

KUBAKABANA, MIJN BOOMHUT

Een bouwplezier
voor elke kleine
klusjesman.

Een spel van Wilfried en Marie Fort

Spelers: 2-6 personen

Leeftijd: vanaf 5 jaar

Duur: ca. 20 minuten



Spelmateriaal

- 21 bouwtegels (werktuigen, nagels, hout, dakpannen en weertegels)
- 12 bouwblokken (muren, deuren en ramen)
- 3 weertegels
- 1 riedelige boom (kruin, boomstam en platform)
- 1 dak
- 1 speelbord



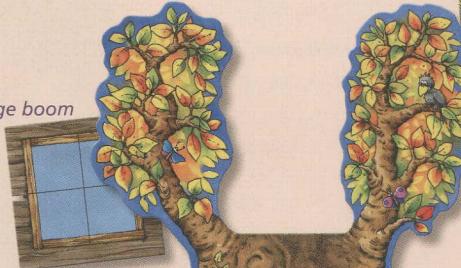
1 dak



3 weertegels



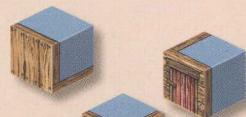
21 bouwtegels



1 Driedelige boom



speelbord



12 bouwblokken



De kinderen winnen het spel samen, als er minstens 1 verdieping volledig gebouwd kan worden en de boomhut een dak bezit. Ze hebben echter verloren als er na 3 spelronden op de boomhut nog geen dak gebouwd kon worden.



Spelidee en doel

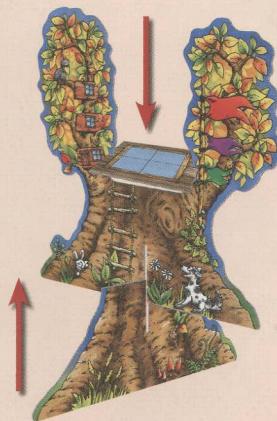
In de tuin van de kinderen staat een grote oude boom. In de enorme kruin mogen de kinderen een boomhut bouwen. Vrolijk beginnen ze eraan. In het tuinhuisje staat werkmateriaal, nagels en genoeg planken en dakpannen om wel 3 verdiepingen te bouwen.

Iedere verdieping bestaat uit 4 bouwblokken. Om een bouwblok in de boom te brengen, moeten de spelers samen 3 juiste bouwtegels combineren. Maar ze moeten zich haasten! Aan de hemel pakken donkere wolken samen en er is stormweer op komst.

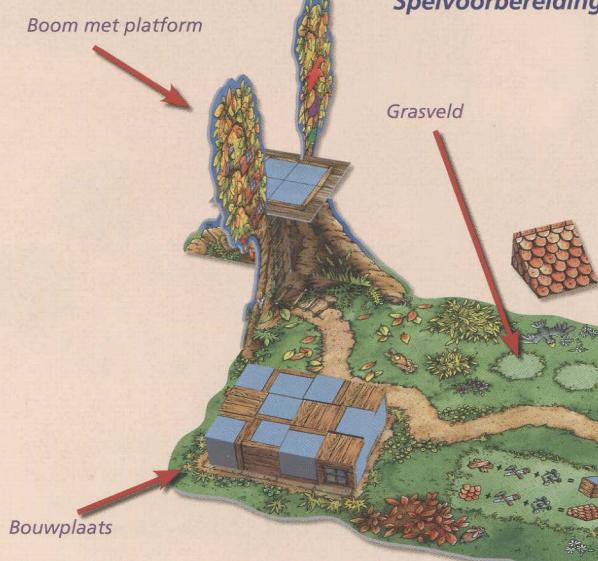


Spelvoorbereiding

Voor elk spel wordt de boom gebouwd. De boomstam en kruin worden in elkaar gestoken, en halverwege de stam wordt het platform wordt het platform gelegd.



Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De in elkaar gestoken boom wordt aan het spelbord gelegd op de plaats waar de touwladder is afgebeeld. De oudste speler neemt de 12 bouwblokken en schudt ze door elkaar. Daarna worden deze willekeurig naast elkaar gelegd op de 12 velden voor de boom op het spelbord.



Opgelet: Alle spelers moeten hierbij vermijden dat ze naar de ramen en/of deuren gaan kijken. Men sluit best allemaal de ogen (behalve de oudste speler), tot alle bouwblokken op het spelbord liggen.

De 3 weertegels worden met de onderkant naar boven op de 3 daarvoor voorziene veldjes op het spelbord gelegd. De 21 ronde bouwtegels worden gedekt geschud en in 3 stapels van gelijke hoogte gelegd (elk 7 tegels). De stapels worden zo op de drie veldjes in het tuinhuis geplaatst dat de voorkant met de werktuigen, het hout, enz. erop te zien zijn. Het dak wordt naast het spelbord klaargezet, en dan kan de eerste spelronde beginnen.



Spelverloop

De eerste ronde

Er zijn 3 rondes. De jongste speler mag beginnen. Hij kiest de bovenste bouwtegel van een van de drie stapels en legt deze op het grasveld.



De speler moet altijd proberen een bouwtegel uit te kiezen die nog niet op het grasveld ligt. Als dat niet mogelijk is, wanneer er op de drie stapels alleen nog maar tegels te zien zijn die al op het grasveld liggen, moet de speler één van de drie bouwtegels nemen en deze naast het spelbord leggen. De tegels die zo naast het bord liggen, kunnen in deze ronde niet meer gebruikt worden. Nadat een speler een bouwtegel op het grasveld of naast het spelbord gelegd heeft, gaat de beurt in wijzerzin naar de volgende speler.

Uitzondering: Er kan een bouwblok gebouwd worden.

Wanneer kan een bouwblok gebouwd worden?

Van zodra er 3 bouwtegels, waarvan één werk具, één nagel en één hout, naast elkaar liggen, kan een bouwblok worden gekozen om op het platform van de boom te leggen. Alle spelers overleggen om te bepalen welk bouwblok ze kiezen.

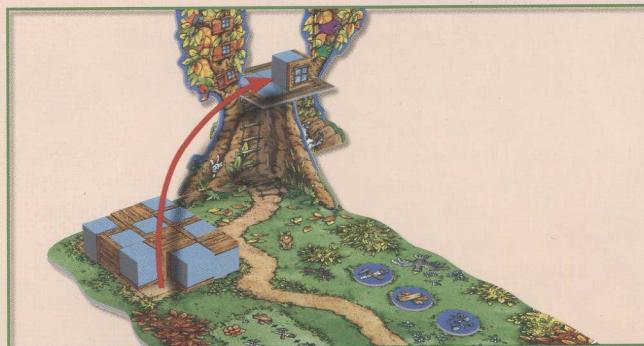


Bouwregels

- De muren op de bouwblokken moeten naar buiten afgebeeld zijn.
- Het bouwblok met de deur kan alleen maar in de onderste verdieping vooraan links gebouwd worden.
- De 3 bouwblokken met ramen moeten in elke verdieping vooraan rechts gebouwd worden.
- Alle andere bouwblokken kunnen zoals men het zelf wenst, geplaatst worden
- Als een verdieping al een raam heeft, moet een nieuw bouwblok met een raam op de volgende verdieping gebouwd worden.
- Indien een bouwblok niet gebouwd kan worden of als de spelers het uitgekozen blokje niet willen bouwen, wordt dit eenvoudigweg terug op de bouwplaats gelegd & en is de spelers zijn beurt beëindigd.
- Als een verdieping uit 4 bouwblokken bestaat, kunnen de spelers overleggen om een volgende verdieping te bouwen – of het dak. De beslissing om een tweede of derde verdieping te bouwen, moeten de spelers allemaal samen nemen.

De spelers mogen bij het uitkiezen van een bouwblok de blokjes niet aanraken of omdraaien. Het helpt als enkele spelers de deur of een raam kunnen zien. Een bouwblokje

kan pas van het spelbord genomen worden als er minstens 2 of meer kanten van het blokje gezien kunnen worden. Als er een bouwblok mag uitgekozen worden, neemt de speler die de derde bouwtegel op het grasveld had gelegd, het bouwblokje van de bouwplaats. De speler let hierbij goed op dat hij de andere bouwblokjes niet verplaatst. Dan legt de speler het bouwblok op het platform van de boom.



De 3 gebruikte bouwtegels worden daarna naast het spelbord gelegd. Met de klok mee mag de volgende speler de bovenste bouwtegel uit één van de drie stapels kiezen en legt deze opnieuw op de grasweide.

Het einde van een ronde

Van zodra een speler een bouwtegel van de stapel neemt en hieronder een bouwtegel "zon en wolken" tevoorschijn komt, wordt het de rest van de ronde moeilijker om een bouwblokje te bouwen. De gekozen bouwtegel wordt zoals altijd op het grasveld gelegd (1), maar alle resterende bouwtegels van deze stapel moeten naast het spelbord gelegd worden (2).



Nu wordt de eerste weertegel op het spelbord omgedraaid (3). De spelers kunnen alleen nog bouwtegels van de overgebleven stapels kiezen.

De ronde is gedaan als alle stapels leeg zijn.

Opgelet: Als bij het plaatsen van de drie stapels bouwtegels het de bouwtegel "zon en wolken" al onmiddellijk bovenaan tevoorschijn zou komen, wordt de hele stapel naast het spelbord gelegd!

De tweede en derde ronde

Ook voor de tweede en derde ronde worden alle 21 bouwtegels geschud. Nadat ze in het tuinhuisje in drie gelijke stapels zijn opgedeeld, worden er, net zoals in de eerste ronde, weer bouwblokken gebouwd.

Ook in de tweede en derde ronde worden alle bouwtegels van een stapel naast het spelbord gelegd van zodra het de bouwtegel "zon en wolken" tevoorschijn komt.

Dan wordt respectievelijk de tweede of de derde weertegel omgedraaid. In de derde ronde wil dit zeggen: er komt een sterke wind aan en die veegt een bouwblok weg van de bovenste verdieping. Alle spelers overleggen welk bouwblok er uit de boomhut genomen zal worden en de speler die aan de beurt is, legt dit blok terug op het spelbord.

Hierdoor wordt het nog moeilijker om een boomhut met een dak volledig te maken!

Het dak

Het dak kan alleen op een volledige verdieping met 4 bouwblokken gebouwd worden. Om het dak te bouwen, moeten de spelers volgende bouwbenodigdheden hebben: werktuig, nagels en dakpannen. Deze moeten zo naast elkaar liggen op het grasveld.



De speler die de derde materiaalsoort die nodig is om een dak te bouwen op het grasveld legt, neemt het dak en legt dit op de 4 bovenste blokken van de boomhut.

Speleinde

Het spel is afgelopen en de spelers hebben allemaal samen gewonnen wanneer de boomhut met een dak afgewerkt wordt.



Er zijn drie verschillende overwinningsniveau's :

- 1 verdieping volledig:** dat is al goed, maar het kan zeker beter. De groene vlag wordt in de boom gehesen.
- 2 verdiepingen volledig:** dat is bijna perfect, hoewel niet helemaal! De paarse vlag wordt in de boom gehesen.
- 3 verdiepingen volledig:** Jullie hebben zeker de grootste boomhut van de stad gebouwd. Heel goed! De rode vlag wordt in de boom gehangen.

Het spel is afgelopen, maar de spelers hebben allemaal samen verloren als:

- Op het einde van de derde ronde het dak niet gebouwd kon worden.
- Het bouwblok met de deur niet ontdekt werd en er daarom niet gebouwd kon worden.

Een tip van boomhut-specialisten

Wanneer er in een groep gevorderde klusjesmannen zitten, kan men in de derde ronde bij de storm niet 1 maar zelfs 2 bouwblokken laten wegblazen van de bovenste verdieping!

U hebt een kwaliteitsproduct gekocht. Als u toch verdere vragen of klachten hebt, kan u ons steeds contacteren; wij helpen u graag verder:



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

KUBAKABANA

Un vrai plaisir pour
les bricoleurs en herbe

Un jeu de Wilfried
et Marie Fort

Nombre de joueurs : 2 à 6

Âge : à partir de 5 ans

Durée : environ 20 minutes



Matériel

- 21 jetons ronds de construction (outils, clous, bois planches, « Soleil & nuages »)
- 12 cubes de construction (murs, portes et fenêtres)
- 3 jetons carrés Météo
- 1 arbre en 3 parties (feuillage, *1 dreiteiliger Baum* tronc et plateforme)
- 1 toit
- 1 plateau de jeu



1 toit



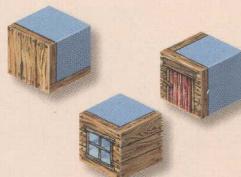
3 jetons carrés
Météo



21 jetons ronds



1 plateau de jeu



12 cubes de
construction



Principe du jeu et objectif

Dans le jardin se trouve un arbre gigantesque. Les enfants rêveraient d'y construire une cabane. Dans l'abri de jardin, ils découvrent des outils, des clous, des planches et des tuiles. De quoi construire une cabane solide à 3 étages! C'est décidé : ils se mettent au travail avec joie!

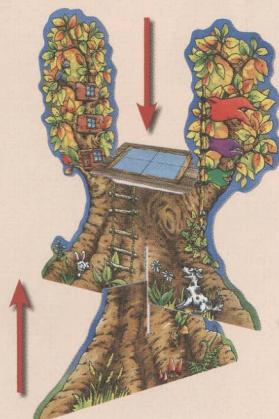
Chaque étage sera constitué de 4 cubes de construction. Pour placer un cube dans l'arbre, les joueurs doivent combiner les 3 bons jetons ronds de construction. Mais ils doivent se dépêcher ! De gros nuages noirs assombrissent le ciel et une tempête se prépare...

Les enfants remportent la partie ensemble s'ils arrivent à construire au moins 1 étage complet et à recouvrir la cabane d'un toit. En revanche, ils perdent la partie s'ils n'ont pas réussi à placer un toit sur leur cabane après 3 tours de jeu.

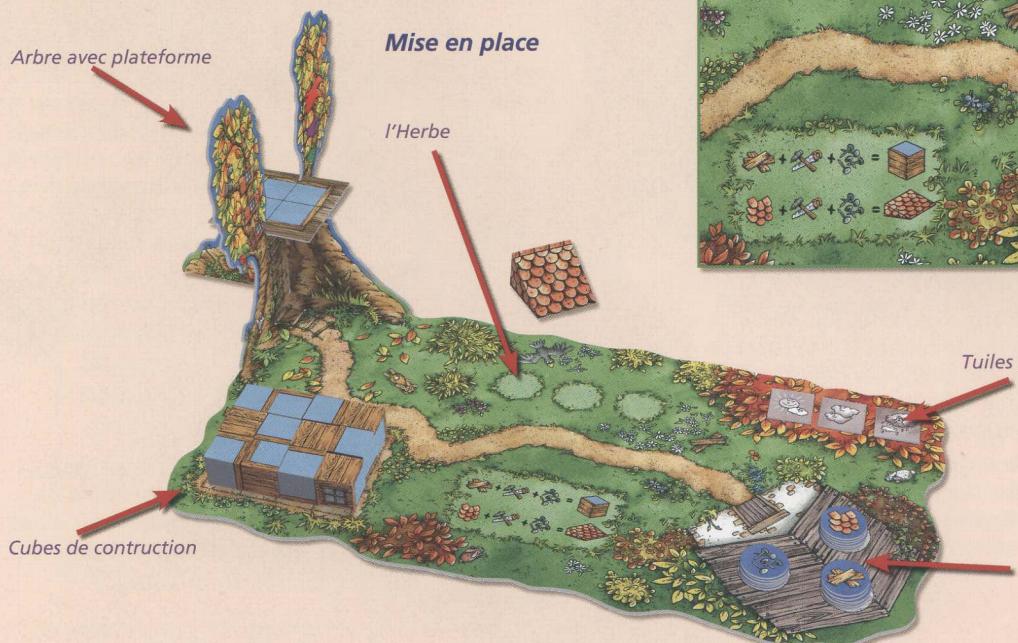


Mise en place

L'arbre doit être prêt avant de commencer la partie. Le tronc et le feuillage sont assemblés, avant d'accueillir la plateforme à mi-hauteur environ.



On installe le plateau de jeu au milieu de la table. L'arbre est placé au bout du plateau, près de l'échelle de corde. Le joueur le plus âgé prend les 12 cubes de construction et les mélange, avant de les disposer les uns à côté des autres sur les 12 emplacements, non loin de l'arbre.



Attention: Les joueurs doivent éviter de regarder où se trouvent la porte et/ou les fenêtres. Il vaut donc mieux que tout le monde ferme les yeux (hormis le joueur le plus âgé) jusqu'à ce que tous les cubes de constructions soient installés.

Les 3 jetons carrés Météo sont placés, face cachée, sur les 3 emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Les 21 jetons de construction ronds sont mélangés face cachée et sont empilés en 3 pioches de taille égale (7 jetons par pile). Les jetons sont disposés face visible, pour qu'on puisse voir les outils, les planches, etc. Le toit reste près du plateau de jeu, en réserve. Le premier tour peut alors commencer !

Déroulement de la partie

Premier tour

Une partie comporte 3 tours. Le joueur le plus jeune commence. Il choisit le jeton supérieur de l'une des 3 piles et le pose sur l'un des espaces situés dans l'herbe.



Les joueurs doivent toujours essayer de rajouter un jeton rond de construction différent de ceux qui se trouvent déjà sur l'herbe. Lorsque ce n'est pas possible (parce que les jetons supérieurs de chaque pile sont identiques à ceux dans l'herbe), le joueur doit en prendre 1 et le poser à côté du plateau de jeu. Les jetons ronds posés sur le côté ne pourront plus être utilisés pendant le tour. Quand un joueur a pris un jeton et l'a posé sur l'herbe ou à côté du plateau, c'est au tour du joueur suivant.

Exception : On peut construire un cube de construction.

Dès que 3 jetons ronds de construction représentant les outils, les clous et les planches sont présents sur l'herbe, les joueurs peuvent choisir un cube de construction à placer sur la plateforme de l'arbre. Ils se concertent pour déterminer le cube qu'ils vont prendre.



Règles de construction

- Les murs dessinés sur les cubes de construction doivent faire face à l'extérieur.
- La porte ne peut être construite qu'au premier étage, sur la gauche.
- Les 3 fenêtres doivent être construites sur la droite, et il doit y en avoir une par étage.
- Tous les autres cubes de construction peuvent être placés librement.
- Si un étage possède déjà une fenêtre, la nouvelle fenêtre doit être construite à l'étage supérieur.
- Si un cube ne peut être construit ou si les joueurs ne veulent pas construire le cube choisi, il est remis dans la réserve avec les autres cubes et le tour du joueur actif prend fin.
- Quand un étage comporte 4 cubes de construction, les joueurs peuvent décider de construire un nouvel étage, ou de passer au toit. Les joueurs doivent prendre la décision ensemble.

Lorsque les joueurs choisissent le cube qu'ils vont construire, ils ne peuvent ni consulter ni tourner les cubes. Le cube est plus facile à choisir si les joueurs distinguent déjà une porte ou une fenêtre. Par ailleurs, un cube peut uniquement être

choisi lorsque 2 de ses côtés (ou plus) sont visibles. Quand un cube peut être construit, le joueur qui a posé le dernier jeton de construction sur l'herbe prend le cube de la réserve. Il doit faire bien attention à ne pas déplacer les autres cubes. Il pose ensuite le cube choisi dans l'arbre.



Les 3 jetons de construction utilisés sont alors retirés de l'herbe. Le joueur suivant (en sens horaire) prend un autre jeton rond de construction d'une des piles de l'abri de jardin et le pose alors sur l'herbe.

Fin d'un tour

Quand un joueur prend un jeton rond de construction d'une pile et révèle une tuile « Soleil & nuages », le reste du tour devient un peu plus difficile. En effet, le jeton de construction choisi est posé normalement sur son emplacement dans l'herbe (1), mais tous les jetons de construction restants de cette pile sont placés à côté du plateau (2) !



La premier jeton carré Météo est retourné sur le plateau (3). Les joueurs doivent désormais choisir les jetons de construction dans les 2 piles restantes.

Le tour prend fin quand toutes les piles sont vides.

Attention : au moment de constituer les 3 piles de jetons de construction, si la tuile « Soleil & nuages » est visible dès le départ, toute la pile est écartée du jeu !

Deuxième et troisième tour

On mélange à nouveau les 21 jetons de construction pour le deuxième et le troisième tour. Ils sont ensuite à nouveau divisés en 3 piles égales dans l'abri de jardin. Comme pour le premier tour, les jetons ronds sont déposés dans l'herbe pour construire des cubes de construction petit à petit.

Quand on révèle le jeton « Soleil & nuages », on élimine toutes les tuiles de cette pile, comme au tour précédent.

On retourne ensuite le deuxième ou le troisième jeton carré Météo. Au troisième tour, cela veut dire qu'un vent violent souffle sur le jardin et emporte un cube de construction de l'étage supérieur ! Les joueurs décident du cube qu'ils souhaitent faire tomber et le joueur actif prend le cube pour le remettre sur le plateau.

Le jeu continue, mais il devient alors très compliqué de construire une cabane complète dotée d'un toit !

Le toit

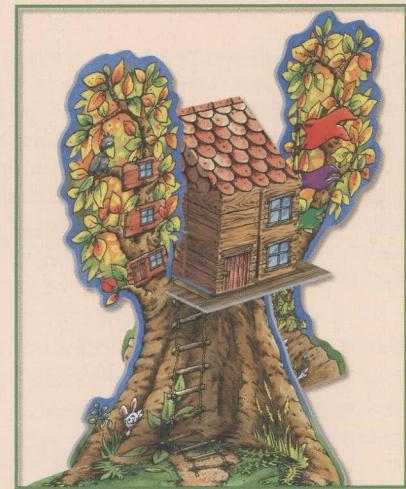
Le toit peut uniquement être construit au-dessus d'un étage complet de 4 cubes. Pour le construire, les joueurs doivent réunir les jetons de construction suivants : outils, clous et tuiles. Ils doivent être côté à côté sur l'herbe.



Le joueur ayant posé le dernier jeton de construction nécessaire pour construire le toit prend le toit et le pose au sommet des cubes de construction de la cabane.

Fin du jeu

Le jeu s'achève et les joueurs remportent tous la partie s'ils ont réussi à construire une cabane avec un toit.



Il existe 3 niveaux de réussite différents :

1 étage complet : c'est pas mal, mais vous pouvez faire mieux ! On hisse un drapeau vert dans la cabane !

2 étages complets : c'est presque parfait, bien joué ! On hisse un drapeau violet dans la cabane !

3 étages complets : vous avez construit la plus grande cabane de la ville ! Magnifique ! On hisse un drapeau rouge dans la cabane !

Le jeu s'achève, mais les joueurs ont perdu si :

- Ils n'ont pas réussi à construire un toit à la fin du troisième tour.
- Le cube de construction représentant la porte n'a pas été découvert (et qu'elle n'a donc pas pu être construite).

Petit conseil pour les spécialistes en cabanes...

Pour corser un peu la difficulté, éliminez 2 cubes au lieu de 1 au moment où le vent souffle sur la cabane au troisième tour !

Vous avez fait l'acquisition d'un produit de qualité. Si vous avez malgré tout des questions ou des plaintes, vous pouvez toujours nous contacter, nous nous ferons un plaisir de vous aider :



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de