



EEN VRACHTBOOT MET GOEDEREN IS OP WEG NAAR NEW YORK.

Het stormt. Door onverwachte technische problemen, zandbanken en de woeste zee kapseist de vrachtboot en de goederen worden overboord geslagen. Even later dobbert de lading in zee. Nieuwsgierige strandjutters verzamelen zich op het strand.

Welke strandjutter verzamelt de grootste buit ?

Voor 2 tot 5 spelers. Familiespel. Van 6 tot 99 jaar. Spelduur : 20 min-40 min

Dit spel spreekt tot de verbeelding van alle wandelaars en jutters op het strand.

Inhoud : 5 strandjutters-pionnen, spelbord 60cmx30cm, 44 ladingen, draaischijf met draaias, 3D-boot, 2 dobbelstenen en spelboekje

SPELBESCHRIJVING STRANDJUTTERS

- 1- Doel van het spel
 - 2-Klaar voor de start ?
 - 3-Het spel begint
 - 4-Ladingen verzamelen
 - 5-Het spel eindigt & puntentelling
- Spelregels voor de strandjutters
Spelregels voor de draaischijf en voor de ladingen
Spelregels voor de zandbanken



1-DOEL VAN HET SPEL

Een zo hoog mogelijke waarde aangespoelde vracht verzamelen.

2-KLAAR VOOR DE START ?

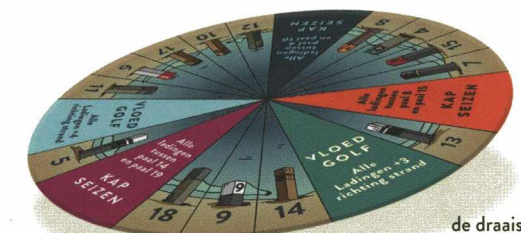
- 1- Indien het spel voor de allereerste keer gespeeld wordt, duw je de ladingen, de draaischijf en de stukken van de boot uit het frame. Zet de plastic draaias in de draaischijf. Zet de boot in elkaar.
(meer info op mountblue.world/strandjutters)
- 2- De spelers nemen plaats rond het spelbord, bij voorkeur aan de kant van het strand.
Plaats de boot aan de kant van de Noordzee en de draaischijf naast het spelbord.
- 3- Per speler worden 5 ladingen in de boot geplaatst op één rij : 10 ladingen voor 2 spelers, 15 ladingen voor 3 spelers, 20 ladingen voor 4 spelers en 25 ladingen voor 5 spelers. Plaats de ladingen zodanig dat de donkerblauwe kant zichtbaar is. Als de strandjutters extra lang willen jutter, speel je met meer dan 5 ladingen per strandjutter.
- 4- Bij de start van het spel zijn er al enkele ladingen overboord. Plaats deze ladingen op de bovenste rij van het spelbord. Bij 2 of 3 spelers plaats je ladingen op posities 2, 6, 10, 14 en 18. Bij 4 of 5 spelers plaats je ladingen op posities 3, 6, 9, 12, 15 en 18 telkens met de donkerblauwe kant naar boven.
- 5- De strandjutters worden op het strand geplaatst op de rij boven de strandpalen. De jongste speler kiest als eerste zijn startpositie, daarna de andere spelers in volgorde van leeftijd. Er kan maar 1 strandjutter per positie staan.

3-HET SPEL BEGINT

- 1- De jongste strandjutter start als eerste.
- 2- Een beurt van een strandjutter bestaat uit 2 acties :

- eerste actie : draai aan de draaischijf

Het resultaat is een strandpaal die de positie bepaalt op het spelbord van een nieuwe lading. Neem de eerste lading van de boot en plaats deze met de donkerblauwe kant naar boven op de bovenste rij van het spelbord ter hoogte van wat de strandpaal op de draaischijf aanduidt.



de draaischijf



de dobbelstenen

- tweede actie : gooi met de 2 dobbelstenen

- De dobbelsteen met de strandjutter bepaalt het aantal posities dat de strandjutter zich maximum op het spelbord mag verplaatsen. Zolang er geen ladingen op de zandbanken zijn aangespoeld, mag de strandjutter zich enkel op de rij op het strand verplaatsen. Indien het cijfer bijvoorbeeld 5 is, bepaalt de speler hoeveel posities - minimum 0 en maximum 5 - hij de strandjutter verplaatst. Indien er ladingen op de zandbanken zijn aangespoeld, mag de speler de strandjutter ook in alle richtingen -behalve diagonaal- in de zee verplaatsen.
- De dobbelsteen voor de lading bepaalt de koers van één lading in de zee op het spelbord. De speler kiest een lading in de zee op het spelbord die hij van koers wil veranderen. Je hoeft dus niet met de lading die juist in zee gegaan is , verder te gaan. Het donkere cijfer op de witte driehoek bepaalt het aantal posities dat de gekozen lading loodrecht richting strand verschuift. Het witte cijfer op de donkere driehoek bepaalt het aantal posities dat een gekozen lading naar rechts verschuift indien de rechte hoek naar rechts wijst of naar links verschuift indien de rechte hoek naar links wijst. De speler bepaalt of de gekozen lading eerst richting strand gaat en vervolgens links-rechts of omgekeerd.



De rechte hoek van de zwarte driehoek staat rechts, dus de lading verschuift naar rechts.



De rechte hoek van de zwarte driehoek staat links, dus de lading verschuift naar links.



De rechte hoek van de zwarte driehoek staat rechts, dus de lading verschuift naar rechts.



De rechte hoek van de zwarte driehoek staat links, dus de lading verschuift naar links.



4-LADINGEN VERZAMELEN

Er zijn 3 mogelijkheden om ladingen te verzamelen.

- Op het strand verplaatst de strandjutter zich naar de aangespoelde lading.
- De lading spoelt aan op de positie van de strandjutter.
- De strandjutter bereikt een zandbank waar ladingen zijn aangespoeld.

5-HET SPEL EINDIGT & PUNTENTELLING

Het spel eindigt als alle ladingen door de strandjutters zijn verzameld. De waarden op de zichtbare kant van de ladingen worden opgeteld. Ladingen die tijdens het spel wegens koerswijzigingen van het spelbord zijn geraakt, worden aan de speler met de laagste score gegeven die de waarden van deze ladingen aan zijn totaal toevoegt. Wie nu het hoogste eindtotaal heeft, is de winnaar.

SPELREGELS VOOR DE STRANDJUTTERS :

- 1- De strandjutter mag zich **maximaal het aantal posities van de worp verplaatsen, maar ook minder en mag ook beslissen om te blijven staan.** Een strandjutter mag ook terugkeren met dezelfde worp. Bijvoorbeeld hij gooit 4, gaat 3 posities naar rechts om de lading te bemachtigen die er ligt en keert dan 1 positie terug naar links.
- 2- Er kan **nooit meer dan één strandjutter op één positie** staan. Indien de positie die men gooit de plaats is waar al een strandjutter staat, komt men één positie vóór de strandjutter te staan.
- 3- Strandjutters kunnen **elkaar voorbijsteken.**
- 4- Van zodra een **lading aanspoelt op een zandbank**, kan elke strandjutter er naar toe. Alle strandjutters mogen hun kans wagen en dus de zee ingaan als ze aan de beurt zijn. In zee kan de strandjutter met één worp horizontaal en verticaal bewegen, maar nooit diagonaal.
- 5- Als een strandjutter de **ladingen heeft bemachtigd op een zandbank**,
 - kan hij **pas bij de volgende spelbeurt loodrecht naar het strand terugkeren** om zijn lading af te zetten en met de eventuele overschot van de worp kan hij zich bijkomend naar links of rechts verplaatsen of ter plaatse blijven staan.
 - kan hij - na het bemachtigen van zijn eerste ladingen op de zandbank en zijn nieuwe worp met de twee dobbelstenen - **mogelijks nog nieuwe ladingen bemachtigen die op de zandbank stranden** zodat



de strandjutter met een nog grotere buit terugkeert.

-moet de strandjutter op de zandbank terugkeren naar het strand als minstens één **positie op het strand eronder vrij is**, zo niet moet hij wachten.

-kan hij bij terugkeer van de zandbank naar het strand, **dobberende ladingen in zee tegen komen**.

Hij kan deze **ladingen gewoon passeren, maar zonder ze te bemachtigen**.

- 6- De andere strandjutters die in zee gegaan zijn voor een aangespoelde lading op een zandbank, moeten **nadat de lading door een ander werd bemachtigd** ook bij hun beurt terug loodrecht richting strand indien de positie op het strand eronder vrij is. Met de eventuele overschot van de worp kan hij zich bijkomend naar links of rechts verplaatsen of ter plaatse blijven staan.

SPELREGELS VOOR DE DRAAISCHIJF EN VOOR DE LADINGEN :

- 1- Na het **draaien van de draaischijf**, zijn er 2 mogelijkheden

- ofwel is het resultaat van de draai **een strandpaal**, en dan komt een **nieuwe lading in zee** op de bovenste rij van het spelbord, ter hoogte van de geworpen strandpaal.

- ofwel is het resultaat van de draai **een vloedgolf of kapseizen**, en dan komt er **geen nieuwe lading in zee**. **De strandjutter mag daarna wel nog met de 2 dobbelstenen gooien**.

Bij **kapseizen** worden alle ladingen, ook de Blubb(-kaartjes), in zee **omgedraaid** zoals omschreven op de draaischijf. Bij het eerste kapseizen, is de lading minder waard of niets meer waard. Maar bij een volgende kapseizen van hetzelfde goed, is de lading terug meer waard.... dat maakt het spel extra spannend.

De lading die eerst waardeloos leek, is na kapseizen terug waardevol geworden.

Bij **vloedgolf** worden alle ladingen, ook de Blubb(-kaartjes), verder richting strand gedreven.

De mogelijke vloedgolven of kapseizen zijn :

* alle ladingen in zee tussen paal 4 en 10 kapseizen, incl. 4 en 10

* alle ladingen in zee tussen paal 8 en 15 kapseizen, incl. 8 en 15

* alle ladingen in zee tussen paal 14 en 19 kapseizen, incl. 14 en 19

* vloedgolf : alle ladingen in zee +3 posities richting strand

* vloedgolf : alle ladingen in zee +4 posities richting strand



Opgelet : Ladingen die reeds aangespoeld waren op het strand of een zandbank, blijven op het strand of de zandbank en worden niet verder meegenomen door de vloedgolf en kunnen ook niet meer kapseizen.

- 2- Als **alle ladingen van de vrachtboot in zee** zijn beland, wordt er niet meer aan de draaischijf gedraaid.

- 3- Als een **lading botst tegen een ander lading** wordt de tweede lading mee verder geduwd.

Alleen ladingen kunnen andere ladingen voortduwen door er tegen te botsen.

Voorbeeld 1 : lading 1 op rij 3 ter hoogte van strandpaal 5 en lading 2 op dezelfde rij 3 ter hoogte van strandpaal 7. Je gooit 3 posities naar rechts en kiest ervoor om lading 1 te verschuiven. Lading 1 komt dan ter hoogte van strandpaal 8 en lading 2 wordt verder geduwd ter hoogte van strandpaal 9.

Voorbeeld 2 : je draait met de draaischijf strandpaal 6. Een nieuwe lading van de boot komt op de bovenste rij. Als er reeds een lading ligt op de bovenste rij ter hoogte van strandpaal 6, wordt deze 1 positie verticaal naar beneden verschoven door de nieuwe lading die er bij komt.

- 4- Ladingen die links van paal 1 of rechts van paal 20 terecht komen, zijn **ladingen die uit de stroom geraakt zijn** (deze zijn van het spelbord gevallen), worden aan de kant gelegd en spelen bij de puntentelling terug mee.

- 5- Een lading die **in zee dobbert** kan **niet** bemachtigd worden. Ze moet aanspoelen op het strand of op een zandbank om bemachtigd te kunnen worden.

- 6- De **worp met de dobbelsteen voor de lading** - voor een lading naar keuze - **MOET uitgevoerd worden**.

Dit in tegenstelling tot de worp met de dobbelsteen voor de strandjutter want de strandjutter kan beslissen om ter plaatse te blijven staan.

- 7- Als een **lading botst tegen een strandjutter** in zee, wordt de lading tot stilstand gebracht in het water door de strandjutter. De lading kan echter niet bemachtigd worden door de strandjutter in zee.

- 8- Eens de **lading aangespoeld is op het strand**, blijft de lading op deze positie liggen, totdat de strandjutter hem bemachtigt. Deze lading kan nooit gekozen worden voor verplaatsing met de dobbelsteen voor de lading.

SPELREGELS VOOR DE ZANDBANKEN :

- 1- Er zijn 4 zandbanken. Een **zandbank** wordt gezien als één grote positie.
- 2- Ladingen die **op een zandbank aanspoelen blijven op de zandbank** totdat een strandjutter erachter komt.
- 3- Eens de **lading aangespoeld is op een zandbank**, kan deze niet gekozen worden om terug in zee te bewegen.
- 4- Een **lading kan nooit over een zandbank heen geraken**. Voorbeeld : een lading beweegt 4 posities naar rechts en 2 posities naar rechts is een zandbank, positie 3 en positie 4 is zee, dan blijft de lading op de zandbank.
- 5- Er kunnen een **onbeperkt aantal ladingen** aanspoelen op een zandbank.
- 6- De strandjutter die **als eerste de zandbank bereikt**, bemachtigt alle ladingen aanwezig op de zandbank.



Ontworpen en geproduceerd in België en Nederland
Illustraties : Daan Berkhof © 2018, Mount Blue BVBA, Herent, Belgium
website : mountblue.world



Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijke voorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever.

WAARSCHUWING ! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar omwille van enige kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden.