



SEA OR SHORE



Julie reizen af naar mysterieuze eilanden, waar ongekende rijkdommen op de zeebodem liggen te wachten. Speel jij de hoogste kaart van de juiste kleur, dan is de schat van jou. Maar niets is zo simpel als het lijkt, spelers laten enkel het cijfer of de kleur van hun kaart zien: toon jij de zee of de kust? Speel de juiste kaart, bluff en duik naar de diepte. Kom jij met de meeste schatten bovendien?



48 Eilandkaarten
(vier kleuren)



2 Actiekaarten



22 Pluskaarten



32 Schatkaarten
(vier kleuren)



5 Afdekkaarten



1 Startspeler kaart

SAMENVATTING VAN HET SPEL

In dit spel is het jouw doel om zoveel mogelijk schatten van verschillende kleuren op te duiken. Dit doe je door op het juiste moment de juiste eilandkaarten te spelen. Speel slim en bedenken goed of je het eiland (cijfer) of de zee (kleur) van jouw kaart bedekt. Op deze manier probeer je de andere spelers op het verkeerde been te zetten en zo de hoogste kaart van een kleur te spelen. Als je dit lukt, win je de schatkaart van die kleur of misschien kan je zelfs een schat afpakken van een andere speler! Is er geen schatkaart in de door jouw gespeelde kleur, dan activeer je een actie die je voordeel oplevert en je kansen op andere schatten vergroot. Het spel eindigt na twee rondes en de speler met de meeste punten wint het spel!

SPELVOORBEREIDING

Afhankelijk van het aantal spelers, maak je één of twee trekstapels van de schatkaarten. De schatkaarten hebben een getal, dit getal geeft het aantal punten aan wat zij waard zijn. Maak de stapels met deze instructies:

3 spelers: haal een totaal van twaalf schatkaarten uit het spel. Dit zijn van elke kleur 1x twee punten, 1x drie punten en 1x vier punten. Maak één stapel van de rest van de 20 schatkaarten.

4 & 5 spelers: Gebruik alle schatkaarten en maak twee stapels van schatkaarten, één stapel met blauw & rood en één stapel met groen & paars.

Schud de stapel(s) en plaats deze gedekt midden op tafel, dit zijn de schatkaarten-trekstapels. Draai de bovenste kaart om zodat deze zichtbaar is voor de spelers. Bij drie spelers is er dus één trekstapel

schatkaarten, bij vier/vijf spelers twee trekstapels. Pak de twee actiekaarten, kies welke kant je gebruikt en leg ze naast de trekstapels op tafel. Maak een stapel van de pluskaarten en plaats deze ook midden op tafel. Schud alle eilandkaarten. Bij een drie- of vier-speler spel krijgt iedere speler twaalf eilandkaarten en bij een vijf-speler spel krijgt iedere speler negen eilandkaarten op de hand. Leg eventueel overgebleven kaarten terug in de doos. Houd de eilandkaarten geheim voor de andere spelers. Iedere speler krijgt ook een afdekkaart. Bepaal de startspeler en geef deze speler de startkaart.

Voordat het spel begint kijkt elke speler in zijn hand van welke kleur hij de meeste kaarten heeft. Van die kleur geeft hij zijn hoogste kaart aan de speler rechts van hem. Heb je van meerdere kleuren de meeste kaarten? Bepaal dan zelf van welke kleur je de hoogste kaart weg geeft.

SPELVERLOOP

Je bent nu klaar om een 'slag' te spelen (één kaart van iedere speler). De startspeler begint het spel. Hij pakt de afdekkaart en dekt de helft van de kaart die hij wil spelen in zijn hand af. Vervolgens speelt hij deze kaart, half afgedekt, voor zich op tafel. Je hebt dus de optie om de zee (kleur) of het eiland



(cijfer) van jouw kaart te laten zien. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. Als elke speler een kaart gespeeld heeft, laat iedereen zijn gespeelde kaart helemaal zien.

Dit kan twee uitkomsten hebben:

1) Je wint de slag van een kleur

Je kan op twee manieren de slag van een kleur winnen:

- Je speelt als enige speler een kaart van een bepaalde kleur OF;
- Andere speler(s) spelen dezelfde kleur, maar jij speelt de hoogste kaart.

Aangezien er meerdere kleuren zijn kunnen dus meerdere spelers in één slag winnen.

Schatkaart pakken of afpakken

Als je de slag wint van een kleur mag je de schatkaart van dezelfde kleur uit het midden pakken, als deze bovenop de trekstapel ligt, en open voor je neer leggen. Dit is het begin van je persoonlijke puntenstapel. Elke gewonnen schatkaart legt de speler bovenop zijn persoonlijke puntenstapel. De bovenste kaart van je persoonlijke puntenstapel is altijd zichtbaar voor de andere spelers.

De speler die de slag wint mag in plaats van de schatkaart van de trekstapel ook de bovenste schat van een persoonlijke puntenstapel van een andere speler pakken als:

- De speler dezelfde kleur heeft gespeeld als de bovenste kaart van een schatkaarten-trekstapel.
- De speler dezelfde kleur heeft gespeeld als jij.
- De speler deze kleur als bovenste kaart op zijn persoonlijke puntenstapel heeft liggen.

Actie activeren

Win je de slag van een kleur maar kan je 'schatkaart pakken of afpakken' niet uitvoeren omdat de bovenste kaart op de punten-trekstapel niet van jouw kleur is? Dan activeer je de actie van die kleur (zie 'Actiekaarten').

2) Je verliest de slag van een kleur

Als je dezelfde kleur speelt als een andere speler(s) en jij speelt een lagere waarde dan verlies je de slag. De speler(s) die de laagste kaart van een kleur in de slag speelt krijgt pluskaarten. Het aantal pluskaarten dat de speler krijgt is gelijk aan het aantal kaarten dat er van die kleur in de slag gespeeld zijn. Leg de pluskaarten voor je neer.



Eric wint met zijn rode 8 de rode slag. Hij mag de schatkaart uit het midden pakken, maar kiest ervoor de rode 4 schatkaart van Stephanie te af te pakken. Niels heeft de rode slag verloren en ontvangt 3 pluskaarten. Marlou heeft de groene slag gewonnen en mag de groene actie gebruiken. De schatkaarten in het midden worden afgelegd.

In de slag handel je als eerst de gewonnen schatkaarten en pluskaarten af, daarna eventuele acties. Acties kunnen effect hebben op elkaar, dus ze moeten in volgorde worden afgehandeld vanaf de startspeler. Als dit klaar is draai je voor elke schatkaart-trekstapel een nieuwe kaart open. Als een kleur niet is gespeeld, of een speler een schatkaart van een andere speler heeft gestolen, gaat de overgebleven schatkaart van de trekstapel onderop de stapel en wordt er een nieuwe schatkaart omgedraaid. Alle gespeelde eilandkaarten leg je af. Vervolgens krijgt de volgende speler met de klok mee de startspeler kaart en deze speler begint de volgende slag. Dit gaat zo door totdat alle handkaarten gespeeld zijn.



PLUSKAARTEN

Een speler kan pluskaarten krijgen met het verliezen van een slag. De pluskaarten kan je voor je op tafel bewaren om later in te zetten. Op het moment dat je een eilandkaart speelt mag je pluskaart(en) erbij leggen. De pluskaarten moeten zichtbaar zijn voor andere spelers. Elke pluskaart verhoogt de waarde van de gespeelde kaart met 1 punt (met een maximum totaalwaarde van 12). Als een speler bijvoorbeeld een blauwe 7 speelt met drie pluskaarten, dan wordt de waarde van de blauwe kaart 10. Hierdoor kan een gelijkspel ontstaan tussen spelers. In het hele spel geldt: Is het gelijkspel? Dan wint de startspeler of de speler die het eerst volgt (met de klok mee). Leg de gespeelde pluskaart(en) na de slag terug op de stapel.

Zijn de pluskaarten op? Dan kunnen er op dat moment geen pluskaarten verdiend worden. Let op, aan het eind van het spel krijg je per twee pluskaarten één punt.

ACTIEKAARTEN

Er zijn twee dubbelzijdige actiekaarten. Eén kaart met de kleuren rood & blauw en één kaart met paars & groen. Als een speler de slag van een kleur wint waarvan er geen puntenkaart ligt activeert hij de bijhorende actie. De acties zijn:



1. Pak twee pluskaarten van één andere speler af. Kan dit niet? Pak er dan twee uit de voorraad.
2. Trek twee handkaarten van een andere speler. Geef er twee naar keuze terug. Dit mogen ook dezelfde kaarten zijn. Hebben spelers nog maar 1 kaart over? Pak er dan 1 en geef er 1 naar keuze terug.
3. Bekijk de bovenste drie gesloten puntenkaarten van één van de trekstapels en leg deze in een volgorde naar keuze gesloten terug bovenop dezelfde trekstapel.
4. Neem één eilandkaart die door een speler deze ronde is gespeeld op hand. Leg daarvoor een eilandkaart naar keuze uit je hand af.

Uitzondering: Als er met 3 spelers gespeeld wordt, kan het voorkomen dat er van beide kleuren van één actiekaart geen schatkaart beschikbaar is. In dit geval worden deze kleuren als één beschouwd in de slag bij het bepalen van de winnaar van de actie. *Voorbeeld: Eric speelt rood 4, Marlou speelt paars 7 en Niels een groene 9. Niels wint de actie van de paars/groene actiekaart en Marlou verdient twee pluskaarten.*

EINDE VAN HET SPEL

Als alle spelers al hun eilandkaarten hebben gespeeld eindigt de ronde. Elke speler telt de punten bij elkaar op van zijn persoonlijke puntenstapel met schatkaarten. Elke twee pluskaarten die de speler over heeft zijn 1 punt waard. Het totaal aantal punten wordt per speler genoteerd. Vervolgens wordt het spel opnieuw klaar gelegd zoals de spelvoorbereiding beschrijft en wordt er een nieuwe ronde gestart. De speler die na twee rondes de meeste punten heeft wint het spel.

CREDITS

Auteur: Lars Jansen

Illustraties: Kris Lauwen

Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach

Uitgever: Jolly Dutch

Versie: 2024

BEKIJK ONZE
UITLEGVIDEO

