

Plongée experte

Si vous êtes un habitué de Snorkeling et souhaitez pimenter vos plongées, pourquoi ne pas essayer la plongée experte ?

Dans cette variante, les joueurs peuvent **combiner les 2 options de pose** de carte pour poser autant de cartes qu'ils souhaitent durant leur tour. Ils peuvent également jouer plusieurs cartes de valeur supérieur de 1 au milieu de la table.

Exemple : La carte au milieu de la table est de valeur 3 et de couleur Jaune. Le joueur actif peut poser successivement un 4 Rouge, 2 Rouge, 1 Rouge et 2 Vert.

Comme il a pu jouer au milieu de la table, il peut maintenant poser une carte de valeur 3 sur une carte de valeur 4 posée devant un de ses adversaires.

Fin du Tour

Le joueur actif **prend la 1ère carte** de la pioche et la met dans sa main. Son tour est terminé.

Si le joueur actif a **réussi à poser toutes ses cartes pendant son tour**, il récupère la première carte posée devant lui. Si la carte devant lui est la carte de valeur 5 (Poisson-lanterne), il ne peut pas la récupérer en main et pioche une carte supplémentaire.

Chaque joueur a donc toujours au moins 2 cartes en main pour le prochain tour.

Fin de Manche

Dès qu'un joueur reçoit une carte valeur 0 (Plage) pour mettre devant lui, le jeu s'arrête immédiatement.

Décompte des points

👉 Chaque joueur regarde **la valeur de la carte supérieure posée devant lui**. Cela donne son nombre de points pour la Manche à cumuler avec les précédentes.

👉 Le joueur qui **atteint ou dépasse 12 points** l'emporte. En cas d'égalité, une nouvelle manche reprend.

👉 **Si aucun joueur n'a atteint le score pour emporter la Partie**, toutes les cartes (sauf la Carte 5 qui reste devant chaque joueur) sont récupérées, **mélangées et distribuées, pour un nouveau tour** (cf. Mise en place).



Vorbereitung

1. Geef elke speler één Lantaarnvis-kaart met waarde 5, open voor zich neergelegd. Leg de resterende Lantaarnvis-kaarten apart.

2. Schud de 75 overige kaarten en deel 5 kaarten aan elke speler – dit is hun startkaart.

3. Leg de rest van de stapel gedekt op tafel. Draai de bovenste kaart open om de centrale aflegstapel te vormen.

De speler die het laatst heeft gesnorkeld, mag beginnen.

Spelverloop

SNORKELING wordt met de klok mee gespeeld.

Tijdens je beurt heb je twee opties:

👉 **Speel geen kaarten naar** de centrale stapel.

👉 **Speel één of meerdere kaarten uit** je hand op de centrale aflegstapel:

Je mag:

- Een kaart spelen met een waarde die **exact 1 hoger** is dan de bovenste kaart op de stapel. Als de bovenste kaart een 4 is (Rog), dan is 0 (Strand) de volgende speelbare waarde.

- Eén of meerdere kaarten spelen in dezelfde kleur als de bovenste kaart, ongeacht hun waarde.

Als je kaarten speelt op de centrale stapel, mag je daarna exact één kaart op de stapel van een andere speler leggen als die kaart exact 1 lager is dan de bovenste kaart van hun persoonlijke stapel, ongeacht de kleur.

Voorbeeld: De bovenste kaart in het midden is een waarde 3, Geel. De actieve speler speelt, in deze volgorde: Geel 1, Geel 4, Geel 2.

De speler heeft geen gele kaarten meer en kan niets meer in het midden spelen. Omdat ze op de centrale stapel hebben gespeeld, mogen ze nu:

Een waarde 4 op de waarde 5 van een tegenstander leggen, en een waarde 3 op een waarde 4 van een andere tegenstander.

Op een stapel van een tegenstander spelen versnelt hun opstijging en het einde van het spel.

Expert Duiken (Gevorderde Variant)

Voor ervaren duikers die wat meer uitdaging zoeken, is er de variant Expert Duiken.

In deze versie mogen spelers beide plaatsingsregels **combineren en zoveel kaarten spelen** als ze willen tijdens hun beurt. Ze mogen ook meerdere kaarten spelen die exact 1 hoger zijn dan de vorige in het midden.

Voorbeeld: De bovenste kaart in het midden is een waarde 3, Geel. De speler speelt: Rood 4, Rood 2, Rood 1, Groen 2. Omdat ze in het midden hebben gespeeld, mogen ze nu een waarde 3 op de waarde 4 van een tegenstander leggen.

Einde van de Beurt

De actieve speler trekt één kaart van de trekstapel.

Als ze al hun handkaarten hebben gespeeld, nemen ze de kaart voor zich terug.

Opmerking: Als deze kaart de waarde 5 Lantaarnvis is, mogen ze die niet in hun hand nemen – ze trekken in dat geval een extra kaart.

Elke speler moet aan het begin van zijn volgende beurt minstens 2 kaarten in de hand hebben.

Einde van de Ronde

Zodra een speler een waarde 0 (Strand) kaart voor zich krijgt, eindigt de ronde onmiddellijk.

Punten telling

👉 **Elke speler scoort punten gelijk aan de waarde van de bovenste kaart op hun persoonlijke stapel.** Deze punten worden opgeteld bij de score van vorige rondes.

👉 **De eerste speler die 12 punten of meer bereikt**, wint het spel. Bij een gelijkspel wordt er nog een ronde gespeeld.

👉 Als niemand gewonnen heeft, worden alle kaarten (behalve de Lantaarnvis-kaarten voor elke speler) verzameld, geschud en begint er een nieuwe ronde (zie Voorbereiding).



SNORKELING

Doel en Spelprincipe

Er is niets zo magisch als SNORKELING om de wonderen van de oceaan te ontdekken. Blijf zo lang mogelijk onder water om te zwemmen tussen Koraal, Schildpadden, Lantaarnvissen... Maar de andere duikers willen maar één ding: zelf van al dat moois genieten en jou terug naar het oppervlak duwen!

SNORKELING is een kaart-aflegspel waarin spelers kaarten op elkaar spelen om de meeste punten te scoren.

Spelmateriaal

75 kaarten in 5 kleuren (3 van elke waarde van 0 tot 4): Strand, School Vissen, Clownvis, Schildpad, Rog.

6 kaarten met waarde 5: Lantaarnvis.

Adress : Rue de Robiano 94, 7130 Binche, Belgium.
Author : Ludovic Lepine
Illustration : Justine Vanhuffel
Graphism and graphic design : Jonathan Rodriguez
Copyright : 2025 © Haumea Games. All right reserved.



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr



SNORKELING

Goal and Game Principle

There's nothing like SNORKELING to discover the wonders of the ocean. Stay underwater as long as possible to swim among Coral, Turtles, Lanternfish... But the other divers only want one thing: to enjoy the beauty all for themselves and force you back to the surface!

SNORKELING is a card-shedding game where players play cards onto others to score the most points.

Components

75 cards in 5 colors (3 of each value from 0 to 4): Beach, School of Fish, Clownfish, Turtle, Ray.

6 cards of value 5: Lanternfish.

Setup

1. Give each player one value-5 Lanternfish card, placed face up in front of them. Set the remaining Lanternfish cards aside.

2. Shuffle the 75 cards and deal 5 to each player – this is their starting hand.

3. Place the rest of the deck face down. Flip the top card face up to form the central discard pile.

The last player who went snorkeling becomes the first player.

Gameplay

SNORKELING is played in turns, clockwise.

On your turn, you have two options:

🐟 Play **no cards** to the center pile.

🐟 Play **one or more cards** from your hand onto the central discard pile:

You may:

- Play a card with a **value exactly 1 higher** than the top card on the pile.

If the top card is a 4 (Ray), the next playable value is 0 (Beach).

- Play one or more cards of the same **color** as the top card, regardless of their value.

If you play cards to the central pile, you may then play exactly one card onto the pile in front of any player if your card is exactly 1 lower in value than their top card, regardless of color.

Example: The top card in the center is a value 3, Yellow. The active player plays, in order: Yellow 1, Yellow 4, Yellow 2. The active player has no more yellow cards and can no longer play to the center of the table. Since they played in the center, they may now:

Play a value 4 card onto an opponent's value 5, and play a value 3 onto another opponent's value 4.

Playing on an opponent's stack accelerates their ascent to the surface, and the end of the game.

Expert Diving (Advanced Variant)

For experienced divers looking for more challenge, try the Expert Diving variant.

In this version, players **can combine both placement rules** and play as many cards as they want during their turn. They can also play multiple cards that are exactly 1 higher in value to the center of the table.

Example: The top card in the center is a value 3, Yellow. The player plays: Red 4, Red 2, Red 1, Green 2.

Since they played in the center, they can now play a value 3 onto an opponent's value 4 card.

End of Turn

The active player **draws the top card from the deck** into their hand. If they **managed to play all the cards from their hand**, they retrieve the card in front of them. If this card is the value 5 Lanternfish, they cannot take it back into their hand and instead draw an extra card.

Each player should always have at least 2 cards in hand at the start of their next turn.

End of Round

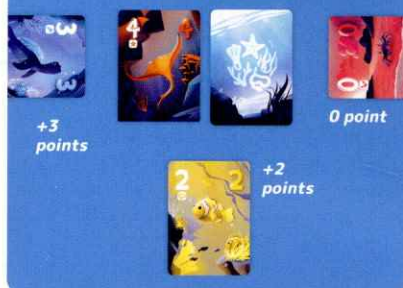
As soon as a player receives a value 0 (Beach) card in front of them, the round ends immediately.

Scoring

🐟 Each player scores **points based on the value of the top card in their personal pile**. These points are added to their total from previous rounds.

🐟 The first player to **reach or exceed 12 points** wins the game. In case of a tie, play another round.

🐟 **If no one has won yet, all cards** (except the Lanternfish cards in front of each player) are collected, **shuffled, and a new round begins** (see Setup).



SNORKELING

But et Principe du Jeu

Rien de tel que le SNORKELING pour découvrir les merveilles de l'Océan. Restez le plus longtemps possible en apnée pour nager parmi les Coraux, Tortues, Poissons-lanternes...

Mais les autres plongeurs n'ont qu'une envie, profiter seuls de toute cette beauté et vous faire remonter jusqu'à la surface.

SNORKELING est un jeu de défausse de cartes sur les adversaires dans le but d'obtenir le plus de points.

Description du matériel

75 cartes en 5 couleurs (3 de chaque valeur de 0 à 4) : Plage, Banc de poissons, Poisson-clown, Tortue, Raie. 6 cartes valeur 5 : Poisson-lanterne.

Mise en place

1. Donnez une carte valeur 5 à chaque joueur, qu'il place devant lui face visible. Les autres cartes Poisson-lanterne sont écartées.

2. Mélangez les 75 cartes et distribuez-en 5 à chaque joueur : elles constituent leur main.

3. Les cartes restantes forment la pioche face cachée. Posez la 1ère carte de la pioche, face visible sur la table.

Le dernier à avoir fait du Snorkeling devient le 1er joueur.

Tour de jeu

SNORKELING se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur actif a 2 possibilités :

🐟 **Ne poser aucune carte** au milieu de la table.

🐟 **Poser une ou plusieurs cartes** de sa main sur la carte visible au milieu de la table :

- Poser une carte de **valeur supérieure de 1** à la carte visible au milieu de la table. Si la valeur de la carte sur la table est un 4 (Raie), la prochaine valeur de carte à poser est une carte de valeur 0 (Plage).

- Poser une ou plusieurs cartes si la **couleur** de la (les) carte(s) posée(s) est (sont) de la même couleur que la carte visible au milieu de la table sans tenir compte de la (leur) valeur.

Poser une ou plusieurs cartes donne la possibilité de jouer 1 (et 1 seule) de ses cartes sur la carte posée devant chaque joueur si la carte posée est immédiatement inférieur de 1 à la carte de l'adversaire, quelle que soit sa couleur.

Exemple : La carte au milieu de la table est de valeur 3 et de couleur Jaune. Le joueur actif peut poser successivement un 1 Jaune, 4 Jaune et 2 Jaune. Le joueur actif n'a plus de carte de couleur jaune, il ne peut plus jouer de carte au milieu de la table. Comme il a pu jouer au milieu de la table, il peut maintenant poser une carte de valeur 4 sur une carte de valeur 5 posée devant un de ses adversaires et une carte de valeur 3 sur une carte de valeur 4 posée devant un autre de ses adversaires.

Jouer sur le tas de cartes devant chaque joueur accélère la remontée vers la surface, et donc la fin du jeu.