



# ZANDKASTELEN

## coöperatief strategiespel

1 tot 8 spelers • vanaf 5 jaar • speelduur circa 15 minuten

### Inhoud

Spelbord, spelregels, dobbelsteen, overzichtskaart, 3 golven, 6 zandmuren, 12 zandtorens (ronde kaartjes), 6 zandhoopjes, 6 schepjes, 6 emmertjes.

### Doel van het spel

De spelers proberen samen drie mooie zandkastelen te bouwen voordat de golven het strand bereiken. Met zand, schepjes en emmertjes kun je aan een van de kastelen bouwen. In plaats daarvan kun je ook een zandmuur bouwen om de golven tegen te houden! Om dit samenwerkingsspel tot een succesvol einde te brengen is het belangrijk om elkaar zo veel mogelijk te helpen.

### Vorbereiding

1. Leg de zandhoopjes op een stapeltje bovenop de zandhoop die op het spelbord staat afgebeeld, leg de schepjes op de schep en de emmertjes op de emmer.
2. Leg de zandmuren en de zandtorens in twee stapels naast het bord.
3. Leg de golven op hun startplek aan de linkerkant van het bord. Eén golf begint op het vakje linksboven, één in het midden en één op het 'Sunny Games' logo.
4. Leg de overzichtskaart naast het bord.
5. Besluit samen wie er mag beginnen.

### Spelen

1. Gooi om beurten de dobbelsteen. Op de overzichtskaart zie je wat je moet doen. Als je 1 hebt gegooid, dan mag je een zandhoopje van het bord pakken. Gooi je 2, dan krijg je een schepje; bij 3 een emmertje. Leg de kaartjes voor je neer. Wanneer een stapeltje kaartjes op is, mag je *een van de andere overgebleven kaartjes pakken*. Een belangrijke regel!!!
2. ZANDTORENS EN ZANDMUREN: Een speler die 1 zandhoopje, 1 schepje en 1 emmertje heeft verzameld, mag deze set van 3 kaartjes inleveren voor 1 zandtoren of 1 zandmuur. Omdat de spelers samenwerken, mogen ze ook samen een set inleveren. Degene die aan de beurt is mag bijvoorbeeld een zandtoren bouwen als hij zelf een schepje inlevert en een andere speler een emmertje en een zandhoopje bijdraagt. De gebruikte kaartjes worden teruggelegd op het bord. Let op: je hoeft een complete set niet meteen in te leveren; je mag wachten tot je een flinke verzameling hebt en dan, op het beste moment, ineens veel torens en/of muren bouwen.
3. GOLVEN: Als je 4, 5 of 6 gooit, komt één van de golven één vakje dichterbij de kust. Je mag samen kiezen welke van de drie. Als een golf het kasteelvakje bereikt (het laatste vakje), dan spoelen de kasteeltorens die daar gebouwd waren weg! Bovendien blijft dit vakje onder water staan tot het einde van het spel (het kaartje met de golf blijft daar liggen). Je kunt daar geen kasteel meer bouwen!
4. ZANDMUREN: Om een golf tegen te houden, kun je een zandmuur bouwen op de plek vóór het kasteelvakje. De muur moet natuurlijk gebouwd worden voordat de golf op die plek aankomt. Als je de dobbelsteen hebt gegooid en je komt erachter dat het vakje overspoeld wordt, ben je te laat om alsnog een muur te bouwen. De golf is al voorbij en ligt klaar om het kasteel weg te spoelen!
5. TEGENHOUDEN VAN DE GOLF: Als een golf op een gebouwde zandmuur stuit, verliest de golf zijn kracht en verdwijnt. Wel komt er een volgende golf aan, deze begint weer op het startvakje. De zandmuur is voorgoed weggespoeld en kan niet meer worden gebruikt. In totaal zijn er maar zes zandmuren, kijk dus samen goed wanneer je ze wilt gebruiken!
6. ZANDKASTELEN: De zandtorens worden op één van de kasteelvakjes gelegd; zo bouw je de kastelen steeds een beetje

verder op. Het bovenste zandkasteel is af als er 5 torens staan, de middelste heeft maar 3 torens nodig en de onderste 4. De spelers kiezen zelf of ze aan één of meer kastelen tegelijk willen bouwen.

### Einde van het spel

1. De drie zandkastelen zijn afgebouwd: Hoera! Maak allemaal een buiging en bedank elkaar voor de goede samenwerking.
2. Eén golf bereikt het kasteelvakje: Het zal nu niet meer lukken om alle drie de zandkastelen te bouwen. Het spel is nog niet afgelopen! Speel door totdat één of twee kastelen afgebouwd zijn en vier dan hoe het jullie, ondanks tegenslag, tóch is gelukt! Kun je samen bedenken hoe het de volgende keer kan lukken om alle drie de zandkastelen te bouwen?

### Noot van de vertalers

We hebben gemerkt dat dit spel uitnodigt om zelf nieuwe regels te verzinnen. Bij coöperatieve spellen kan dit zolang alle spelers het met de nieuwe regels eens zijn. Veel plezier met deze extra speeldimensie!

### Een spannende variant die wij graag spelen is:

- Bij 4 moet je de bovenste golf verplaatsen, bij 5 de middelste en bij 6 de onderste. Als de golf al op een kasteelvakje ligt, kies je één van de andere twee.
- Om een zandmuur te kunnen bouwen is een extra zandhoopje nodig; dus 2 zand, 1 schep en 1 emmer.
- Je krijgt 1 punt voor elke zandtoren, en elk afgebouwd kasteel levert 1 extra punt op. De maximumscore is 15 punten, maar 11 punten is al best goed!

### Colofon

© 2016 Sunny Games.  
Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Sandcastles' van de Canadese firma Family Pastimes.  
Originele spelregels © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
Vertaling en bewerking © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).  
Illustrator: Jennifer Ring en Jim Deacove (Family Pastimes).  
Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.  
Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

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

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

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

Earth Games  
info@earthgames.nl  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

### Drie andere coöperatieve spellen van Sunny Games

#### Max de kat

*1-8 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.

telkens weer nieuwe verhalen vanuit de fantasie van de spelers.

#### Stop de Stropers

*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.

#### 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



# SANDBURGEN

## kooperatives Strategiespiel

für 1 - 8 Spieler • ab 5 Jahre • Spieldauer ca. 15 Minuten

### Spielmaterial

1 Spielbrett, 1 Spielregel, 1 Würfel, Übersichtstafel, 3 Wellen, 6 Sandwälle (eckig), 12 Sandburgenteile (rund), 6 Sandhaufen, 6 Schippen, 6 Eimer.

### Spielidee

Zusammen versuchen die Spieler drei Sandburgen zu bauen bevor die Wellen den Strand erreichen. Mit Sand, Eimern und Schippen werden die Burgen gebaut oder wellenbrechende Sandwälle. Nur mit vereinten Kräften ist diese schwierige Aufgabe zu meistern.

### Vorbereitung

1. Legt die Sandhaufen, Eimer und Schippen auf die jeweiligen Felder des Spielbretts.
2. Legt die Sandburgenteile und die Sandwälle in zwei Stapeln neben das Spielbrett.
3. Legt die 3 Wellen auf die Startplätze am linken Ende des Spielbretts (eine auf den oberen, eine auf den mittleren und eine auf den unteren).
4. Legt die Übersichtstafel für alle sichtbar neben das Spielbrett.
5. Legt eine Spielerreihenfolge fest.

### Spielen

1. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt. Auf der Übersichtskarte könnt ihr ablesen, was zu tun ist. Für eine "1" nehmt ihr einen Sandhaufen, für eine "2" eine Schippe und für eine "3" einen Eimer von den jeweiligen Stapeln und legt sie vor euch ab. Sollte ein Stapel leer sein, kann man sich *von einem anderen Stapel ein Teil nehmen*. Das ist eine wichtige Regel!!!
2. **SANDBURGENTEILE UND SANDWÄLLE:** Ein Spieler, der einen Sandhaufen, eine Schippe und einen Eimer gesammelt hat, darf dieses Set aus drei Teilen gegen ein Sandburgenteil oder gegen einen Sandwall eintauschen. Da ihr zusammenspielt, könnt ihr auch gemeinsam ein Set zusammenstellen. So kann ein Spieler einem anderen eine Schippe und einen Eimer geben, damit dieser schnell einen Sandwall bauen kann. Die verwendeten Teile werden wieder auf die entsprechenden Stapel auf dem Spielbrett gelegt. Ein vollständiges Set muss nicht sofort eingetauscht werden. Ihr könnt stattdessen auf einen günstigen Moment warten, um viele Burgenteile oder Sandwälle zu bauen.
3. **WELLEN:** Wird eine 4, 5 oder 6 gewürfelt, bewegt sich eine Welle um ein Feld näher an den Strand. Ihr könnt gemeinsam entscheiden, welche der drei Wellen es sein soll. Erreicht eine Welle das letzte Feld am Strand, spült sie die gebauten Burgenteile weg. Die Welle bleibt bis zum Spielende auf diesem Feld liegen. Es kann dort keine neue Burg gebaut werden!
4. **SANDWÄLLE:** Um eine Welle zu stoppen, kann ein Sandwall direkt vor dem Feld der Burg gebaut werden. Der Wall muss gebaut werden bevor die Welle das Feld erreicht. Der Sandwall muss also vor dem Würfeln gebaut sein.
5. **DIE WELLE AUFHALTEN:** Wenn eine Welle auf einem Sandwall landet, verliert sie ihre Kraft. Die Welle wird zurück auf das Startfeld gesetzt und bewegt sich erneut auf den Strand zu. Der Sandwall ist weggespült und wird aus dem Spiel genommen. Bedenkt, daß ihr nur 6 Sandwälle habt. Setzt sie schlau ein!
6. **SANDBURGEN:** Die drei Burgen werden gebaut, indem ihre einzelnen Teile auf die Burgfelder gelegt werden. Jede benötigt zur Fertigstellung eine unterschiedliche Anzahl von Teilen (die obere 5, die mittlere 3 und die untere 4).

Die Burgen können Stück für Stück aufgebaut werden. Ihr könnt dabei an einer oder an mehreren Burgen gleichzeitig bauen.

### Ende des Spiels

1. Alle Sandburgen wurden vollständig aufgebaut. Hurra! Ihr habt hervorragend zusammengearbeitet.
2. Eine Welle hat eine Burg weggespült. Spielt weiter und versucht die anderen Burgen zu bauen. Überlegt gemeinsam, wie ihr das nächste Mal mehr Burgen aufbauen könnt.

### Hinweis des Herausgebers

Wir haben festgestellt, dass dieses Spiel dazu einlädt, selbst neue Regeln zu erfinden. In kooperativen Spielen ist das kein Problem, solange alle Beteiligten mit den neuen Regeln einverstanden sind. Viel Spaß mit diesen zusätzlichen Ideen!

### Hier eine spannende Variante, die wir ausprobiert haben:

- Das Würfelergebnis bestimmt, welche Welle bewegt wird. Bewegt bei einer 4 die obere Welle, bei einer 5 die in der Mitte und bei einer 6 die untere. Wenn eine Welle bereits am letzten Feld angekommen ist, wählt eine andere.
- Um einen Sandwall zu bauen, ist ein zusätzlicher Sandhaufen nötig: also 2 Sandhaufen, 1 Eimer und 1 Schippe.
- Für jedes verbaute Burgteil vergebte ihr einen Punkt und für jede fertiggestellte Burg noch einen Extrapunkt. Die maximale Punktzahl beträgt 15 Punkte, aber 11 Punkte sind schon sehr gut!

### Impressum

© 2016 Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Sandcastles' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzters: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai), Berlin, Deutschland.

Illustrator: Jennifer Ring und Jim Deacove (Family Pastimes).

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

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

### Herausgeber:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### Drei weitere kooperative Spiele von Sunny Games

#### Max der Kater

1-8 Spieler, Alter 4+

Vogel, Maus und Eichhörnchen versuchen ihre Nester zu erreichen, aber der Kater Max ist hinter ihnen her. Ein spannendes Strategiespiel für jedes Alter.

Kooperation Hand in Hand gehen. Jedes Spiel entwickelt sich durch die Phantasie der Spieler zu einer Geschichte.

#### Fangt die Wilderer

2-5 Spieler, Alter 8+

Die Wilderer versuchen Enten, Wildschweine und Hirsche zu fangen. Wir, die Förster versuchen das zu verhindern. Wir müssen sie stoppen bevor sie ein Tier fangen können. Ein spannendes Strategiespiel.

#### Augen des Dschungels

1-12 Spieler, Alter 8+

Wie können wir die Gefahren des Dschungels meistern? Ein spannendes Spiel in welchem Strategie, Kreativität und





# LES CHÂTEAUX DE SABLE



## Jeu de stratégie coopératif

1 à 8 joueurs • à partir de 5 ans • Durée: environ 15 min.

### Contenu

Plateau de jeu, règles, dés, Carte résumé, 3 vagues, 6 murs de sable, 12 tours de sable (cartes rondes), 6 tas de sable, 6 pelles, 6 seaux.

### But du jeu

Les joueurs doivent essayer de construire 3 châteaux de sable avant que les vagues n'atteignent la plage. A l'aide de sable, pelles et seaux, vous pouvez travailler à la construction d'un des châteaux. Au lieu de ça, il vous est aussi possible de construire une muraille de sable pour contenir les vagues. Pour mener à bien ce jeu coopératif, il est important de s'entraider le plus possible.

### Préparation

1. Posez les tas de sable, les pelles et les seaux sur le plateau de jeu aux endroits indiqués.
2. Posez les murs et les tours de sable en 2 tas sur le bord du plateau.
3. Posez les vagues sur leur point de départ sur le côté gauche du plateau. Une vague démarre sur la case en haut et à gauche, une au milieu et la troisième sur la case portant le logo tournesol.
4. Posez la carte de résumé au bord du plateau.
5. Décidez ensemble qui commence.

### Jouer

1. Lancez le dé chacun à son tour. Sur la carte de résumé, vous voyez ce qu'il vous est possible de faire. Le 1 vous permet de prendre un tas de sable, le 2 une pelle et le 3 un seau. Posez les cartes prises devant vous. Quand un tas de cartes est épuisé, vous pouvez aller prendre *dans un des tas restants*. Une règle importante!!!
2. **TOURS ET MURS:** Un joueur qui a devant lui 1 tas de sable, 1 pelle et 1 seau peut échanger ces cartes contre un mur de sable ou une tour. Comme le jeu est coopératif, les joueurs peuvent se mettre à plusieurs pour rassembler le set complet (exemple, à votre tour, vous donnez une pelle et, un autre joueur, un tas de sable et un seau). Les cartes ainsi rendues sont remises à leur place. Attention, il n'est pas nécessaire d'échanger dès que possible, vous pouvez attendre et construire en une fois plusieurs tours ou murs.
3. **VAGUES:** Si le résultat du dé est 4, 5 ou 6, une des 3 vagues s'approche d'une case. C'est aux joueurs de décider quelle vague s'approche. Si une vague atteint la case château (la dernière case), alors, les tours construites sur cette case s'écroulent. Cette case restera, en outre, sous eau (inutilisable) pour le reste de la partie (la carte avec la vague reste dessus). Il n'est plus possible d'y construire un château!
4. **MURS DE SABLE:** Pour retenir une vague, il est possible de construire un mur de sable sur le bord, devant la case château. Le mur doit évidemment avoir été construit avant que la vague n'atteigne cette case. Si tu as lancé le dé et que tu réalises que la case va être submergée, il est trop tard pour construire un mur, la vague est déjà passée et est prête à attaquer le château!
5. **RETENIR UNE VAGUE:** Quand une vague vient s'abîmer sur un mur de sable, elle perd sa force et disparaît. Bien-sûr, une autre vague se forme mais celle-ci recommence sur sa case de départ. Le mur, quant à lui est détruit et ne peut plus être utilisé. Au total, il n'y a que 6 murs, veillez à les utiliser à bon escient!
6. **CHÂTEAUX DE SABLE:** les tours se posent sur une des cases château; ainsi les tours sont construites de plus en plus loin. Le château du dessus est achevé si 5 tours y sont construites.

Celui du milieu en a besoin de 3 et celui du dessous de 4. Les joueurs décident s'ils construisent dans un ou plusieurs châteaux en même temps.

### Fin du jeu

1. Les 3 châteaux sont achevés. Hourra! Congratulez-vous pour cette bonne collaboration.
2. Une vague a atteint la case château: ce ne sera plus possible d'achever la construction des 3 châteaux.  
Le jeu n'est pas fini pour autant! Continuez jusqu'à avoir achevé 1 ou 2 châteaux et célébrez votre réussite malgré l'adversité. Réfléchissez ensemble à comment achever les 3 châteaux la prochaine fois.

### Note du éditeur

Nous avons remarqué que ce jeu invite au développement de nouvelles règles. Pour les jeux coopératifs, cela ne pose aucun problème si tous les joueurs sont d'accord avec une règle. Nous vous souhaitons bien du plaisir avec cette dimension de jeu supplémentaire!

### Une variante à laquelle nous jouons avec plaisir est:

- Sur un 4, c'est la vague du haut qui doit être déplacée. Sur un 5, celle du milieu et sur un 6, celle du bas. Si une vague est déjà sur une case château, il faut déplacer une autre vague.
- Pour construire un mur de sable, il faut une carte "tas de sable" supplémentaire.
- Comptez 1 point pour chaque tour. Chaque château achevé rapporte 1 point supplémentaire. Le score maximal est de 15 points; un score de 11 points est déjà très bon!

### Colophon

© 2016 Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Sandcastles» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteur: Patrick Joos (Hodin), Kortenberg, Belgique.

Dessinateur: Jennifer Ring et Jim Deacove (Family Pastimes).

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

Producteur: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### Trois autres jeux coopératifs de Sunny Games

#### Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

Oiseaux, souris et écureuils sont en route vers leur cachette mais Max Le Chat est derrière eux!

Un jeu de stratégie excitant pour petits et grands.

#### Les Jeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle?

Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération.

L'imagination des joueurs crée de nouvelles histoires à chaque partie.

#### Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

De vilains chasseurs chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.



# SANDCASTLES

## co-operative strategy game

1 to 8 players • age 5+ • duration about 15 minutes

### Contents

Game board, game rules, die, reference chart, 3 waves, 6 sand walls, 12 castle pieces (circular pieces), 6 sand piles, 6 shovels, 6 pails.

### Game objective

The players try to build 3 beautiful sandcastles before the waves reach the beach. Using sand, shovels and pails we can build the castles. Or we can build a sand wall to stop the waves! To succeed in this co-operative game, we try to help each other as much as we can.

### Preparation

1. Put the sand piles in a stack on the sand pile depicted on the game board. Put the shovels on the shovel and the pails on the pail.
2. Put the sand walls and castle pieces in two separate piles off the game board, but nearby.
3. Put the waves at their starting places at the left end of the board. One of them starts on the top left space, one in the middle and one on the 'Sunny Games' logo.
4. Put the reference chart near the board.
5. Decide together who will play first.

### Playing

1. Roll the die in turn. The reference chart shows you what to do. If you roll 1, you collect one sand pile from the board. On a 2, you collect a shovel. On a 3, collect one pail. Keep these cards in front of you. If there are no pieces left on one of the piles, you can *pick any one of the other pieces still left*. An important rule!!!
2. **CASTLE PIECES AND SAND WALLS:** Whenever a player has collected 1 sand pile piece, 1 shovel and 1 pail, this set of 3 can be traded for 1 castle piece or 1 sand wall. The players can also combine their pieces to make up a set. For example, a player can build a castle piece on his or her turn by handing in a shovel and letting another player hand in a pail and a sand pile. The used pieces are returned to their stacks on the game board. Note: You don't have to trade in a set of pieces right away. You can wait until you get a good collection and then, at the best strategic moment, build a lot of castle pieces and/or sand walls.
3. **WAVES:** If you roll 4, 5 or 6, you must move one of the three waves one space closer to the shore. The players choose which one is moving. When a wave reaches the castle space (the last space), it washes away the castle pieces that were built there. The castle space is flooded until the end of the game (the wave card remains there). You can't build a castle there anymore!
4. **SAND WALLS:** To stop a wave, you can build a sand wall on the space just before the castle space. Of course, the wall has to be in place before the wave comes to the wall place. When the die is thrown and the wall place is flooded, you are too late to build a sand wall. The wave has gone by and is ready to wash out the castle!
5. **STOPPING THE WAVE:** When a wave lands on a sand wall, it loses its force and disappears. But a new wave will come, starting on the space on the left side of the board. The sand wall is washed away and can't be used again. There are only six sand walls, so use them wisely!
6. **SANDCASTLES:** The castle pieces are put on the castle spaces. You are building the castles bit by bit. The top castle needs 5 pieces to be complete, the middle one needs only 3 and the bottom castle needs 4. You can choose to build one castle after the other, or to build several castles at the same time.

### Game end

1. You have completed the three sandcastles: Hurray! Everyone take a bow and thank each other for a good team effort!
2. One wave reaches a castle space: Now you will not succeed in building all three of the castles. But the game is not over yet! Keep playing until you have built one or two castles. Then celebrate that you did have some success, in spite of the bad luck! Can you think up a better strategy together, to build all three sandcastles?

### Publisher's suggestion

We have noticed that this game entices the children to think up new rules. With a co-operative game, this is OK as long as all the players agree with the new rules. Have fun with the added play dimension!

### An exciting variation that we love to play:

- With 4, move the top wave, with 5 the middle one and with 6 the bottom wave. When the wave is already on a castle space, choose one of the other two.
- Building a sand wall takes one extra sand pile. So 2 sand piles, 1 shovel and 1 pail.
- Gain 1 point for each castle piece, and 1 bonus point for a completed castle. Maximum score is 15, but 11 points is quite good already!

### Colophon

© 2016 Sunny Games.  
 This game is a license version of the game 'Sandcastles' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.  
 Original game rules © 1991, Jim Deacove (Family Pastimes).  
 This version © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.  
 Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games).  
 Illustrator: Jennifer Ring and Jim Deacove (Family Pastimes).  
 Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Holland.  
 Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

### Publisher:

Sunny Games  
 Keizerfazant 54  
 1704 WL Heerhugowaard  
 The Netherlands  
 +31-72-5747825 (072-kristal)  
 info@sunnygames.eu  
[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

### Four other co-operative games by Sunny Games

#### Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

#### Winter

1-12 players, age 6+

Winter has come. Snow and ice block the roads. With the help of snow ploughs and gritters we can return home safely!

#### Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

#### Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.