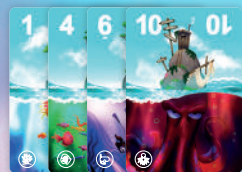




SEA OR SHORE

Auf der Reise von Insel zu Insel suchst du und deine Mitreisenden nach geheimnisvollen Schatzkisten mit unermesslichen Reichtümern. Doch die Konkurrenz ist groß: Wer spielt die höchste Karte der richtigen Farbe, um den Schatz zu bergen? Da es um sehr viel geht, zeigen die Forschungsreisenden entweder nur die Farbe oder die Zahl ihrer Karte. Spiele die richtige Karte aus, bluffe und tauche in die Tiefe, um die meisten Schätze zu bergen. Zeigst du die richtige Insel oder enthüllst du die Unterwasserwelt, nach der du suchst?



48 Inselkarten (in vier Farben)



2 Aktionskarten



22 Zusatzkarten



32 Schatzkarten (in vier Farben)



5 Abdeckkarten



1 Startkarte

ÜBERBLICK ÜBER DIE PARTIE

Bei diesem Spiel geht es darum, möglichst viele Schätze zu sammeln. Du sammelst sie, indem du im richtigen Moment die richtige Inselkarte ausspielst, wobei du strategisch entweder das Meer (Farbe) oder das Ufer (Zahl) zeigst. Triffst du die richtige Wahl, lässt du die Konkurrenz im Dunkeln tappen. Spielst du die höchste Karte einer Farbe, kannst du einen Schatz bergen oder sogar von einer anderen Person stehlen. Vielleicht gibt es aber auch gar keinen Schatz in deiner Farbe – dann kannst du eine Aktionskarte ausspielen, um dir einen Spielvorteil zu verschaffen. Die Partie endet nach zwei vollen Runden. Wer am Ende der Partie die meisten Schatzpunkte hat, gewinnt!

VORBEREITUNG

Bildet aus den Schatzkarten einen oder zwei Zugstapel, je nach Anzahl der Mitspielenden Personen. Die Zahlen auf den Schatzkarten geben an, wie viele Punkte sie wert sind. Geht dabei wie folgt vor:

- **3 Personen:** Legt insgesamt 12 Schatzkarten zurück in die Schachtel, darunter von jeder Farbe einmal 2 Punkte, einmal 3 Punkte und einmal 4 Punkte. Bildet aus den restlichen 20 Schatzkarten einen Zugstapel.
- **4 & 5 Personen:** Nutzt alle Schatzkarten, teilt sie aber nach Farben in zwei Zugstapel auf. Bildet einen Zugstapel aus den roten und blauen Karten und einen Zugstapel aus den grünen und lila Karten.

Mischt die Schatzkarten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Nehmt dann die oberste(n) Karte(n) und deckt sie auf. Nehmt nun die Aktionskarten und entscheidet, welche Seite ihr verwenden wollt. Legt sie dann mit dieser Seite nach oben neben den/die Stapel. Bildet aus allen Zusatzkarten einen weiteren Stapel in eurer

Reichweite. Nehmt alle Inselkarten, mischt sie und teilt sie an alle aus. Falls ihr zu dritt oder zu viert seid, bekommt jede Person 12 Inselkarten auf die Hand. Falls ihr zu fünft seid, bekommt ihr nur 9 Inselkarten. Legt alle übrigen Inselkarten zurück in die Spielschachtel, ohne aufzudecken, um welche Karten es sich handelt. Gebt jeder Person eine Abdeckkarte. Entscheidet, wer beginnt, und gebt dieser Person die Startkarte.

Zählt zu Beginn der Partie, wie viele Karten ihr von jeder Farbe auf der Hand habt. Gebt die höchste Karte der Farbe, von der ihr die meisten Karten habt, an die Person zu eurer Rechten weiter. Falls ihr gleich viele Karten von verschiedenen Farben habt, entscheidet selbst, von welcher Farbe ihr die höchste Karte weitergibt.

VERLAUF DER PARTIE

Jetzt wird ein ‚Stich‘ gespielt (eine Karte von jeder Person). Die erste Person nimmt ihre Abdeckkarte und deckt damit (in ihrer Hand) die Hälfte der Inselkarte ab, die sie spielen möchte. Dann spielt sie die Inselkarte mit der Abdeckkarte darauf aus, wobei sie darauf achtet, dass die anderen den abgedeckten Teil der Inselkarte nicht sehen können. Die Person deckt entweder den Meeresteil (Farbe) oder den Ufer (Zahl) der Inselkarte ab. Im Uhrzeigersinn gehen alle anderen ebenso vor. Nachdem alle ihre Karte gespielt haben, entfernen sie ihre



Abdeckkarten, um ihre Inselkarte vollständig aufzudecken.

Du spielst nur gegen Personen, die die gleiche Farbe gespielt haben, es sei denn, ihr spielt zu dritt, aber dazu später mehr. Nach dem Aufdecken gibt es zwei mögliche Ergebnisse:

1) DU GEWINNST DIE FARBE

Du gewinnst die Farbe, falls du

- die einzige Person bist, die diese Farbe gespielt hat, oder
- die Person bist, die die höchste Karte in dieser Farbe gespielt hat.

Beachtet, dass es verschiedene Farben gibt, so dass verschiedene Farben von verschiedenen Personen gewonnen werden können.

Einen Schatz gewinnen oder stehlen

Liegt auf einem Zugstapel ein Schatz in der von dir gewonnenen Farbe, gewinnst du diesen Schatz, falls du seine Farbe gewonnen hast. Nimm die entsprechende Karte und lege sie offen vor dir ab; damit beginnt dein persönlicher Schatzstapel. Lege jeden weiteren Schatz, den du gewinnst, auf diesen persönlichen Schatzstapel, wobei der oberste Schatz immer für alle sichtbar ist. Anstatt den Schatz vom Zugstapel zu nehmen, darfst du den obersten Schatz vom persönlichen Stapel einer anderen Person stehlen, falls alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

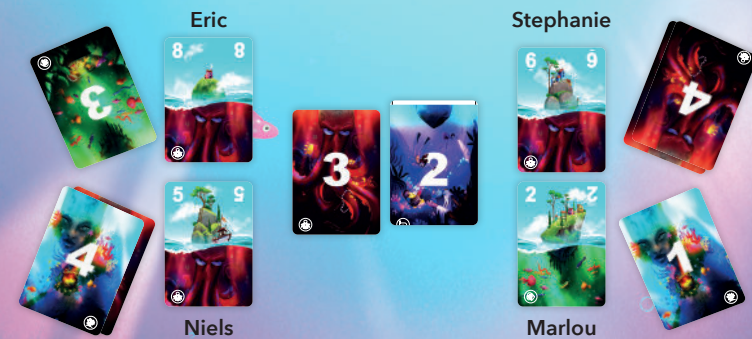
- Die andere Person hat die gleiche Farbe wie du gespielt, aber eine niedrigere Zahl.
- Es gab eine offene Schatzkarte auf einem Zugstapel in der Farbe, die ihr beide gespielt habt.
- Der oberste Schatz auf dem persönlichen Stapel der anderen Person hat die gleiche Farbe wie die, die ihr beide gespielt habt.

Aktivierung der Aktionskarte

Falls es in deiner Farbe keinen Schatz zu gewinnen gibt, weil kein Schatz in deiner Farbe auf dem/den Zugstapel(n) liegt, aktivierst du automatisch eine Aktionskarte, falls du deine Farbe gewinnst. Weitere Details findest du im Abschnitt „Aktionskarten“.

2) DU VERLIERST DIE FARBE

Falls du die gleiche Farbe wie eine oder mehrere andere Personen gespielt hast, aber eine niedrigere Zahl, verlierst du die Farbe. Wer die Farbe verliert und die niedrigste Zahl dieser Farbe hat, erhält Zusatzkarten. Die Anzahl der erhaltenen Zusatzkarten entspricht der Anzahl der gerade gespielten Karten dieser Farbe. Die Zusatzkarten werden vor die Person gelegt, die sie erhalten hat, und können später verwendet werden.



Eric gewinnt die Farbe rot. Eric darf sich den roten Schatz nehmen, stiehlt aber stattdessen den obersten (roten) 4er-Schatz von Stephanie. Niels und Stephanie verlieren die Farbe rot, wobei Niels die niedrigste Zahl hat und daher drei Zusatzkarten erhält. Marlou gewinnt die grüne Farbe und aktiviert damit die grüne Aktionskarte. Die beiden Schätze von den Zugstapeln werden weggelegt.

Die Reihenfolge bei einem Stich ist so, dass zuerst die Schatz- und die Zusatzkarten gewonnen/gestohlen werden und erst danach die möglichen Aktionskarten ausgeführt werden. Die Aktionen können sich gegenseitig beeinflussen und werden daher im Uhrzeigersinn abgehandelt, beginnend mit der Person, die den Stich begonnen hat.

Es kann sein, dass nach dem Stich noch Schatzkarten auf dem Zugstapel liegen, weil ein Schatz gestohlen oder die Farbe nicht gespielt wurde. Nehmt alle noch offenen Schatzkarten eines Zugstapels und legt sie unter den entsprechenden Stapel. Deckt nun die nächste(n) Schatzkarte(n) für den nächsten Stich auf. Legt alle gespielten Inselkarten beiseite. Schließlich wird die Startkarte im Uhrzeigersinn an die nächste Person weitergegeben, die einen neuen Stich beginnt. Spielt so lange weiter, bis alle Inselkarten auf eurer Hand ausgespielt sind.



ZUSATZKARTEN

Zusatzkarten erhaltet ihr, wann immer ihr eine Farbe verliert. Die gewonnenen Zusatzkarten können in späteren Stichen eingesetzt werden. Beim Spielen einer Inselkarte könnt ihr mit Zusatzkarten ihren Zahlenwert erhöhen. Jede Zusatzkarte erhöht den Wert um 1, muss beim Ausspielen für alle gut sichtbar sein und wird nach dem Stich wieder unter den Zusatzkartenstapel gelegt. Der Höchstwert einer Inselkarte beträgt 12 und kann auch durch Zusatzkarten nicht weiter erhöht werden. Spielt eine Person z.B. eine blaue 7 mit 3 Zusatzkarten, zählt die Inselkarte als blaue 10. Bei Gleichstand (in jeder Spielsituation) gewinnt die Person, die den Stich begonnen hat, bzw. die Person, die ihr im Uhrzeigersinn am nächsten ist. Legt die **gespielte(n)** Zusatzkarte(n) nach dem Stich zurück auf den Zugstapel.

Falls keine Zusatzkarten mehr übrig sind, könnt ihr keine neuen Karten mehr gewinnen. Am Ende der Partie erhaltet ihr für je 2 Zusatzkarten, die ihr besitzt, 1 Punkt.

AKTIONSKARTEN

Es gibt zwei doppelseitige Aktionskarten. Eine Karte ist den Farben rot und blau zugeordnet, die andere den Farben lila und grün. Gewinnt eine Person eine Farbe, die keiner Schatzkarte auf den Zugstapeln entspricht, aktiviert sie die Aktionskarte der gewonnenen Farbe. Die 4 verschiedenen Aktionskarten sind:



1. Stiehlt einer anderen Person 2 Zusatzkarten. Falls dies nicht möglich ist, nimm 2 Karten vom Zusatzkartenstapel.
2. Stiehlt einer anderen Person 2 zufällige Inselkarten. Gib dieser Person 2 Inselkarten deiner Wahl zurück, es dürfen auch die gleichen sein. Falls die Person nur noch 1 Karte auf der Hand hat, nimm nur 1 Karte und gib 1 Karte zurück.
3. Sieh dir die obersten 3 verdeckten Schatzkarten eines Zugstapels an und lege sie in einer Reihenfolge deiner Wahl auf den Stapel zurück.

4. Nimm eine von einer Person in diesem Stich gespielte Inselkarte auf die Hand und lege eine Inselkarte deiner Wahl ab.

Ausnahme: Falls ihr zu dritt spielt, kann es vorkommen, dass beide Farben einer Aktionskarte keine Schatzkarte auf dem Zugstapel haben. In diesem Fall zählen diese beiden Farben als eine Farbe, um zu entscheiden, wer die Farbe gewinnt. *Beispiel: Es liegt eine rote Schatzkarte offen und Eric spielt eine rote 4, Marlou eine lila 7 und Niels eine grüne 9. Eric gewinnt den Schatz, Niels die Aktion und Marlou 2 Zusatzkarten.*

ENDE DER PARTIE

Sobald alle ihre Inselkarten ausgespielt haben, endet die Runde. Alle zählen die Punkte ihrer Schatzkarten zusammen und addieren je 1 Punkt für 2 Zusatzkarten. Schreibt die Gesamtpunktzahl aller Personen für diese Runde auf. Beginnt nun eine neue Runde, wie am Anfang dieser Anleitung beschrieben. Zählt nach der zweiten Runde die Punkte aus beiden Runden zusammen. Die Person mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

MITWIRKENDE

Autor: Lars Jansen

Illustrationen: Kris Lauwen

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Verlag: Jolly Dutch

Ausgabe: 2024

Deutsche Übersetzung: Barbara Wiebking und Malte Kühle für The Geeky Pen

SEH DIR UNSER VIDEO ZUR SPIELANLEITUNG AN

