
MAUI
GRÉGOIRE LARGEY • FRANK CRITTIN • SÉBASTIEN PAUCHON
SPELREGELS

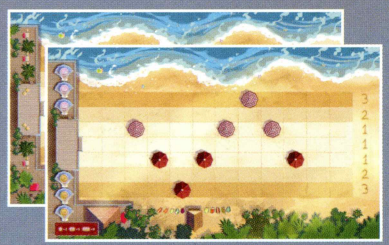
MAUI

Alle eilandbewoners en toeristen op Maui zijn op weg naar het strand in de hoop een mooi plekje voor hun handdoek te vinden om volop te kunnen genieten van het geweldige uitzicht op de Hawaiiaanse oceaan. Spelers zullen hun strand vullen door handdoeken neer te leggen en deze met elkaar te verbinden om zo de meeste punten te verdienen. Dichtbij de oceaan of onder de schaduw van een boom of een parasol vind je de beste plekjes. Maar pas ook op voor deze risicovolle locaties, want hierdoor kunnen al je plannen in het water vallen!

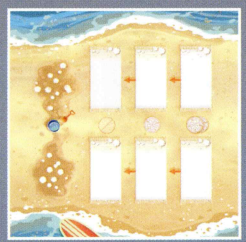
Houd de zonaanbidders tevreden door voor hen de perfecte plek op dit prachtige strand te vinden, en zij zullen je aan de winst helpen!

INHOUD

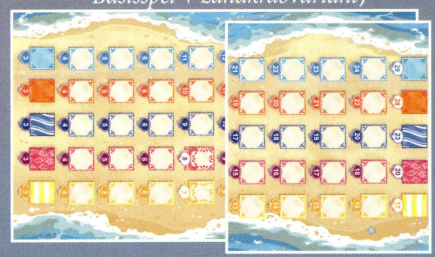
4 dubbelzijdige strandborden
(in 4 spelerskleuren)



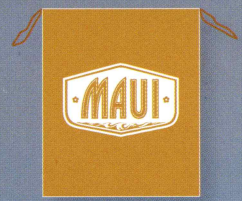
1 marktbord



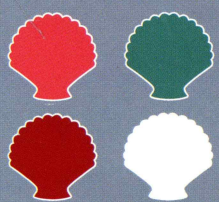
1 scorebord & 1 uitbreiding
(uitbreiding alleen voor de combinatie Basisspel + zandkrabvariant)



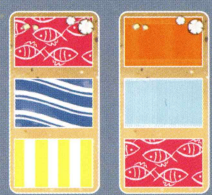
1 zak



20 scorestenen
(in 4 spelerskleuren)



60 handdoektegels



6 zandmunten



32 parasolfiches
(in 4 spelerskleuren)



4 handdoekfiches
(2 lichtblauwe en 2 oranje patronen)



20 dubbelzijdige straffiches



startspelerfiche



28 zandkrabfiches
(in 4 spelerskleuren)



(wordt alleen gebruikt in de zandkrabvariant)

VOORBEREIDING

1. Stop alle 60 handdoektegels in de zak en leg de zak binnen het bereik van alle spelers.

2. Leg het marktbord en het scorebord in het midden van de tafel. Trek 6 handdoektegels uit de zak om alle handdoekvakjes op het marktbord te vullen. Leg de handdoektegels bij het vullen van de markt altijd met de stenen bovenaan, zoals staat weergegeven op het handdoekvakje. Plaats bovendien 1 zandmunt op elk muntenveld.

3. Plaats in een spel met 3 of 4 spelers 2 lichtblauwe handdoekfiches op het vakje met het versierde kader in het scorespoor van het gele patroon en 2 oranje handdoekfiches op het vakje met het versierde kader in het scorespoor van het roze vispatroon. Voer in een spel met 2 spelers dezelfde stappen uit met slechts 1 lichtblauw en 1 oranje handdoekfiche. Leg alle ongebruikte handdoekfiches terug in de doos.

4. Leg alle straffiches als een voorraad naast het marktbord.

5. Elke speler kiest een kleur, neemt het bijbehorende strandbord en legt deze (*met de parasolzijde naar boven*) neer zodat de steiger links ligt. Spelers nemen de 5 scorestenen van hun kleur en 1 zandmunt.

6. Spelers nemen elk een set van 8 parasolfiches van hun eigen kleur. Vervolgens leggen ze willekeurig al hun parasolfiches gedekt op de overeenkomende symbolen op hun eigen strandbord.

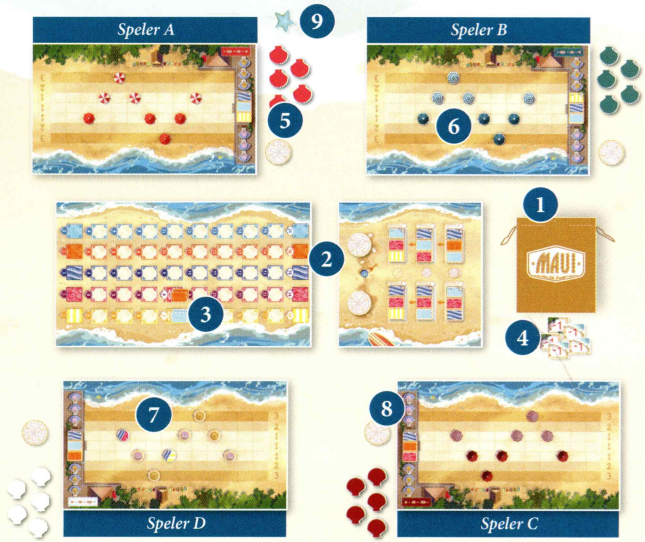
7. Alle spelers draaien hun parasolfiches open.

8. Spelers trekken elk een willekeurige handdoektegel uit de zak en leggen deze verticaal op de steiger, aan de linkerkant van hun strandbord, (*zie afbeelding voorbereiding*). Dit is hun **starthanddoektegel**.
De positie van de stenen op deze handdoektegel moet gelijk zijn aan die op het marktbord. (*zie afbeelding rechts*).

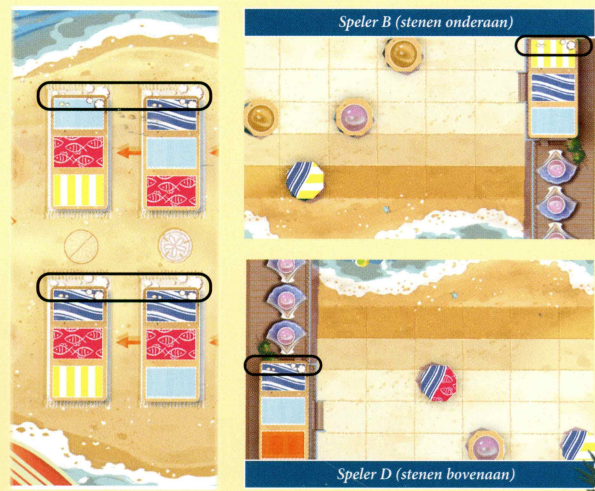
9. De speler die het kortst geleden naar het strand is geweest, is de startspeler en ontvangt het startspelerfiche.

10. Leg alle ongebruikte strandborden, parasolfiches, scorestenen en zandmunten terug in de doos.

Voorbereiding voor een spel met 4 spelers



Belangrijk: Spelers moeten bij het plaatsen van handdoektegels op hun strandbord dezelfde positie van de stenen aanhouden zoals de handdoektegels op het marktbord. De stenen liggen onderaan voor spelers A en B en bovenaan voor spelers C en D.



DOEL VAN HET SPEL

Handdoektegels op je strandbord plaatsen en verbindingen maken met identieke patronen om punten te scoren en parasolfiches te verzamelen. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

SPELOVERZICHT

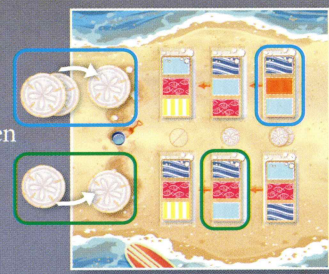
Het spel verloopt in een bepaald aantal rondes.
Tijdens elke ronde speelt iedereen een beurt, waarbij de startspeler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Neem tijdens je beurt een handdoektegel van het marktbord en leg deze op jouw strandbord door identieke patronen te verbinden. In plaats hiervan mag je ook zandmunten nemen om later in het spel een specifieke handdoektegel te kunnen kopen. Het spel gaat zo verder totdat een speler zijn strand heeft gevuld met 12 handdoektegels en daarmee het einde van het spel in gang wordt gezet.

SPELVERLOOP

Tijdens je beurt moet je één van de volgende acties uitvoeren: **1. Een handdoektegel plaatsen** OF **2. Zandmunten nemen.**

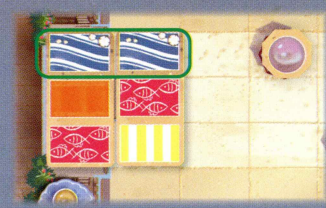
1. EEN HANDDOEKTEGEL PLAATSEN



A. Een handdoektegel uitkiezen en de kosten betalen, indien van toepassing.
Op het marktbord liggen 2 rijen handdoektegels. Je mag uit één van deze rijen een handdoektegel kiezen. Nadat je een tegel gekozen hebt, moet je de kosten betalen op basis van de positie in die rij (, ,). De tegel op de 1e positie is gratis en voor de tegels op de 2e en 3e posities moet je de weergegeven kosten betalen door zandmunten te plaatsen in het muntenveld van de rij waaruit je de handdoektegel hebt gekozen.

Het marktbord aanvullen
Vul na het kiezen van een handdoektegel het marktbord aan door de handdoektegels in de richting van het muntenveld te schuiven (*in de richting van de oranje pijlen*). Trek daarna een nieuwe handdoektegel uit de zak om het lege handdoekvakje (*volgens de positie van de stenen*) aan te vullen.

B. Een handdoektegel plaatsen



Nadat je een handdoektegel van het marktbord gekozen hebt, moet je deze op jouw strand plaatsen:

- Elke handdoektegel bestaat uit 3 handdoekpatronen. MINSTENS 1 handdoekpatroon van deze tegel moet horizontaal aansluiten op een ander identiek patroon van de vorige handdoektegel binnen het speelgebied.
- Er mag slechts 1 handdoektegel per kolom worden geplaatst. De tegels moeten altijd open op je strand worden geplaatst, van links naar rechts met de stenen in dezelfde richting als de starthanddoektegel. Bij de plaatsing moeten de tegels volgens het raster neergelegd worden. Handdoektegels mogen NIET gedraaid worden.
- Als je met je tegel een parasolfiche bedekt, mag je deze pakken en het bijbehorende effect uitvoeren *(zie pagina 5 voor meer details)*.
- Als je een handdoekfiche hebt, mag je deze nu plaatsen *(zie pagina 5 voor meer details)*.

C. Scorestenen vooruit zetten
Na het plaatsen van een handdoektegel op je strand scoor je punten VOOR ELKE HORIZONTALE MATCH die met de vorige tegel ontstaan is. Zet 1 scoresteen vooruit (of plaats deze voor de eerste keer) op het bijbehorende spoor op het scorebord.

Scorestenen mogen met **1, 2 of 3 vakjes vooruit worden gezet op basis van de rij waarin een verbinding is gemaakt.** De cijfers aan het einde van elke rij (*rechterkant van je strand*) tonen het aantal vakjes (*zie voorbeeld*). Scorestenen die op hetzelfde vakje eindigen, mogen gestapeld worden.

Je mag tijdens je beurt meerdere stenen vooruit zetten als je meerdere matches hebt gemaakt bij het plaatsen van de handdoektegel. Als een scoresteen het laatste vakje van een spoor heeft bereikt kun je alsnog verbindingen maken met dat patroon, maar scoor je hier geen punten meer voor.

Vakjes met een versierd kader
Als je na het vooruit zetten van je scorestenen een vakje met een **versierd kader** bereikt of passeert, mag je 1 **handdoekfiche** (/) van dat vakje pakken *(zie pagina 5)*.

Voorbeeld: Speler C heeft een handdoektegel geplaatst die verbonden is met de en patronen. Hij zet zijn scoresteen op het tweede vakje van het spoor en zet zijn scoresteen op het spoor 3 vakjes vooruit. Hierdoor bereikt hij het vakje met het versierde kader van het roze vispatroon en mag een oranje handdoekfiche nemen.



Parasolfiches:
Als je tijdens het plaatsen van een handdoektegel een **parasolfiche** bedekt, moet je deze verwijderen en onmiddellijk de bijbehorende bonus uitvoeren. Plaats daarna je handdoektegel en ga verder met de regels van C. *Scorestenen vooruit zetten*. Als je geen parasolfiche bedekt in een kolom waar je een handdoektegel hebt geplaatst, moet je dit fiche terug in de doos leggen.

Er zijn 2 soorten bonussen: parels (/) en scorepatronen (/).

Parels
Plaats het parelfiche (/) op één van de overeenkomende kleuren van je strandsteiger .
Tijdens het bepalen van de eindscore krijg je parelpunten voor het totale aantal verzamelde parels:

- 1 parel van een willekeurige kleur = 2 punten.
- 2 parels van dezelfde kleur = 5 punten.
- 3 parels van dezelfde kleur = 9 punten.



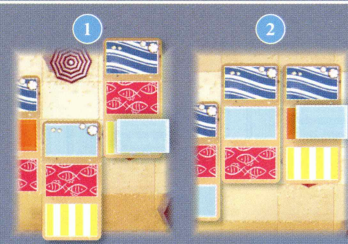
Scorepatronen
Zet je scoresteen vooruit op één van de scoresporen die staan weergegeven op het fiche en leg daarna het fiche terug in de doos.

Je mag geen scorestenen vooruit zetten die al het laatste vakje van een spoor hebben bereikt.
Als beide scorestenen al het laatste vakje van hun spoor hebben bereikt, heeft de bonus van dit fiche geen effect.



Na het plaatsen van een handdoektegel:

Handdoekfiches
Je mag een handdoekfiche op deze handdoektegel leggen ter vervanging van één van de patronen om een match te maken die je in staat stelt om deze tegel te plaatsen (1) of om een extra match te maken die er eerder nog niet was (2).
Je mag meerdere handdoekfiches op een handdoektegel. leggen. Je mag een handdoekfiche niet plaatsen tijdens de beurt waarin je deze verkregen hebt.



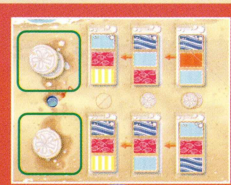
Straffiches
Als je handdoekpatronen **buiten het speelgebied** van jouw strand plaatst, moet je 1 straffiche op elk van deze patronen leggen *(oceaan bovenaan en bomen onderaan)*.

Handdoekpatronen met een straffiche erop worden inactief en mogen daarom niet meer gebruikt worden voor een match met een volgende handdoektegel. In het uitzonderlijke geval dat de straffiches opraken, mag je een geschikte vervanging gebruiken.



2. ZANDMUNTEN NEMEN

Je mag **alle** zandmunten van slechts 1 muntenveld van het marktbord nemen. Elke zandmunt die je aan het einde van het spel in je bezit hebt, is 1 punt waard.



EINDE VAN DE BEURT

Na het uitvoeren van één van deze twee acties is de volgende speler volgens de wijzers van de klok aan de beurt. Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest start er een nieuwe ronde waarbij de startspeler begint. Ga zo verder totdat een speler het einde van het spel in gang zet.

Belangrijk: Als tijdens jouw beurt geen van de handdoektegels op het marktbord een match kan maken met de meeste rechtse handdoektegel op je strand en er op beide muntenvelden geen zandmunten liggen, moet je de **reserve handdoek-actie** uitvoeren.

Pak gratis een willekeurige handdoektegel van het marktbord en leg deze op de volgende beschikbare kolom in het midden van je strand (de rijen met waarde 1), ongeacht of de patronen op elkaar aansluiten. Handdoektegels die op deze wijze worden geplaatst, leveren **geen punten** op.

Als deze handdoektegel een parasolfiche bedekt, moet het fiche terug in de doos worden gelegd en heeft de bonus geen effect.

Trek daarna een nieuwe handdoektegel om het marktbord aan te vullen zoals beschreven op pagina 4.



EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler zijn 12e handdoektegel op zijn strand legt, wordt het einde van het spel in gang gezet. Maak de huidige ronde af en ga verder met het bepalen van de eindscore. Het kan zijn dat sommige spelers aan het einde van het spel hun strand nog niet met 12 handdoektegels hebben gevuld.

EINDSCORE

Tel het totale aantal punten van al je scorestenen op de scoresporen bij elkaar op.
Bereken je parelpunten op basis van het aantal parels dat je verzameld hebt en voeg deze aan het totaal toe. Daarnaast is elke 1 punt waard.

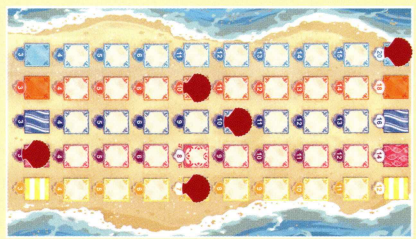
De totale waarde van je straffiches wordt van je score afgetrokken.

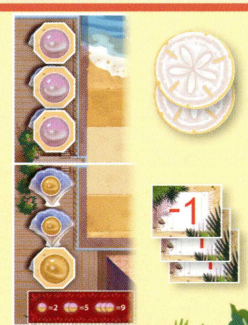
De speler met de hoogste score wint het spel. Zijn er spelers met een gelijke score, dan wint van hen de speler met het minste aantal handdoektegels op zijn strand. Als er nu nog steeds een gelijke stand is, dan wint van deze spelers de speler met het hoogste aantal zandmunten. Nog steeds een gelijke stand? Dan wint van deze spelers de speler die volgens de beurtvolgorde als laatste aan de beurt was.

Scorevoorbeeld:
Speler C telt eerst het totaal van al zijn scorestenen op de scoresporen bij elkaar op (50 punten).

Daarna telt hij hierbij de punten op voor het aantal parels en zandmunten dat hij verzameld heeft (3 = 9 punten, 1 = 2 punten en 2 voor 2 punten, is in totaal 13 punten).

Uiteindelijk verrekent hij de waarde van zijn straffiches (-3 punten).
Eindscore: 60 punten.





ZANDKRABVARIANT

Klaar voor een uitdaging? Probeer dan eens deze variant waarin je kleine zandkrabben moet vermijden!

Voorbereiding - Bereid het spel zoals gewoonlijk voor en volg deze aanpassingen:

5. Elke speler plaatst zijn strandbord met de zijde van de zandkrabvariant naar boven, met de steiger aan de linkerkant.

6. In plaats van de en pakt elke speler 7 **zandkrabfiches** en de 2 parasolfiches met scorepatronen (en) van hun eigen kleur. Daarna plaatst elke speler willekeurige de gedekt op de zandkrabsymbolen en de en open op de bijbehorende vakjes van zijn strand.

7. Sla deze stap over aangezien er geen fiches zijn om open te draaien.



Verder zijn de regels hetzelfde als in het basisspel. In deze variant zijn er geen of om te verzamelen en wordt er een nieuw onderdeel aan het spel toegevoegd.

Een zandkrabfiche bedekken

Als er tijdens het plaatsen van een handdoektegel een zandkrabfiche wordt bedekt, moet je deze oppakken en opengedraaid op het patroon leggen waarmee het bedekt is. Doe dit na het vooruit zetten van je scorestenen.

Een handdoekpatroon waarop een zandkrabfiche ligt wordt inactief en kan daardoor niet meer worden gebruikt om een match te maken met de volgende handdoektegel.

Je mag geen handdoekfiche op een zandkrabfiche leggen.

Trek aan het einde van het spel de strafpunten van elk omgedraaid zandkrabfiche (*op elke handdoektegel*) af van je eindscore. De waardes van de fiches variëren van -2 tot -4.



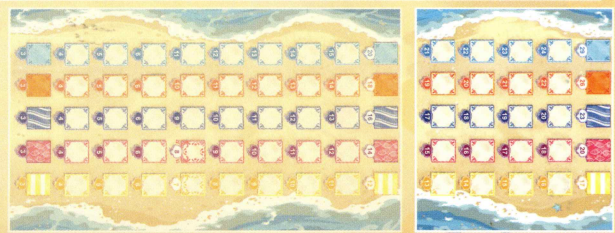
Let op: Fiches die tijdens de reserve handdoek-actie worden bedekt tellen niet mee en worden terug in de doos gelegd.

COMBINATIE BASISSPEL + ZANDKRABVARIANT

Zodra je het basisspel en de zandkrabvariant onder de knie hebt, kun je beide spellen combineren voor een uitgebreider spel.

Voorbereiding - Bereid het spel zoals gewoonlijk voor en volg deze instructies:

2. Voeg de uitbreiding toe door deze aan het einde van het scorebord te leggen.



Het spel wordt zoals gewoonlijk gespeeld totdat het einde van het spel in gang wordt gezet. Spelers voeren vervolgens alle stappen uit voor de **eerste eindscore** om te bepalen wie de nieuwe startspeler wordt. De speler met de laagste score ontvangt de . Bij een gelijke score maakt de startspeler een willekeurige keuze tussen de spelers die gelijk staan. Daarna worden alle handdoektegels die op de stranden en het marktbord liggen terug in de zak gedaan en gaan de spelers verder met de zandkrabvariant door hun strand om te draaien naar de zijde met de zandkrabvariant.

Alle huidige posities op het scorespoor, verzamelde parels, zandmunten, handdoekfiches en straffiches worden meegenomen naar de zandkrabvariant. Spelers volgen de voorbereiding van de zandkrabvariant. De parels en straffiches die in het eerste deel van het spel verkregen zijn, worden op de steigers gelegd en zullen alleen tijdens de **tweede eindscore** gebruikt worden om de winnaar te bepalen.

CREDITS

Ontwikkeld door:



Alle rechten voorbehouden.
© 2022 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Canada
info@planbgames.com
www.planbgames.com

Geen enkel onderdeel van dit product mag worden gereproduceerd zonder specifieke toestemming. Bewaar deze informatie ter referentie. Geproduceerd in China.

Spelontwerp:	Grégoire Largey, Frank Crittin, Sébastien Pauchon
Producent:	Sophie Gravel
Ontwikkeling:	Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard
Illustraties:	Chris Quilliams
Grafisch ontwerp:	Nina Allen, Tarek Saoudi
3D-modellen:	Tarek Saoudi
Nederlandse editie:	Kim Somberg & Stefan Meeuwsen