

Otters zijn schattige beesten die de hele dag naar parels duiken. En natuurlijk zoeken ze alleen de allermooiste exemplaren uit om hun verzameling steeds verder uit te breiden. Maar dat is niet gemakkelijk, want de zee zit vol vreselijke, stekelige zee-egels! De scherpe stekels doen pijn aan hun poten en neus, waardoor de otters hun schatten onmogelijk kunnen verzamelen. Hoe moeten ze nou parelduiken onder zulke omstandigheden?!

In dit spel speel je als de slimme en sluwe otters. Om te winnen moet je de meest waardevolle parels verzamelen. Probeer de andere spelers dwars te zitten en pas op voor de zee-egels. Maar onthoud goed: er is maar één speler die de beste parelduiker kan worden!



INHOUD

- 47 actiekaarten



- 7 zee-egelkaarten



- 1 overzichtskaart
(met daarop de puntenverdeling van de parels)



- 30 witte parelfiches met de waardes "0", "1", "2", "3" en "4"



- 4 zwarte parelfiches met de waardes "0", "-1", "-2" en "-3"



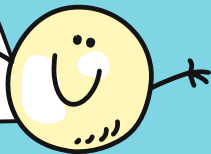
- 1 spelhandleiding



DOEL VAN HET SPEL

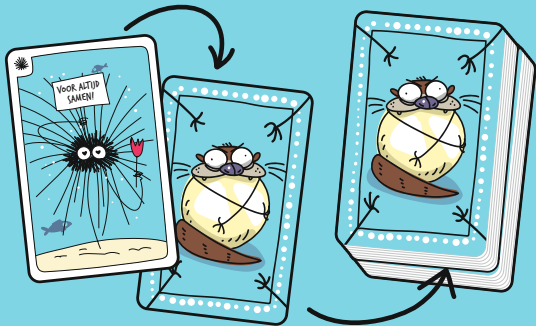
Tijdens het spel wil je de parels met de hoogste waarde verzamelen. Door actiekaarten te spelen kun je parels afpakken van andere spelers en de waardes omwisselen. De speler die de parels met de meeste punten verzamelt, is de winnaar.

VOORBEREIDING



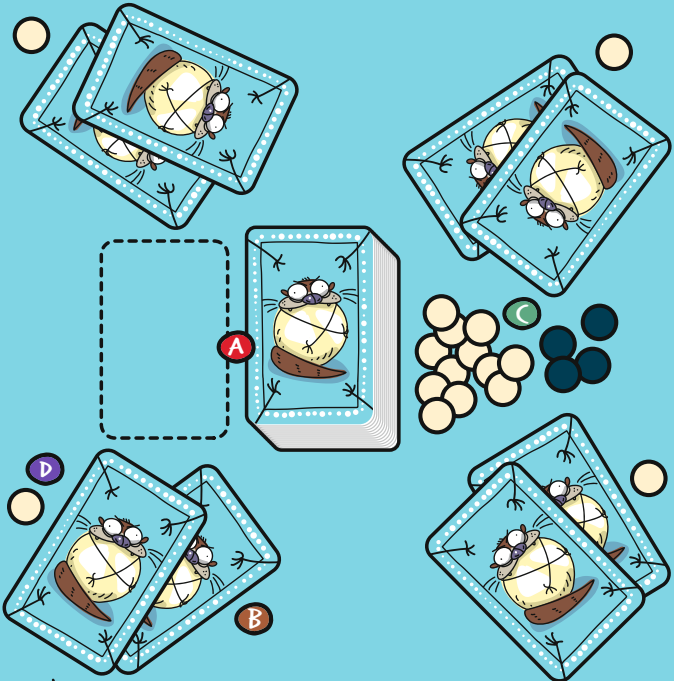
- A** Schud de actiekaarten en zee-egelkaarten door elkaar. Plaats de kaarten als een gedekte stapel in het midden van de tafel. Zorg dat je genoeg ruimte hebt voor een aflegstapel.
- B** Geef elke speler 2 gedekte kaarten van de stapel.

Let op! Als je tijdens de voorbereiding een zee-egelkaart krijgt, plaats je deze terug in de stapel (ergens in het midden) en pak je een nieuwe kaart. Herhaal dit totdat je **geen** zee-egelkaarten meer in je hand hebt.



C Maak een voorraad van de parelfiches. Scheid de parels op kleur, draai ze met de waarde omlaag en hussel ze.

D Elke speler pakt 1 witte parel uit de voorraad, bekijkt de waarde die erop staat en legt deze parel gedekt voor zich neer. Dit is de eerste parel van jouw verzameling.



Voorbereiding voor 4 spelers



Tijd om te gaan spelen!

SPELVERLOOP

De speler die het meest recent een otter heeft gezien (dit mag ook in een spel geweest zijn), mag het spel beginnen. Of de jongste speler begint.

Speel in beurten met de klok mee, beginnend bij de startspeler.

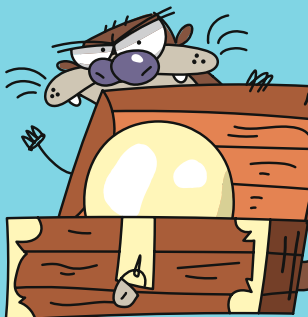
Tijdens je beurt moet je onderstaande stappen in deze volgorde uitvoeren:

- 1 Pak 1 kaart van de stapel.
- 2 Speel 1 van de 3 kaarten in je hand en voer de actie op de kaart uit (als dat kan).
- 3 Tel het aantal zee-egelkaarten in je hand.

Als je aan het einde van je beurt **2 zee-egelkaarten** in je hand hebt, ben je uitgeschakeld. Plaats de zee-egelkaarten terug in de stapel (ergens in het midden). De andere spelers kunnen de acties op hun kaarten dan niet meer op jou richten. Spelers kunnen jouw parels dus niet meer verwisselen of afpakken, maar je kunt ook geen parels meer verzamelen. Aan het einde van het spel tel je de punten op je parels.

Als je **geen 2 zee-egelkaarten** in je hand hebt, speel je door. Je blijft beurten spelen tot het einde van het spel, of totdat je 2 zee-egelkaarten in je hand hebt.

Nu is jouw beurt voorbij. De beurt van de volgende speler begint.



KAARTEN SPELEN

Tijdens je beurt mag je een actiekaart of een zee-egelkaart spelen. Als je een kaart speelt, leg je deze **open voor je neer**.







Als je een actiekaart speelt, **moet** je de actie op de kaart uitvoeren (als dat kan). Daarna leg je de kaart open op de aflegstapel. Uitzondering: de kaarten "Poten thuis!" en "Abracadabra..." laat je open voor je liggen.

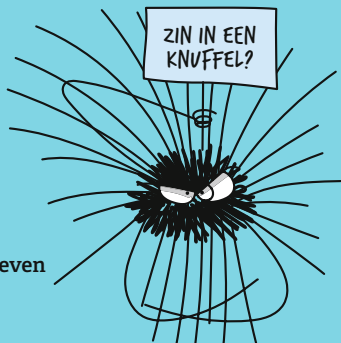
Als je een zee-egelkaart speelt, **moet** je een zwarte parel uit de voorraad pakken. Leg de parel gedekt voor je neer. Daarna stop je de zee-egelkaart terug in de stapel (ergens in het midden).

Let op! Als er **geen zwarte parels** meer in de voorraad liggen, kun je een zee-egelkaart **niet** spelen.

Op sommige kaarten staat in de linkerbovenhoek een doorgekruid symbool van een zee-egel (☄). Dit betekent dat als je de actie op een kaart uitvoert, je een zee-egelkaart uit je hand mag afleggen of doorgeven.

SYMBOLEN

-  witte parel
-  zwarte parel
-  witte of zwarte parel
-  kaart
-  zee-egel
-  zee-egel afleggen/doorgeven



EINDE VAN HET SPEL

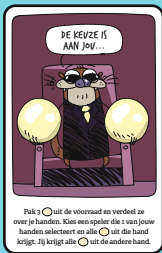
Het spel eindigt als er nog maar 1 speler over is. Alle spelers leggen hun witte en zwarte parels open neer en tellen de punten. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de minste parels. Als er dan nog steeds sprake is van een gelijkspel, delen die spelers de winst.



VITLEG SPECIFIEKE KAARTEN



Leg 1 van je witte parels onder deze kaart nadat je de kaart gespeeld hebt. Vanaf nu mag niemand, inclusief jijzelf, deze parel pakken of vervangen door een andere. Je mag maar 1 "Poten thuis!"-kaart spelen tijdens het spel. Als je nog zo'n kaart wil spelen, moet je deze in plaats daarvan aan een andere speler geven. Die speler legt de kaart voor zich neer en legt 1 van zijn eigen witte parels onder de kaart. Heb je geen witte parels als je de kaart speelt, dan leg je geen parel onder de kaart. Je mag niet later in het spel alsnog een parel eronder leggen.



Pak 3 witte parels uit de voorraad en bekijk de waardes. Verdeel de parels over je handen, bijvoorbeeld 3 parels in je rechterhand en 0 in je linker, of 2 parels in je linkerhand en 1 in je rechter. Kies een andere speler die 1 van jouw handen selecteert. De parels in de gekozen hand gaan naar die speler. De parels in de andere hand zijn voor jou. Leg deze gedekt voor je neer.



Bekijk welke speler de meeste witte parels heeft en pak 1 van deze parels van die speler. Als meerdere spelers hetzelfde aantal witte parels hebben, kies je 1 van deze spelers om een parel van te pakken.



Alle spelers bekijken de waardes van al hun parels en geven er dan 1 gedekt door aan de speler aan hun linkerkant. Als een speler geen parels heeft, geeft die niets door (maar deze speler kan wel een parel krijgen).



Pak 3 witte parels uit de voorraad en bekijk de waardes. Kies er 1 van en leg deze gedekt voor je neer. Verdeel de 2 overgebleven parels over 2 andere spelers, waarbij iedere gekozen speler 1 parel krijgt. Als er nog maar 2 spelers in het spel zitten, verdeel je de parels als volgt: kies 1 parel die je zelf houdt, geef 1 parel aan een andere speler en leg de overgebleven parel terug in de voorraad.

BELANGRIJKE REGELS!

- Je mag op ieder moment van het spel (zelfs als je een actie op een kaart uitvoert) naar de waardes van je parels kijken en hun posities wijzigen.
- Iedere keer als je een zee-egelkaart uit je hand aflegt, plaats je deze terug in de stapel (ergens in het midden).



Spelontwerp: Jon Biegalski,
Mar Bogdanis, Zofia Pilecka
Illustraties: Marcin Skoczek
Grafische vormgeving: Adam Strzelecki
Ontwikkeling: Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak
Projectmanagement:
Przemek Wojtkowiak
Nederlandse editie: Demi Bartels en
Stefan Meeuwssen

Rebel Studio wil graag de testgroep
van Roboty Planszowe extra
bedanken: Arkadiusz Dymalski,
Jakub Prażmowski, Jeremi
Prażmowski, Jędrzej Modrzyński,
Jarosław Piersiała, Michał Długaj,
Bartosz Wyrwał, Marcin Kowalski
en de derdejaars studenten
Geschiedenis van UMCS.

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polen
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Distributie:
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
6705 CL Helmond, Nederland
www.asmodee.nl

ÓTERÉS

⚙️ Jon Biegalski
Mar Bogdanis
Zofia Pilecka
✂️ Marcin Skoczek



8+ 3-5 30
MIN.

Spelregels