



# WAAR WOON JIJ?

## coöperatief bouwspel

1 tot 8 spelers • vanaf 4 jaar • speelduur circa 15 minuten

### Spelidee

Wij zijn de bouwers en bouwen samen huizen van over de hele wereld. Tijdens het bouwen krijgen we te maken met aardbevingen, bosbranden, stormen en overstromingen; de natuurkrachten van aarde, lucht, water en vuur. Deze elementen kunnen de huizen beschadigen. Soms kunnen we de huizen beschermen. Raken de huizen toch beschadigd, dan kunnen we ze misschien repareren.

Het spel heeft zeven niveau's. In het eerste spel bouwen we samen drie huizen, daarna proberen we steeds een huis meer te bouwen. De grootste uitdaging is om uiteindelijk alle 9 huizen te bouwen. Maar kunnen we ze dan ook nog allemaal beschermen tegen de natuurkrachten?

### Inhoud

Spelbord, spelregels, 36 huis-kaartjes (4 kaartjes per huis), 4 natuurkracht-kaartjes, 2 bescherm-kaartjes, 2 reparatie-kaartjes en 4 witte reservekaartjes.

### Voorbereiding

- Kijk op het spelbord welke huizen er zijn. In wat voor huis woon jij? In welk huis zou je willen wonen?
- Kies samen drie of meer huizen die jullie samen willen gaan bouwen. In het eerste spel bouw je er drie, als dit gelukt is kun je in elk volgend spel een huis meer bouwen.
- Zoek van ieder huis dat jullie willen bouwen de 4 huis-kaartjes bij elkaar. De andere huis-kaartjes gaan terug in de doos.
- Doe de natuurkracht-, bescherm- en reparatie-kaartjes erbij en draai dan alle kaartjes om. Hussel ze goed door elkaar.
- Leg alle kaartjes ondersteboven op de buitenrand, de vakjes met de pijlen. Begin bij de 4 hoeken en verdeel de rest van de kaartjes over de 4 zijanten. Het is niet erg als er een paar vakjes leeg blijven. Zorg ervoor dat niemand de voorkant van de kaartjes kan zien!
- Bouwen jullie 6 of meer huizen, dan blijven er kaartjes over. Maak hiervan een stapeltje en leg ze op de tekening van bouwmaterialen. Hiermee vul je tijdens het spel steeds de lege gaten op de rand van het bord, totdat de stapel op is.
- Besluit samen wie er mag beginnen, bijvoorbeeld degene die het kortst geleden verhuisd is.

### Spelen

Als je aan de beurt bent draai je twee kaartjes op de buitenrand om. Zorg dat iedereen de kaartjes goed kan zien. Je bepaalt zelf -in overleg met de andere spelers- in welke volgorde je ze gaat gebruiken. Lees hieronder wat je met de verschillende kaartjes kunt doen.



#### Huis-kaartje

De huizen worden gebouwd op de 9 vierkante bouwplaatsen middenop het bord. Je mag zelf de bouwplaats kiezen en de richting waarin het huis wordt gebouwd. Ligt er al een stuk van het huis, dan bouw je natuurlijk verder op die plek.



#### Bescherm-kaartje

Met een bescherm-kaartje kun je de huizen beschermen tegen de natuurkrachten: timmer de ramen van je huis dicht tegen de storm, blus het vuur met water, hou de overstroming tegen met zandzakken of verstevig je huis tegen de aardbevingen. Heb je een bescherm-kaartje gevonden, laat deze dan opgedraaid op de rand liggen tot jullie hem nodig hebben.



#### Natuurkracht-kaartje

De natuurkrachten (storm, brand, aardbeving en overstroming) kunnen de huizen tijdens het bouwen beschadigen. Heb je een natuurkracht-kaartje gedraaid, volg dan samen de pijl die op dit vakje staat (horizontaal, verticaal of diagonaal) en kijk of er huizen beschadigen. Huizen die afgebouwd zijn, zijn altijd veilig voor de natuurkrachten!



Hebben jullie een bescherm-kaartje, dan kun je die nu inzetten. Leg het natuurkracht-kaartje en het bescherm-kaartje in de doos. Alle huizen zijn beschermd tegen deze natuurkracht!

Ligt er geen bescherm-kaartje, of wil je deze bewaren, dan laat je de natuurkracht over de zes vakjes waar de pijl heen wijst gaan. Alle kaartjes van huizen in aanbouw op deze lijn worden naast het bord gelegd. Ze kunnen later met een reparatie-kaartje misschien weer terugkomen. Het natuurkracht-kaartje leg je in de doos.



#### Reparatie-kaartje

Met een reparatie-kaartje kun je twee huis-kaartjes, die door een natuurkracht van het bord verdwenen zijn, opnieuw bouwen. Heb je een reparatie-kaartje gevonden, laat deze dan opgedraaid op de rand liggen. Beslis samen wanneer jullie hem willen gebruiken. Gebruikte reparatie-kaartjes leg je in de doos.

### Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren aflopen:

1. Alle huizen zijn afgebouwd: Gefeliciteerd! Jullie zijn klaar voor de volgende uitdaging. Probeer in het volgende spel een huis meer te bouwen.
2. Alle kaartjes zijn op, maar de huizen zijn niet allemaal afgebouwd. Hoeveel huizen hebben jullie kunnen bouwen? Als jullie iets op een andere manier gedaan hadden, was het dan gelukt om meer huizen af te krijgen? Probeer dit samen te bedenken en probeer het dan nog eens!

### Meer uitdaging

Om het spel spannender te maken, kun je de volgende twee regels toevoegen:

1. Draai je een natuurkracht open die geen schade doet aan een huis, laat deze dan op de buitenrand liggen. Er is nu een gevarenzone: zodra er een huis-kaartje gebouwd wordt op de lijn van deze natuurkracht, vernietigt de



natuurkracht die meteen! Natuurlijk kun je dan nog wel een bescherm-kaartje spelen.

2. Met een reparatie-kaartje kun je maar één huis-kaartje repareren, in plaats van twee.

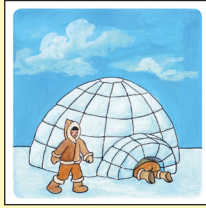
### Tip

Het kan gebeuren dat de achterkant van een natuurkracht- of bescherm-kaartje herkenbaar wordt. Merk je dat het spel minder spannend wordt doordat spelers dit kaartje herkennen, vervang het dan door een reservekaartje. Hier kun je zelf een natuurkracht of bescherming op tekenen.

### De huizen



Tipi



Iglo



Blokhut



Huis van leem



Huis van riet



Huis van baksteen



Flat



Caravan



Woonboot

### Colofon

© 2016 Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Home Builders' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 1997, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2004/2012, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Illustrator: Tamara Havik ([www.tamarahavik.nl](http://www.tamarahavik.nl)), Den Haag.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

*De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:*

Sunny Games  
Keizerfazzant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
072-5747825 (072-kristal)  
[info@sunnygames.nl](mailto:info@sunnygames.nl)  
[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl)

*Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:*

Earth Games  
Burggraaf 28  
7371 CX Loenen  
055-5050152  
[info@earthgames.nl](mailto:info@earthgames.nl)  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

### Enkele andere coöperatieve spellen van Sunny Games

#### Oogsttijd

2-8 spelers, vanaf 3 jaar

De moestuin staat vol met heerlijke groente. Als we elkaar helpen, zal het vast lukken om vóór de herfst alles te oogsten!

#### Prinses

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Hoe bevrijden we de prinses die al 100 jaar in haar kasteel ligt te slapen? Met de hulpmiddelen die je onderweg vindt verzinnen de spelers samen een verhaal.

#### Max de kat

2-4 spelers, vanaf 4 jaar

Vogel, Muis en Eekhoorn zijn op weg naar hun holletje, maar Max zit achter ze aan! Een spannend strategiespel voor jong en oud.

#### De Geheime Gang

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

We proberen te ontdekken welke kostbare voorwerpen er in de geheime gang verstopt zijn. Anders worden ze gestolen. Een coöperatief geheugenspel.

#### Zandkastelen

1-8 spelers, vanaf 5 jaar

Op het strand bouwen we mooie zandkastelen! Een tactisch spel dat uitnodigt om samen allerlei varianten op de spelregels te bedenken.

#### Winter

1-12 spelers, vanaf 6 jaar

Het is winter. Sneeuw en ijs blokkeren de wegen. Dankzij sneeuwschuivers en strooiwagens kunnen we toch veilig thuis komen!

#### Mount Everest

2-6 spelers, vanaf 7 jaar

Vorm een team van bergbeklimmers en ga samen naar de top! Een goed team kan alle hindernissen overwinnen. Een spannend strategiespel.

#### Ogen van de Jungle

1-12 spelers, vanaf 8 jaar

Hoe bedwingen we de gevaren van het oerwoud? Een spannend spel waarin strategie, creativiteit en samenwerking hand in hand gaan. Er ontstaan telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

#### UFO

2-4 spelers, vanaf 8 jaar

De spelers zijn ruimtereizigers die op Aarde zijn gestrand. Met hun buitenaardse krachten kunnen ze de gevaren overwinnen. Tijdens het spel ontstaat een bijzonder fantasieverhaal.

#### Stop de Stropers (Jouke Korf)

2-5 spelers, vanaf 8 jaar

De stropers gaan op jacht naar eenden, herten en wilde zwijnen. Wij, de boswachters, laten dat natuurlijk niet gebeuren! We arresteren ze voordat ze ook maar één dier kunnen vangen. Een spannend strategiespel.

#### Antarctica (Jouke Korf)

2-5 spelers, vanaf 10 jaar

De zeehonden en pinguïns die op de zuidpool leven worden bedreigd door jagers. Bovendien smelt de ijsplaat waarop ze leven. De spelers zorgen ervoor dat de dieren veilig opgroeien.

#### Archipel

2-5 spelers, vanaf 11 jaar

De spelers zijn vissers in een Chinees eilandenrijk. Er is genoeg vis, maar de klanten zijn kieskeurig! Vang de juiste vissen voordat het weer omslaat...

#### Kracht van 8 kaartspel

1-42 spelers, 4 tot 12 jaar

Respectvol omgaan met jezelf en met elkaar. 42 kleurrijke kaarten met een positieve boodschap geven dit handen en voeten voor leerkrachten, therapeuten én ouders! De 8 verschillende spellen zorgen voor jarenlang speelplezier.