



SIT DOWN!



2-4
25'
8+

**SIT
DOWN!**

ILLUSTRATIES

Clément MASSON

ONTWIKKELINGSMANAGEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

GRAFISCH ONTWERP

Marie OOMS & Anthony MOULINS

PROJECTMANAGEMENT

Didier DELHEZ

rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps • +32 468 37 51 31
info@sitdown-games.com • sitdown-games.com

ONTWERP

Karl LANGE • *"Ik wil de volgende personen/groepen bedanken: Laura Lange, Aaron Lim, Eris Alar, Stella Jahja, Kim Brebach, de speltesters van Incubator Melbourne, Tabletop Game Designers Australia (TGDA) en Cardboard Edison."*

Een spel van Sit Down! uitgegeven door Megalopole. ©Megalopole (2025). Alle rechten voorbehouden. Dit materiaal mag alleen worden gebruikt voor persoonlijke entertainmentdoeleinden. **LET OP:** niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die een verstikkingsgevaar kunnen vormen. Houd deze informatie bij de hand. • De visuele presentatie, de vormen en kleuren zijn aan verandering onderhevig. • Reproductie van dit spel, deels of in het geheel, in welke vorm of in welk medium dan ook, fysiek of digitaal, is zonder schriftelijke toestemming van Megalopole ten strengste verboden.



INHOUD



4 octopusblokjes



72 objecttegels

9 diamanttegels, 12 pareltegels, 15 sextanttegels, 17 amforategels, 19 zeestertegels

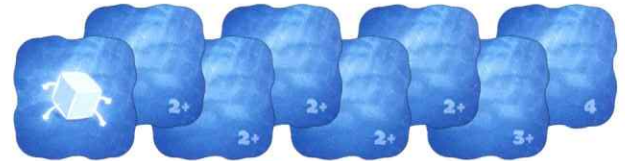


64 overwinningsfiches (€)

22 × 1 €, 16 × 3 €, 18 × 5 €, 10 × 10 €, 6 × 25 €



12 munttegels (€)



Voorkant (): standaard speltype



Achterkant (): geavanceerd speltype (zie pag. 8)

8 dieptetegels



Voorkant (): standaard speltype

Achterkant (): kinderversie (zie pag. 7)

4 spelersborden



1 fiche voor de eerste speler

OPSTELLING

BELANGRIJK

Plaats alle objecttegels en munttegels met de **tentakels naar beneden**.

Schud de tegels door elkaar en maak dan stapeltjes voor het spelgebied **1**.

Voorbeeld van een objecttegel:



Voorkant.



Achterkant (tentakel).

De twee onderstaande diagrammen geven het aantal stapeltjes aan, het aantal tegels per stapel en de organisatie op basis van het aantal spelers.



Opstelling van object- en munttegels voor **2 spelers**.

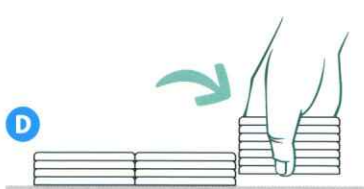
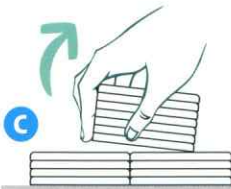
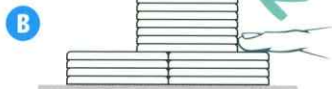


Opstelling van object- en munttegels voor **3 of 4 spelers**. Plaats dieptetegel A (zie pag. 8) in het midden.

Houd ongeveer **4-5 cm** ruimte tussen de stapeltjes vrij.

TIP

Stroomlijn het opstellen door stapeltjes van een bepaald aantal tegels te maken en de hoogte dan als voorbeeld te gebruiken.



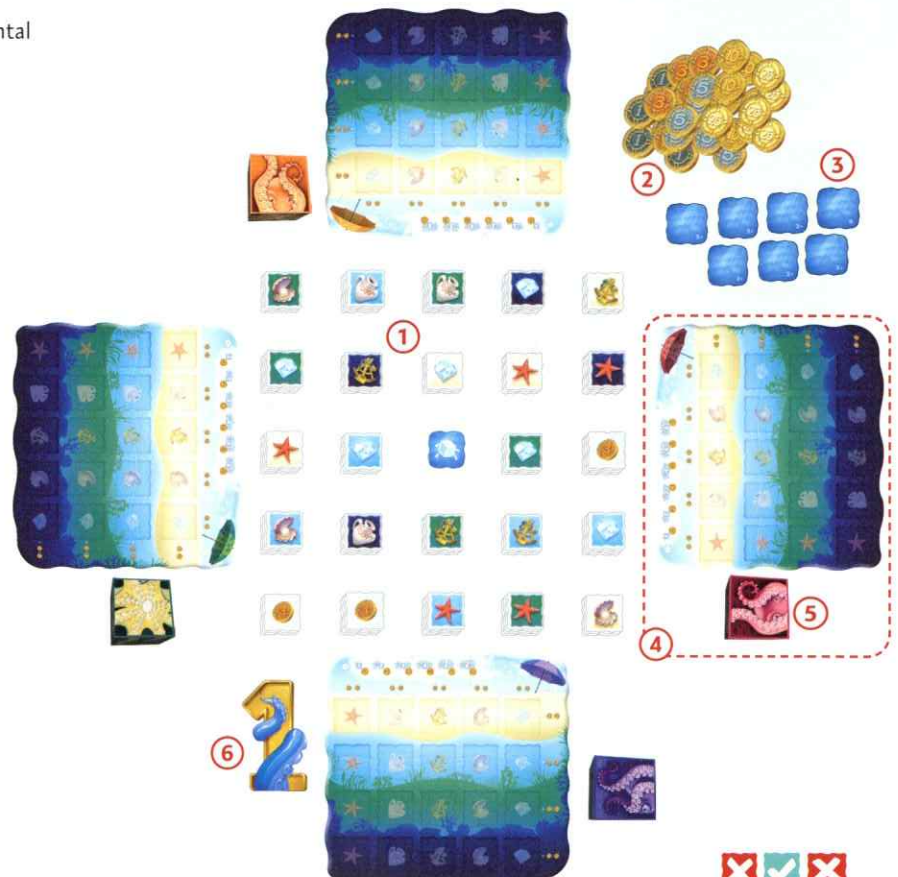
Plaats de fiches naast het spelgebied in een **algemene voorraad 2**.

Plaats de dieptetegels **3** met de naar boven in de **algemene voorraad**:

2 spelers	3 spelers	4 spelers
5 dieptetegels	6 dieptetegels	7 dieptetegels

Leg ongebruikte dieptetegels in de speldoos.

De ruimte voor je is je **persoonlijke spelgebied 4** met je spelersbord (naar boven) en het **octopusblokje** met dezelfde kleur **5**. De eerste speler wordt willekeurig gekozen en ontvangt de **fiche voor de eerste speler 6**.



WOORDENLIJST

NAASTGELEGEN In dit spel betekent 'naastgelegen' alleen **horizontaal/verticaal**, nooit diagonaal.

SPELGEBIED De ruimte waar octopusblokjes worden geplaatst om tegels te claimen.

RUIMTE Een locatie in het spelgebied.

STAPELTJE 1-6 object-, munt- en/of dieptetegels.



SPELVERLOOP

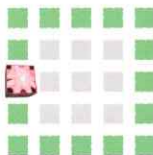
Het spel wordt in rondes gespeeld totdat de eindstatus wordt geactiveerd. Tijdens een ronde voert elke speler om de beurt **één actie** uit. Het spel begint met de eerste speler en verloopt dan met de klok mee.

TIJDENS JE BEURT...

ALS JE OCTOPUSBLOKJE IN JE PERSOONLIJKE SPELGEBIED LIGT

Je **moet** het octopusblokje op een beschikbare ruimte (een ruimte zonder blokje) aan de **rand van het spelgebied** plaatsen. Je mag het blokje op de door jou gewenste zijde draaien.

Voorbeeld: alle ruimtes hier in het groen zijn geldige ruimtes om je blokje te plaatsen omdat ze beschikbaar zijn **en** aan de rand van het spelgebied liggen.



Je mag je blokje neerleggen op een zijde waar al een magnetische tegel aan vast zit (hier komen we zo op terug).



ALS JE OCTOPUSBLOKJE IN HET SPELGEBIED LIGT

Je **moet** een van de volgende vier acties uitvoeren:

Rollen

Roteren

Scoren

Overslaan

Rollen

BELANGRIJK

Je kunt de actie *Rollen* alleen kiezen als er een naastgelegen ruimte naast je blokje beschikbaar is!

De actie bestaat uit het rollen van je blokje als een wieltje. Rol je blokje van de huidige locatie naar de naastgelegen, beschikbare ruimte. Je blokje wordt op deze manier een kwartslag (90°) gedraaid.

Als je blokje zich aan het begin van deze actie in een ruimte met minstens één object- of munttegel bevond, neemt het blokje de bovenste tegel door middel van magnetisme mee.

Voorbeeld:



1

De blauwe tegel plakt via magnetisme aan je blokje.



2

Til je blokje een klein beetje op en 'rol' het dan naar een naastgelegen, beschikbare ruimte.



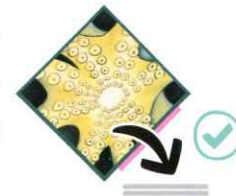
3

In de nieuwe ruimte plakt de oranje tegel ook via magnetisme aan het blokje.

Nadat een tegel aan je blokje is geplakt, kun je hem alleen verwijderen door de actie *Scoren* uit te voeren (zie volgende pagina).

Er kan slechts één tegel aan elke zijde van je blokje plakken.

Je mag je blokje naar een zijde rollen waar al een tegel magnetisch aan plakt; maar zo'n zet voegt geen tegels aan je blokje toe.



Dieptetegels

Als je blokje de laatste tegel van een stapeltje claimt, pak je een dieptetegel en plaats je deze met  naar boven in de lege ruimte.

Je kunt je blokje naar een ruimte met een dieptetegel rollen, maar daar valt niets te claimen.



Als je je blokje tijdens een spel met 3 of 4 spelers naar dieptetegel A rolt (midden in het spelgebied), mag je onmiddellijk een tweede keer rollen.



Roteren

Roteer je blokje 90°, 180° of 270° zonder dat je het naar een nieuwe ruimte rolt. De bovenzijde van het blokje verandert hierbij niet.

Voorbeeld:
je roteert
je blokje 180°.



Scoren

Met deze actie verplaats je je blokje van het spelgebied naar je persoonlijke gebied.

Vervolgens kun je de gewenste tegels van je blokje verwijderen (alle, sommige of geen tegels).

- Plaats de **muntttegels** die je van je blokje verwijdert **naast** je spelersbord; elke munttegel is **aan het einde van het spel 3** waard.
- Plaats de **objecttegels** die je van je blokje verwijdert **naast** je spelersbord. **Scoor** dan **onmiddellijk** alle **sets van objecttegels** van hetzelfde type die je net verwijderd hebt (ongeacht de achtergrondkleur):

Aantal tegels in de set
die je van je blokje
hebt verwijderd

1 2 3 4 5 6

Verdiende 0 2 4 7 10 15

Pak de verdiende -fiches uit de algemene voorraad en leg ze gedekt voor je.

- Plaats de tegels op de vakjes van je spelersbord met hetzelfde object en dezelfde achtergrondkleur. Maak stapeltjes van identieke tegels.

Houd je blokje in je persoonlijke gebied totdat je volgende beurt begint.



Voorbeeld: je verwijdert 1 munttegel die je naast je spelersbord legt. Je verwijdert ook 3 zeestertegels en 1 amforategel, maar je besluit om de pareltegel aan je blokje te laten zitten. Scoor 4 voor de 3 zeestertegels en 0 voor de amforategel en plaats deze 4 objecttegels op je spelersbord. De pareltegel blijft aan het blokje vastgeplakt zitten.

Over slaan

Je slaat je beurt over.

SPELEINDE

Het spel stopt wanneer alle **dieptetegels** zijn geplaatst:

2 spelers → 5 tegels

3 spelers → 6 tegels

4 spelers → 7 tegels

Voltooi de huidige ronde zodat iedereen hetzelfde aantal beurten heeft gehad.

Voer dan een laatste actie *Scoren* uit waarbij je alle tegels van je blokje verwijdert.

Puntentelling

Je scoort 🪙 op vier verschillende manieren...

- 1 Tel de 🪙-fiches die je tijdens het spel hebt verzameld **bij elkaar op**.



- 2 Elke munttegel is 3 🪙 waard. Negeer daarna de munttegels voor de rest van deze fase.



De **grootste set** van elke van de 9 categorieën (5 objecttypen en 4 achtergrondkleuren)...

- 3 **Voor elke achtergrondkleur (horizontaal):**
de speler met de meeste tegels verdient 5 🪙; de tweede plaats verdient 2 🪙.

- 4 **Voor elk objecttype (verticaal):**

de eerste en tweede plaatsen verdienen 🪙 per objecttype zoals hiernaast aangegeven:

	<i>Zeester</i>	<i>Amfora</i>	<i>Sextant</i>	<i>Parel</i>	<i>Diamant</i>
EERSTE PLAATS	3 🪙	4 🪙	5 🪙	6 🪙	7 🪙
TWEEDE PLAATS	0 🪙	1 🪙	2 🪙	3 🪙	4 🪙

GELIJKSPEL

In geval van een gelijkspel ontvangen **alle** spelers de respectievelijke 🪙.

Als er gelijkspel is voor de eerste plaats, ontvangt niemand 🪙 voor de tweede plaats.

De speler die de meeste 🪙 heeft, is de winnaar.

In geval van een gelijkspel, wint de speler met de meeste objecttegels.

Als er dan nog steeds gelijkspel is, zul je het spel gewoon nog een keer moeten spelen...

LET OP De spelregels zijn hetzelfde met de volgende uitzonderingen voor jonge spelers.



Opstelling

Gebruik de -zijde van de spelersborden. De kinderversie gebruikt de -fiches niet.

Tijdens je beurt

Er zijn slechts 2 acties beschikbaar: **Rollen** en **Je blokje terugpakken**.

ROLLEN

Als je blokje zich in je persoonlijke spelgebied bevindt

Plaats je blokje in **een beschikbare ruimte** aan de rand van het spelgebied. **Je beurt is daarna voorbij.**

Als je blokje zich in het spelgebied bevindt

Verplaats je blokje naar een naastgelegen ruimte met de gewenste zijde omhoog. Zorg er wel voor dat een lege zijde (zonder vastgeplakt tegeltje) omlaag wijst.

Als alle 6 zijden van je blokje een tegeltje hebben nadat je de actie *Rollen* hebt uitgevoerd, **moet** je de actie *Je blokje terugpakken* onmiddellijk uitvoeren (zie de kolom hiernaast).

BELANGRIJK

Als er geen beschikbare naastgelegen ruimtes zijn, kun je de actie *Rollen* niet uitvoeren; in dat geval moet je de actie *Je blokje terugpakken* uitvoeren.



JE BLOKJE TERUGPAKKEN

Pak je blokje terug en verwijder **alle** tegels; plaats de tegels vervolgens op geldige vakjes op je spelersbord.

Elk vakje op je spelersbord heeft ruimte voor **één geldige tegel**. Een tegel is geldig als hij overeenkomt met het vakje:

Een vakje met een object en een vaste kleur achtergrond: de tegel moet hetzelfde object én dezelfde achtergrondkleur als het vakje hebben.

Een vakje met een object en een meerkleurige achtergrond: de tegel moet hetzelfde object hebben, maar de achtergrondkleur maakt niet uit.

Een vakje met een vaste kleur achtergrond zonder object: de tegel moet dezelfde achtergrondkleur hebben als het vakje, maar het object maakt niet uit.

Bewaar de munttegels naast je spelersbord.

Tegels die je verzamelt maar die je niet op je spelersbord kunt plaatsen (omdat er geen beschikbare vakjes zijn), vormen een stapeltje in een volgorde naar keuze en met de tentakelzijde naar beneden. Daarna:

Vervang je een dieptetegel naar keuze in het spelgebied met dit stapeltje. Plaats de dieptetegel terug in de algemene voorraad.

Als er geen dieptetegels in het spelgebied liggen, stapel je je stapeltje **boven op** de kleinste stapel in het spelgebied (als er meerdere opties zijn, mag je zelf kiezen).

Je houdt je blokje in je persoonlijke spelgebied totdat je weer aan de beurt bent.

Speleinde

Het spel stopt wanneer iemand de laatste (16de) tegel verwijderd en op hun persoonlijke spelersbord plaatst.

1. Speel de huidige ronde uit zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad.
2. In tegenstelling tot de standaardversie, voer je geen laatste actie Scoren uit.
3. De speler wiens spelersbord vol is, is de winnaar!

Als de spelersborden van meerdere spelers vol zijn, wint de spelers met de meeste **munttegels**.

Als het dan nog steeds gelijkspel is, zul je het spel gewoon nog een keer moeten spelen...



GEAVANCEERDE VERSIE

LET OP De geavanceerde versie is niet te combineren met de kinderversie.

De opstelling en het spelverloop zijn identiek aan het standaardspel, met de volgende uitzonderingen:

- Met 3 of 4 spelers: plaats een willekeurige dieptetegel van de 8 beschikbare tegels met de krachtzijde naar boven in het midden van het spelgebied.
- Tijdens het spel **plaats je dieptetegels met de krachtzijde naar boven**.

Er zijn twee manieren om de kracht van een dieptetegel te activeren.

- Je kunt de kracht van **één** open dieptetegel naast je blokje activeren. In dat geval kun je tijdens je beurt **geen andere acties uitvoeren**.
- Als je je blokje **op** een dieptetegel hebt **gerold**, kun je de kracht activeren.

DIEPTETEGELKRACHTEN



A. Voer een actie *Rollen* uit.



B. Wissel de tegel van de bovenzijde van je blokje met een tegel van je spelersbord. De tegel die je op je spelersbord plaatst, moet in een geschikt vakje worden geplaatst. Als je blokje of je spelersbord geen tegels bevat, kun je deze kracht niet gebruiken.



C. Pak je blokje op zonder de oriëntatie te wijzigen en plaats het in een beschikbare ruimte naar keuze in het spelgebied.



D. Pak een zichtbare tegel uit het spelgebied en plaats deze **boven op** je blokje. Als de bovenzijde van je blokje al een tegel bevat, kun je deze kracht niet gebruiken.



E. Draai je blokje op de gewenste zijde, zonder de tegels te herschikken of het blokje te verplaatsen.



F. Wissel een zichtbare tegel **naast je blokje** met een tegel op je spelersbord. De tegel die je op je spelersbord plaatst, moet in een geschikt vakje worden geplaatst. Als er geen geschikte tegels naast je blokje liggen, of als er geen tegels op je spelersbord liggen, kun je deze kracht niet gebruiken.



G. Wissel de positie van jouw blokje met die van een van de tegenstanders. De oriëntatie van de blokjes verandert hierbij niet.



H. Wissel twee beschikbare **stapeltjes** in het spelgebied zonder naar de inhoud van de stapeltjes te kijken.



I. Wissel de tegel van de bovenzijde van je blokje met die van een van je tegenstanders. Beide blokjes moeten een tegel op de bovenzijde hebben.