



SEALS

MI 21



In Seals proberen de spelers sets van kaarten te verzamelen en daarmee Aziatische koninklijke zegels te verkrijgen. Om de meeste zegels te kunnen bemachtigen, moet je sneller en slimmer zijn dan je tegenstanders en ook een beetje geluk hebben!

◆ INHOUD

55 kaarten in 5 kleuren



2 Rode Munten 20 Zegels



◆ VOORBEREIDING

- Leg alle Zegels binnen het bereik van de spelers.
- Neem 5 Zegels en leg ze in een **gedekte** stapel.
- Schud alle kaarten en leg ze in een trekstapel in het midden van de tafel.
- Bepaal willekeurig een startspeler.



◆ SAMENVATTING

Het spel verloopt over maximum **5 rondes**, waarin de spelers kaarten verzamelen en hiermee **Sets** proberen te maken. Een winnende set kan bestaan uit **vier dezelfde kaarten** (vier dezelfde cijfers of vier Munten), of uit een **straat van 10** (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10).

◆ VERLOOP VAN EEN RONDE

- Begin je beurt door kaarten van de trekstapel om te draaien tot je **4 openliggende kaarten** hebt om uit te kiezen.
- Kies dan de kaart(en) die je in de hand wil nemen.
- Deze kaarten moeten ofwel:
 - » allemaal **dezelfde kleur** hebben, of
 - » allemaal **hetzelfde symbool** hebben (cijfer of Munt).
- Aan het eind van je beurt mag je één of meerdere Sets uitspelen om de ronde te winnen.



Hier zou je de twee Munten of de twee blauwe kaarten kunnen nemen, of de twee vieren, of enkel de groene kaart, of enkel de rode Munt.



Hier zou je de drie zwarte kaarten kunnen nemen, of enkel de 2, enkel de 4, enkel de 5, of enkel de 7.



Soms kun je maar één kaart nemen...

Opmerking: eenzelfde kaart kan geen deel uitmaken van 2 verschillende sets (zie verder).

◆ SETS

- Als je een Set uitspeelt, win je **onmiddellijk** de ronde.
- Afhankelijk van je set ontvang je een aantal Zegels:

- » 4 **lage** kaarten:neem
- » 4 **hoge** kaarten:neem
- » 4 **Munten**:neem
- » 1 **volledige straat**:neem

◆ BELANGRIJK

Als je Zegel(s) mag nemen, neem dan steeds **het eerste Zegel** (en enkel het eerste) van de gedekte stapel. Zo kun je het aantal rondes bijhouden.



◆ NIEUWE RONDE

- Volg bij de start van een nieuwe ronde de instructies van de **VOORBEREIDING**.
- **Uitzondering:** de startspeler verandert van ronde tot ronde **in wijzerzin**.

◆ EINDE VAN HET SPEL

- Aan het eind van een ronde **win** je onmiddellijk het spel als je **5 of meer Zegels** hebt verzameld.
- Als dit niet gebeurt, dan eindigt het spel **na de 5e ronde** (als een speler het laatste Zegel van de stapel neemt). De speler die op dat moment de **meeste Zegels** bezit, is de winnaar.
- Is er een gelijkspel, dan spelen de betrokken spelers een laatste ronde om de winnaar te bepalen.

SLOTWOORD VAN DE ONTWERPERS

We waren net op restaurant aan het vieren dat een van onze andere spellen een uitgever had gevonden, toen Frank - de wiskundeknobbel van ons trio - een wiskundige theorie aanhaalde die «Hall's marriage» heet, en die uitgelegd kan worden met behulp van een standaard pakje speelkaarten. Sebastien heeft altijd speelkaarten bij zich, dus we probeerden het meteen uit. Zo ontstond die avond de eerste versie van de spelregels van Seals!

HET TEAM

Spelontwerp: Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon
Grafisch Ontwerp & Illustraties: Vincent Dutrait
Productie: Kevin Kichan Kim
Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen
Alle Rechten Voorbehouden © 2019 Mandoor Games

