

Die Sandburgen von Burgund



An die Tiere von Burgund!

Ich komme euch in eurem schönen Burgund besuchen. Ich habe gehört, dass ihr das Meer und den Strand noch gar nicht kennt. Das möchte ich ändern! Mein liebster Ort auf der Welt ist der Strand. Auch ihr sollt das tolle Gefühl kennen, am Strand in der Sonne mit den Scheren im Sand zu wühlen ...

Deshalb möchte ich mit euch ein Strand-Fest veranstalten! Mit meinem königlichen Gefolge bringe ich jede Menge Strand-Dekorationen aus meiner Hauptstadt am Meer mit. Ihr könnt sie in meinen Sandburgen finden, in denen ich während meines Besuchs wohne. Bereitet das königliche Fest vor, indem ihr euer Dorf mit den Strand-Dekorationen schmückt.

Lasst uns zusammen ein tolles Strand-Fest feiern!

Majestätische sandige Grüße
Königin Krabbe

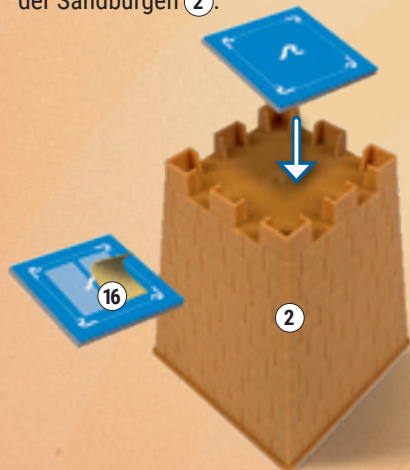
Inhalt

- ① 1 Sandburgen-Spielplan
- ② 6 Sandburgen mit Farbplättchen
(jeweils 2× gelb, rot und blau)
- ③ 1 Königin Krabbe
- ④ 4 Wappen
- ⑤ 4 Dörfer
- ⑥ 4 Lager
- ⑦ 4 Karren
- ⑧ 8 Farbwürfel
- ⑨ 12 Läden (jeweils 4× gelb, rot und blau)
- ⑩ 24 Dekorationen (jeweils 8× gelb, rot und blau)
- ⑪ 3 Tiere der königlichen Gilde
(Otter, Papageientaucher und Oktopus)
- ⑫ 8 Rollkäfer
- ⑬ 20 Kronen
- ⑭ 12 Spezialfähigkeiten
- ⑮ 1 Sandeimer
- ⑯ 1 Bogen doppelseitige Klebestreifen

Vor dem ersten Spiel

Bittet eine erwachsene Person, euch zu helfen. Löst alle Inhalte vorsichtig aus den Stanzrahmen.

Befestigt dann je ein Farbplättchen mit den Klebestreifen ⑯ an den Oberseiten der Sandburgen ②:



Spielaufbau

Dieser Aufbau gilt für die Einstiegs-Variante, mit der ihr das Spiel am besten kennenlernt.

Habt ihr schon ein paar Mal gespielt, könnt ihr die Variante „Die Kronen von Königin Krabbe“ für Fortgeschrittene ausprobieren! Diese findet ihr auf S. 7 der Spielanleitung.

- Puzzelt den Sandburgen-Spielplan ① zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Verwendet die Vorderseite mit dem Wattwurm. Platziert die 6 Sandburgen ② auf den 6 farblich passenden Feldern des Sandburgen-Spielplans. Stellt Königin Krabbe ③ zu den Girlanden auf dem Holzsteg. Sie wartet beim Strand-Fest auf euch!
- Sucht euch dann jeweils eines der 4 Wappen ④ (Biber, Igel, Fuchs oder Vogel) aus. Nehmt euch das dazugehörige Dorf ⑤, das Lager ⑥ und den Karren ⑦.



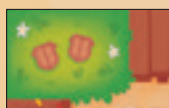
- Legt das Dorf und den Karren **mit der Wattwurm-Seite nach oben** vor euch. Parkt euren Karren rechts in eurem Dorf.
- Nehmt euch jeweils 2 Würfel ⑧ und legt diese auf die Würfel-Felder oben links eures Dorfs.
- Legt euer Lager mit der Wattwurm-Seite **nach oben** an die Seite des Sandburgen-Spielplans, an der ihr sitzt. Die Rückseiten mit den Kronen werden nur für die Variante „Die Kronen von Königin Krabbe“ benötigt.
- Legt jeweils 1 Laden ⑨ jeder Farbe (gelb, rot und blau) mit der nicht dekorierten Vorderseite nach oben auf die farblich passenden Felder eures Dorfs.



Aufbau für 2 Personen



- Legt euer **Wappen** auf den Sandburgen-Spielplan:



Spielt ihr zu **zweit**, legt ihr eure Wappen auf das **grüne Feld mit den 2 Wappen**.



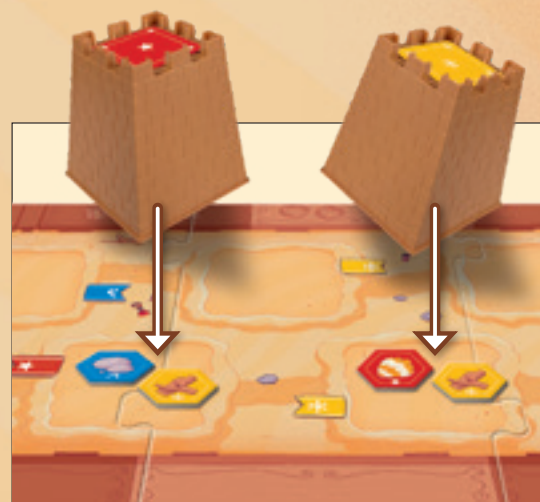
Spielt ihr zu **dritt**, legt ihr eure Wappen auf das **grüne Feld mit den 3 Wappen**.



Spielt ihr zu **viert**, legt ihr eure Wappen auf das **grüne Feld mit den 4 Wappen**.



- Nehmt für jede Person, die mitspielt, **2 Dekorationen** (10 pro Farbe) und mischt sie zusammen auf einen Haufen. Legt dann zufällig unter jede Sandburg auf dem Spielplan **so viele Dekorationen wie Personen mitspielen**.
- Versteckt die 3 **Tiere** der königlichen Gilde (11) zufällig unter 3 verschiedenen Sandburgen (so, dass alle sehen können, unter welchen Sandburgen welche Tiere versteckt wurden).
- Legt die **Rollkäfer** (12) neben den Spielplan.
- Die **Kronen** (13) und **Spezialfähigkeiten** (14) benötigt ihr nur für die Variante „Die Kronen von Königin Krabbe“. Legt sie zurück in die Spieleschachtel.
- Wer zuletzt eine Sandburg gebaut hat, nimmt sich den **Sandeimer** (15) und legt ihn vor sich ab.



Beispiel: Fuchs und Biber spielen zu zweit. Sie legen ihre 12 Dekorationen (jeweils 4 gelbe, rote und blaue) zusammen, mischen sie und legen dann zufällig 2 Dekorationen unter jede Sandburg. Würde auch noch der Igel mitspielen, dann würden sie insgesamt 18 Dekorationen (6 Stück pro Farbe) zusammenmischen und jeweils 3 Dekorationen unter die Sandburgen legen.

Ziel des Spiels

Dekoriert euer Dorf für das Strand-Fest von Königin Krabbe! Findet dafür die richtigen Dekorationen. Für jede Dekoration und für jeden fertig dekorierten Laden erhaltet ihr Punkte. Habt ihr die passenden Läden dekoriert, können die Tiere der königlichen Gilde in eure Dörfer einziehen. Dafür bekommt ihr zusätzliche Punkte. Aber könnt ihr die Tiere der königlichen Gilde auch schneller finden als eure Mitspielenden? Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat!



Einstiegs-Variante (ab 5 Jahren)



Spielablauf

Zu Beginn eines Durchgangs **würfelt** ihr alle **gleichzeitig** mit euren **zwei Würfeln**. Legt dann eure Würfel auf die Würfel-Felder (oben links) eures Dorfes. Wer den **Sandeimer** vor sich hat, beginnt:

Setze einen beliebigen deiner beiden Würfel ein. Du darfst dir aussuchen, welchen deiner beiden Würfel du **zuerst** einsetzen möchtest. Du kannst die Würfel für **zwei verschiedene Aktionen** einsetzen:

1. Suche unter einer Sandburg nach Dekorationen!

Königin Krabbe hat eine Menge toller Strand-Dekorationen aus ihrer Hauptstadt am Meer mitgebracht. Diese Dekorationen kannst du nun in ihren Sandburgen finden. Um die Läden in deinem Dorf für das Strand-Fest zu schmücken, brauchst du **je 2 Dekorationen der gleichen Farbe**:



Treibholz-Dekoration

Muschel-Dekoration

Stein-Dekoration

Setze deinen **gewählten Würfel** auf eines der beiden **Würfel-Felder** deines Lagers.



Suche dir **eine** der beiden **Sandburgen** deiner **gewürfelten Farbe** aus und **hebe** diese **hoch**. Schaut nun alle gemeinsam, was sich dort finden lässt:



- **Hast du eine Dekoration gefunden?**
Nimm dir die Dekoration, falls du **noch nicht beide Dekorationen dieser Farbe** in deinem Lager und/oder Dorf hast.

Liegen unter dieser Sandburg mehrere Dekorationen, suchst du dir **eine** aus. Lege die Dekoration auf ein freies **Dekorations-Feld** deines Lagers.



• **Hast du unter der Sandburg ein Tier der königlichen Gilde entdeckt?**

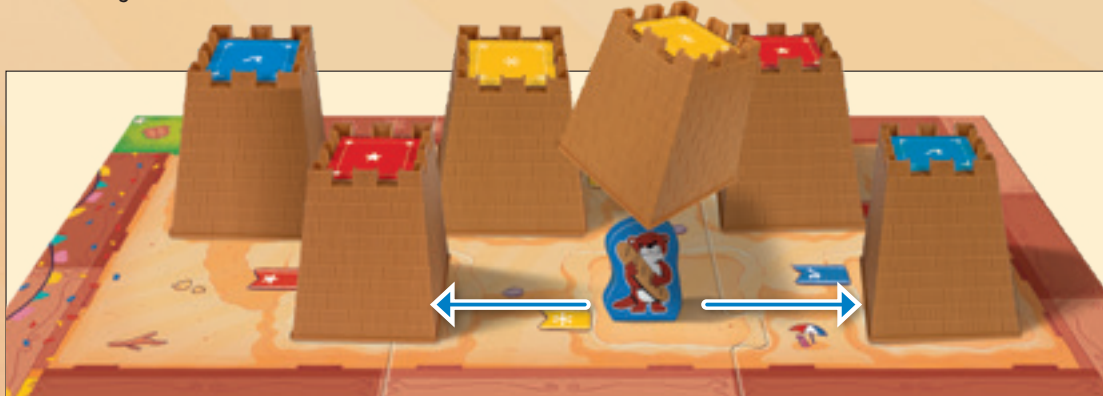
Die drei Tiere der königlichen Gilde können in einen Laden in deinem Dorf einziehen. Dafür muss der passende Laden aber fertig dekoriert sein, denn die Tiere der königlichen Gilde sind anspruchsvoll!

Sieh in deinem Dorf nach, ob du schon den Laden für das Tier fertig dekoriert hast.

Ein Laden ist fertig dekoriert, sobald du **zwei Dekorationen der gleichen Farbe** in deinem Dorf hast (z.B. zwei blaue Stein-Dekorationen für die Bäckerei). Wie du Dekorationen transportierst, lernst du auf der nächsten Seite.



► **Hast du ein Tier entdeckt, für das du noch keinen fertig dekorierten Laden hast?** Dann möchte es noch nicht in dein Dorf einziehen und **wandert** erst mal **weiter**. Suche eine **neue Sandburg** für das Tier aus. Wähle eine Sandburg, die sich **entlang des Pfades 1 Feld** weiter rechts oder links befindet. Lege dann das Tier darunter. Deine Mitspielenden müssen sehen können, unter welcher anderen Sandburg du das Tier versteckst.



Obsthändler Papageientaucher
möchte einen mit **Treibholz** dekorierten **Marktstand (gelb)**.

Schreinerin Oktopus
will eine mit **Muscheln** dekorierte **Schreinerei (rot)**.

Bäcker Otter
bevorzugt eine mit **Steinen** dekorierte **Bäckerei (blau)**.

► **Hast du ein Tier entdeckt, für das du den fertig dekorierten Laden in deinem Dorf hast?**

Dann **nimmst** du das Tier und **legst** es auf den passenden Laden. Dafür bekommst du einen Punkt: **Rücke** sofort **1 Feld** mit deinem Wappen auf dem Holzsteg des Sandburgen-Spielplans **vor**.



Außerdem schaust du, ob unter der Sandburg noch eine Dekoration liegt, die du dir nehmen kannst.

Die Tiere der königlichen Gilde ziehen **direkt** in ihren Laden, sobald sie die Möglichkeit haben. Anders als die Dekorationen müssen sie nicht erst in dein Lager gelegt und von dort in das Dorf transportiert werden.

Sobald ein Tier der königlichen Gilde in ein Dorf eingezogen ist, bleibt es dort und kann **bei den anderen Mitspielenden nicht mehr einziehen**. Entdeckst du mehrere Tiere unter einer Sandburg, darfst du **alle**, für die du bereits einen Laden fertig dekoriert hast, in diesem Zug auf die passenden Läden legen.

Stelle dann die Sandburg **zurück auf ihr Feld** und decke damit möglicherweise verbleibende Dekorationen wieder ab.

Die Rollkäfer

Kannst du dir in deinem Zug **nichts nehmen**, also befindet sich keine oder keine passende Dekoration unter der Sandburg oder nur Tiere, die noch nicht in dein Dorf einziehen können? Dann nimmst du dir einen **Rollkäfer** und legst ihn auf ein freies Rollkäfer-Feld deines Dorfes.



Der Rollkäfer kann einen Würfel für dich auf **deine gewünschte** Farbe drehen!

Setze in deinem Zug einen Rollkäfer ein, um einen deiner noch nicht eingesetzten Würfel auf eine beliebige Farbe zu drehen.

Lege den Rollkäfer dann zurück in den Vorrat. Du darfst **maximal 2 Rollkäfer** gleichzeitig in deinem Dorf haben.

2. Transportiere eine Dekoration zu deinem Dorf!

Hast du in einer vorherigen Runde eine Dekoration unter einer Sandburg gefunden und in dein Lager gelegt, kannst du sie nun mit deinem Karren zu deinem Dorf transportieren.

Du kannst diese Aktion nur mit einem Würfel ausführen, dessen **Farbe** zu deiner **Dekoration in deinem Lager passt**. Setze den **Würfel** auf eines der beiden **Würfel-Felder deines Karrens**. Schiebe dann deinen Karren über den Spieltisch, bis du bei deinem Lager am Rand des Sandburgen-Spielplans ankommst. Platziere **eine** zur Würfelfarbe passende Dekoration aus deinem Lager auf deinem Karren und fahre dann mit dem Karren zurück zu deinem Dorf.

Du kannst **immer nur eine Dekoration** transportieren, auch wenn du zwei gleichfarbige Dekorationen in deinem Lager hast.

Lege die Dekoration auf ein freies Feld des farblich passenden Ladens. Dafür bekommst du einen Punkt: **Rücke sofort 1 Feld** mit deinem Wappen auf dem Holzsteg des Sandburgen-Spielplans **vor**.

Super, du bist Königin Krabbes Strand-Fest ein bisschen näher gekommen!



Hast du zwei Dekorationen einer Farbe zu deinem Dorf transportiert und damit den Laden dieser Farbe für das Strand-Fest fertig dekoriert, **drehst** du den **Laden um** und **rückst**

sofort 1 zusätzliches Feld mit deinem Wappen auf dem Holzsteg vor. Ab jetzt kann das farblich passende Tier in diesen Laden einziehen, wenn du es in einem späteren Zug unter einer Sandburg entdeckst.

Nachdem du einen deiner Würfel eingesetzt hast, ist die **nächste Person** im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ist dein Lager voll, sind also alle Dekorations-Felder mit Dekorationen belegt, kannst du nicht mehr nach neuen Dekorationen suchen! Versuche stattdessen, deine gesammelten Dekorationen zu deinem Dorf zu transportieren. Falls du in deinem Zug keine Dekoration transportieren kannst (weil du nicht die passende Farbe gewürfelt hast und keinen Rollkäfer besitzt), nimmst du dir einen Rollkäfer.

Setzt nacheinander alle **zuerst euren ersten Würfel** in der 1. Runde ein, und dann **euren zweiten Würfel** in der 2. Runde.

Anschließend beginnt ein **neuer Durchgang**: Gebt den Sandeimer an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Dann würfelt ihr alle gleichzeitig mit euren beiden Würfeln usw.

Ende des Spiels

Sobald eine Person das Strand-Fest (das erste Feld auf dem Holzsteg mit den Girlanden) erreicht hat,



wird die angefangene **Würfelrunde noch fertig** gespielt. Ihr spielt also noch so lange weiter, bis die Person mit dem Sandeimer wieder dran wäre.

Wer dann auf dem Holzsteg am weitesten vorne steht, hat gewonnen!

Stehen zwei oder mehr Personen mit ihrem Wappen auf demselben Feld, teilt ihr euch den Sieg.

Gut gemacht, eure Dörfer sind nun für das Strand-Fest wunderbar dekoriert. Königin Krabbe freut sich sehr!



QUIEEEEETSCH!
BRUMMMM!
RATTTTER!

Beispiel: Der Biber hat einen blauen Würfel eingesetzt, um die zweite Stein-Dekoration (blau) zu seinem Dorf zu transportieren (A). Er legt sie auf das passende Feld neben der Bäckerei (B). Dann rückt er 1 Feld mit seinem Wappen auf dem Holzsteg des Sandburgen-Spielplans vor (C).

Da er nun beide Dekorationen für die Bäckerei in seinem Dorf hat, ist die Bäckerei fertig dekoriert. Der Biber dreht die Bäckerei auf die dekorierte Rückseite (D) und rückt noch 1 zusätzliches Feld mit seinem Wappen auf dem Holzsteg vor (E).

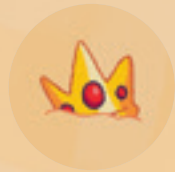
Ab sofort kann Bäcker Otter in das Dorf des Bibers ziehen, falls der Biber ihn vor den anderen Mitspielenden finden kann!



Die Kronen von Königin Krabbe (Fortgeschrittenen-Variante ab 7 Jahren)



Habt ihr die Einstiegs-Variante schon gespielt, dann könnt ihr die Fortgeschrittenen-Variante ausprobieren, bei der Königin Krabbe wertvolle Kronen an euch verteilt!



Spielaufbau

Für die Fortgeschrittenen-Variante verwendet ihr die **Rückseite** des Sandburgen-Spielplans **mit den Kronen** im Sand. Legt außerdem euer Dorf, euer Lager und euren Karren mit der Kronen-Seite nach oben vor euch. Parkt euren Karren dementsprechend links in eurem Dorf. *Beachte, dass du auf der Kronen-Seite nur noch drei Dekorations-Felder in deinem Lager hast.*

Die jüngste Person setzt **Königin Krabbe oben auf** eine beliebige Sandburg. Legt die **Kronen** neben den Spielplan. Die **Spezialfähigkeiten** werden nur für die **Erweiterung** gebraucht. Baut den **Rest des Spiels** so auf, wie ihr es aus der Einstiegs-Variante kennt (s. Seite 2 und 3).

Spielablauf

Der allgemeine Spielablauf ist mit der Einstiegs-Variante identisch. In dieser Variante könnt ihr aber Königin Krabbe treffen, so Kronen sammeln und diese in eurem Dorf für Verbesserungen und Punkte einsetzen.

Besuch bei Königin Krabbe

Sitzt Königin Krabbe auf der Sandburg, unter der du nach Dekorationen suchst? Dann nimmst du dir zuerst eine Krone und legst sie auf ein freies Kronen-Feld deines Lagers (falls du noch genug Platz hast). Versetze dann Königin Krabbe auf eine andere Sandburg, die sich **entlang des Pfads 1 Feld** weiter rechts oder links befindet. Danach suchst du wie gewohnt nach Dekorationen.



Mit den Kronen kannst du **Punkte erhalten** oder **Fähigkeiten freischalten**. Für beides musst du sie zu deinem Dorf transportieren. Jedes Mal, wenn du mit deinem Karren eine

Dekoration aus deinem Lager zu deinem Dorf transportierst, kannst du **genau eine Krone zusätzlich** mitnehmen. Dann **musst** du die Krone **auf einem Feld der Farbe** der Dekoration, die du gerade transportiert hast, einsetzen. *Transportierst du eine Krone zusammen mit einer blauen Stein-Dekoration, kannst du diese Krone also nur bei den beiden blauen Feldern in deinem Dorf einsetzen.*

Hast du einen Laden fertig dekoriert, kannst du dort keine Kronen mehr einsetzen.

Mit den Kronen kannst du Folgendes freischalten:

- Setzt du eine Krone beim **linken Feld** einer Farbe ein (A), schaltest du damit eine **Fähigkeit** frei. Diese gilt für dich **ab sofort für den Rest des Spiels**.



Rot - Schreinerei:

Immer wenn du nach Dekorationen suchst, darfst du unter **beide** Sandburgen deiner eingesetzten Farbe schauen und dich dann für eine entscheiden, die du für deine Aktion wählen möchtest. Das kann auch eine leere Sandburg sein, für die du dann einen Rollkäfer bekommst.



Gelb - Marktstand:

Immer wenn du unter der Sandburg, auf der Königin Krabbe sitzt, nach Dekorationen suchst, nimmst du dir statt einer Krone zwei Kronen (falls du noch genug Platz in deinem Lager hast).



Blau - Bäckerei:

Immer wenn du einen Rollkäfer bekommst, nimmst du dir stattdessen gleich zwei (falls du noch genug Platz in deinem Dorf hast).

- Setzt du eine Krone beim **rechten Feld** (B) einer Farbe ein, rückst du sofort **einmalig 1 Feld** mit deinem Wappen auf dem Holzsteg **vor**.



Erweiterung: Die Spezialfähigkeiten



Habt ihr die Variante „Die Kronen von Königin Krabbe“ schon gespielt?
Dann könnt ihr mit der Erweiterung unterschiedliche Fähigkeiten ausprobieren!

Der Spielablauf ist mit der Fortgeschrittenen-Variante identisch. Für die Erweiterung nehmt ihr die **Spezialfähigkeiten** dazu. Sortiert sie in drei farbige Stapel (gelb, rot und blau). Mischt diese verdeckt und getrennt. Jede Person zieht **eine zufällige Spezialfähigkeit pro Farbe**. Legt übrige Spezialfähigkeiten zurück in die Spieleschachtel.

Dreht eure gezogenen Spezialfähigkeiten **um** und deckt mit ihnen **farblich passend jeweils die linken Fähigkeiten-Felder** in eurem Dorf ab. Die Spezialfähigkeiten könnt ihr genau wie die normalen Fähigkeiten mit Kronen für den Rest des Spiels freischalten.

Erhaltet ihr durch eine Spezialfähigkeit einen Rollkäfer oder eine Krone, könnt ihr diese nur nehmen, falls ihr noch genug Platz dafür habt.



Wenn du einen Rollkäfer bekommst, **darfst** du dir stattdessen eine Krone nehmen und in dein Lager legen.



Würfelst du einen Pasch (beide Würfel zeigen die gleiche Farbe), nimmst du dir eine Krone und legst sie in dein Lager.



Bevor du unter einer Sandburg nach Dekorationen suchst, **darfst** du Königin Krabbe um 1 Feld nach rechts oder links bewegen.



Triffst du ein Tier, wenn du unter einer Sandburg nach Dekorationen suchst, nimmst du dir einen Rollkäfer und legst ihn in dein Dorf (egal, ob das Tier in dein Dorf einziehen kann oder nicht).



Würfelst du einen Pasch, nimmst du dir einen Rollkäfer und legst ihn in dein Dorf.



Bewegst du Königin Krabbe nach deinem Besuch auf eine gelbe Sandburg, nimmst du dir einen Rollkäfer und legst ihn in dein Dorf.



Triffst du ein Tier, wenn du unter einer Sandburg nach Dekorationen suchst, nimmst du dir eine Krone und legst sie in dein Lager (egal, ob das Tier in dein Dorf einziehen kann oder nicht).



Würfelst du einen Pasch, **darfst** du sofort einen oder beide Würfel auf eine beliebige Farbe drehen.



Bewegst du Königin Krabbe nach deinem Besuch auf eine rote Sandburg, nimmst du dir einen Rollkäfer und legst ihn in dein Dorf.



Wenn du eine Krone bekommst, **darfst** du dir stattdessen einen Rollkäfer nehmen und in dein Dorf legen.



Würfelst du einen Pasch, darfst du sofort geheim unter eine beliebige Sandburg schauen (ohne dass die anderen darunter schauen dürfen).



Bewegst du Königin Krabbe nach deinem Besuch auf eine blaue Sandburg, nimmst du dir einen Rollkäfer und legst ihn in dein Dorf.