REGELN

Beach Cleaner

MACHE DEINEN STRAND SAUBER!

2 BIS 4 SPIELER
5 - 25 MINUTEN
AB 8 JAHRE

Strände sind mit Müll vom Meer überflutet oder Müll wird von Badegästen am Strand zurückgelassen. Jeder Strandräuber hat einen eigenen Strand, welchen er als erstes aufräumen muss.
Der Strandräuber, welchem dies als erster gelingt, gewinnt das Spiel. Stelle sicher, deinen Strand zu reinigen, bevor die Flut kommt, weil sonst dein Strand wieder mit Müll überflutet wird. Befreie deinen Strand von den Seeminen und lasse ihn nicht von Badegästen verschmutzen. Eine richtige Herausforderung. Möge der beste Strandräuber gewinnen!

1. Ziel des Spieles:

Der Strandräuber, der als erster den Müll und die Seeminen von seinem Strand aufgeräumt hat, gewinnt das Spiel.

2. Das Spiel:

Beachcleaner hat 110 Karten (entferne die 2 Werbekarten). Wähle die 20 Starter-Karten, die mit den Buchstaben A, B, C oder D versehen sind.

Jeder Spieler erhält 5 Starter-Karten (A, B, C oder D) mit Müll.
Gebrauch von Starter-Karten: Bei 2 Spieler: AB oder CD
Bei 3 Spieler: ABC, ACD oder BCD
Bei 4 Spieler: ABCD

Jeder Spieler legt seine 5 Starter-Karten nebeneinander, wobei die Seite mit dem Müll auf dem Strand sichtbar ist.

Danach muss jeder Spieler aus den 4 Strandräuber-Karten, die zweiseitig sind, eine auswählen und bestimmen, welche Seite er/sie gebraucht. Diese Strandräuber-Karte legst du vor eine deiner 5 Starter-Karten. Dann musst du diese Starter-Karte zu 'sauber' drehen. Siehe Bild oben.

Die übrigen 86 Karten sind die Hand-Karten (diese Karten haben einen sauberen Strand auf der Rückseite). Nimm am Anfang jedes Spiels die 4 Flut-Karten heraus. Mische die übrigen 82 Hand-Karten und gebe jedem Spieler 4 Hand-Karten. Lege 3 Hand-Karten in der Mitte offen hin.

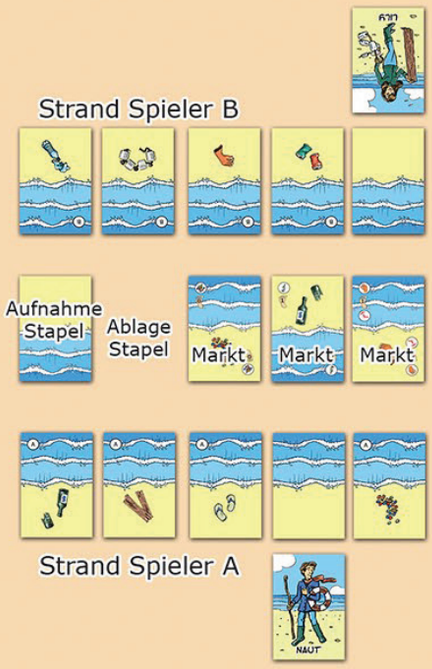
Mache 2, 3 oder 4 Stapel mit den übrigen Karten. Siehe unten abgebildete Tabelle.

Spieler	**Stapel 1**	**Stapel 2**	**Stapel 3**	**Stapel 4**	Flut-Karten
2	12	12	12	35	**4**
3	18	18	31	X	**3**
4	24	39	X	X	**2**

Füge jedem Stapel eine Flut-Karte hinzu (bei einem Spiel mit 3 oder 4 Spieler werden nicht alle Flut-Karten gebraucht, weshalb es weniger Stapel gibt). Kombiniere jeden Stapel und mache daraus 1 Stapel. Vergewissere dich, dass der grösste Stapel zuunterst liegt (Bemerkung: mische den Stapel nicht nochmals). Der komplette Stapel ist der Aufnahmestapel. Neben dem Aufnahmestapel muss Platz für den Ablege-Stapel sein.

Bemerkung: Wenn der Aufnahme-Stapel leer ist, dann mische den Ablage-Stapel und mache einen neuen Aufnahme-Stapel. Aber bevor du mischt, musst du 1 Flut-Karte rausnehmen. Von jetzt an können die restlichen Flut-Karten überall im Aufnahme-Stapel sein.

Beispiel Anfangsaufstellung für 2 Spieler:



3. Erklärung Aktionen:

Der Spieler, der als letzter einen Strand saubergemacht hat, darf anfangen. Nachher geht es im Uhrzeigersinn weiter. Pro Zug darf ein Spieler maximal 4 Aktionen machen.

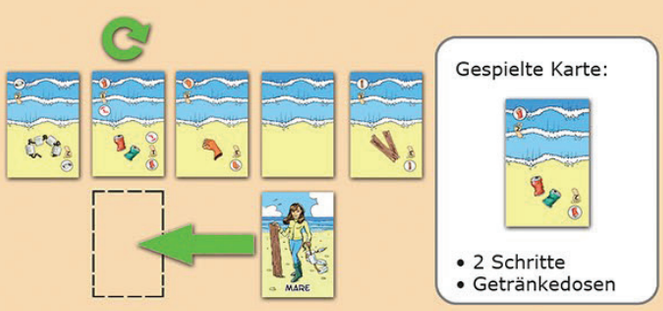
Aktion 1: Nimm eine neue Karte vom Aufnahme-Stapel.

Aktion 2: Wenn du kannst, lege eine 2-Karte auf den Ablage-Stapel und nimm 2 neue Karten vom Aufnahme-Stapel. Du darfst das nur einmal pro Zug machen.

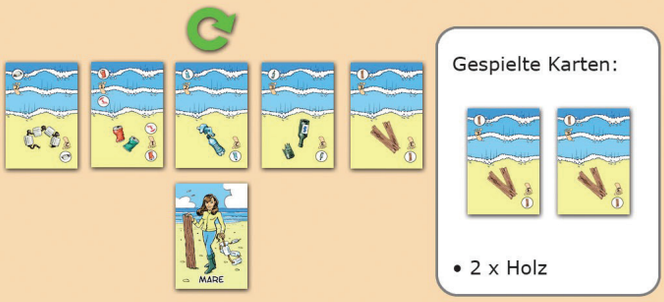
Aktion 3: Wenn du möchtest, wechsle 1 deiner Hand-Karten gegen 1 Markt-Karte. Du darfst das nur einmal pro Zug machen.

Aktion 4: Wähle einer der nächsten 5 Optionen:

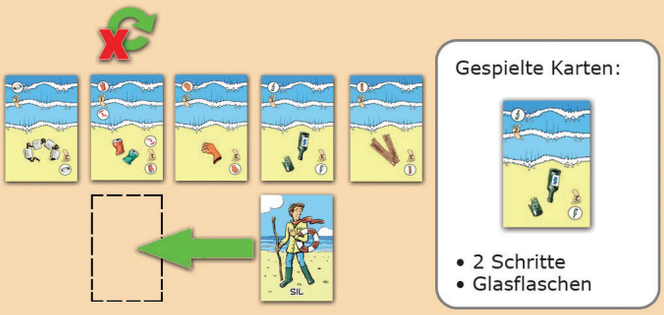
Option 1 Strandräuber macht 'sauber': Nimm 1 Hand-Karte mit dem richtigen Müll und der richtigen Zahl der Schritte und lege diese Karte auf den Ablage-Stapel. Bewege dann deinen Strandräuber, um genau zu dem Strandabfall, welchen du säubern möchtest hinzukommen und drehe dann diese Karte auf 'sauber'.



Ein Strandräuber darf auch Strandabfall räumen, wo er steht. Das macht er, indem er 2 gleiche Hand-Karten auf den Ablage-Stapel legt. Zum Beispiel: 2x Holz räumt 1 Plastikflasche auf (in diesem Beispiel braucht die Zahl der Schritte nicht gleich zu sein).

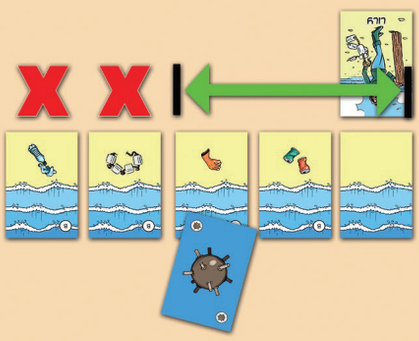


Option 2 Strandräuber läuft: Nimm 1 Hand-Karte mit einer X-Zahl der Schritte und lege diese Karte auf den Ablage-Stapel. Bewege den Strandräuber gemäss dieser Zahl Schritte.
Bemerkung: Wenn der Müll auf der Karte, wo der Strandräuber steht, nicht in Übereinstimmung mit dem Müll auf der gespielten Hand-Karte ist, dann darfst du die Strand-Karte nicht auf 'sauber' drehen.

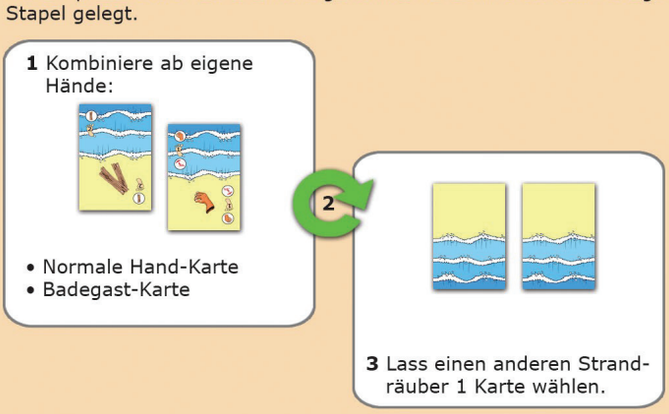


Option 3 Strandräuber macht nichts: Der Strandräuber wählt in seiner 4. Aktion nichts zu machen.

Option 4 Strandräuber legt eine Seemine: Nimm eine Seemine-Karte und lege diese an einen Strand deiner Mitspieler. Man darf nicht eine Seemine-Karte an einer Strand-Karte legen, wenn dort ein Strandräuber steht. Man darf auch nicht mehr als 1 Seemine an einen Strand (Reihe von 5 Karten) legen. Der Strandräuber ist jetzt limitiert in seinen Schritten. Siehe die Illustration unten.



Option 5 Badegast verschmutzt: Kombiniere eine eigene Badegast-Karte mit einer deiner normalen Hand-Karten und präsentiere diese Karten verdeckt einem Mitspieler (siehe Beispiel unten). Dieser Strandräuber wählt eine Karte aus. Wenn er die normale Hand-Karte gewählt hat, dann kann er diese Karte seinen eigenen Hand-Karten hinzufügen. Wenn er die Badegast-Karte gezogen hat und der Müll liegt noch nicht an seinem Strand, dann wird dieser durch den Badegast verschmutzt. Er legt diese Karte mit dem Strandabfall-Motiv nach oben auf ein sauberes Stück von seinem Strand. Dieses Stück Strand wird durch den Strandräuber bestimmt, welcher die 2 Karten präsentiert hat. Die nicht gewählte Karte wird auf den Ablage-Stapel gelegt.



4. Flut-Karten:

Sobald ein Strandräuber eine Flut-Karte vom Aufnahme-Stapel nimmt, ist sein Zug sofort beendet. Die Flut-Karte wird auf den Ablage-Stapel gelegt und eine Flutrunde startet. Jeder Strandräuber (angefangen mit dem Strandräuber, welcher die Flut-Karte genommen hat, nachher im Uhrzeigersinn) nimmt so viele Karten vom Aufnahme-Stapel, wie er 'saubere' Strand-Karten hat. Er legt diese Karten verdeckt oberhalb seiner 'sauberen' Strand-Karten hin (siehe Beispiel unten). Nachher dreht er eine nach der anderen dieser Karten. Wenn Müll erscheint, welcher noch nicht auf seinem Strand liegt, dann legt er die Karte an den Strand. Erscheint Müll, welcher schon auf seinem Strand liegt, dann kann er die Karte auf den Ablage-Stapel legen.
Spezielle Karten wie die Flut-Karte, die ?-Karte, die 2-Karte oder die Seemine-Karte kannst du direkt während der Flutrunde auf den Ablage-Stapel legen.
Bemerkung. Eine 'saubere' Strandkarte, wo der Strandräuber steht, ist gegen Müll geschützt. Eine 'saubere' Strandkarte mit einer Seemine, ist gegen Müll nicht geschützt.

5. Zusätzliche Erklärung für spezielle Karten:

Seemine-Karte: Ein Strandräuber ist nicht verpflichtet, sofort eine Seemine zu räumen, aber er kann nicht an der Seemine-Karte vorbeikommen, ohne diese zu räumen. Wenn er das machen will, muss der Strandräuber mit der richtigen Anzahl Schritte zu der Seemine gelangen (Option: Strandräuber läuft). Danach muss er seine Hand-Karten verdeckt dem Strandräuber präsentieren, welcher die Seemine-Karte hingelegt hat. Dieser Strandräuber nimmt verdeckt die Hälfte der Hand-Karten (nach unten abgerundet) und legt sie auf den Ablage-Stapel. Wenn der Strandräuber nur 1 Hand-Karte hat, legt er diese Karte auf den Ablage-Stapel. Wenn die Karten abgelegt sind, kann er die Seemine-Karte auf den Ablage-Stapel legen.

?-Karte: Diese Karte ist eine Joker-Karte. Mit dieser Karte kann ein Strandräuber eine Strandkarte innerhalb von 0, 1, 2 oder 3 Schritten saubermachen.

2-Karte: Ein Strandräuber kann diese 2–Karte während seiner 2. Aktion auf den Ablage-Stapel legen. Er darf sofort 2 neue Karten vom Aufnahme-Stapel nehmen..

Badegast-Karte: Es gibt 10 Karten mit ein Badegast Symbol. Diese Karten kann man brauchen wie normale Handkarten (während Aktion 4, Option 1 Strandräuber macht Sauber und Option 2 Strandräuber läuft) oder wie Badegast-Karten (während Aktion 4, Option 5 Badegast verschmutzt).

Seemine-Karte ?-Karte 2-Karte Flut-Karte Badegast-Karte

6. Besondere Bedingungen:

Wenn während des Spiels ein Strandräuber an einen Punkt kommt, wo er keine Hand-Karten mehr hat, dann soll er sofort so viele Hand-Karten vom Aufnahme-Stapel nehmen, wie er Müll an seinem Strand hat.
Bemerkung: Wenn während dieser Aktion ein Strandräuber eine Flut-Karte nimmt, dann muss sofort eine Flutrunde gespielt werden. Hat der Strandräuber danach immer noch keine Hand-Karten, dann darf er nochmals Hand-Karten vom Aufnahme-Stapel nehmen (so viele Karten, wie er Müll an seinem Strand hat).

© copyright 418ART, september 2018
Dirk Horjus

418art.com afdesign.nl