SPELREGELS

CLEAN UP YOUR MESS !

2 - 4 SPELERS
5 - 25 MINUTEN
VANAF 8 JAAR

De stranden worden overspoeld door afval vanaf zee of afval dat door badgasten wordt achtergelaten. Iedere Jutter heeft zijn of haar eigen stuk strand en moet dit als eerste schoon zien te maken. Zorg dat je klaar bent voor het Vloed wordt, want anders wordt je strand weer overspoeld met afval. Ruim de zeemijnen op en laat je strand niet vervuilen door badgasten. Een hele uitdaging. Moge de beste Jutter winnen!

1. Doel van het spel:

De Jutter die als eerste het afval en de zeemijnen van zijn strand heeft opgeruimd, wint het spel.

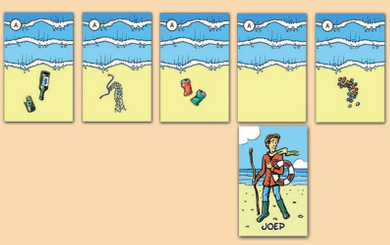
2. Opzet van een spel:

Het spel heeft 110 kaarten. (Verwijder de 2 reclamekaarten)
Selecteer de 20 Startkaarten, voorzien van de letters A, B, C en D.

Iedere speler krijgt 5 Startkaarten (A, B, C of D) met Strandafval.

Gebruik bij: 2 spelers: AB of CD
3 spelers: ABC, ACD of BCD
4 spelers: ABCD

Iedere speler legt zijn 5 Startkaarten naast elkaar neer met het Strandafval naar boven en het strand naar zich toe.



Selecteer nu de 4 Jutterkaarten die tweezijdig bedrukt zijn met Jutters. Iedere speler kiest een Jutterskaart, kiest welke zijde hij/zij gebruikt, en legt de Jutterskaart voor 1 van de 5 Startkaarten en draait deze Startkaart om naar 'Schoon'. Zie afbeelding hierboven.

De resterende 86 kaarten zijn de handkaarten (met op de achterkant een 'Schoon' strand). Haal bij aanvang van het spel de 4 Vloedkaarten uit het spel. Schud de overgebleven 82 handkaarten en geef iedere speler 4 kaarten. Leg vervolgens in het midden 3 kaarten die de Markt vormen.

Maak van de overgebleven handkaarten 4, 3, of 2 stapels met een bepaald aantal kaarten (bij respectievelijk 2, 3 of 4 spelers) volgens onderstaand schema:

Spelers	**Stapel 1**	**Stapel 2**	**Stapel 3**	**Stapel 4**	Vloedkaarten
2	12	12	12	35	**4**
3	18	18	31	X	**3**
4	24	39	X	X	**2**

Voeg aan elk van deze stapels een Vloedkaart toe (bij een spel met 3 of 4 spelers worden niet alle Vloedkaarten gebruikt en zijn er ook minder stapels) en schud elk stapeltje. Maak nu van deze stapeltjes 1 stapel en zorg ervoor dat het stapeltje met het hoogste aantal kaarten onderop komt (NB: schud de complete stapel niet opnieuw) Deze stapel vormt de Pakstapel. Naast de Pakstapel dient ruimte te zijn voor de Aflegstapel.

NB: Als de Pakstapel op is, schud dan de Aflegstapel en maak hiermee een nieuwe Pakstapel. Haal voordat je schudt 1 Vloedkaart uit het spel. De resterende Vloedkaarten kunnen zich vanaf nu overal in de nieuwe Pakstapel bevinden.

Voorbeeld startopstelling bij 2 spelers:

3. Een speelbeurt:

De speler die als laatste iets heeft opgeruimd van een strand mag beginnen! Daarna gaat het met de klok mee. Iedere speelbeurt bestaat uit maximaal 4 stappen:

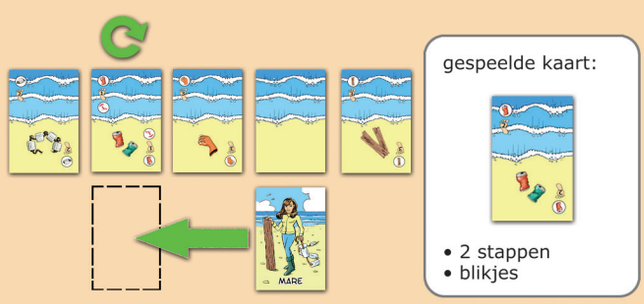
Stap 1: pak een nieuwe kaart van de Pakstapel

Stap 2: (als je kunt) leg een '2-kaart' op de Aflegstapel en pak 2 nieuwe kaarten van de Pakstapel. Dit mag je 1 keer per beurt doen.

Stap 3: (als je wilt) ruil 1 van je handkaarten met een kaart in de Markt. Dit mag je 1 keer per beurt doen.

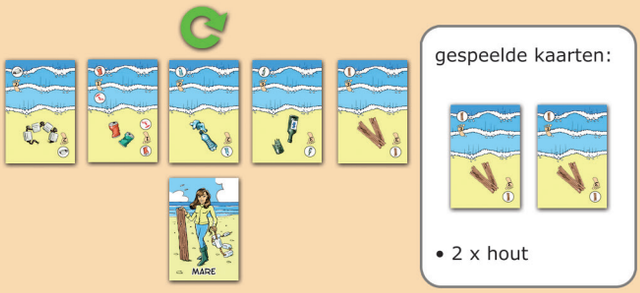
Stap 4: kies 1 van de volgende 5 opties:

Jutter ruimt op) leg één handkaart met het juiste Strandafval en het juiste aantal Stappen op de Aflegstapel en verplaats jouw Jutter om precies bij het Strandafval dat je wilt opruimen uit te komen en draai deze kaart naar 'Schoon'.

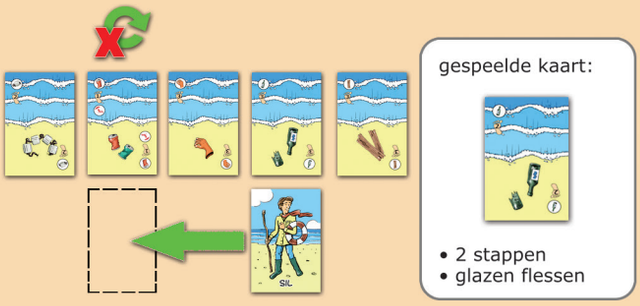


Een Jutter mag ook Strandafval opruimen op de plaats waar hij staat door 2 van dezelfde Handkaarten af te leggen op de Aflegstapel, bijvoorbeeld: 2x hout om 1x plastic fles op te ruimen (z.o.z.).

NB: Het aantal Stappen op de kaarten hoeft in dit laatste geval niet gelijk te zijn.

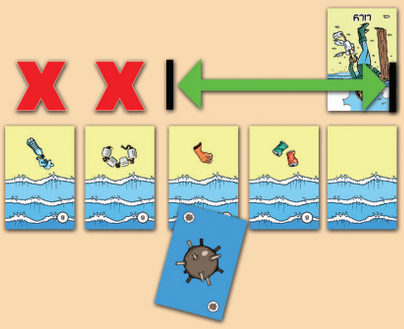


Jutter verplaatst zich) leg een handkaart met een x-aantal Stappen op de Aflegstapel en verplaats jouw Jutter exact conform dit aantal Stappen. **NB:** Als het Strandafval op de kaart waar de Jutter eindigt niet overeenkomt met het Strandafval op de gespeelde Handkaart, dan mag je de Strandafval kaart niet omdraaien naar 'Schoon'.



Jutter doet niets) de Jutter kiest er voor om tijdens Stap 4 van zijn beurt niets te doen.

Jutter plaatst Zeemijn) speel een Zeemijnkaart en leg deze op een stuk strand van een andere Jutter. Let er op dat de Zeemijnkaart niet geplaatst mag worden op het stuk strand waar de Jutter bij staat. Er mag nooit meer dan 1 Zeemijn tegelijk op één strand (rij van 5 kaarten) liggen. Een Jutter kan zich nu beperkt bewegen. Zie afbeelding:

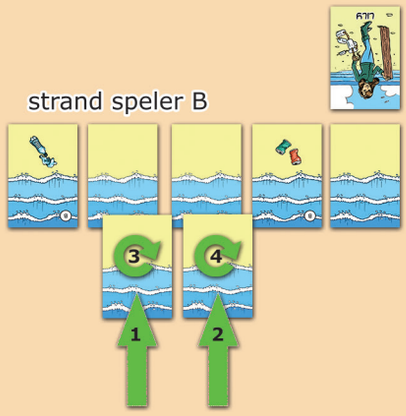


Badgast vervuilt) combineer een eigen Badgastkaart met een normale eigen handkaart en bied deze blind aan bij een andere Jutter. Zie voorbeeld hieronder. Deze Jutter moet 1 van de 2 kaarten kiezen. Kiest hij de normale kaart dan voegt hij deze toe aan zijn handkaarten.

Kiest hij de kaart met de Badgast, en het soort Strandafval ligt nog niet op zijn strand, dan wordt zijn strand vervuilt door deze Badgast en legt hij deze kaart met het Strandafval naar boven op een 'Schoon' stuk van zijn strand dat wordt aangewezen door de andere Jutter. De niet gekozen kaart wordt afgelegd op de Aflegstapel.

4. Vloedkaarten

Zodra een Jutter in zijn beurt een Vloedkaart van de Pakstapel pakt, is zijn beurt meteen afgelopen. De Vloedkaart wordt op de Aflegstapel gelegd en er volgt meteen een Vloedronde. Iedere speler (startend met de speler die de Vloedkaart pakte en daarna iedere speler met de klok mee) neemt nu net zoveel kaarten van de Pakstapel als dat hij 'Schone' Strandkaarten heeft en legt deze gedekt boven deze 'Schone' strandkaarten. Zie voorbeeld hieronder. Vervolgens draait hij ze 1 voor 1 om. Als er Strandafval tevoorschijn komt dat nog niet op zijn strand ligt, dan legt hij het Strandafval op zijn strand. Komt er Strandafval tevoorschijn dat al op het strand ligt dan verdwijnt dit Strandafval naar de Aflegstapel. Een speciale kaart (Vloedkaart, ?-kaart, 2-kaart en Zeemijn) verdwijnt tijdens de Vloedronde ook meteen naar de Aflegstapel. **NB:** een 'Schone' strandkaart waar de Jutter bij staat is beschermd tegen Strandafval. Een 'Schone' strandkaart waar een Zeemijn op ligt is niet beschermd.



5. Aanvullende uitleg Speciale kaarten:

Zeemijnen: Een Jutter hoeft niet meteen een Zeemijn op te ruimen, maar hij kan niet voorbij een Zeemijn komen voordat hij de Zeemijn opruimt. Daarvoor moet hij met het correcte aantal Stappen (optie: Jutter verplaatst zich) naar deze kaart toegaan en zijn handkaarten blind aanbieden aan de Jutter die de Zeemijn heeft geplaatst.

Deze Jutter neemt blind de helft (naar beneden afgerond) van de handkaarten en legt deze op de Aflegstapel. Als de Jutter slechts 1 kaart op handen heeft dan wordt deze kaart automatisch afgelegd op de Aflegstapel. Na dit gedaan te hebben mag de Zeemijn op de Aflegstapel worden gelegd.

?-kaarten: deze kaart mag worden gebruikt als een Jokerkaart om 1 Strandafval naar keuze op te ruimen binnen 0, 1, 2 of 3 stappen.

2-kaarten: als een Jutter tijdens Stap 2 van zijn speelbeurt deze kaart aflegt op de Aflegstapel, dan mag hij meteen 2 kaarten van de Pakstapel pakken en op de hand nemen.

Handkaarten met Badgasten: er zijn 10 handkaarten die voorzien zijn van een Badgast. Deze kaarten kunnen worden ingezet als normale handkaart (tijdens de opties 'Jutter ruimt op' en 'Jutter verplaatst zich') of als Badgastkaart (tijdens de optie 'Badgast vervuilt'.)

Zeemijnkaart *?-kaart* *2-kaart* *Vloedkaart* *Badgastkaart*

6. Bijzondere bepaling:

Als op enig moment in het spel een Jutter zonder handkaarten komt te zitten dan pakt hij meteen net zoveel nieuwe kaarten op handen van de Pakstapel als hij nog Strandafval heeft liggen op zijn strand. **NB:** als er tijdens deze actie een Vloedkaart wordt gepakt dan volgt meteen een Vloedronde; heeft een Jutter na de Vloedronde nog steeds geen handkaarten dan mag hij nogmaals zijn hand aanvullen conform de bijzondere bepaling.

© copyright 418ART, september 2018

Dirk Horjus

418art.com

afdesign.nl