

VOORDAT JE BEGINT MET SPELEN

Dit spel is zo milieuvriendelijk mogelijk gemaakt. Je hebt het spel inclusief doos in platte vorm in een enveloppe ontvangen. Zo kon het licht en makkelijk naar jou verstuurd worden en is er weinig schade aan het milieu.

Het spel speelklaar maken:



De pionnen en het Orakel (de ronde afvalbak waar het Orakel in woont) lijm je in elkaar. De instructies kun je ook in dit YouTube-filmpje vinden: https://www.youtube.com/watch?v=Id_KwMK6l9k

Leg klaar

- 16 paperclips of knijpers
- een tube of potje hobbylijm. Onzichtbaar plakband kan ook maar is iets minder mooi
- een vochtig doekje waar je je vingers mee kunt schoonpoetsen als er lijm op komt.
- een schaar

Uitdrukken en plakken

Druk de pionnen en Orakelbak uit de platen.

- 8 pionnen (4 dieren en 4 mensen).
- 1 Orakelbak (afvalbak)

Vouw de plakrandjes om op de vouwlijntjes en lijm ze.

Tijdens het drogen druk je de andere spelelementen uit de vellen.

- 30 rommelkaartjes (de kleine kaartjes zonder geel hoekje). Deze worden straks onder het spel gelegd.
- 9 rommelkaartjes (kleine kaartjes met een geel hoekje aan de voorkant). Deze worden straks op het spel gelegd.
- 24 zandhoopjes
- 6 brandinggolven (lichtblauw en geel)
- 24 golven

Voor het opbergen is een klein elastiekje om de zandhoopjes en golfjes handig, er liggen er vast nog wel twee in de la. De kleine rommelkaartjes kun je in de Orakelbak bewaren, zo blijft het Orakel in een goed humeur.

Het opbergdoosje in elkaar vouwen, klaar!

Score-stroken

Er is een scorevel; daar zie je alle personages plus zeewier met cijfertjes op staan.

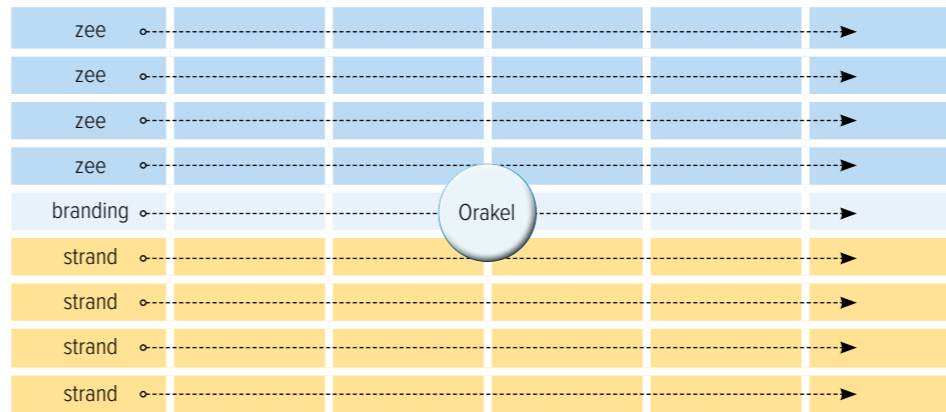
Voor de score schuift iedere speler tijdens het spel een glazen steentje over de strook om de score bij te houden. Zo kun je ze steeds opnieuw gebruiken!

DOEL VAN HET SPEL

Het is een zonnige dag, echt strandweer! Maar als je de zee in wilt rennen schrik je: wat een rommel ligt er! En in zee drijft ook van alles...

Moni de krab tikt op je teen en vraagt of jullie samen met hem en de andere dieren de troep willen opruimen, want het woont echt niet fijn in de zee. Je twijfelt natuurlijk geen moment! Jullie maken er een wedstrijdje van, degene die de meeste troep verzamelt wint. Maar let op, het is niet zonder gevaar... Verderop huist in een oude afvalbak het Orakel. Je weet nooit wat ze van plan is, ze kan het spel zomaar veranderen... Zorg er daarom dat ze op tijd een lekkere portie rommel krijgt, dan houdt jij je punten.

TIP: je kunt elkaar ook helpen!



SPELREGELS

- Aantal spelers: 2 tot maximaal 8
- Leeftijd: 8 – 99 (jongere spelers kunnen met pion Melissa als baby Bobby meespelen)
- Speelduur: ± 60 minuten

STAP 1: Klaarleggen van het spel (zie schema hierboven)

Leg de golven en zandhoopjes in nette rijen van 6.

Laat een centimeter ruimte rondom zodat je ze makkelijk op kunt pakken zonder te schuiven.

Uitleg:

- 4 rijen van 6 golven met de donkerblauwe kant naar boven en het golfkopje naar rechts. >
- 1 rij van 6 brandingsgolven (kopje naar rechts) >
- 4 rijen van 6 zandhoopjes met de geelbruine kant naar boven
- Zet het Orakel (de afvalbak) op de twee middelste brandinggolfjes.

De 8 startpunten

- Het wrak, het anker, de mosselbank en de boei staan op de golven getekend. Dat zijn startpunten voor dieren. Je legt ze willekeurig neer als onderdeel van de golven.

- De parasol, een strandpaal met pinguïn, een strandstoel en een surfboard staan op zandhoopjes. Deze leg je willekeurig tussen de andere geelbruine zandhopen neer.

Let op: Ook als je met minder mensen speelt, kun je alle startplaatsen gewoon neerleggen. Na de start zijn het gewone golven of zandhoopjes.

STAP 2: De rommelkaartjes

- Schuif 15 rommelkaartjes (zonder geel hoekje) op willekeurige plekken onder de zandhoopjes.
- Schuif 15 rommelkaartjes (zonder geel hoekje) op willekeurige plekken onder de golven en branding.
- Leg 4 rommelkaartjes met een geel hoekje met de afbeelding naar boven op de zandhoopjes.
- Leg 4 rommelkaartjes met een geel hoekje met de afbeelding naar boven op de golven.
- Leg 1 rommelkaartje met een geel hoekje met de afbeelding naar boven op een brandinggolf.

STAP 3: De pionnen

- Iedere pion heeft eigen loopje. Dat staat aan de achterkant op de pion getekend. Zo kun je altijd zien hoe je mag lopen als je speelt. Een kort streepje is een stap, een lang streepje 2 stappen.

Kies een pion waarmee je wilt spelen (mens of dier) en zet de pion op een van de startlocaties:

De dieren starten in zee en kiezen ieder een van de vier startpunten.

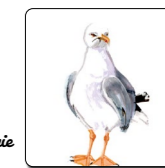
De mensen starten op het strand en kiezen een van de vier startpunten

TIP: Speel je met 3-4 spelers? Speel dan met een rij aan weerskanten minder, dus: 3 rijen golven van 6 breed en 3 rijen zandhoopjes van 6 breed, plus de branding. Leg in totaal 20 rommelkaartjes zonder geel hoekje (10 onder de golven en 10 onder de zandhopen) en 8 met een geel hoekje bovenop het spel. Onno en Krijnie zijn dan pionnen die in elk geval spelen.

TIP: speel je met z'n tweeën? Speel dan ieder met twee pionnen naar keuze: een dier plus een mens per persoon.



Naomi



Krijnie



Toop



Moni



Melissa met baby



Kalle



Onno



Kooeje

SPELVERLOOP

Bepaal wie er mag beginnen. Meestal is dat de jongste, of degene die 6 gooit met een dobbelsteen. Ga daarna met de klok mee.



Je speelt om de beurt. De eerste speler kijkt achterop zijn pion hoe zijn loopje is, en kijkt waar hij naartoe wil. Hij zet zijn eerste stap(pen).

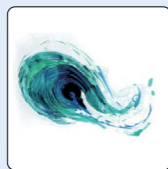
Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook die kijkt achter op zijn pion hoe zijn loopje gaat en zet zijn eerste stap(pen).

Als je aan de beurt bent, mag je het volgende doen:

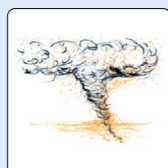
1. Verzet je pion naar een volgende plek volgens het loopje dat achter op je pion staat getekend. De richting bepaal je zelf, je mag zowel recht als diagonaal over het speelveld bewegen. (hoe jij beweegt is afhankelijk van jouw loopje.)
2. Draai de golf of zandhoop om waar je op terecht bent gekomen en kijk of er iets óp of ónder ligt.
3. Het volgende kan gebeuren:
 - a. Je vindt een rommelkaartje. Dat stop je in het bakje van jouw pion. OF
 - b. Je vind óp én ónder de golf of zandhoop rommelkaartjes; stop deze allebei in het bakje van je pion. OF
 - c. Je vindt een orakelkaartje, voer direct de actie uit van het Orakel (zie hiernaast) OF
 - d. Je vindt niets.
4. Leg de golf of zandhooptegel van links naar rechts omgedraaid terug. Nu ligt de afbeelding van de onderkant naar boven op tafel, het kopje van de golf staat nu dus naar links. a op deze tegel staan.
5. De volgende speler is aan de beurt.
6. Op een golf, branding of zandhoopje mogen maximaal 2 pionnen staan.

HET ORAKEL

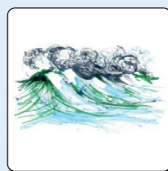
Het orakel heeft zich als rommelkaartje verstopt in zee, in de branding of onder het zand. Als je een orakelkaart trekt, moet je onmiddellijk uitvoeren wat erop staat, zie hieronder. De orakelkaart wordt in de Orakelbak gestopt na de actie die op de kaart staat.



VLOEDGOLF! Alle zandhoopjes, golven of brandinggolven worden - vanaf de plek waar je nu staat - in een rechte of diagonale lijn richting de Orakelbak omgedraaid. Alle rommelkaartjes die nu verschijnen komen direct in de Orakelbak terecht. Hiervoor krijgen jullie dus geen punten. Alle spelers die op deze lijn staan gooien hun rommelkaartjes in de Orakelbak. Zonder de punten te tellen. Iedereen blijft op dezelfde plek staan. De tegels die al omgedraaid waren blijven omgedraaid liggen.



WERVELWIND! De hele horizontale rij tegels (van helemaal links tot helemaal naar rechts) van de rij waarin de speler die deze kaart vond, wordt omgedraaid en de spelkaartjes die er liggen worden open boven op de tegels gelegd. (De Orakelbak waait niet om). Staat er een pion? Deze gooit de kaartjes die hij bij zich had zonder punten in de Orakelbak. Waren de tegels in die rij al omgedraaid? Die draai je weer terug (golfje weer naar rechts, zandhoopje weer bruingele kant boven).



STORM! De Orakelbak waait om! Zoveel spelkaartjes als er spelers zijn worden uit de Orakelbak gehaald en rondom de Orakelbak over de tegels verdeeld. (zijn er nog kaartjes over? die gaan in de Orakelbak). Wanneer een kaartje wordt opgepakt krijg je punten. De tegels die al omgedraaid waren blijven omgedraaid liggen.

Puntentelling

1. Je krijgt pas punten als je de rommelkaartjes die je hebt verzameld in de Orakelbak gooit.
2. Als je aan de beurt bent en je punten in de afvalbak wil gooien, tel je eerst je punten.
3. Op je scorelijst schuif je het glazen steentje op het aantal punten.
4. Op je pion zijn drie voorwerpen afgebeeld. Die zijn 2 punten waard als jij ze zelf hebt gevonden. (Dat geldt ook voor punten die je na de storm krijgt).
5. De andere kaartjes zijn 1 punt per kaartje.
6. Je gooit de kaartjes in de afvalbak en wacht op dezelfde plek waar je stond op je volgende beurt.
7. De punten die op je scorelijst staan, kun je niet verliezen als het Orakel van zich laat horen. De punten die je bij je hebt in je bakje kun je wél kwijtraken als het Orakel opduikt.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als in totaal tenminste 50 tegels zijn omgedraaid (het kopje van de golven naar links, zandhoopjes met lichte kant boven) en er op die plekken geen rommelkaartjes meer liggen. Speel je met 2-4 mensen dan is dat 38 tegels. Als een speler de 50ste (of 38ste bij 2-4 spelers) zandhoop of golf omdraait mag de spelronde nog worden afgemaakt tot je weer bij de speler bent die het spel is begonnen.

- De rommel die je in de Orakelbak hebt gedaan heb je tijdens het spel bijgehouden op je scorestrook.
- Tel hierbij het volgende op: het aantal rommelkaartjes dat in het bakje van je pion zit gedeeld door 2.
- Let op: de rommel die ook op je pion is getekend telt nog wel voor 2 punten!

Voorbeeld: Melissa heeft tijdens het spel al 7 punten verdiend met afval weggooien in de Orakelbak. Aan het einde blijkt dat Melissa nog 5 kaartjes bij zich heeft in haar bakje. 1 daarvan staat onderaan op haar pion en telt voor 2 punten. Dus heeft ze 2 punten plus 4 enkele punten = 6 gedeeld door 2 is 3. Haar eindscore is dus: 7 + 3 = 10 punten.

Veel plezier!

esperado beach

Esperado Beach is een initiatief van Esperado.nl

Esperado zet zich in voor herstel van de relatie tussen mens en natuur.



Ontdek alles over Esperado.

Idee en illustraties: Diane Frenay ©
Gamedesign i.s.m. Studio MX
Vormgeving Studio Obus