

STRAND UNTER



von Christian Raczek

Tolle Sandburgen baut ihr da! Mit vielen Muscheln... aber gleich kommt die Flut. Dann wird sich zeigen, wer clever genug war, seine Bauwerke so „in den Sand zu setzen“, dass sie nicht vom Wasser überspült werden. Wenn deine Sandburgen dann möglichst nah am Meer stehen bleiben, liegt dir der ganze Strand zu Füßen!

Inhalt:

- 1 Strand
- 1 Meertuch mit 2 Stäben

- 2 Wellenbrecher
- 4 Stellmuscheln
- 4 Zeiger + 4 Druckclips

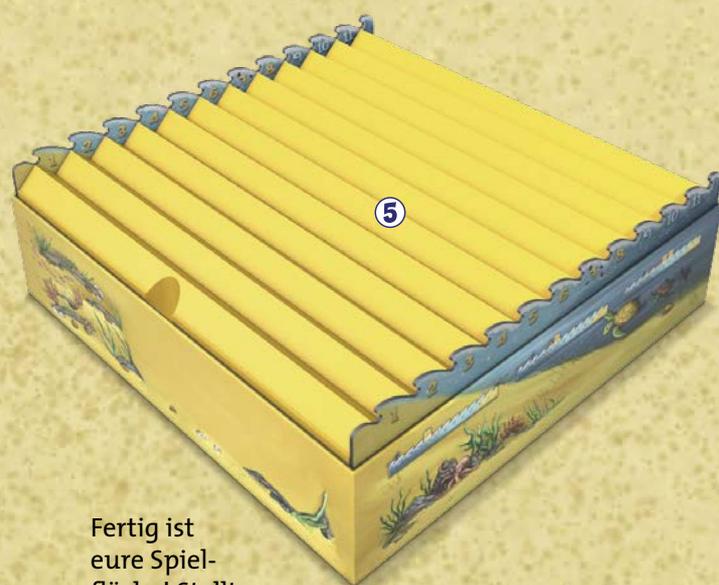
- 32 Burgkarten
- 32 Burgteile
- 4 Eimer

- 80 Muscheln
- 1 Muschelsäckchen
- 1 Strandläufer (Vogel)

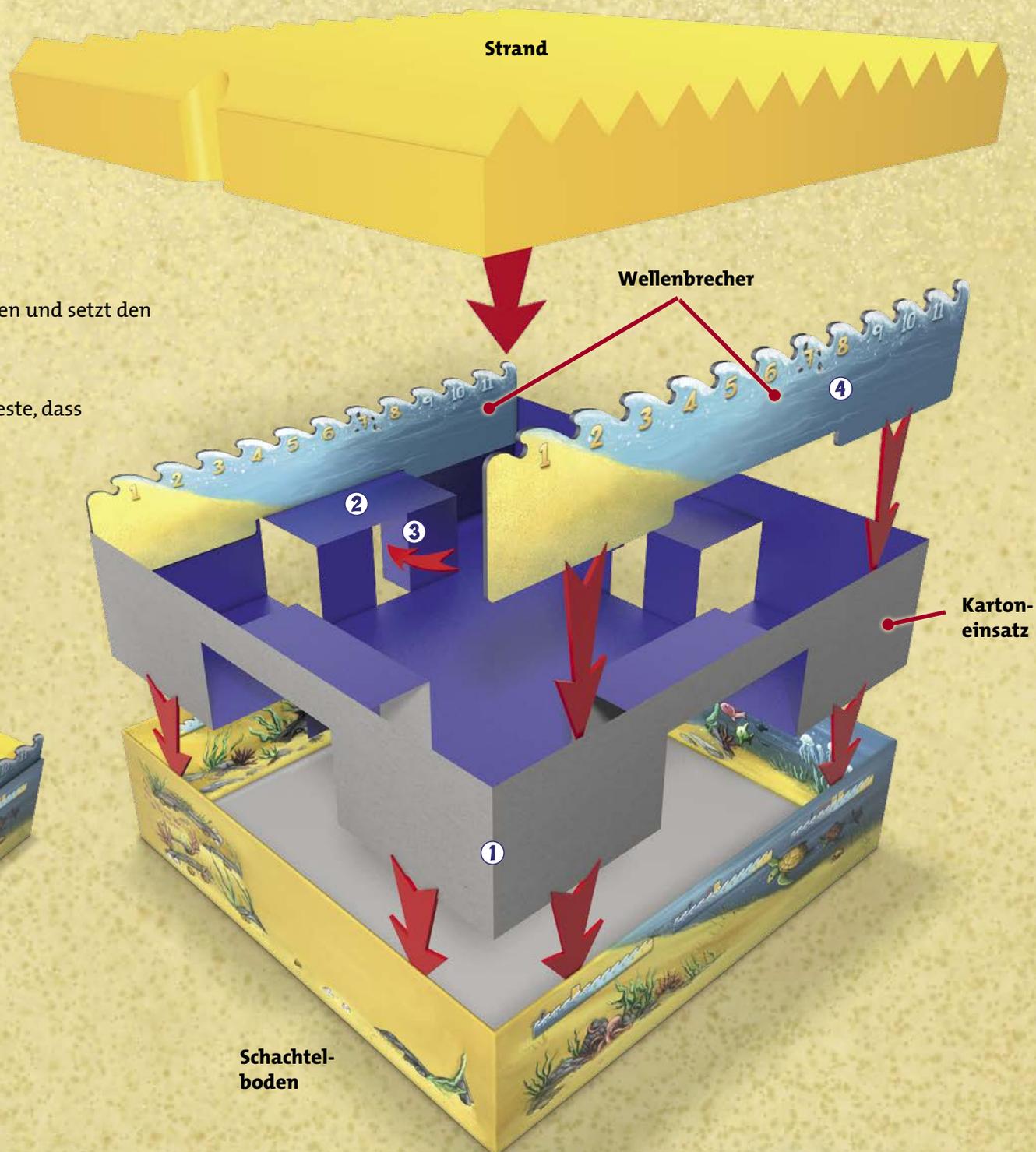


BEREITET ALLES VOR!

- 1 Nehmt **alles** aus der Schachtel – sogar den **Kartoneinsatz**.
- 2 Richtet im Kartoneinsatz alle **4 Podeste** auf.
- 3 Drückt die kleinen „Türchen“ der Podeste nach innen und setzt den Kartoneinsatz so zurück in die Schachtel.
- 4 Steckt **beide Wellenbrecher** so **gegenüber** auf Podeste, dass
 - ihre Wellen in dieselbe Richtung zeigen.
 - sie die Bilder der Schachtelseite ergänzen.
- 5 Stellt den **Strand** – wie abgebildet – auf den **Podesten** ab.

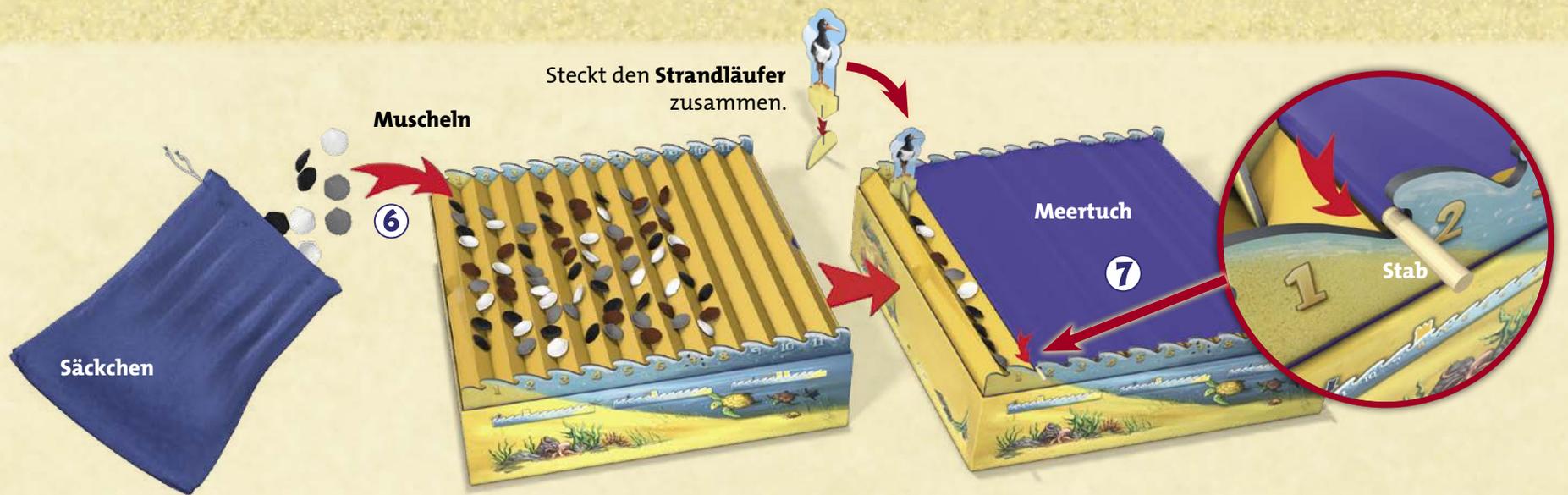


Fertig ist eure Spielfläche! Stellt sie in eure Mitte.



Schachtelboden

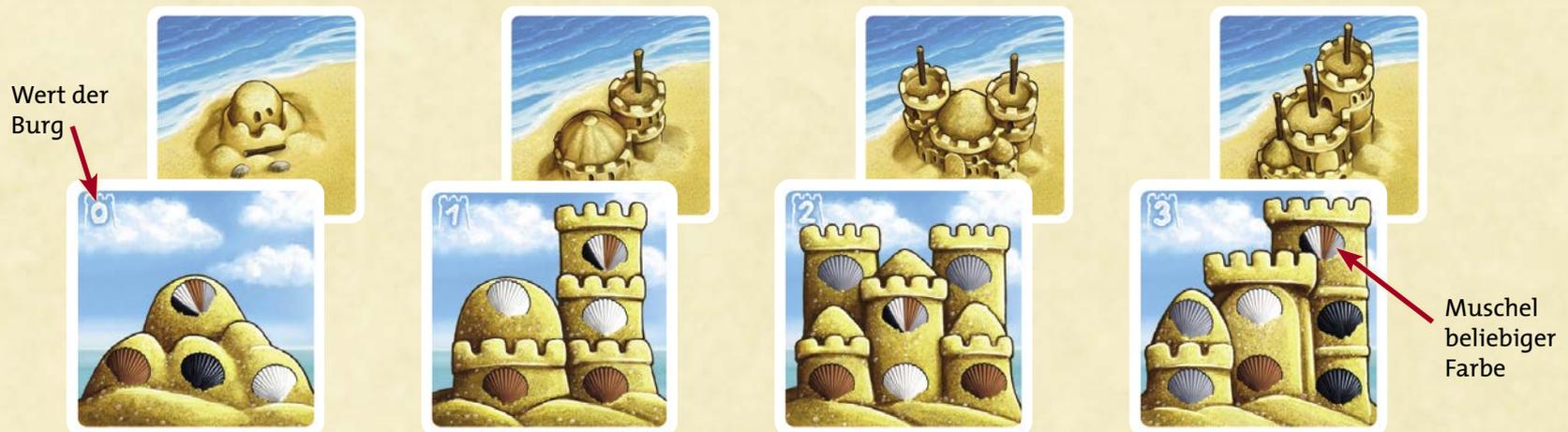




⑥ Befüllt die **Rinnen 1 bis 8** mit **Muscheln**, die ihr aus dem **Säckchen** zieht, bis ...

- im Spiel zu **viert**: je Rinne **9 Muscheln** liegen.
- im Spiel zu **dritt**: je Rinne **8 Muscheln** liegen.
- Im Spiel zu **zweit** ...
 - in Rinnen „**ungerader**“ Nummern **5 Muscheln** liegen.
 - in Rinnen „**gerader**“ Nummern **6 Muscheln** liegen.

⑦ Bedeckt den Strand mit dem **Meertuch**. Lasst nur **Rinne 1** sichtbar und stellt den **Strandläufer** hinein. Hängt das Tuch am vorderen **Stab** seitlich in beide Wellenbrecher ein und lasst es über die Spielfläche nach hinten herabhängen.



⑧ **Jeder** bekommt **4 Burghkarten** – **pro Kartenrückseite eine**. Legt sie, mit der **Muschelseite nach oben**, nebeneinander vor euch ab. Die übrigen Karten verwendet ihr nicht. Jede Karte zeigt die Muscheln (Farben), die zum Bau dieser Sandburg gebraucht werden. Die **vierfarbige Muschel** steht für eine **beliebige Farbe**. Der Wert der Burgen steigt mit der Anzahl der Muscheln.



⑨ Nehmt euch alle einen **Eimer** und eine **Stellmuschel** eurer Spielerfarbe.

Vor dem ersten Spiel bringt ihr an jeder Muschel einen Zeiger an. Presst die beiden Clips dabei so fest zusammen (z.B. gegen die Tischfläche), dass sie nicht mehr zu trennen sind.

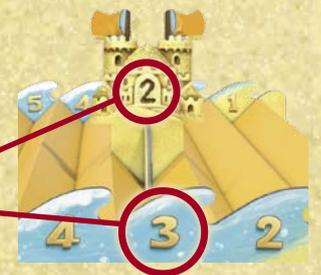


⑩ Steckt eure **Sandburgen** – bestehend aus Fundament und Burgspitze – zusammen. Legt sie auf einem **gemeinsamen Sandhaufen** bereit.

DAS ZIEL – SIND SANDBURGEN:

Im Spiel baut ihr Sandburgen an den Strand, die auch dann noch stehen sollen, wenn die Flut kommt! Wer 4 Sandburgen gebaut hat, beendet das Spiel. Jede Sandburg, **die dann (noch) steht**, bringt ihrem Besitzer **Strandpunkte** für:

- den Wert der **Burg** 2
 - den Wert der **Rinne**, in der die Burg steht +3
- Wer die meisten Strandpunkte erzielt, gewinnt.** =5



DAS SPIEL HAT 2 GROSSE ZEITABSCHNITTE – EBBE UND FLUT:

Ihr beginnt bei...

EBBE

Die ersten
8 Spielrunden
zieht sich das Meer zurück.

... dazwischen legt der ...

Gezeitenwechsel

den Strand fast völlig frei.

... dann folgt die ...

FLUT

Ab der
9. Spielrunde
überspült das Meer den Strand wieder.

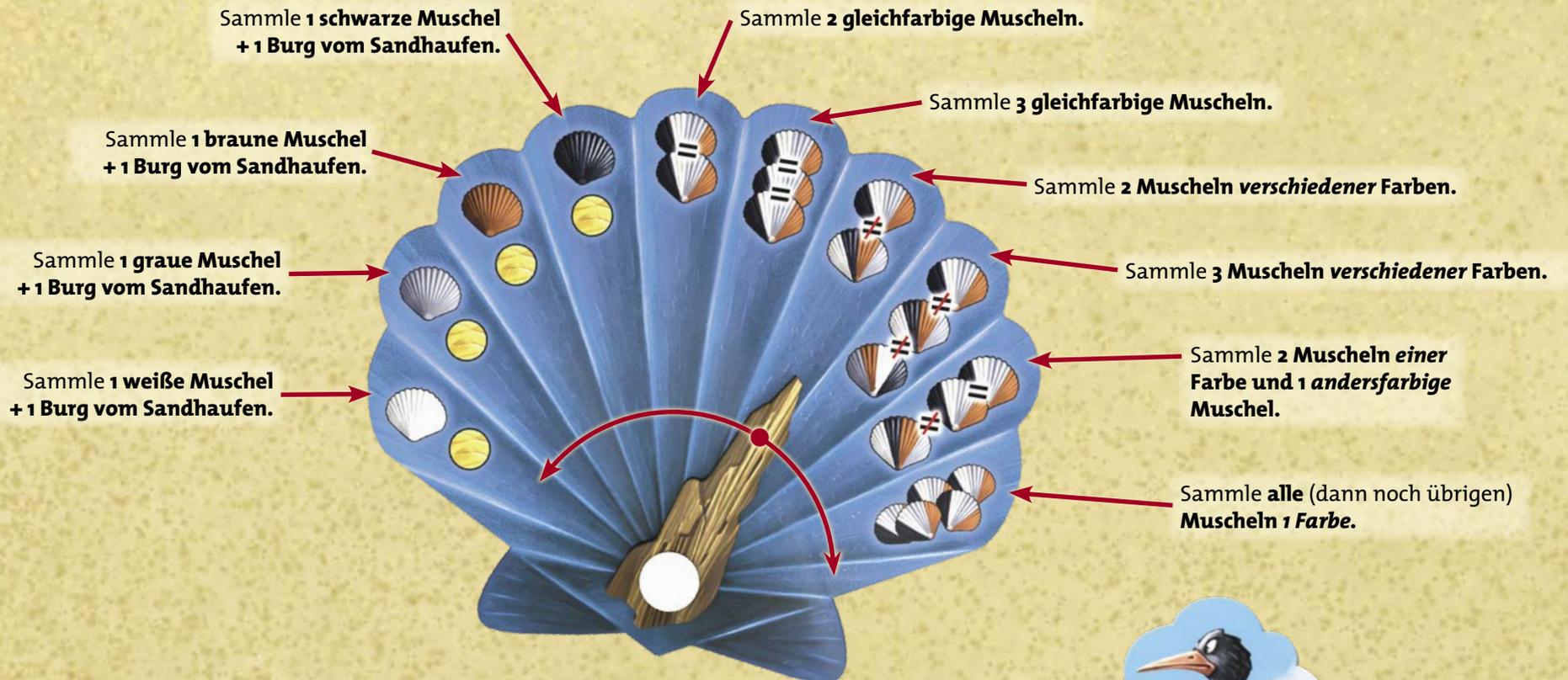
DIE SPIELRUNDEN:

Alle Spielrunden – bei Ebbe **und** Flut – laufen so ab:

- A) Ihr **sammelt Muscheln** und holt **Burgen vom Sandhaufen**.
- B) Ihr **baut Sandburgen** am Strand.
- C) Ihr **bewegt das Meer** und den **Strandläufer**.

A) ihr sammelt Muscheln und holt Burgen vom Sandhaufen.

Stellt alle geheim auf eurer Stellmuschel ein, was ihr sammeln wollt und deckt sie danach alle gleichzeitig auf.



Wo sammelt ihr Muscheln?

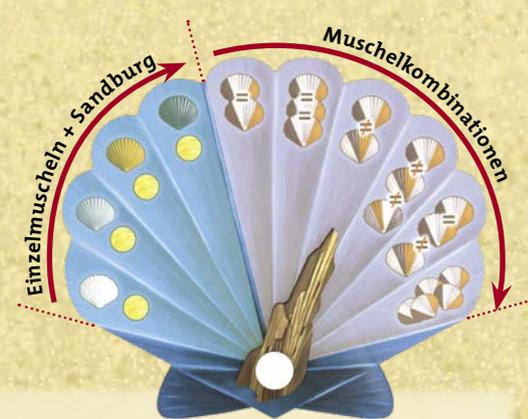
Muscheln sammelt ihr immer dort, **wo der Strandläufer steht**.
Nur aus dieser **aktuellen Rinne** dürft ihr Muscheln holen. In der 1. Spielrunde ist dies Rinne 1.



Es gilt die
LINKS VOR RECHTS-Regel:

- **Vergleiche eure Zeigerpositionen.**
- Wer seinen Zeiger am **weitesten links** auf der Stellmuschel eingestellt hat, sammelt **zuerst**.
- Danach sammeln die Mitspieler in Reihenfolge ihrer **Zeigerpositionen von links nach rechts**.

Wartet immer ab, bis die eigene Zeigerposition an der Reihe ist. Sammelt erst dann – nie vorher!



Sammelt EINZELMUSCHELN mit SANDBURG ein

Hast du eine Einzelmuschel eingestellt, nimmst du **eine** Muschel der **gewählten Farbe** aus der **aktuellen Strandrinne** und wirfst sie in deinen **Eimer**. Außerdem suchst du eine **eigene Burg** (deiner Spielerfarbe) vom Sandhaufen aus und legst sie (immer) über deine **Burgkarte des gleichen Werts**.

Reichen die Muscheln einer Farbe **nicht für alle** Spieler, die **diese Farbe** (Einzelmuschel) eingestellt haben, dann bekommen **alle** diese Spieler **keine Muschel**. Lasst betreffende Muscheln noch am Strand liegen.

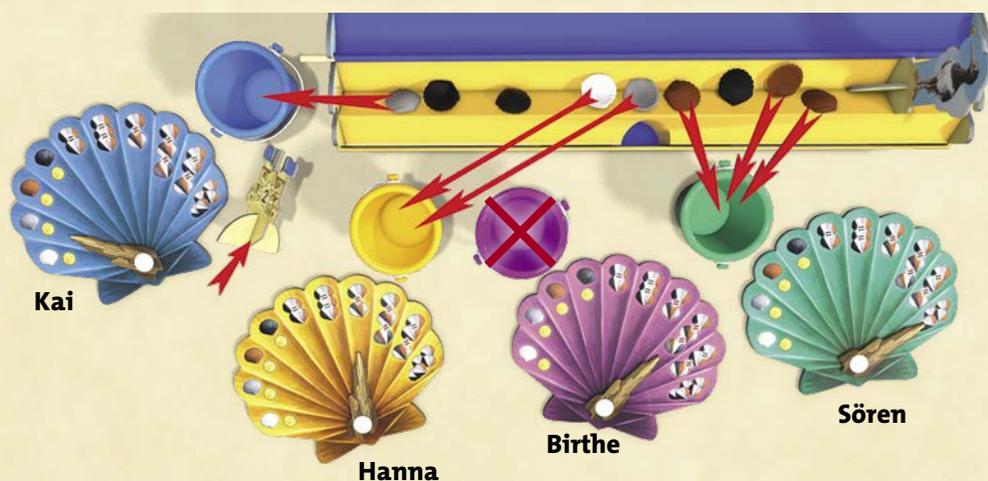


Hanna und Birthe bekommen ihre eingestellte graue Einzelmuschel. Sie dürfen sich auch eine beliebige eigene Sandburg vom Sandhaufen nehmen. Hanna entscheidet sich für die Burg mit Wert 3 und legt sie über ihre Burgkarte mit dem Wert 3. Birthe nimmt Burg 1.

Eine einzige braune Muschel am Strand reicht nicht für Sören und Kai, die beide eine braune Muschel eingestellt haben. Beide bekommen keine Muschel. Die braune Muschel bleibt in der Rinne liegen. Auch Sören und Kai dürfen aber jeweils eine beliebige Sandburg vom Sandhaufen holen und über ihre passende Burgkarte legen.

Nach dem Muschelsammeln entfernt ihr alle eventuell noch verbliebenen

Beispiel 1: Kai sammelt als Erster eine graue Einzelmuschel ein und nimmt eine eigene Sandburg vom Sandhaufen. Dann sammelt Hanna zwei verschiedenfarbige Muscheln. Danach sind nur noch zwei Muschelfarben übrig. Birthe kann deshalb ihre Kombination aus drei verschiedenfarbigen Muscheln nicht sammeln. Sie bekommt nichts. Das freut Sören, der alle übrigen Muscheln einer Farbe nehmen darf. Er hat die Wahl zwischen den 3 braunen oder schwarzen Muscheln. Er nimmt die 3 braunen. In dieser Runde findet kein Muschelgetuschel statt, denn es gibt keine Muschelkombination, die von zwei oder mehr Spielern gewählt wurde. Abschließend erhält Birthe einen Trostfund. Sie darf entweder eine der verbliebenen schwarzen Muscheln nehmen oder eine Sandburg vom Sandhaufen holen.

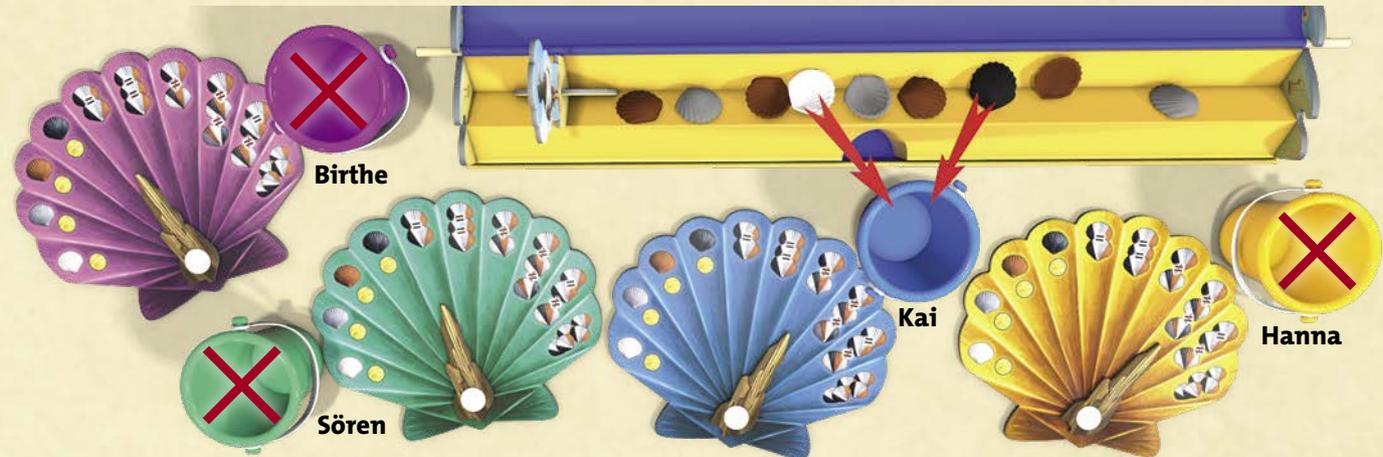


Beispiel 2: Kai und Birthe haben beide eine weiße Einzelmuschel eingestellt. Wäre (mindestens) eine weiße Muschel mehr da, würden sie diese auch bekommen. Aber die eine weiße Muschel in der aktuellen Rinne reicht nicht für beide. So bekommen Kai und Birthe keine Muschel. Eine eigene Sandburg vom Sandhaufen dürfen aber beide (trotzdem) holen. Die Zeiger von Hanna und Sören zeigen dieselbe Muschelkombination. Deshalb bekommen auch sie beide keine Muscheln. Aber sie führen nun ein Muschelgetuschel durch – bei dem Kai und Birthe nicht dabei sind, weil sie Einzelmuscheln eingestellt hatten. Beim Muschelgetuschel stellen Hanna und Sören beide eine braune Muschel ein und bekommen diese. Außerdem dürfen auch sie jetzt eine Sandburg vom Sandhaufen holen.

Sammelt MUSCHELKOMBINATIONEN ein

Hat außer dir **niemand dieselbe** Muschelkombination eingestellt, nimmst du aus der **aktuellen Strandrinne** Muscheln, die deiner eingestellten **Kombination vollständig entsprechen müssen (!)** und wirfst sie in deinen **Eimer**.

- Hat **noch jemand** außer dir **dieselbe** Muschelkombination eingestellt, bekommst du **keine Muscheln**. Stattdessen wirst du (später) beim **Muschelgetuschel** dieser Spielrunde dabei sein.
- Kannst du deine (allein von dir) gewählte Muschelkombination **nicht vollständig** einsammeln, bekommst du **keine Muscheln**. Stattdessen wirst du (später) einen **Trostfund** erhalten.



Beispiel: Birthe und Sören bekommen nichts, weil sie dieselbe Muschelkombination gewählt haben. Kai sammelt seine gewählte Muschelkombination ein, weil **niemand außer ihm** „2 verschiedenfarbige Muscheln“ eingestellt hat. Weil Hannas Zeiger am weitesten rechts steht, kann sie erst jetzt sammeln. Sie hat „3 Muscheln verschiedener Farben“ eingestellt. Jetzt sind aber nur noch 2 Muschelfarben (braun/grau) übrig. Kai hat ihr die einzige weiße und schwarze Muschel vor der Nase weggeschnappt. Weil Hanna also **nicht vollständig** einsammeln kann, was sie eingestellt hat, bekommt sie **gar keine** Muschel – auch den vorhandenen Teil ihrer Kombination darf sie nicht nehmen.

Muschelgetuschel

Spieler, die in der laufenden Spielrunde **gleiche** Muschelkombinationen eingestellt haben, führen jetzt alle zusammen **ein** Muschelgetuschel durch (nachdem ihr alle Zeigerpositionen durchgespielt habt).

So muscheltuschelt ihr:

- Alle, die beim Muschelgetuschel dabei sind,
 - stellen geheim auf ihrer Stellmuschel **eine Einzelmuschel** ein.
 - decken ihre Stellmuscheln gleichzeitig auf.
 - nehmen eine Muschel der gewählten Farbe aus der aktuellen Rinne und werfen sie in ihren Eimer.
 - Reichen die Muscheln einer Farbe **nicht für alle** Spieler, die **diese Farbe** (Einzelmuschel) eingestellt haben, dann bekommen **alle** diese Spieler **keine Muschel**. Sie bekommen auch **keinen Trostfund**.
 - holen sich – sofern noch vorrätig – eine eigene Burg vom Sandhaufen (und legen sie über ihrer Burgkarte gleichen Werts ab).

Danach findet das **Muschelgetuschel** zwischen Birthe und Sören statt:



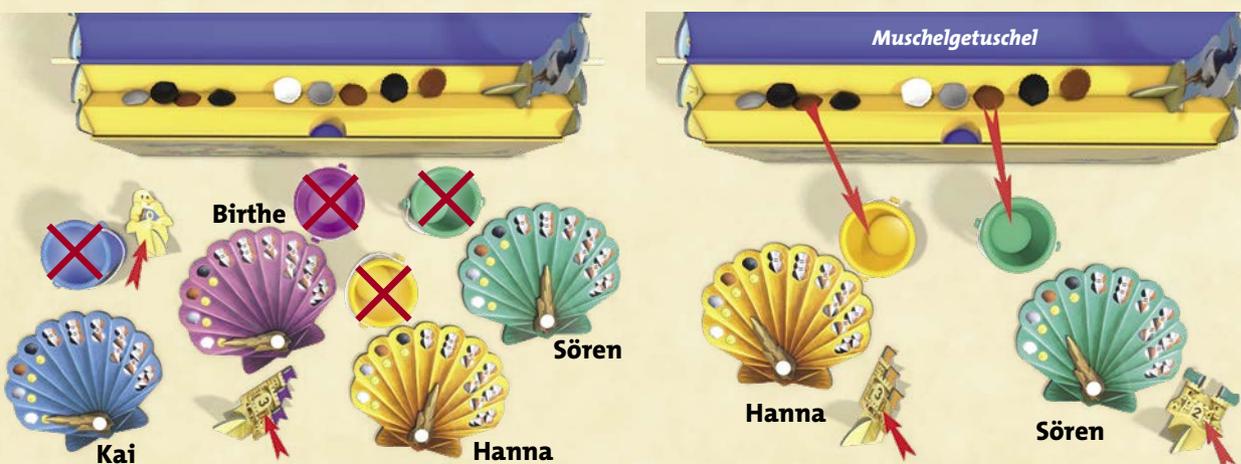
Abschließend bekommt Hanna noch einen **Trostfund**:



Trostfund Zu guter Letzt gibt es einen Trostfund für jeden Spieler, dem Muscheln zum Einsammeln seiner vollständigen Kombination gefehlt haben. Sind dies mehrere Spieler, erhalten sie ihren Trostfund in der Reihenfolge ihrer Zeigerpositionen von links nach rechts. Sie bekommen ...

- eine Muschel ihrer Wahl aus der aktuellen Rinne (und werfen sie in ihren Eimer)
 - oder**
 - eine eigene Burg vom Sandhaufen (und legen sie über ihrer Burgkarte gleichen Werts ab).
- Ist beides nicht mehr vorhanden, gehen sie leer aus.

Muscheln aus der aktuellen Strandrinne und werft sie zurück in das Säckchen.



Spielen wir das richtig ...?!

(Die kleinen Details für's große Muschelsammeln):

- Es ist **nie** erlaubt, nur einen **Teil** deiner gewählten Kombination einzusammeln.
- Gibt es **mehrere Möglichkeiten**, deine **gewählte** Kombination zu sammeln, dann entscheide dich frei für eine davon.
- Ist eine (allein von dir) gewählte Muschelkombination **vollständig** vorhanden, dann **musst** du sie einsammeln. (Du darfst nicht darauf „verzichten“.)
- Spieler, die **Einzelmuscheln** eingestellt haben, sind **nie** bei einem **Muschelgetuschel** dabei und erhalten **keinen Trostfund**.

B) ihr baut Sandburgen am Strand.

In beliebiger Reihenfolge darf jetzt jeder von euch **eine Sandburg in der aktuellen Strandrinne** bauen. Bauen dürft ihr ...

- nur Burgen die ihr schon vom Sandhaufen geholt habt, so dass sie bereits **über** einer (eigenen) Burgkarte liegen ... **und**
- wenn ihr die **Muscheln** dieser Burgkarte (in eurem Eimer) habt.

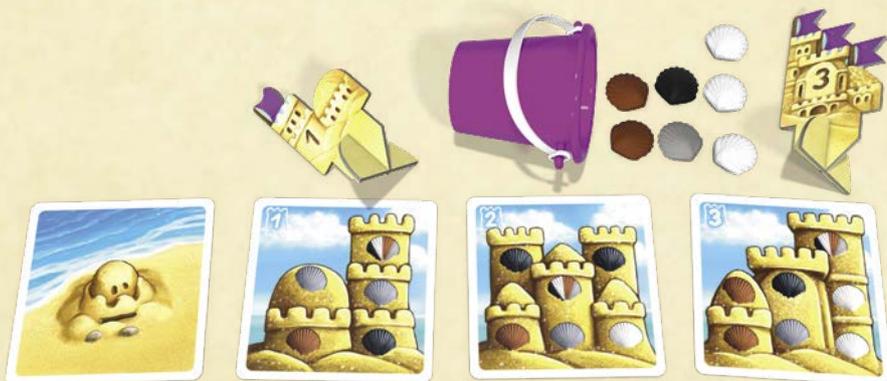
Zur **vierfarbigen Muschel** auf jeder Karte passt jede **beliebige Muschel**.



- 1 Hole die **Muscheln**, die du zum Bauen verwendest, **aus deinem Eimer**. Zeige allen Mitspielern, dass dies die **farblich passenden Muscheln** der dazu gehörigen Burgkarte sind.

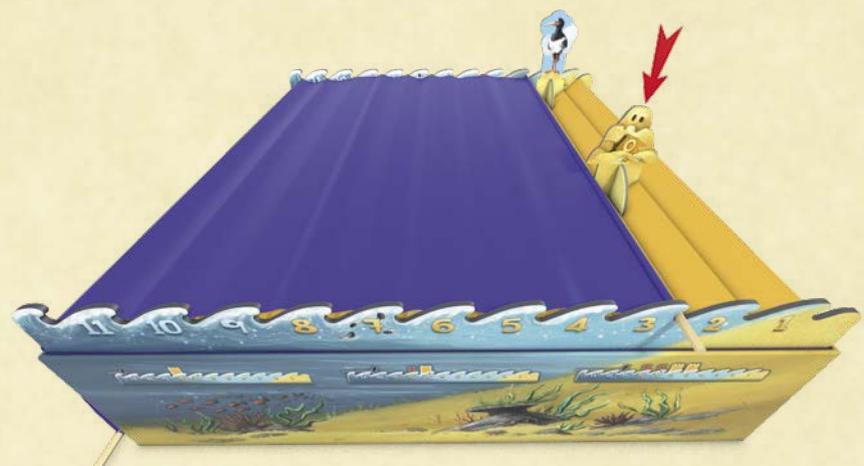


Beispiel: Kai könnte mit diesen Muscheln seine „Sandburg 2“ bauen. Aber er hat diese Burg noch nicht vom Sandhaufen geholt, sondern nur „Sandburg 1“, für die er die passenden Muscheln noch nicht besitzt. Kai kann also in dieser Runde keine Sandburg bauen.

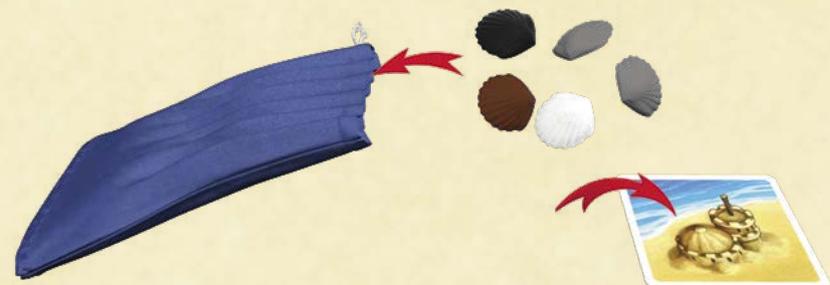


Beispiel: Birthe will ihre „Sandburg 3“ am Strand bauen. Das kann sie tun, weil sie diese Burg schon vom Sandhaufen geholt hat. Birthes „Burgkarte 3“ zeigt die 7 Muscheln, die sie dafür haben muss. Für die vierfarbige Muschel auf der Karte verwendet sie eine (weitere) weiße Muschel.

So baust du:



- 2 Setze die **Sandburg**, die zu dieser Burgkarte gehört, **in die aktuelle Strandrinne**.



- 3 Wirf die Muscheln dann zurück ins Säckchen. Drehe die „erledigte“ Burgkarte um. Lass sie vor dir liegen.

Spielen wir das richtig ...?!

(Die kleinen Details für's große Sandburgbauen):

- Es gibt keinerlei Reihenfolge, in der ihr bauen dürft oder müsst. Wer nicht bauen kann oder möchte, lässt es bleiben.
- In jeder Strandrinne dürfen Burgen aller Spieler stehen.
- Jeder Spieler darf in jeder Spielrunde nur eine Sandburg bauen.
- In einer Rinne, in der der Strandläufer nicht steht, darf keine Sandburg gebaut werden.

C) ihr bewegt das Meer und den Strandläufer.

Zum Ende jeder Spielrunde **verschiebt** ihr das **Meertuch** und versetzt den **Strandläufer** in die **aktuelle Rinne der folgenden Spielrunde**. Hängt das Meertuch dabei immer wieder seitlich in die neue Position beider Wellenbrecher ein.

EBBE (Spielrunde 1–8): Meertuch und Strandläufer wandern eine Rinne in „Richtung Meer“

- Verschiebt das **Meertuch** um **eine Rinne „meerwärts“**.
- Stellt den **Strandläufer** in die freigelegte Rinne.
- Sie wird zur **aktuellen Rinne** der nächsten Spielrunde.



Zum Ende der **1. Spielrunde** verschiebt ihr das Meertuch so, dass die **2. Rinne** sichtbar wird und stellt den **Strandläufer** dort hinein.



Nach der **2. Spielrunde** macht ihr die **3. Rinne** sichtbar und versetzt den **Strandläufer** nach dort. So macht ihr bei Ebbe immer weiter.



In der **8. Spielrunde** ist also **Strandrinne 8 die aktuelle Rinne**. Dort steht der **Strandläufer**. Das Meertuch verdeckt **Strandrinne 9** (und alles dahinter).

Gezeitenwechsel (zwischen Spielrunde 8 und 9): Die „Spielrichtung“ kehrt sich um.

- Das **Meertuch** zieht sich **weiter zurück** – wie weit, hängt davon ab, **wo eure Sandburgen stehen**.
- Stellt den **Strandläufer** zurück in **Strandrinne 7**.
- Befüllt **Strandrinne 7** mit der **gleichen Menge Muscheln** aus dem Säckchen, **wie bei der Spielvorbereitung**.

Es gibt 3 Möglichkeiten:



I. Steht in den Strandrinnen 7 und 8 keine Sandburg?
Dann hängt ihr das Meertuch so ein, dass **Rinne 9** zur letzten sichtbaren Rinne wird. Das Meertuch verdeckt also **Strandrinne 10** (und alles dahinter).



II. Ist Strandrinne 7 bebaut, aber Strandrinne 8 nicht?
Dann hängt ihr das Meertuch in der **vorletzten Welle** ein. So wird **Rinne 10** zur letzten sichtbaren Rinne. Das Meertuch verdeckt noch **Strandrinne 11**.



III. Ist Strandrinne 8 bebaut?
Dann hängt ihr das Meertuch in der **hintersten Welle** ein. So ist auch die letzte Rinne (11) sichtbar.

Wegen des Gezeitenwechsels hat der Strandläufer bei Flut (im Gegensatz zur Ebbe) also immer einen Abstand zum Meertuch.

FLUT (ab Spielrunde 9): Meertuch und Strandläufer wandern eine Rinne in „Richtung Strand“

- „**Überspült**“ mit dem **Meertuch** die **nächste offene Rinne**.
- Versetzt den **Strandläufer** um **eine Rinne „landeinwärts“**.
- Dann befüllt ihr **diese Rinne** mit der **gleichen Menge Muscheln**, wie bei der Spielvorbereitung.



In der **9. Spielrunde** ist **Strandrinne 7 die aktuelle Rinne**. Dort steht der **Strandläufer**.



Das **Meertuch** wandert nach jeder Spielrunde **eine Rinne weiter „landeinwärts“**. **Der Strandläufer** auch.



In der **10. Spielrunde** ist **Strandrinne 6 die aktuelle Rinne**. Dort steht der **Strandläufer** usw.



Weil **Strandläufer** und **Meertuch** immer gleichzeitig um je eine Rinne bewegt werden, bleibt der **Abstand** des **Strandläufers** zum **Meer** in den **Flutrunden** **immer so groß**, wie er beim **Gezeitenwechsel** entstanden ist.

Sandburgen überflutet?

Sandburgen, die das **Meertuch** bedeckt, sind sofort **überflutet** und **zerstört**. Nehmt diese Burgen (bevor ihr das Meertuch versetzt) **aus dem Spiel**. Sie sind damit **wertlos** und ihr könnt sie **nicht erneut verwenden**.

AUS UND VORBEI!... UND WELCHE SANDBURGEN SIND NOCH DA?

Wer seine **4. Sandburg baut, beendet das Spiel.** (Auch in dieser Spielrunde gilt, dass jeder Spieler eine Sandburg bauen darf.) Gelingt es **niemand** seine 4 Burgen zu bauen, spielt ihr bis zum **Ende der Runde**, in welcher der Strandläufer bei Flut wieder **Strandrinne 1** erreicht hat. **Ihr verschiebt das Meertuch nicht mehr!** Nehmt den Strandläufer vom Strand.

Strandpunkte zählen...

Ihr bekommt für jede eigene Sandburg, die jetzt (noch) am Strand steht

- den **Wert der Strandrinne** (Rinnenummer), in der die Burg steht und
- den **Wert der Sandburg** selbst

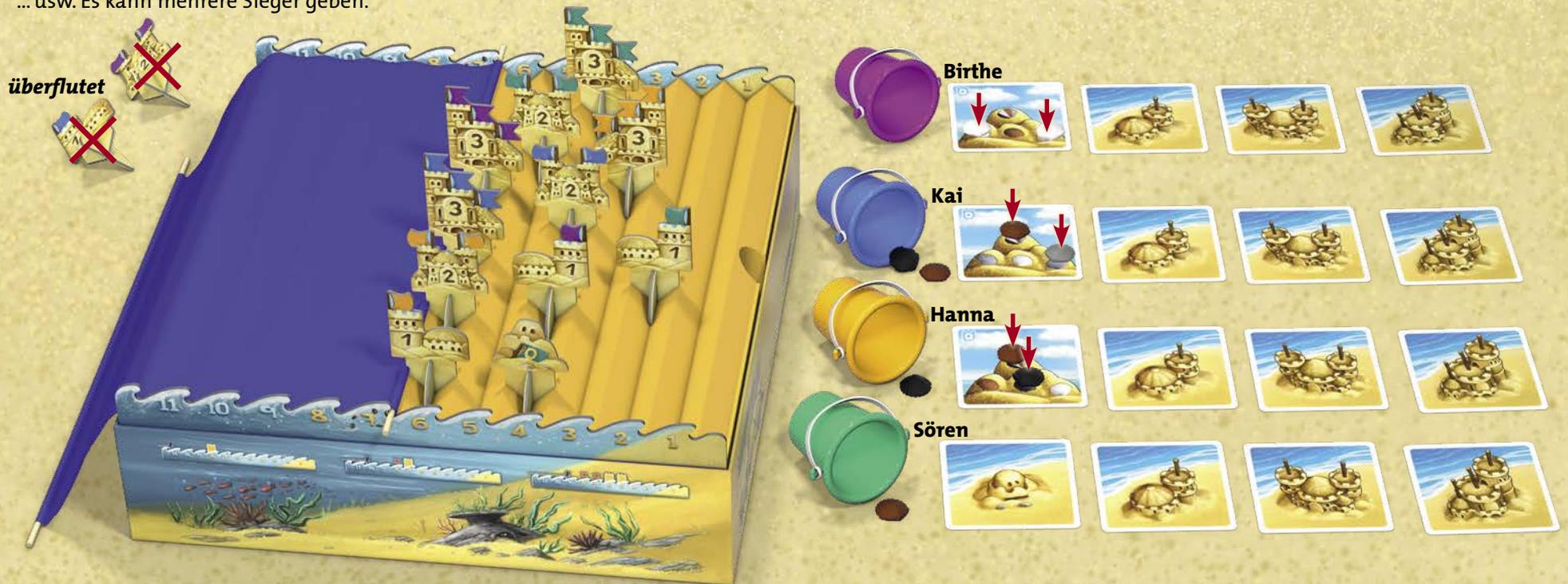
Leider müsst ihr von diesem Ergebnis noch eure **Miesmuscheln** abziehen.

Jetzt vergleicht ihr eure Strandpunkte.

Wer jetzt die meisten Strandpunkte hat, ist Sieger!

Habt ihr gleich viele Strandpunkte?

Bei Gleichstand steht besser da, wer in der „gefährlichsten“ Strandrinne mehr Strandpunkte aufweisen kann. Vergleicht dazu eure Strandpunkte in der Rinne, die dem Meer jetzt am nächsten ist. Besteht auch dort Gleichstand, entscheidet die Punktzahl der „zweitgefährlichsten“ Rinne. Das ist die darauf folgende Rinne landeinwärts ... usw. Es kann mehrere Sieger geben.



Beispiel eines Endergebnisses:

Von **Birthe** sind nur (noch) 2 Sandburgen zu sehen: Burg 3 in Strandrinne 6 (3+6=9 Punkte) und Burg 1 in Rinne 4 (1+4=5 Punkte). Miesmuscheln hat sie keine, denn ihre beiden weißen Muscheln passen auf ihre verbliebene Burgkarte.

→ **BIRTHE HAT 14 STRANDPUNKTE**

Auch von **Kai** sind nur 2 Burgen übrig – allerdings seine wertvollsten: Burg 2 und 3 in den Rinnen 4 und 6 (2+3+4+6=15). Bis hierhin hat er 15 Punkte. Leider kann er 2 seiner 4 übrigen Muscheln nicht auf seiner verbliebenen Burgkarte ablegen (15-2=13).

→ **KAI HAT 13 STRANDPUNKTE**

Hanna hat 3 Sandburgen – mit den Werten 1, 2 und 3 am Strand. Zwei davon stehen in Rinne 6, eine in Rinne 3, was ihr insgesamt 1+2+3+6+6+3=21 Punkte einbringt. 1 Miesmuschel senkt ihr Ergebnis auf 20 Punkte.

→ **HANNA HAT 20 STRANDPUNKTE**

Von **Sören** sind noch alle 4 Burgen zu sehen – mit den Werten 0, 1, 2 und 3 in den Rinnen 2, 4 und 5. Seine Punkte summieren sich so ebenfalls auf 0+1+2+3+2+4+4+5=21. Weil auch er 1 Miesmuschel zum Abzug bringen muss, hat auch er 20 Punkte.

→ **SÖREN HAT 20 STRANDPUNKTE**

Den Gleichstand mit Sören entscheidet Hanna für sich, denn in Rinne 6, die dem Meer jetzt am nächsten ist, stehen von ihr 2 Burgen mit dem Gesamtwert 3, während Sören dort gar keine Sandburg aufweisen kann.

Art. Nr.: 60 110 5161
 Autor: Christian Raczek
 Illustration: Dennis Lohausen
 Satz & Layout: Oliver Richtberg

2021 Zoch Verlag
 Simba Toys GmbH & Co. KG
 Werkstraße 1, D-90765 Fürth
 service.zoch-verlag.de
 zoch-verlag.com



STRAND UNTER

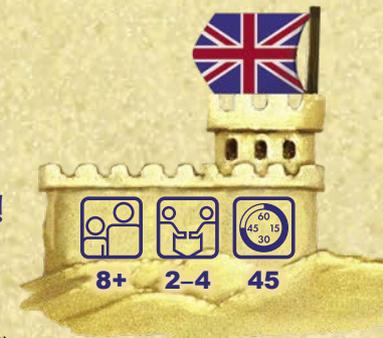


by Christian Raczek

You are building terrific sand castles – with many shells ... but high tide will come in very soon. Then it will become evident who was clever enough to build his castles so solidly in the sand that they haven't been flooded by the water. If your sand castles keep standing as closely to the sea as possible, the entire beach will be at your feet!

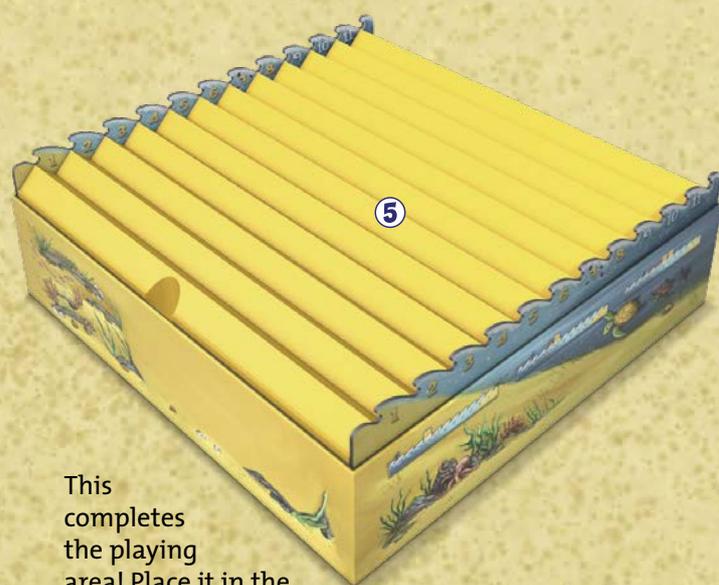
Contents:

- 1 beach
- 1 sea cloth with 2 sticks
- 2 wave breakers
- 4 shell dials
- 4 pointers + 4 push-clips
- 32 castle cards
- 32 castle parts
- 4 buckets
- 80 shells
- 1 shell bag
- 1 sandpiper (bird)

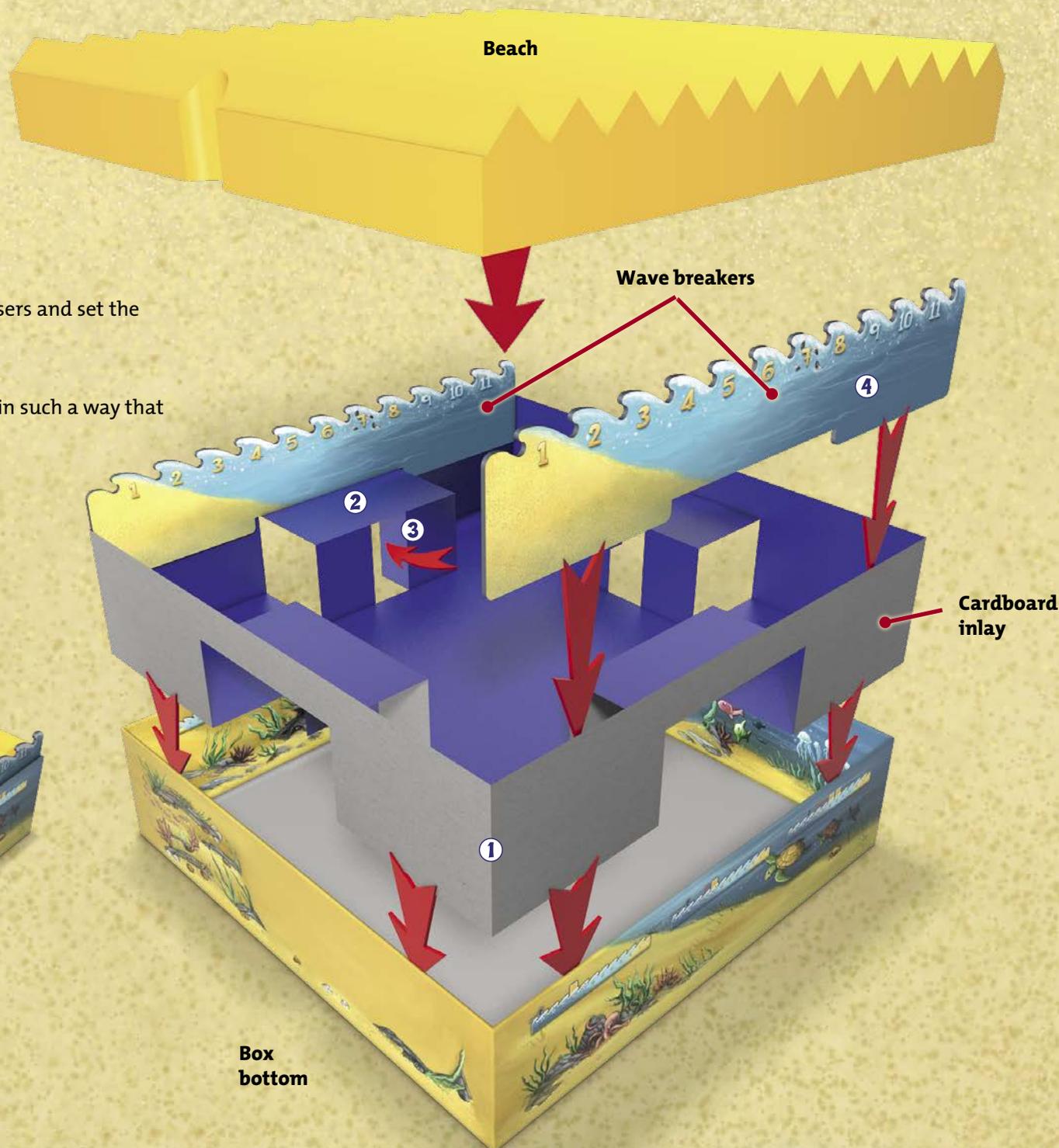


SET EVERYTHING UP!

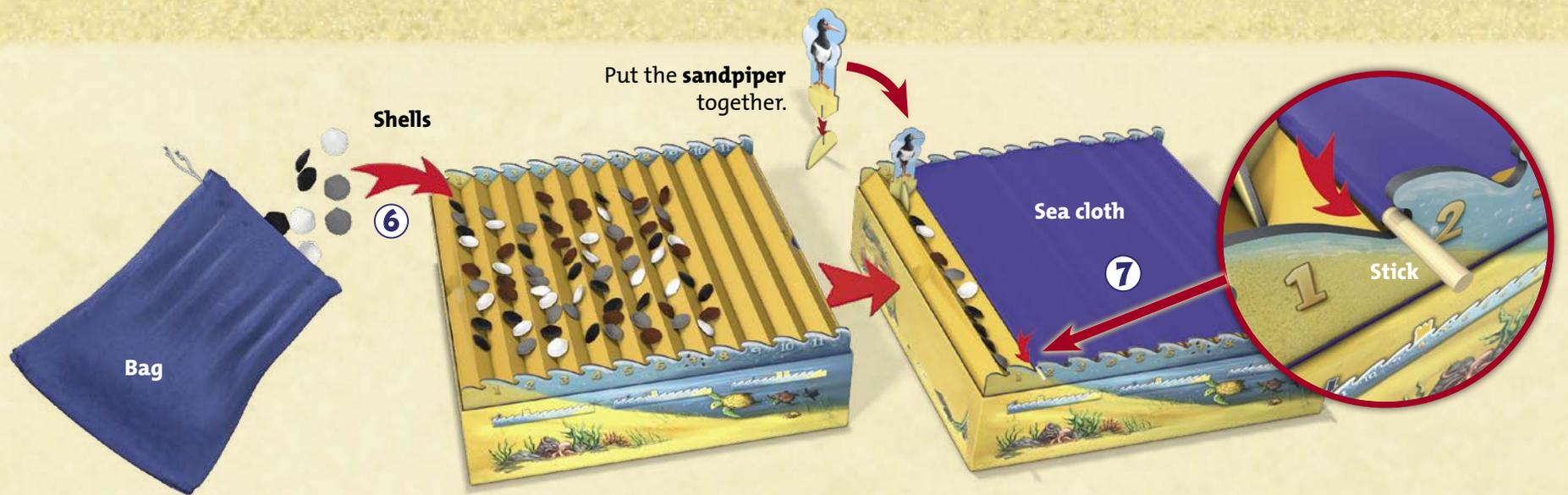
- 1 Take **everything** out of the box – even the **cardboard inlay**.
- 2 Tilt up all **4 risers** in the cardboard inlay.
- 3 Push the small “doors” towards the inside of the risers and set the cardboard inlay like this back into the box.
- 4 Stick **both wave breakers** onto the **opposite** risers in such a way that
 - their waves point in the same direction;
 - they complement the images of the box apron.
- 5 Put the **beach** on top of the risers, as shown in the illustration.



This completes the playing area! Place it in the middle of the table.

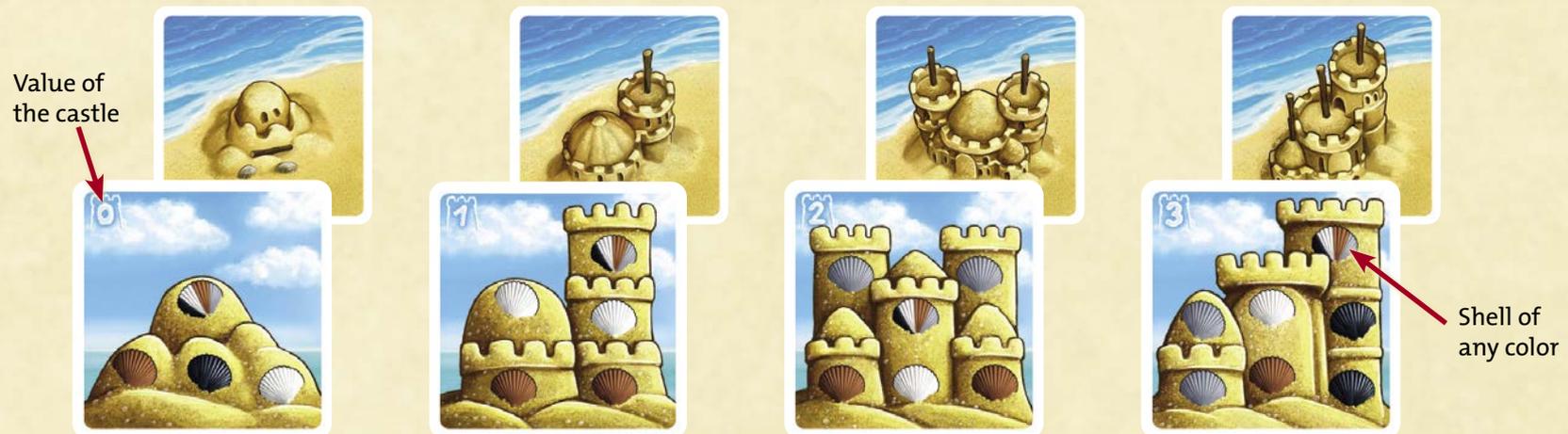


Box
bottom



- ⑥ Fill the **grooves 1 to 8** with **shells** that you draw out of the bag until:
- in the **four-player** game, there are **9 shells** lying in each groove;
 - in the **three-player** game, there are **8 shells** lying in each groove;
 - in the **two-player** game, there are
 - **5 shells** lying in each *uneven*-numbered groove, and
 - **6 shells** lying in each *even*-numbered groove.

- ⑦ Cover the beach with the **sea cloth**. Leave only **groove 1** visible and place the **sandpiper** there. Hang the cloth so that its front stick sits between both wave breakers, and let it dangle over the back of the playing area.



- ⑧ Each player gets **4 castle cards, one per card back**. Put them next to one another in front of you, with the **shell side facing up**. The remaining cards will not be used. Each card shows the shells (colors) that are required for building this sand castle. The **four-color** shell stands for **any color**. The value of the castles increases with the number of shells.



- ⑨ Each player takes the **bucket** and the **shell dial** in his player color.

Before the first game, attach a pointer to each shell dial. In doing so, push the two clips firmly together (e.g., against the table) so that they cannot be separated any more.



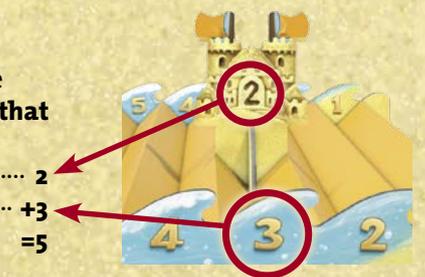
- ⑩ Put the **sand castles** together, each consisting of a foundation and a castle top. Put them out ready on a **common** heap of sand.

THE OBJECTIVE: SAND CASTLES!

During the game, players build sand castles on the beach, and the castles are supposed to keep standing when high tide comes in! The first player to build **4 sand castles** ends the game. Every sand castle **that is then (still) standing** gives its owner **beach points** for:

- the value of the **castle** 2
- the value of the **groove** in which it is standing +3

The player with the most beach points wins.



THE GAME HAS 2 MAJOR PHASES – LOW AND HIGH TIDE:

You begin at ...

LOW TIDE

During the first **8 game rounds**, the sea recedes.

In between, the ...

turn of the tide

exposes the beach almost completely.

...what follows then is ...

HIGH TIDE

From the **9th game round** on, the sea floods the beach again.

THE GAME ROUNDS:

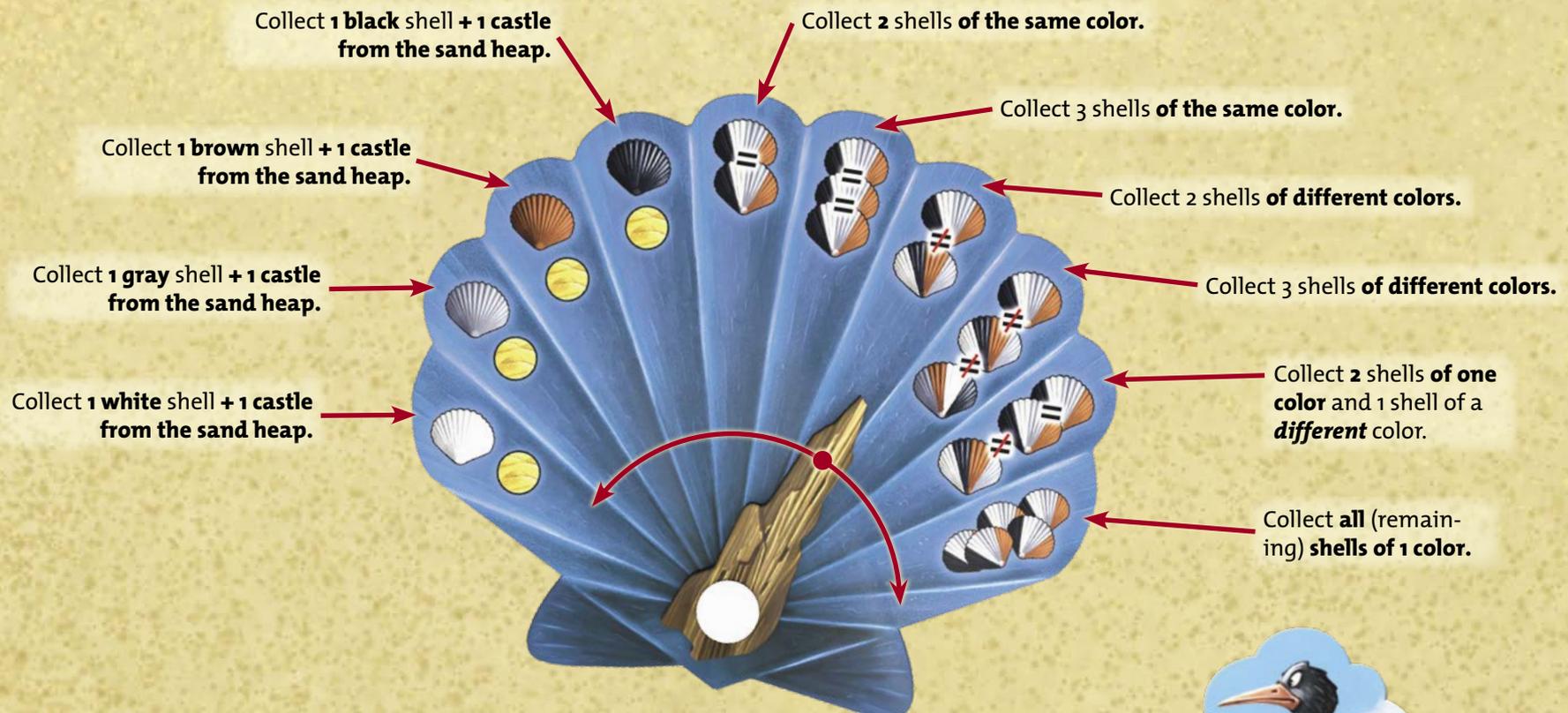
All game rounds – at low tide **and** at high tide – proceed as follows:

- A)** You **collect shells** and take **castles from the heap of sand**.
- B)** You **build sand castles** on the beach.
- C)** You **move the sea** and the **sandpiper**.

A) You collect shells and take castles from the heap of sand.

All players secretly set their shell dial on what they want to collect, and then simultaneously reveal it.

Choose **one** of these 10 options:



Where do you collect shells?

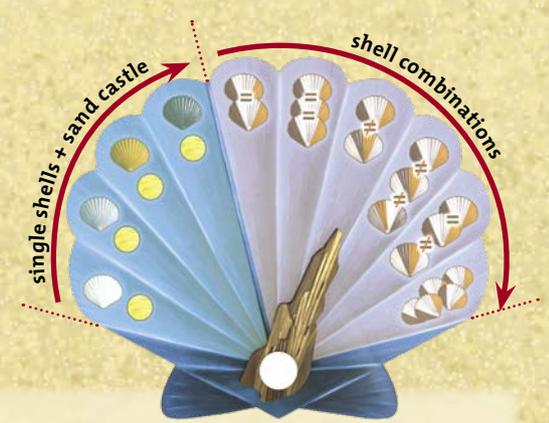
You always collect shells from **where the sandpiper is standing**. You may take shells only from this **current groove**. In the 1st game round, this is groove 1.



The
LEFT-BEFORE-RIGHT rule applies:

- Compare the positions of your pointers.
- The player who has set his pointer furthest left on his shell dial is the first to collect.
- After that, the other players collect in the order of their pointer positions, from left to right.

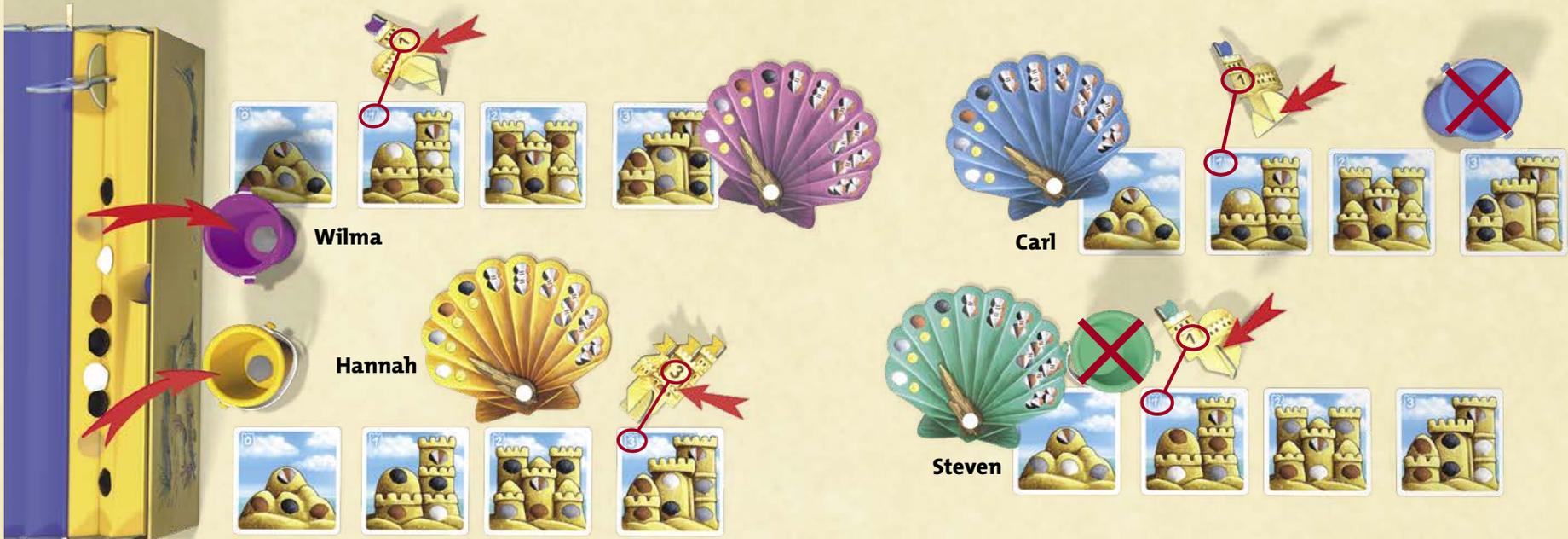
**Always wait until it's your turn, according to the position of your own pointer.
Collect only then – never before that!**



Collect SINGLE SHELLS with a SAND CASTLE

If you have set your pointer on a single shell, you take **one** shell of the **chosen color** from the **current beach groove** and throw it into your **bucket**. In addition, you pick one of your **own castles** from the sand heap and put it above your **castle card of the same value**.

If there are **not** enough shells of a color **for all** players who have set their pointer on a single shell of **this color**, **all** these players get **no shell**. Leave the shells in question on the beach.

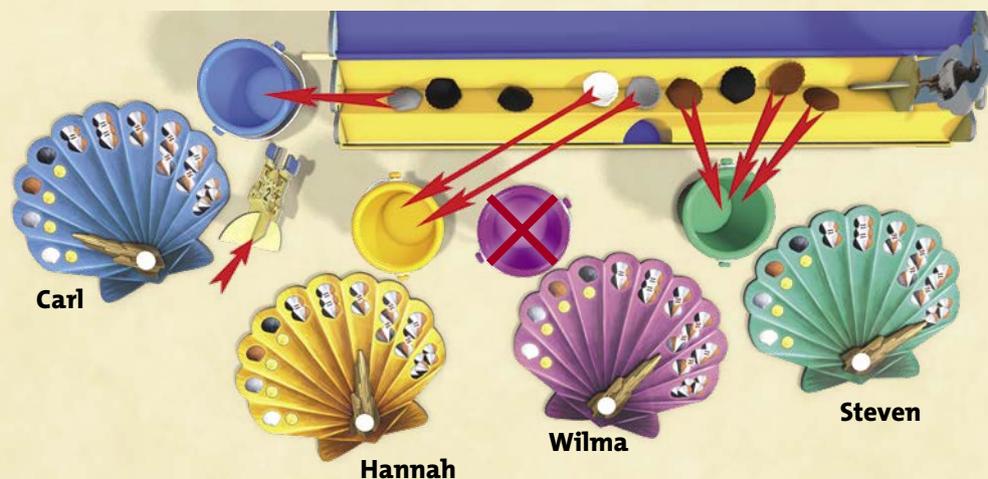


Hannah and Wilma both get their gray single shell they have set their pointer on. They both may also take any one of their sand castles from the sand heap: Hannah chooses the castle with the value 3 and puts it above her castle card with the value 3; Wilma takes the castle with the value 1.

A single brown shell on the beach is not enough for Steven and Carl, who both have set their pointer on a brown shell. Neither of them gets a shell. The brown shell stays in the groove. However, Steven and Carl may both take a sand castle of their choice from the sand heap and put it above their corresponding castle card.

After the shell-collecting, remove any remaining shells from

Example 1: Carl is the first to collect a single gray shell and to take a sand castle from the sand heap. Then Hannah collects two shells in different colors. After that, there are only two shell colors left. Therefore, Wilma cannot collect her combination of shells in three different colors; she gets nothing. This pleases Steven, who may take all remaining shells in one color. He can choose either the 3 brown shells or the 3 black ones. He takes the 3 brown ones. This round, there is no shell-spell, since no shell combination has been chosen by two or more players. Finally, Wilma gets a consolation trove: She may either take one of the remaining black shells or pick a sand castle from the sand heap.



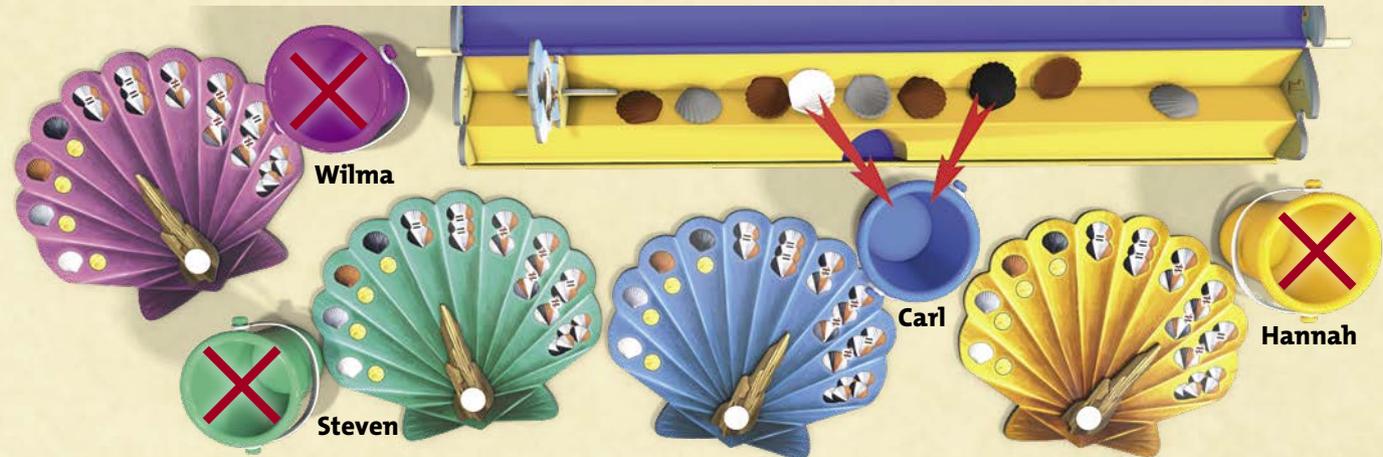
Example 2: Carl and Wilma both have set their pointer on a single white shell. If there were (at least) one more white shell left, they would both get their shell; but the one white shell is not enough for both. Consequently, Carl and Wilma get no shell. Nevertheless, both may pick one of their own sand castles from the sand heap. Hannah's and Steven's pointers show the same shell combination. Therefore, they both get no shells either. But now, they carry out a shell-spell – which doesn't involve Carl and Wilma, since they had set their pointer to single shells. At the shell-spell, Hannah and Steven both set their pointer on a brown shell and get this shell. In addition, they may also pick a sand castle from the sand heap.

Collect SHELL COMBINATIONS

If you are **the only one** to have set his pointer on a **particular** shell combination, you take shells from the **current beach groove** that **must (!) completely match** the combination you set, and throw them into your bucket.

→ If **somebody else** besides you has set his pointer on **the same** shell combination, you get **no shells**. Instead, you will (later on) participate in the **shell-spell** of this game round.

→ If you are **not** able to collect your chosen shell combination **completely**, you get no shells. Instead, you will (later on) receive a **consolation trove**.



Example: Since they have chosen the same shell combination, **Wilma and Steven** get nothing. **Carl** collects his chosen shell combination, since nobody but him has set his pointer on "2 shells of different colors." Since **Hannah's** pointer is furthest right, she can collect only now. She had set her pointer on "3 shells of different colors." However, there are only 2 shell colors left (brown and gray); Carl has snatched the only white shell and the only black shell away from under her nose. So, since Hannah is **not** able to collect her chosen shell combination **completely**, she gets no shell at all – not even the part of her combination that is still available.

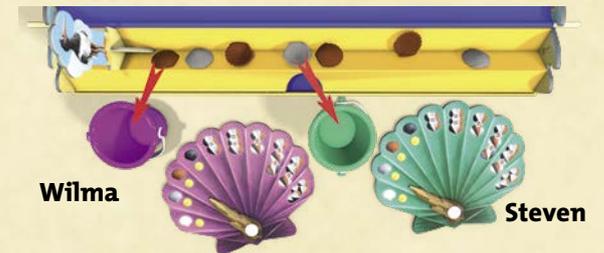
Shell-spell

All the players who have set their pointer on the **same shell combinations** in the current game round, now carry out **one** shell-spell (after the pointer positions of **all** shell dials have been played, from left to right).

This is how a shell-spell is carried out:

- All players participating in the shell-spell
- simultaneously and secretly set their pointer on a **single shell** on their shell dial.
 - reveal their shell dials at the same time.
 - take a shell of the chosen color from the beach and throw it into their bucket.
 - If there are **not** enough shells of a color for **all the players** who have chosen this **color** (single shell), all these players get **no shell**, and they don't receive a consolation trove either.
 - pick one of their own castles from the sand heap (if there are any left).

After that, a **shell-spell** takes place between Wilma and Steven.



Finally, Hannah gets a **consolation trove**.



Consolation trove

Finally, a player who hasn't had enough shells for collecting his combination receives a consolation trove. If this applies to multiple players, they receive their consolation trove in the order of their pointer positions, from left to right. They obtain ...

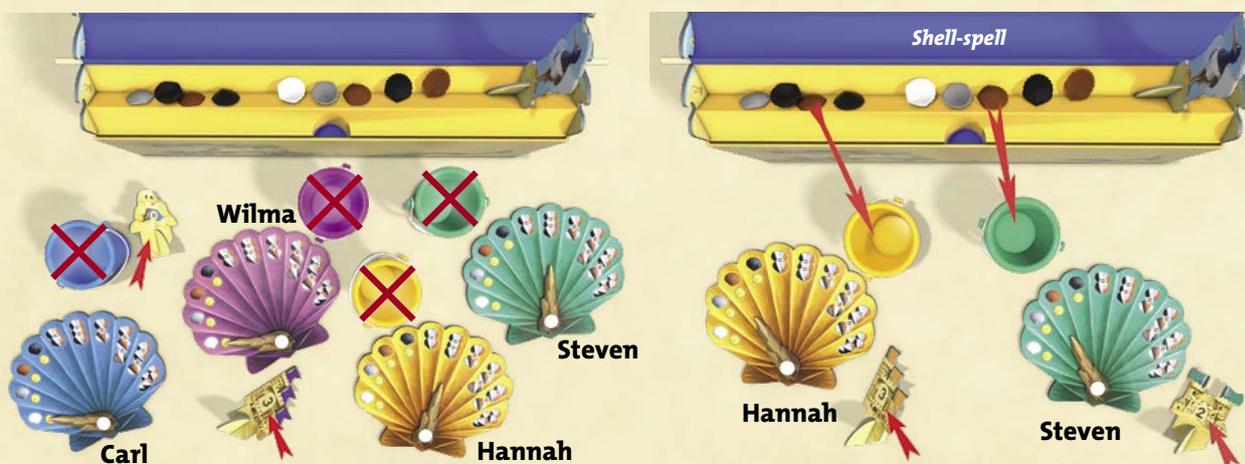
→ a shell of their choice from the current groove (and throw this shell into their bucket)

or

→ one of their own castles from the sand heap (and put it above their castle card of the same value).

If there are neither any shells nor any castles available, these players go away empty-handed.

the current beach groove and throw them back into the bag.



Do we play this right...?!

(Little details for the big shell-collecting):

- You may **never** collect only a **part** of your chosen combination.
- If you have **multiple possibilities** of collecting your **chosen** combination, you can freely choose one of them.
- If a shell combination that only you have chosen is available **completely**, you **must** collect it. (You may not pass it up.)
- Players who have chosen **single shells** never participate in a **shell-spell** nor receive a **consolation trove**.

B) You build sand castles on the beach.

In any order, each player may build **one** sand castle **in the current beach groove**. You may only build...

- castles that have already been lying **above** one of your castle cards, and
- if you have the shells (in your bucket) that are required for this castle card.

The **four-color shell** on each card can stand for **any shell**.

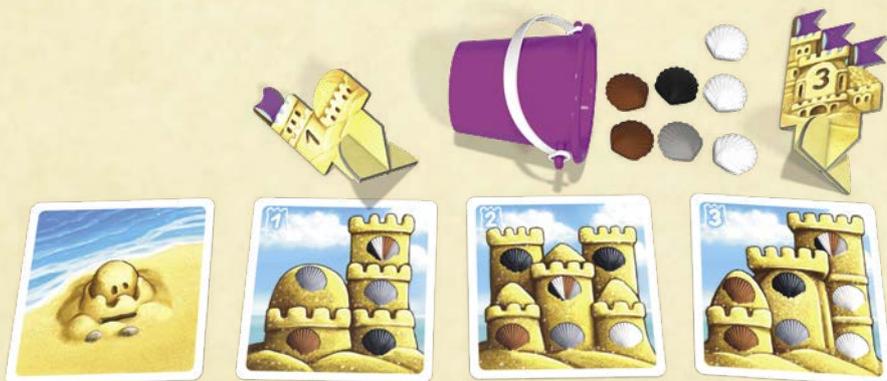
This is how you build:



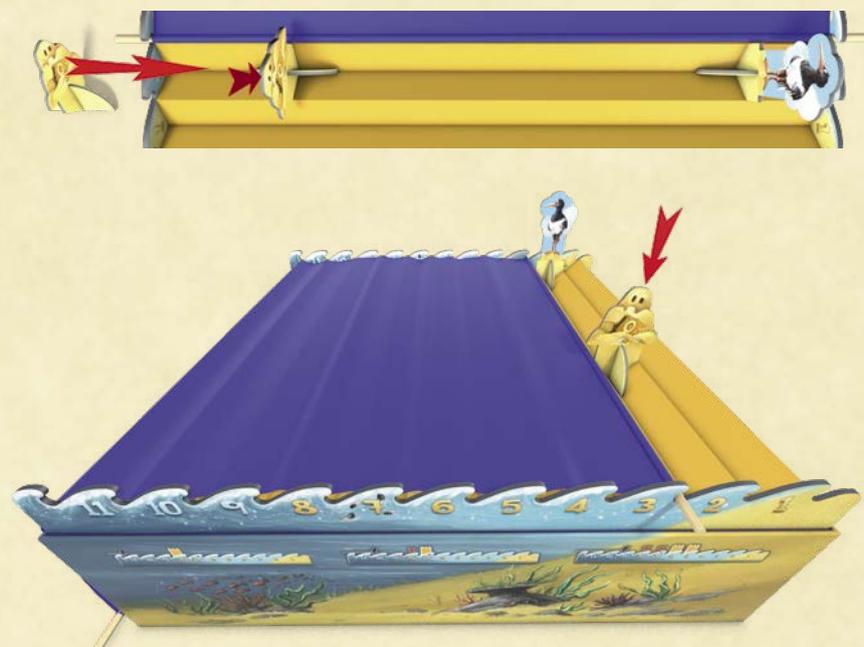
- 1 Take the **shells** you use for building a castle **out of your bucket**. Show all players that these are the **color-matching shells** of the respective castle card.



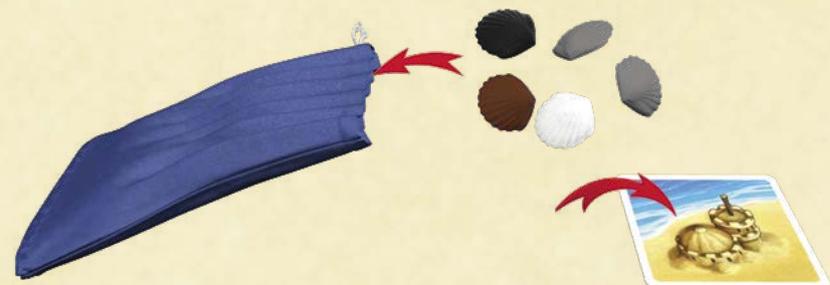
Example: With these shells, Carl could build his value-2 sand castle. However, he hasn't yet picked this castle from the sand heap. He has only picked the value-1 sand castle, but he doesn't yet have the appropriate shells for that. So Carl cannot build any sand castle in this game round.



Example: Wilma wants to build her value-3 sand castle on the beach. She can do this since she already picked this castle from the sand heap. Wilma's value-3 castle card shows the 7 shells that she needs for this. (She uses an (other) white shell for the four-color shell on the card.)



- 2 Place the **sand castle** that belongs to this castle card **in the current beach groove**.



- 3 Then throw the shells back into the bag. Turn the finished castle card over.

Do we play this right...?!

(Little details for the big sand-castle-building):

- There is no order prescribed in which you have to build. Whoever isn't willing or able to build simply doesn't do it.
- Each beach groove may contain castles of all players.
- Each player may build only one sand castle per game round.
- You may not build a sand castle in a groove where the sandpiper is not standing.

C) You move the sea and the sandpiper.

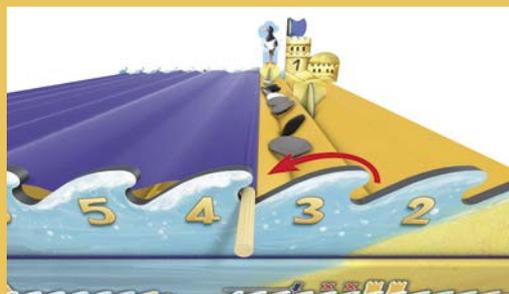
At the end of each game round, you **move** the **sea cloth** and relocate the **sandpiper** to the **groove of the next game round**. In doing so, always hang the sea cloth so that its front stick sits in the new position of the two wave breakers.

LOW TIDE (game rounds 1–8): The sea cloth and the sandpiper move one groove in the direction of the sea.

- Move the **sea cloth one groove “seawards.”**
- Place the **sandpiper** in the just-revealed groove.
- This groove becomes the **current groove** for the next game round.



At the end of the **1st game round**, you move the sea cloth so that the **2nd groove** becomes visible, and place the **sandpiper** in this groove.



After the **2nd game round**, you make the **3rd groove** visible and shift the **sandpiper** there. This is how you continue during the entire low tide phase.



So, in the **8th game round**, beach **groove 8** is the current groove, with the sandpiper standing there. The sea cloth covers beach groove 9 (and everything behind it).

Turn of the tide (between game rounds 8 and 9): The “playing direction” is reversed.

- The **sea recedes further** – how far, depends on **where your sand castles are standing.**
- Place the sandpiper **back into beach groove 7.**
- **Fill beach groove 7** with the **same number of shells** from the bag **as during the set-up of the game.**

There are 3 possibilities:



I. Aren't there any sand castles in beach grooves 7 and 8? In this case, hang the sea cloth in such a way that **groove 9** becomes the latest visible groove, so the sea cloth covers beach groove 10 (and everything behind it).



II. Does beach groove 7 contain sand castles, but beach groove 8 doesn't? In this case, hang the sea cloth into the **second latest wave**. This way, **groove 10** becomes the latest visible groove. The sea cloth still covers beach groove 11.



III. Does beach groove 8 contain sand castles? In this case, hang the sea cloth into the **last wave**. This way, even the last groove (11) becomes visible.

So, due to the turn of the tide, the sandpiper always is at a certain distance from the sea cloth during high tide (in contrast to low tide).

HIGH TIDE (from game round 9 on): The sea cloth and the sandpiper move one groove in the direction of the beach.

- Use the **sea cloth** to “flood” the next open groove.
- Move the **sandpiper one groove “landwards.”**
- Then fill **this groove** with the **same number of shells** from the bag **as during the set-up of the game.**



In the **9th game round**, beach **groove 7** is the **current groove**. This is where **the sandpiper is standing.**



After each game round, the **sea cloth** is moved one groove further “landwards”; so is the sandpiper.



In the **10th game round**, beach **groove 6** is the **current groove**. This is where **the sandpiper is standing**, and so on.



Since the sandpiper and the sea cloth are always moved one groove further at the same time, the sandpiper's distance to the sea in the high-tide rounds **always** remains **as large** as it has become during the turn of the tide.

Have any sand castles been flooded?

Any sand castles that are **covered by the sea cloth** are immediately **flooded** and **destroyed**. Take these castles (before moving the sea cloth) **out of the groove in question**. They are now **worthless** and **cannot be used again**.

OVER AND DONE!... AND WHICH SAND CASTLES ARE LEFT STANDING?

The first player to build his 4th sand castle ends the game. (In this game round also, each player may build one sand castle.) If **no one** succeeds in building their 4 castles, you play until the **end of the round** in which the sandpiper has reached sea **groove 1** again at high tide. **Don't move the sea cloth anymore!** Remove the sandpiper from the beach.

Count your beach points...

For each of your **own sand castles** that are still standing on the beach, you score

- the **value** of the **beach groove** (groove number) where it is standing, and
- the **value** of the **sand castle** itself.

Unfortunately, you have to subtract your **unfit shells** from this result.

Now players compare their beach points.

The player who now has the most beach points is the winner!

Do several players have the same number of beach points?

In case of a tie, the player involved who has more beach points in the "most dangerous" beach groove prevails. To determine this, the tied players compare their beach points in the groove that is now closest to the sea. If there is still a tie, the number of points in the "second most dangerous" groove is decisive (this is the next groove "landwards"), and so on. There can be more than one winner.



Example of a final score:

Wilma has only 2 sand castles showing: castle 3 in beach groove 6 ($3+6=9$ points) and castle 1 in groove 4 ($1+4=5$ points). She has no unfit shells, since her leftover shells fit on her remaining castle card.

→ **WILMA HAS 14 BEACH POINTS.**

Carl also has 2 visible castles left, but these are his most valuable ones: castles 2 and 3 in grooves 4 and 6 ($2+3+4+6=15$). So far, he scores 15 points. But unfortunately, he cannot fit two shells on his remaining castle card, which turns them into unfit shells ($15-2=13$).

→ **CARL HAS 13 BEACH POINTS.**

Hannah has 3 visible sand castles left on the beach, with the values 1, 2, and 3. Two of these are standing in groove 6; one, in groove 3. This gives her $1+2+3+6+6+3=21$ points. One unfit shell reduces her total score ($21-1=20$) to 20 points.

→ **HANNAH HAS 20 BEACH POINTS.**

Steven still has all 4 castles showing, in grooves 2, 4, and 5, with the values 0, 1, 2, and 3. His points also add up to $0+1+2+3+2+4+4+5=21$. Since he also has to deduct one unfit shell, he scores a total of 20 points, too.

→ **STEVEN HAS 20 BEACH POINTS.**

Steven and Hannah are tied; Hannah wins, since she has castles with a total value of 3 standing in groove 6 (i.e., the groove closest to the sea), whereas Steven has no sand castle there.

Art. Nr.: 60 110 5161

Author: Christian Raczek

Illustration: Dennis Lohausen

Setting & layout: Oliver Richtberg

Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



STRAND UNTER

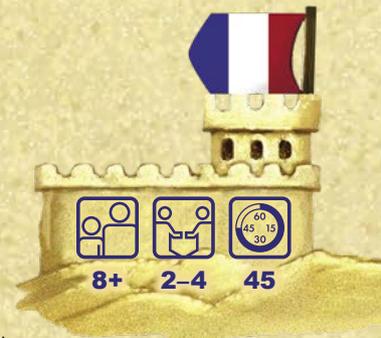


De Christian Raczek

Quels beaux châteaux de sable ! Et tous ces coquillages... Mais la marée remonte. Qui aura été le plus malin et aura bâti ses fragiles constructions à l'abri des flots destructeurs ? À la fin de la partie, le joueur à qui il restera de nombreux châteaux, décorés avec le maximum de coquillages, et ce, le plus près possible de l'eau, deviendra le roi de la plage !

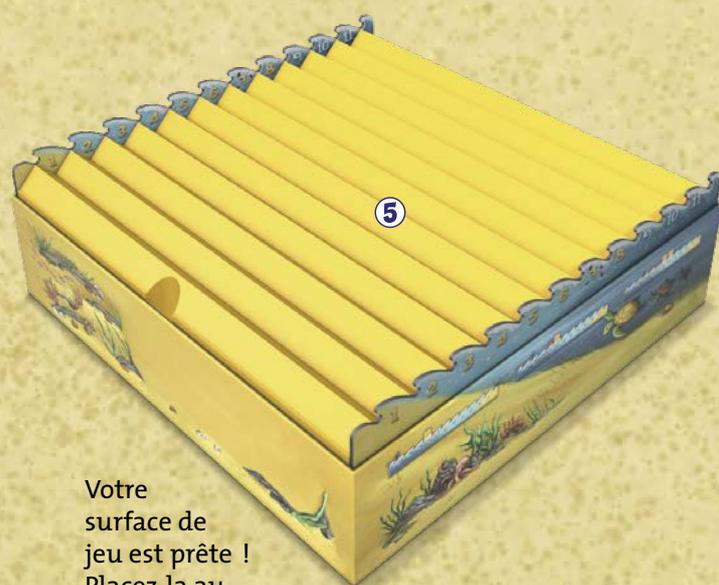
Contenu :

- 1 plage
- 2 brise-lames
- 4 coquilles Sélection
- 32 cartes Construction
- 32 tuiles Château de sable
- 4 seaux
- 80 coquillages
- 1 sac à coquillages
- 1 bécasseau (oiseau)

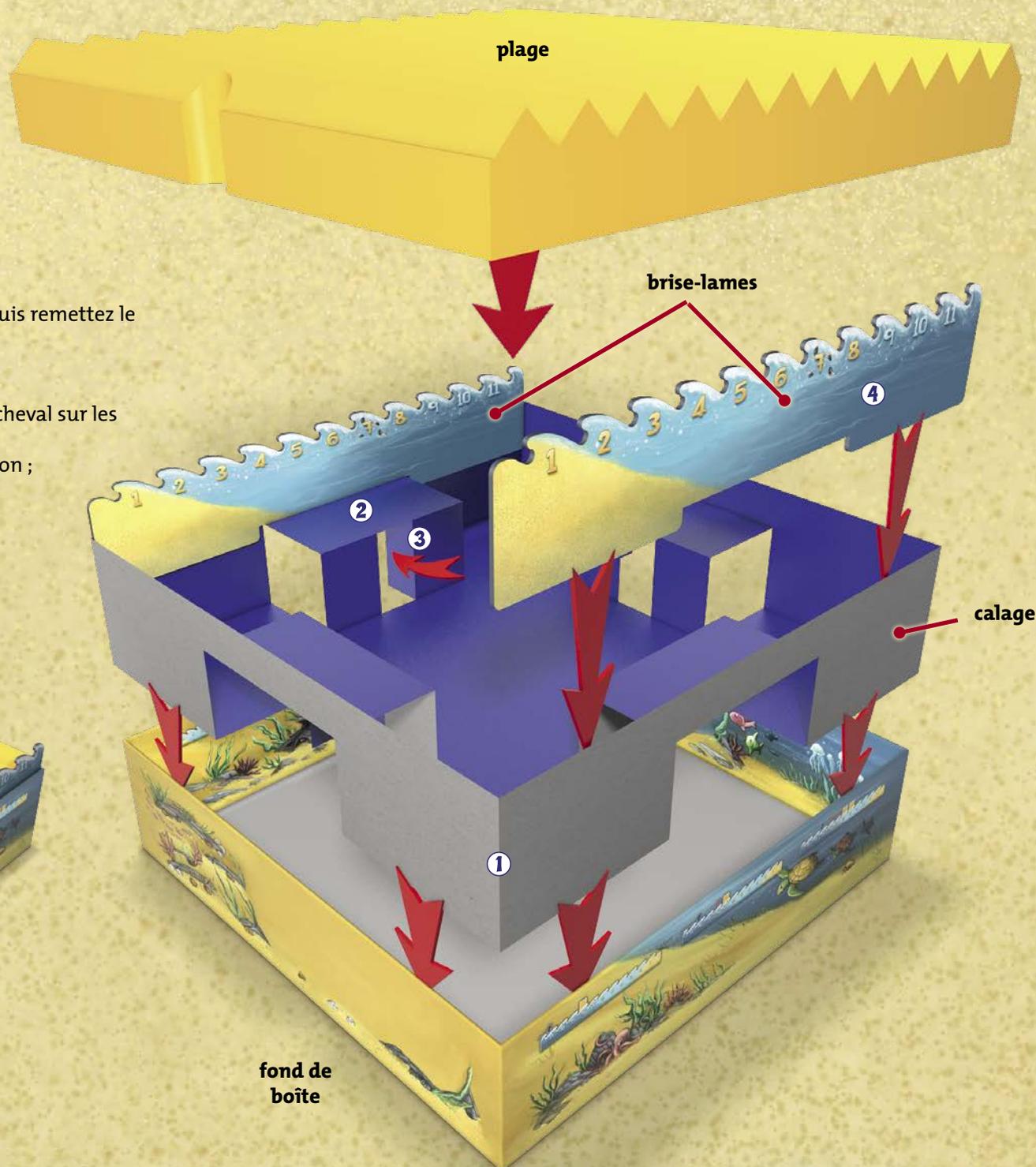


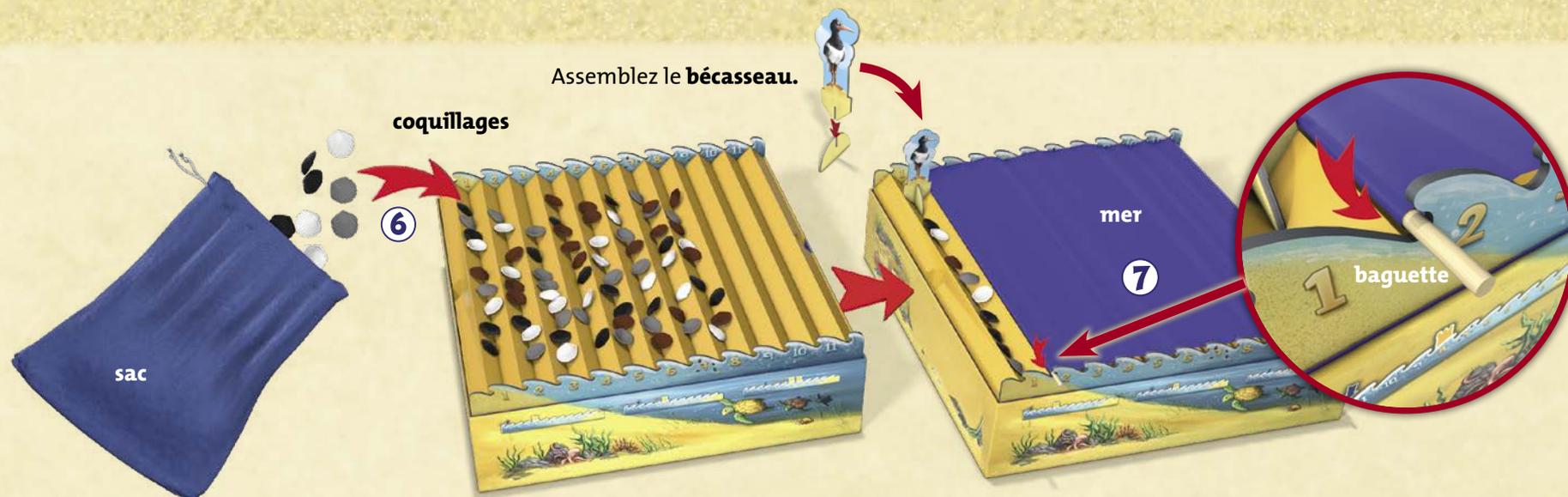
MISE EN PLACE

- 1 Sortez **tout** le matériel de la boîte, y compris le **calage en carton**.
- 2 Formez les **4 piliers** à partir du calage.
- 3 Repliez les 4 « portes » des piliers vers l'intérieur, puis remettez le calage tel quel dans la boîte.
- 4 Insérez les **2 brise-lames l'un en face de l'autre**, à cheval sur les piliers, en veillant à ce que...
 - les vagues soient orientées dans la même direction ;
 - ils prolongent le dessin sur le bord de la boîte.
- 5 Posez la **plage sur les piliers**, comme l'indique l'illustration.



Votre surface de jeu est prête ! Placez-la au milieu de la table.





⑥ Tirez au hasard des **coquillages** du sac et remplissez les **sillons 1 à 8** :

- À 4 joueurs : **9 coquillages** par sillon ;
- À 3 joueurs : **8 coquillages** par sillon ;
- À 2 joueurs :
 - **5 coquillages** par sillon impair ;
 - **6 coquillages** par sillon pair.

⑦ Recouvrez la plage avec la **mer**. Ne laissez que le **sillon 1** visible et placez-y le **bécasseau**.

Accrochez une baguette dans la 2^e encoche des deux brise-lames, recouvrez la plage avec le tissu et laissez le pendre au-delà de la boîte à l'autre extrémité.



⑧ Prenez **chacun** 4 **cartes Construction avec quatre dos différents** et alignez-les devant vous, **face Coquillages visible**. Les cartes restantes ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte. Chaque carte montre les coquillages (couleurs) nécessaires pour la construction de ce château de sable. Les coquillages **quadricolores** indiquent une **couleur au choix**. Plus il y a de coquillages, plus la valeur du château augmente.



⑨ Choisissez chacun un **seau** et une **coquille Sélection** de la même couleur.

Avant la première partie, fixez une aiguille sur chaque coquille à l'aide d'un rivet (en pressant les deux parties contre la surface de la table, par exemple, pour les bloquer).



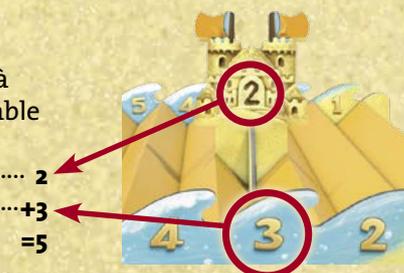
⑩ Assemblez vos **châteaux**, base + tours, puis formez un « tas de sable » **commun**.

VOTRE BUT : LES CHÂTEAUX DE SABLE !

Au cours de la partie, vous construisez des châteaux de sable sur la plage qui doivent résister à la marée montante ! Le premier joueur à avoir construit **4 châteaux** met fin à la partie. Chaque château de sable (**encore**) debout rapporte des **points** à son propriétaire selon ...

- la valeur du **château** ; 2
- le numéro du **sillon** où il a été construit +3

Celui qui totalise le plus de points remporte la partie.



LA PARTIE EST DIVISÉE EN 2 GRANDES PHASES : LA MARÉE DESCENDANTE ET LA MARÉE MONTANTE :

Vous commencez par ...

LA MARÉE DESCENDANTE

Durant les
8 premiers tours,
la mer se retire.

Entre les deux, a lieu ...

Le changement de marée

où la plage est presque
entièrement découverte.

Puis vient ...

LA MARÉE MONTANTE

À partir du
9^e tour,
la mer envahit de nouveau la plage.

LES TOURS DE JEU :

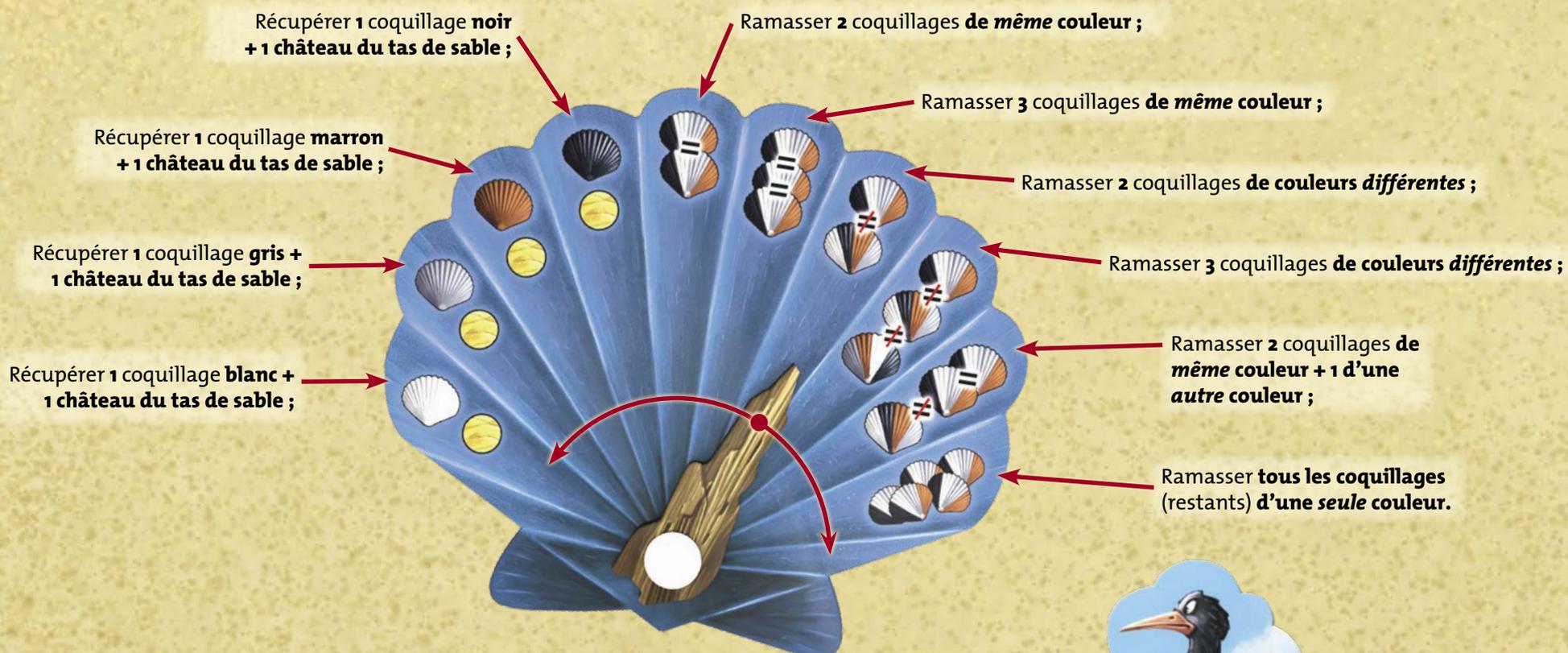
À marée descendante **et** montante, tous les tours de jeu se déroulent ainsi :

- A)** Vous ramassez des coquillages et récupérez des châteaux du tas de sable.
- B)** Vous construisez des châteaux sur la plage.
- C)** Vous déplacez la mer et le bécasseau.

A) Vous ramassez des coquillages et récupérez des châteaux du tas de sable.

Sélectionnez tous secrètement sur votre coquille ce que vous souhaitez récupérer, puis dévoilez votre choix simultanément.

Vous devez choisir 1 des 10 actions suivantes :



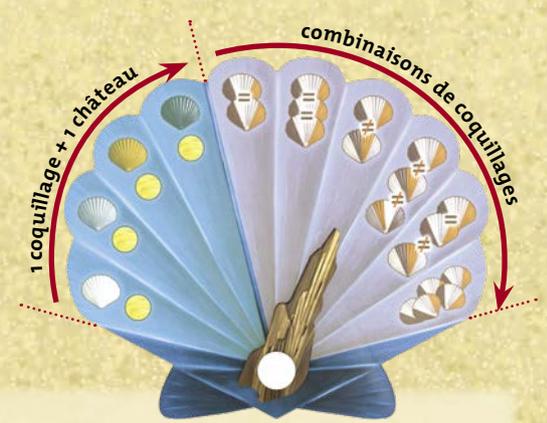
Où ramasser des coquillages ?

Vous ne pouvez ramasser des coquillages que dans le **sillon** où se trouve actuellement le **bécasseau** : au 1^{er} tour, dans le sillon 1.



PRIORITÉ à GAUCHE :

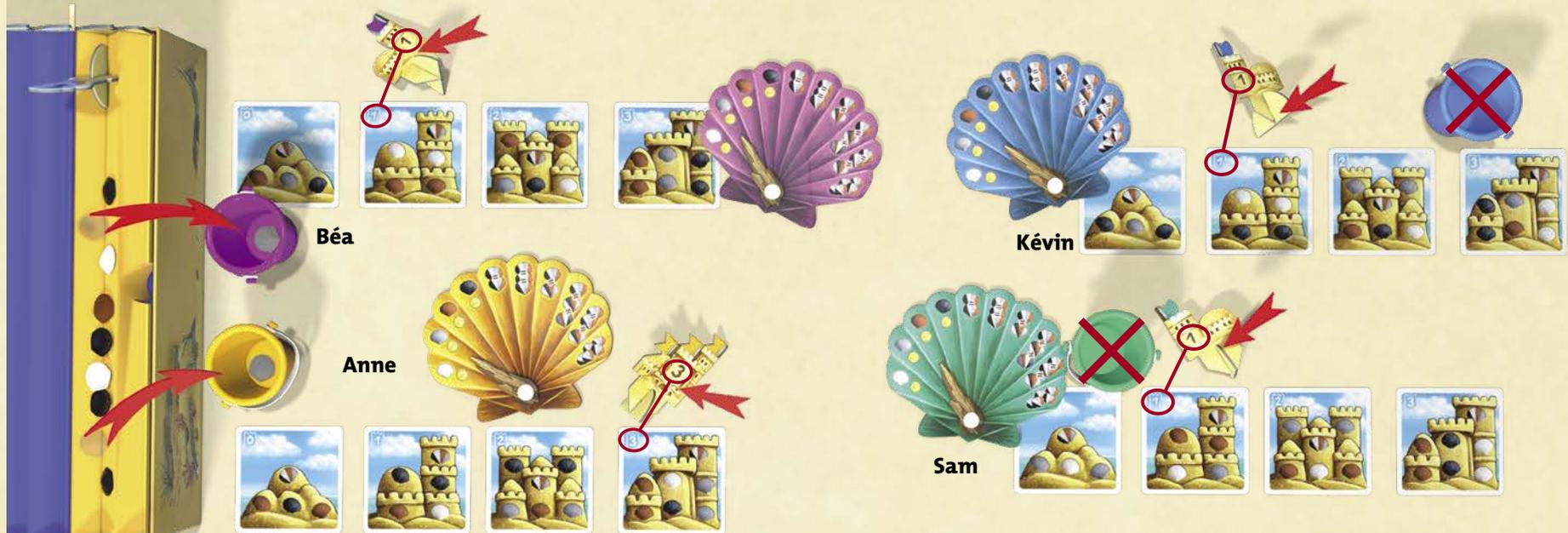
- Comparez la position de vos aiguilles.
 - Le joueur qui a positionné son aiguille le plus à gauche sur sa coquille, est le **premier** à ramasser des coquillages.
 - Puis les autres joueurs ramassent à tour de rôle leurs coquillages en suivant l'ordre fixé par la position de leur aiguille, de gauche à droite.
- Attendez toujours votre tour. Ne ramassez jamais rien avant.**



Récupérez un SEUL COQUILLAGE et un CHÂTEAU DE SABLE

Si vous avez sélectionné un seul coquillage, ramassez **un** coquillage de la couleur choisie dans le sillon actuel et mettez-le dans votre **seau**. Choisissez en plus **l'un de vos châteaux** du tas de sable et placez-le au-dessus de votre **carte Construction de la valeur correspondante**.

S'il n'y a **pas assez** de coquillages d'une couleur **pour tous** les joueurs qui ont sélectionné **cette couleur** (un seul coquillage), **aucun d'eux** ne ramasse de **coquillage**. Les éventuels coquillages de cette couleur restent sur la plage.

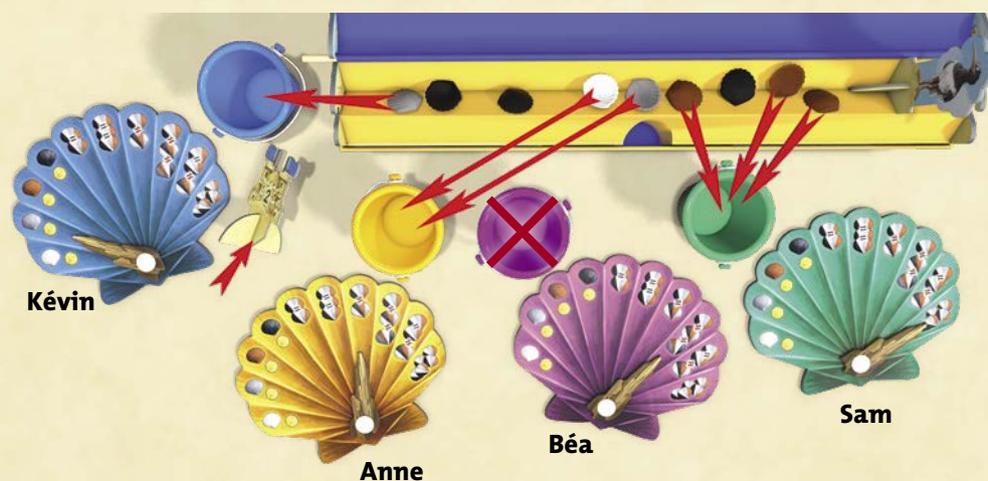


Anne et Béa ramassent le seul coquillage gris qu'elles ont sélectionné. Elles peuvent aussi récupérer un de leurs châteaux du tas de sable. Anna choisit son château de valeur 3. Béa prend son château de valeur 1.

Le seul coquillage marron disponible sur la plage ne suffit pas à Sam et Kevin, qui ont tous les deux sélectionné 1 coquillage marron. Aucun d'eux ne ramasse de coquillage. Le coquillage marron reste dans le sillon. Sam et Kevin peuvent cependant choisir l'un de leurs châteaux du tas de sable et le placer au-dessus de leur carte Construction correspondante.

Une fois que chacun a récupéré ses coquillages,

Exemple 1 : Kevin ramasse le premier un seul coquillage gris et récupère un château du tas de sable. Anne ramasse 2 coquillages de couleurs différentes. Il ne reste plus que 2 couleurs de coquillages. Béa ne peut donc pas ramasser sa sélection de 3 coquillages de couleurs différentes et ne récupère donc rien. Sam s'en réjouit car il peut ramasser tous les coquillages restants d'une même couleur. Il a le choix entre les 3 coquillages marron ou les 3 noirs. Il prend les 3 marron. Ce tour de jeu n'a déclenché aucun compromis car aucun joueur n'a sélectionné la même combinaison de coquillages qu'un autre. Pour finir, Béa a droit à une compensation : elle a le choix entre 1 des coquillages noirs restants ou 1 château du tas de sable.



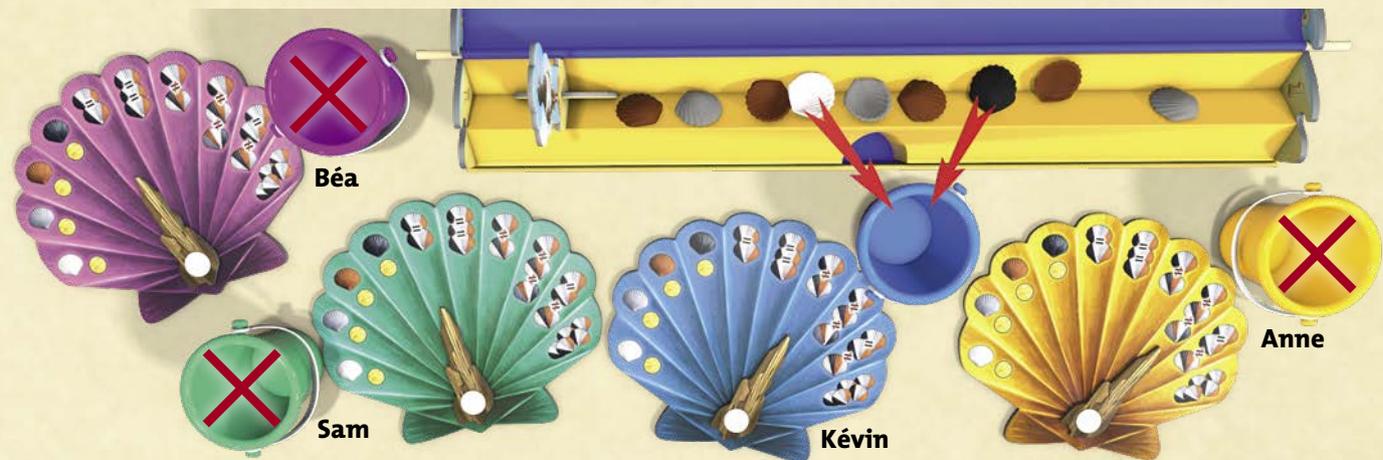
Exemple 2 : Kevin et Béa ont tous les deux sélectionné un seul coquillage blanc. S'il était resté (au moins) un coquillage blanc de plus, chacun aurait ramassé le sien. Mais le seul coquillage blanc ne suffit pas pour les deux. Kevin et Béa ne ramassent donc pas de coquillage. Ils récupèrent (cependant) tous les deux un de leurs châteaux du tas de sable. Les aiguilles d'Anne et de Sam pointent sur la même combinaison de coquillages. Eux non plus ne ramassent aucun coquillage. Mais ils vont tenter de trouver un compromis, sans Kevin ni Béa, qui ont, eux, sélectionné un seul coquillage. Anne et Sam sélectionnent et ramassent chacun un coquillage marron. Ils récupèrent ensuite en plus un de leurs châteaux du tas de sable.

Récupérez une COMBINAISON DE COQUILLAGES

Si **aucun autre joueur** n'a sélectionné la même combinaison de coquillages que vous, vous ramassez les coquillages dans le **sillon actuel**, qui **doivent composer la combinaison exacte que vous avez sélectionnée (!)**, et les mettez dans votre **seau**.

→ Si **un autre joueur** a sélectionné la **même** combinaison de coquillages que vous, vous ne ramassez **rien**. Vous participerez au **compromis** de ce tour (plus tard).

→ Si vous ne pouvez **pas** ramasser **l'ensemble** des coquillages nécessaires à votre combinaison, vous ne ramassez rien. Vous aurez le droit à une **compensation** (plus tard).



Exemple : **Béa** et **Sam** ne ramassent rien car ils ont sélectionné la même combinaison de coquillages. **Kévin** ramasse la combinaison de coquillages qu'il a sélectionnée car personne à part lui n'a choisi « 2 coquillages de couleurs différentes ». Comme l'aiguille d'**Anne** se trouve le plus à droite, elle ne peut ramasser ses coquillages que maintenant. Elle a sélectionné « 3 coquillages de différentes couleurs ». Mais il ne reste plus que 2 couleurs de coquillages. Kévin lui a pris sous le nez les seuls coquillages blanc et noir disponibles. Comme elle n'a **pas** pu ramasser **l'ensemble** des coquillages nécessaires à la combinaison qu'elle avait sélectionnée, elle ne ramasse aucun coquillage, pas même une partie.

Compromis

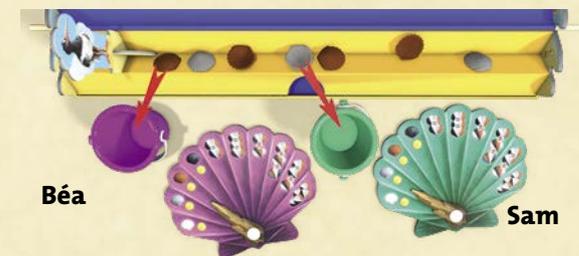
Les joueurs qui ont sélectionné la **même combinaison de coquillages** durant le tour tentent de trouver un **compromis** tous ensemble (après que tous les joueurs ont joué leur tour selon la **position de leur aiguille**, de gauche à droite).

Déroulement d'un compromis :

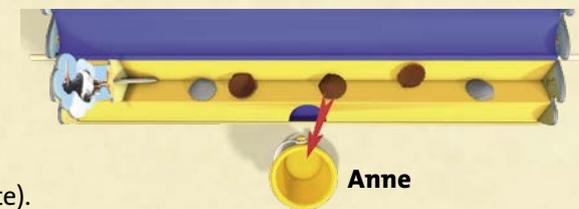
Tous les joueurs concernés ...

- Sélectionnent secrètement tous ensemble **un seul coquillage** ;
- Révèlent simultanément leur choix ;
- Ramassent un coquillage de la couleur sélectionnée dans le sillon et le mettent dans leur seau ;
- Si une des couleurs de coquillage ne suffit pas pour **tous les joueurs** qui l'ont sélectionnée, **aucun d'eux ne ramasse de coquillage**. Ils n'ont pas (non plus) droit à une compensation.
- Récupèrent un de leurs châteaux du tas de sable (s'il en reste).

Ensuite a lieu le **compromis** entre Béa et Sam.



Pour finir, Anne a droit à une **compensation**.



Compensation

Pour finir, chaque joueur qui n'a pas réussi à ramasser les coquillages de sa combinaison a droit à une compensation. Si plusieurs joueurs sont concernés, chacun gagne sa compensation dans l'ordre fixé par la position de son aiguille (de gauche à droite). Ils récupèrent ...

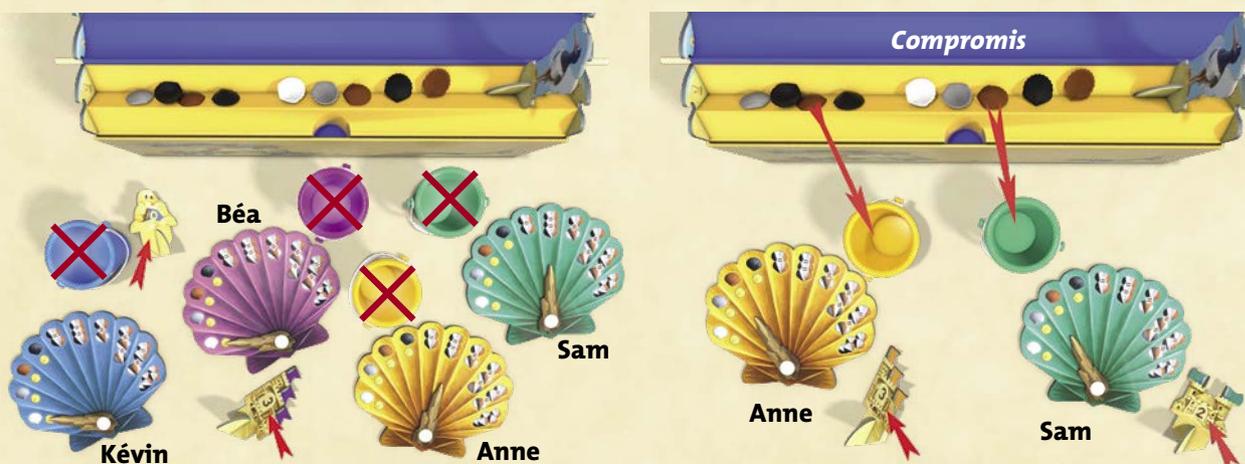
→ un coquillage de leur choix dans le sillon actuel (et le mettent dans leur seau)

ou

→ un de leurs châteaux du tas de sable (qu'ils placent au-dessus de leur carte Construction correspondante).

Si rien n'est disponible, ils repartent les mains vides.

remettez ceux qui restent dans le sillon actuel dans le sac.



Est-ce la bonne règle ?!

(Petits détails pour la grande pêche aux coquillages) :

- Vous ne pouvez **jamais** ramasser qu'une **partie** de votre combinaison de coquillages.
- Si vous avez **plusieurs possibilités** de réunir la combinaison sélectionnée, choisissez celle que vous voulez.
- Si la combinaison que vous avez sélectionnée est **entièrement** disponible, vous êtes **obligé** de la ramasser. (Vous ne pouvez pas y renoncer.)
- Si vous avez sélectionné un **seul coquillage**, vous ne participez jamais à un **compromis** et n'avez droit à aucune **compensation**.

B) Vous construisez des châteaux sur la plage.

Dans n'importe quel ordre, chacun a le droit de construire **1** château **dans le sillon actuel**. Vous ne pouvez construire que ...

- un château qui se trouve déjà au-dessus d'une de vos cartes Construction ;
- si vous possédez les coquillages représentés sur cette carte (dans votre seau).

Un coquillage quadricolore peut être de n'importe quelle couleur.

Comment construire ?



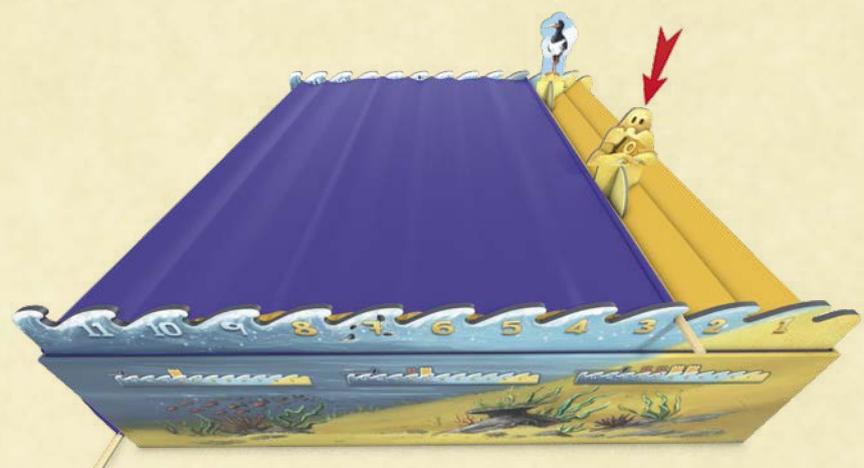
- 1 Sortez de votre seau les **coquillages** nécessaires à la construction. Montrez à tous les joueurs que **leurs couleurs correspondent** bien à celles figurant sur la carte de Construction.



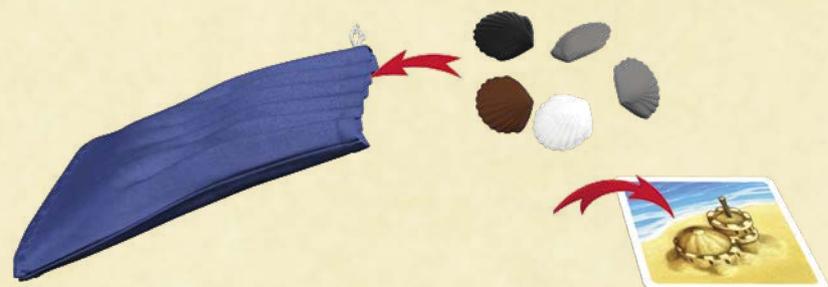
Exemple : Kévin pourrait construire son château 2 avec ses coquillages. Mais il n'a récupéré que le château 1 du tas de sable et ne possède pas les coquillages nécessaires. Kévin ne peut donc pas construire de château ce tour-ci.



Exemple : Béa veut construire son château 3 sur la plage. Elle peut le faire car elle l'a déjà récupéré du tas de sable. Sa carte Construction indique 7 coquillages nécessaires. (Pour le coquillage quadricolore, elle utilise un (autre) coquillage blanc.



- 2 Placez le **château de sable** correspondant dans le **sillon actuel**.



- 3 Remettez les coquillages utilisés dans le sac. Retournez la carte Construction achevée.

Est-ce la bonne règle ?!

(Petits détails pour la grande construction de châteaux) :

- Il n'y a pas d'ordre pour construire. Celui qui ne veut ou ne peut pas construire ne fait rien.
- Un même sillon peut accueillir des châteaux de joueurs différents.
- Chaque joueur ne peut construire qu'un château par tour.
- Il est interdit de construire un château dans un sillon où ne se trouve pas le bécasseau.

C) Vous déplacez la mer et le bécasseau.

À la fin de chaque tour de jeu, **déplacez la mer** et le **bécasseau** dans le **sillon suivant**. Accrochez de nouveau la baguette dans les encoches des brise-lames, dans la nouvelle position.

MARÉE DESCENDANTE (tours 1 à 8) : La mer et le bécasseau se déplacent d'un sillon vers le large.

- Déplacez la **mer d'1 sillon vers le large**.
- Déplacez le **bécasseau** dans le sillon ainsi découvert.
- Celui-ci devient le **sillon actuel**.



À la fin du **1^{er} tour**, déplacez la mer de manière à découvrir le **2^e sillon** et placez-y le **bécasseau**.



À la fin du **2^e tour**, dévoilez le **3^e sillon** et placez-y le **bécasseau**. Et ainsi de suite pendant toute la marée descendante...



Au **8^e tour**, le **sillon actuel** est le **8**. Le bécasseau s'y trouve. La mer recouvre le sillon 9 (et les suivants).

Changement de marée (entre les tours 8 et 9) : la marée s'inverse

- La mer continue de se **retirer**. Jusqu'où ? Cela dépend de la **position de vos châteaux**.

Trois possibilités se présentent :

- Remettez le bécasseau dans le **sillon 7**.



- Remettez autant de coquillages dans le sillon 7 que lors de la mise en place du jeu.



I. Aucun château n'a été construit dans les sillons 7 et 8 ? Déplacez la mer de manière à ce que le **sillon 9** soit le dernier visible. La mer recouvre donc le sillon 10 (et tout ce qui se trouve après).



II. Au moins un château a été construit dans le sillon 7, mais aucun dans le 8 ? Déplacez la mer jusqu'à l'**avant-dernière vague**. Le **sillon 10** est alors le dernier visible. La mer recouvre encore le sillon 11.



III. Au moins un château a été construit dans le sillon 8 ? Déplacez la mer jusqu'à la dernière vague. Le dernier sillon (11) est alors visible.

Avec le changement, à marée montante, le bécasseau a toujours un écart avec la mer (contrairement à marée descendante).

MARÉE MONTANTE (à partir du 9^e tour) : Déplacez la mer et le bécasseau d'un sillon vers la plage.

- La mer recouvre le **prochain sillon visible**.
- Déplacez le **bécasseau d'1 sillon vers les terres**.
- Remettez autant de coquillages dans ce sillon que lors de la mise en place.



Au **9^e tour**, le **sillon actuel** est le **7**. C'est là que se trouve le **bécasseau**.



La **mer remonte** à chaque tour d'un sillon, tout comme le **bécasseau**.



Au **10^e tour**, le **sillon actuel** est le **6**. C'est là que se trouve le **bécasseau**, etc.



Comme le bécasseau et la mer remontent toujours ensemble d'un sillon, l'écart entre eux, fixé au moment du changement de marée, reste constant à marée montante.

Châteaux recouverts par la mer ?

Les châteaux **recouverts par la mer** sont immédiatement **détruits**.

Retirez-les **du sillon concerné** (avant de déplacer la mer). Ils ne **rapporteront aucun point** et ne **pourront pas être reconstruits**.

FIN DE LA PARTIE... QUELS CHÂTEAUX SONT ENCORE LÀ ?

Le premier joueur qui a **construit ses 4 châteaux met fin à la partie.** (À ce tour aussi, chaque joueur peut construire 1 château.)

Si **personne** ne réussit à construire ses 4 châteaux, vous jouez **jusqu'à la fin** du tour au cours duquel le bécasseau a atteint à nouveau le **sillon 1** à marée montante. **Ne déplacez plus la mer !** Retirez le bécasseau de la plage.

Comptez les points ...

Chacun de vos châteaux (encore) sur la plage vous rapporte autant de points que ...

- la **valeur du sillon** où il se trouve **plus**
- la **valeur du château** lui-même.

De ce résultat, il faut malheureusement déduire les **coquillages inutiles** :

Comparez votre total de points.

Celui qui en totalise le plus remporte la partie !

En cas d'égalité

Dans ce cas, le vainqueur est celui qui a gagné le plus de points dans le sillon « le plus risqué ». Comparez vos points dans le sillon le plus proche de la mer. En cas de nouvelle égalité, comparez les points obtenus dans le sillon suivant, vers les terres, ... Plusieurs joueurs peuvent se partager la victoire.



Béa n'a plus que 2 châteaux : un château 3 dans le sillon 6 ($3 + 6 = 9$ points) et un château 1 dans le sillon 4 ($1 + 4 = 5$ points). Elle n'a pas de coquillages inutiles car elle a réussi à tous les placer sur sa carte Construction restante.

→ **BÉA TOTALISE 14 POINTS.**

Kévin, lui aussi, n'a plus que 2 châteaux, mais ceux de plus grandes valeurs : ses châteaux 2 et 3, respectivement dans les sillons 4 et 6 ($2 + 3 + 4 + 6 = 16$). Pour l'instant, il totalise 16 points. Malheureusement, il lui reste 2 coquillages inutiles qu'il n'a pas pu placer sur sa carte Construction (15 - 2 = 13).

→ **KÉVIN TOTALISE 13 POINTS.**

Anne a encore 3 châteaux de valeurs 1, 2 et 3 sur la plage. Deux se trouvent dans le sillon 6 et un dans le sillon 3, ce qui lui rapporte $1 + 2 + 3 + 6 + 6 + 3 = 21$ points. Un coquillage inutile réduit son total à 20 points ($21 - 1$).

→ **ANNE TOTALISE 20 POINTS.**

Sam a encore ses 4 châteaux, de valeurs 0, 1, 2 et 3, dans les sillons 2, 4 et 5. La somme de ses points est de $0 + 1 + 2 + 3 + 2 + 4 + 4 + 5 = 21$. Comme il lui reste aussi un coquillage inutile qui lui fait perdre 1 point, il atteint 20 points.

→ **SAM TOTALISE 20 POINTS.**

À égalité avec Sam, Anne remporte la partie car elle possède des châteaux d'une valeur totale de 3 dans le sillon 6, le plus proche de la mer, tandis que Sam n'en a aucun.

Art. Nr. : 60 110 5161

Auteur : Christian Raczek

Illustrations : Dennis Lohausen

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



STRAND UNTER



di Christian Raczek

Stai costruendo uno splendido castello di sabbia - con molte conchiglie ... presto però arriverà l'alta marea. In quel momento si capirà chi è stato così saggio da costruire un castello di sabbia così robusto da non finire allagato. Se il vostro castello sarà anche quello più vicino al mare, allora tutta la spiaggia sarà ai vostri piedi!

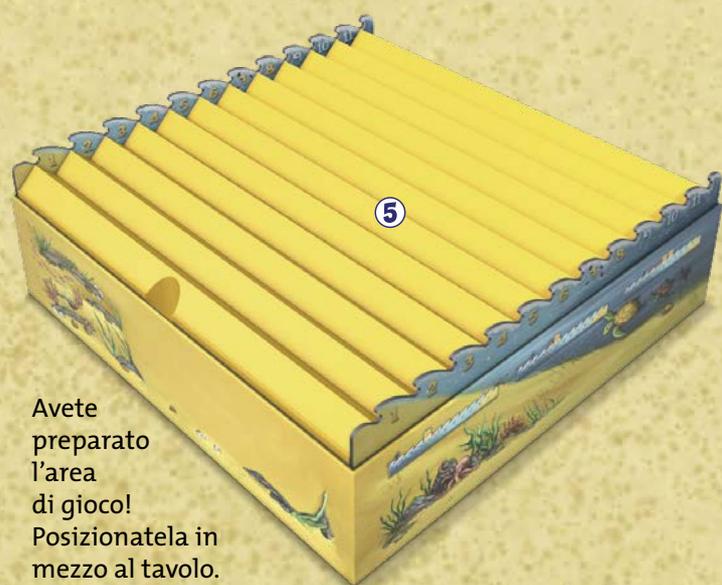
Materiali:

- 1 spiaggia
- 2 frangiflutti
- 4 conchiglie grandi
- 4 puntatori + 4 rivetti a pressione
- 32 carte costruzione
- 32 tessere castello
- 4 secchielli
- 80 conchiglie
- 1 sacchetto
- 1 piovanello (uccello)

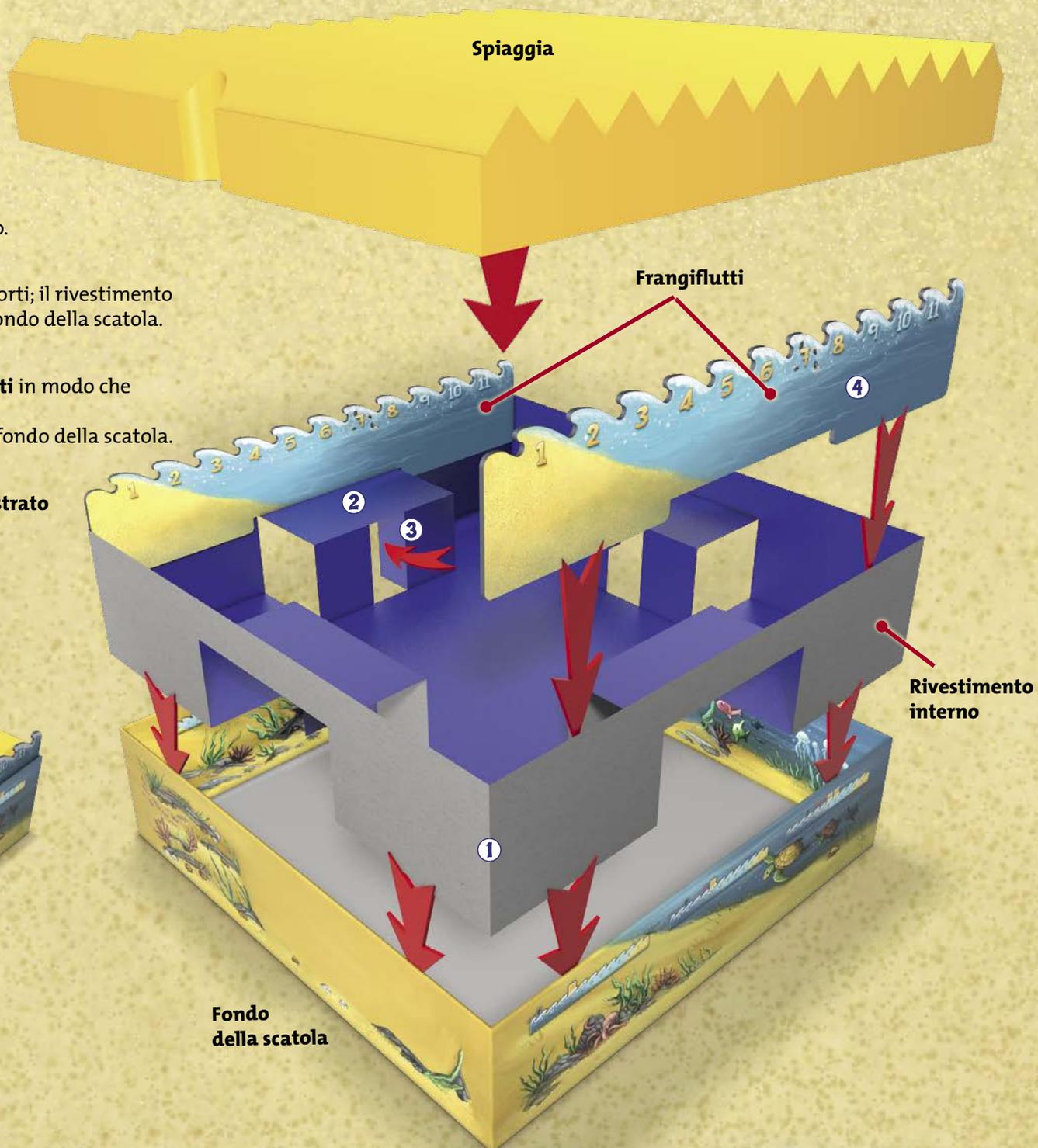


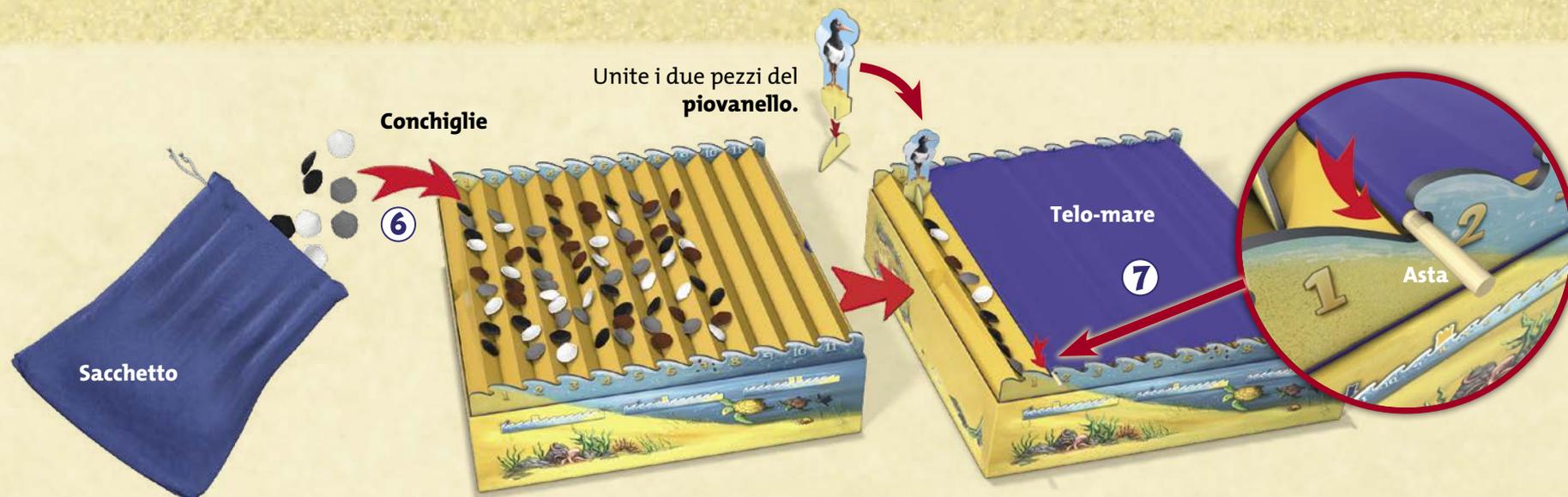
PREPARARE TUTTO!

- 1 Togliete **tutto** dalla scatola - incluso il **rivestimento interno**.
- 2 Fate uscire verso l'alto i **4 supporti** dal rivestimento.
- 3 Spingete le piccole "porte" verso l'interno dei supporti; il rivestimento interno è pronto e potete riposizionarlo dentro il fondo della scatola.
- 4 Incastrate **entrambi i frangiflutti** su pilastri **opposti** in modo che
 - le onde puntino nella stessa direzione;
 - siano congruenti con l'immagine sui fianchi del fondo della scatola.
- 5 Posizionate la **spiaggia sopra ai pilastri, come mostrato in figura**.



Avete preparato l'area di gioco! Posizionate la in mezzo al tavolo.



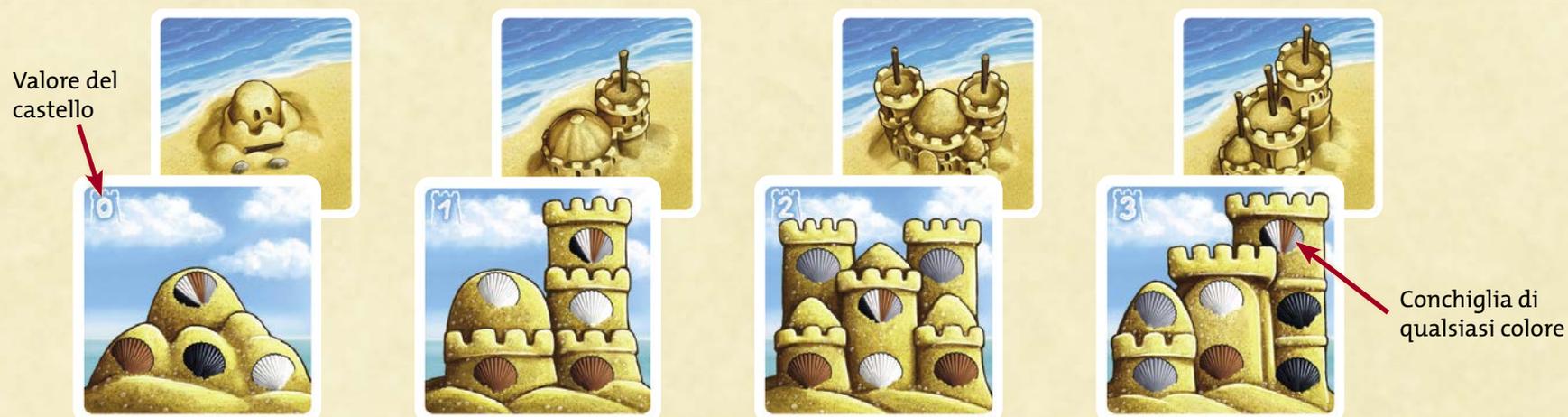


⑥ Riempite i solchi da 1 a 8 con delle conchiglie pescate dal sacchetto:

- per **4 giocatori**, mettete **9 conchiglie** in ciascun solco;
- per **3 giocatori**, mettete **8 conchiglie** in ciascun solco;
- per **due giocatori**, mettete
 - **5 conchiglie** nei solchi col *numero dispari*, e
 - **6 conchiglie** nei solchi col *numero pari*.

⑦ Coprite la spiaggia col **telo-mare**. Lasciate scoperto solo il **solco numero 1** e piazzateci il **piovanello**.

L'asta davanti del telo-mare sarà incastrata nei due frangiflutti, e la parte posteriore penzolerà fuori dal bordo della scatola.



⑧ Ogni giocatore prende **4 carte costruzione**, una per ciascun retro differente. Mettetele in fila davanti a voi, con il **lato con le conchiglie in su**. Le carte avanzate non verranno utilizzate. Ciascuna carta indica le conchiglie (i colori) che servono per costruire quest castello di sabbia. Una conchiglia con **4 colori** indica che se ne può usare una **qualsiasi**. Il valore dei castelli aumenta all'aumentare del numero delle conchiglie.



⑨ Ogni giocatore sceglie un colore e prende il **secchiello** e la **conchiglia per puntare** corrispondenti.

Prima di giocare per la prima volta, montate un puntatore su ciascuna conchiglia grande. Per farlo spingete con forza le due parti di un rivetto (aiutatevi col tavolo) in modo che si incastrino l'una con l'altra.



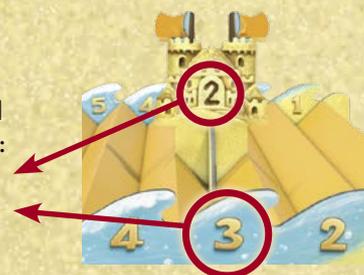
⑩ Assemblate i **castelli di sabbia**, unendo le basi. Saranno la vostra riserva comune di "sabbia".

L'OBIETTIVO: CASTELLI DI SABBIA!

Nel corso della partita, i giocatori costruiscono castelli di sabbia sulla spiaggia, castelli che dovrebbero poi resistere all'arrivo dell'alta marea! La partita termina quando un giocatore costruisce il suo **quarto castello di sabbia**. Ogni castello di sabbia che in quel momento è (ancora) in piedi fa guadagnare al suo proprietario dei **punti spiaggia** per:

- il valore del **castello**..... 2
- il valore del **solco** in cui si trova.....+3

Il giocatore che ha più punti spiaggia vince =5



IL GIOCO HA 2 FASI PRINCIPALI - BASSA E ALTA MAREA:

Si comincia con ...

LA BASSA MAREA

Per i primi
8 round di gioco,
il mare si ritira.

in mezzo durante il ...

Cambio della marea

la spiaggia è quasi
interamente scoperta.

...poi arriva ...

L'ALTA MAREA

Dal
9° round di gioco
in avanti, il mare torna a coprire la spiaggia.

I ROUND DI GIOCO:

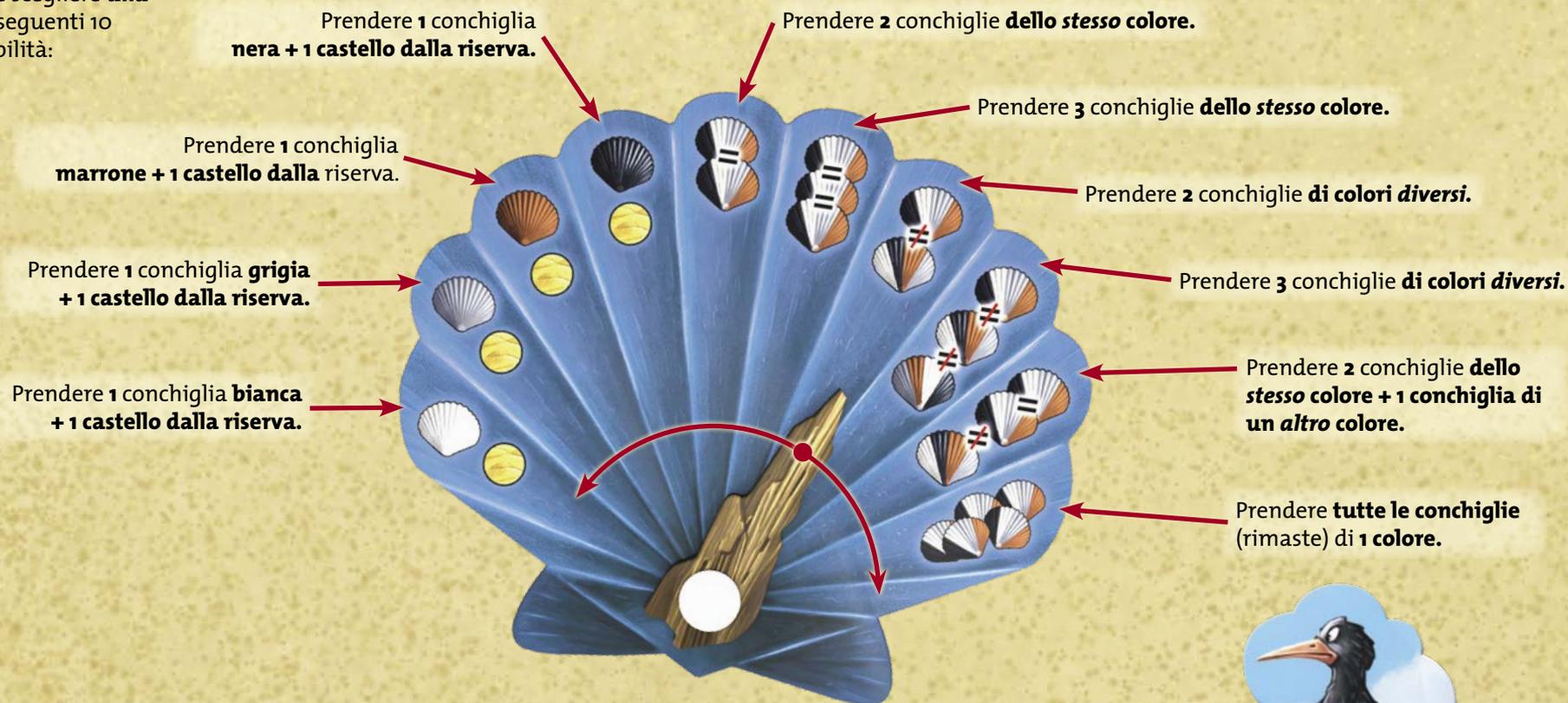
Tutti i round di gioco – in bassa e alta marea – si svolgono nel modo seguente:

- Raccogliete **conchiglie** e prendete **castelli dalla riserva di sabbia**.
- Costruite castelli di sabbia** sulla spiaggia
- Spostate il **telo-mare** e il **piovanello**.

A) Raccogliere conchiglie e prendere castelli dalla riserva.

Tutti i giocatori simultaneamente e segretamente impostano il puntatore sulla propria conchiglia grande in base a quello che vogliono raccogliere, e poi lo rivelano.

Potete scegliere una delle seguenti 10 possibilità:



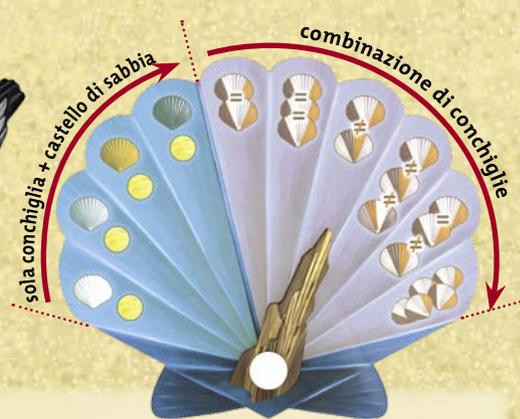
Dove si prendono le conchiglie?

Le conchiglie si prendono sempre **dal solco in cui si trova attualmente il piovanello**. Potete prendere conchiglie **solo da questo solco "attivo"**. Nel 1° round, sarà obbligatoriamente il solco 1.



Si applica la
regola della PRECEDENZA A SINISTRA:

- **Confrontate la posizione dei vostri puntatori.**
 - Chi ha posizionato il suo puntatore **più a sinistra** prende per **primo**.
 - Gli altri giocatori prenderanno in base alla posizione del loro **puntatore**, procedendo **da sinistra verso destra**.
- Dovete sempre aspettare che sia il vostro turno, in base alla posizione del vostro puntatore. Potete prendere solo in quel momento – mai prima!**



Prendere UNA SOLA CONCHIGLIA e UN CASTELLO DI SABBIA

Se avete impostato il vostro puntatore su una sola conchiglia, prendete **una** conchiglia del **colore scelto** dal **solco attivo** e mettetela nel vostro **secchiello**. In aggiunta, prendete **uno dei vostri castelli** dalla riserva di sabbia e posizionalo sopra **la vostra carta costruzione dello stesso valore**.

Se **non** ci sono abbastanza conchiglie di un colore **per tutti** i giocatori che hanno posizionato il loro puntatore su una sola conchiglia **di un colore**, **nessuno** di questi giocatori **prende** conchiglie. Lasciate le conchiglie sulla spiaggia.

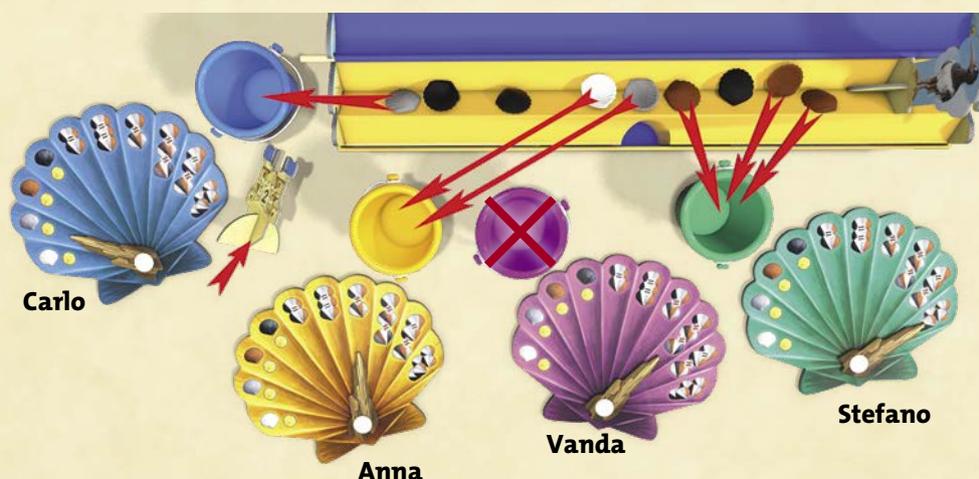


Anna e Vanda ottengono entrambe una sola conchiglia grigia per la loro puntata. Inoltre tutte e due possono anche prendere un castello dal mucchio di sabbia. Anna sceglie il castello che vale 3 e lo posiziona sopra la carta costruzione di valore 3. Vanda prende il castello di valore 1.

Una sola conchiglia marrone non è sufficiente per Stefano e Carlo, che hanno entrambi puntato per prendere una sola conchiglia marrone. Nessuno dei due può prenderla. La conchiglia marrone resta nel solco. In ogni caso, Stefano e Carlo possono entrambi prendere un castello di sabbia a scelta dal mucchio e posizzarlo sopra la relativa carta costruzione.

Dopo aver raccolto le conchiglie, togliete tutte le conchiglie

Esempio 1: Carlo va per primo e prende una conchiglia grigia e un castello di sabbia dal mucchio. Tocca quindi ad Anna che raccoglie due conchiglie di colori diversi. A questo punto sono rimaste solo conchiglie di due colori diversi. Perciò Vanda non può prendere quello che ha puntato, una combinazione di conchiglie di tre colori diversi; resta quindi a bocca asciutta. Stefano è molto soddisfatto, perché può prendere tutte le conchiglie rimaste di un colore. Può scegliere fra le 3 marroni e le 3 nere. Prende le 3 marroni. In questo round tutti i giocatori hanno scelto puntate diverse, quindi non avviene nessun conchigliabolo. Infine Vanda riceve un premio di consolazione: può prendere una delle conchiglie nere rimaste oppure un castello dal mucchio.



Esempio 2: Carlo e Vanda hanno entrambi puntato per una sola conchiglia bianca. Se ci fosse stata (almeno) una conchiglia bianca in più, avrebbero potuto prenderla entrambi; ma una sola conchiglia bianca non basta per tutti e due. Quindi Carlo e Vanda non prendono conchiglie. Nondimeno, entrambi prendono un castello dal mucchio di sabbia.

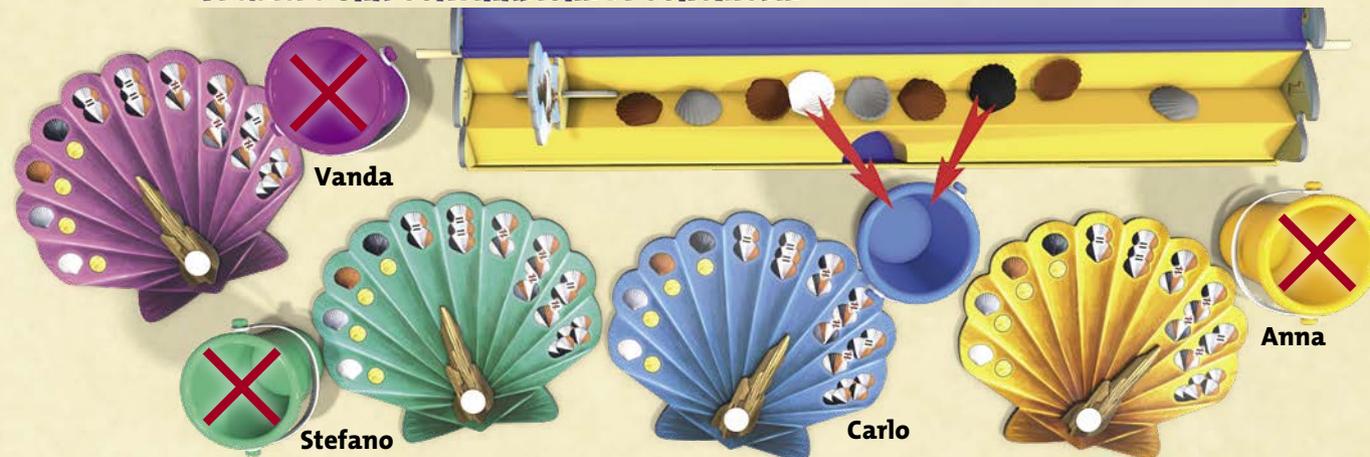
Anche la puntata di Anna e Stefano è per una combinazione identica. E anche loro non prendono conchiglie. Ma partecipano al conchigliabolo – a differenza di Carlo e Vanda, che hanno puntato per una sola conchiglia. Al conchigliabolo, Anna e Stefano puntano entrambi per una conchiglia marrone, e la prendono. In più, possono anche prendere un castello dal mucchio di sabbia.

Prendere UNA COMBINAZIONE DI CONCHIGLIE

Se siete l'**unico giocatore** ad aver puntato una **determinata** combinazione di conchiglie, prendete dal **solco attuale** le conchiglie che **formano esattamente (!) la combinazione** che avete scelto, e mettetele nel **secchiello**.

→ Se **qualcuno oltre a voi** ha puntato alla **stessa combinazione** di conchiglie, **non prendete conchiglie**. Parteciperete (dopo) al "**conchigliabolo**" di questo round.

→ Se **non potete raccogliere interamente** la combinazione che avete scelto, non prendetene nemmeno una. Invece della vostra puntata, otterrete (alla fine) un **premio di consolazione**.



Esempio: Poiché hanno scelto la stessa combinazione di conchiglie, **Vanda e Stefano** restano a secco. **Carlo** prende la combinazione che ha scelto, perché nessuno oltre a lui ha puntato per "2 conchiglie di colori diversi". Il puntatore di **Anna** è ancora più a destra, quindi il suo turno viene solo adesso. Ha puntato su "3 conchiglie di colori diversi". Peccato, sono rimaste solamente conchiglie di 2 colori (marrone e grigio); Carlo le ha soffiato l'unica conchiglia bianca e l'unica conchiglia nera. Quindi Anna non può raccogliere **interamente** la combinazione, e non prende nemmeno una conchiglia – nemmeno quella parte della sua combinazione che sarebbe ancora disponibile.

Conchigliabolo

Tutti i giocatori che hanno puntato alla **stessa combinazione di conchiglie** in questo round, partecipano ad **un unico** conchigliabolo (dopo che **tutte** le puntate sono state risolte, da sinistra a destra).

Ecco come si svolge un conchigliabolo:

Tutti i giocatori che partecipano al conchigliabolo

- puntano su **una sola conchiglia** simultaneamente e segretamente sulla loro conchiglia grande.
- svelano contemporaneamente le loro puntate.
- prendono una conchiglia del colore che hanno scelto dalla spiaggia e la mettono nel loro secchiello.
- Se **non** ci sono abbastanza conchiglie di un colore per darne **una a ciascun giocatore** che ha scelto quel **colore**, **nessuno** di costoro **prende** conchiglie, e in questo caso non ricevono nemmeno il premio di consolazione.
- Possono prendere uno dei loro castelli dal mucchio di sabbia (se ne hanno ancora da prendere).

Premio di consolazione Come ultima cosa, un giocatore che non ha trovato abbastanza conchiglie per la sua combinazione riceve un premio di consolazione. Se capita a più di un giocatore nello stesso round, questi ricevono il loro premio sempre nell'ordine indicato dalla posizione dei loro puntatori, da sinistra a destra. Possono prendere...

→ una conchiglia a scelta dal solco attuale (da mettere nel loro secchiello)

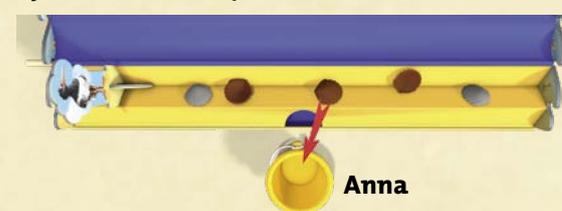
o

→ uno dei loro castelli dal mucchio di sabbia (da mettere sopra la carta costruzione dello stesso valore).
Se non ci sono conchiglie, chi non ha castelli disponibili resta a mani vuote.

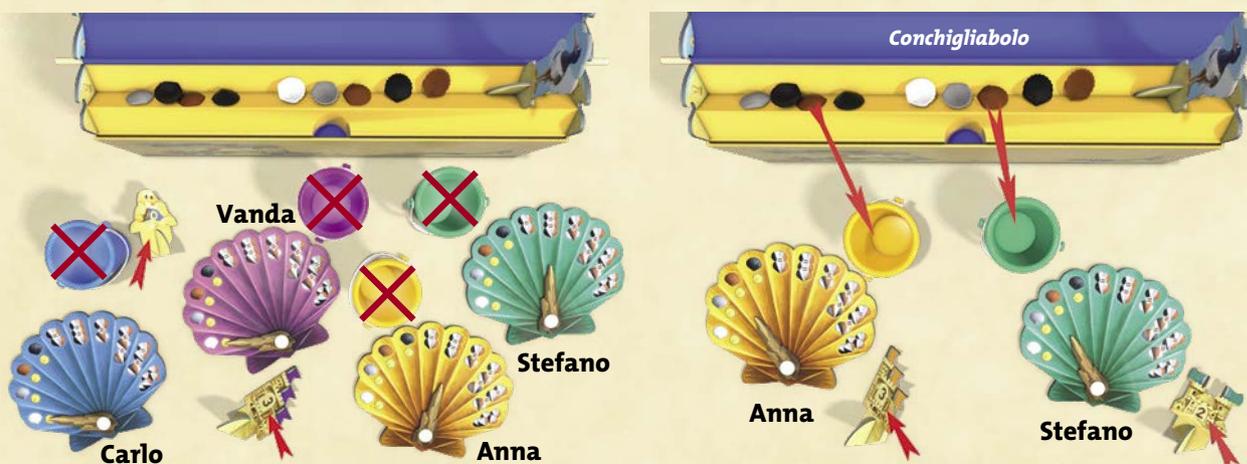
Ora scatta il **conchigliabolo** fra Vanda e Stefano.



Infine Anna ottiene un **premio di consolazione**.



rimaste dal solco attuale e rimettetetele nel sacchetto.



Avremo giocato bene...?!

(Piccoli dettagli per grandi raccolte di conchiglie):

- Non potete **mai** raccogliere **solo una parte** della combinazione che avete scelto.
- Se avete **più modi** per prendere la **combinazione scelta**, utilizzate quello che preferite.
- Se la combinazione di conchiglie che avete scelto è interamente disponibile, dovete prenderla (Non potete decidere di passare).
- I giocatori che optano per **una sola conchiglia** non partecipano mai ad un **conchigliabolo**, né ricevono **premi di consolazione**.

B) Costruite castelli di sabbia sulla spiaggia.

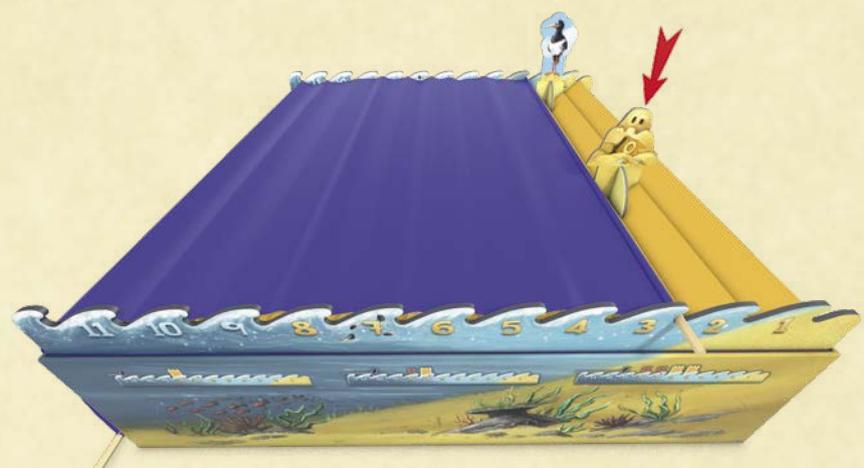
Senza bisogno di seguire un ordine, ciascun giocatore può costruire un castello di sabbia **nel solco attuale**.

- castelli che si trovano sopra le vostre carte costruzione, e
 - se avete (nel vostro secchiello) le conchiglie che sono indicate sulla carta costruzione.
- La conchiglia di quattro colori che si trova su ogni carta indica una conchiglia qualsiasi.



- 1 Prendete **fuori dal vostro secchiello le conchiglie** che dovete usare per il castello. Mostrate a tutti che i **colori delle conchiglie coincidono** con quelli della carta costruzione.

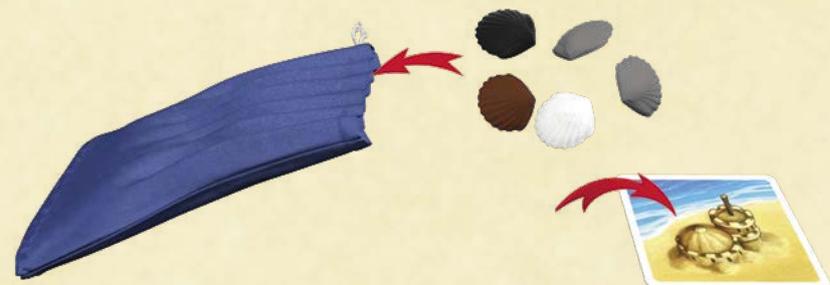
Come si costruisce:



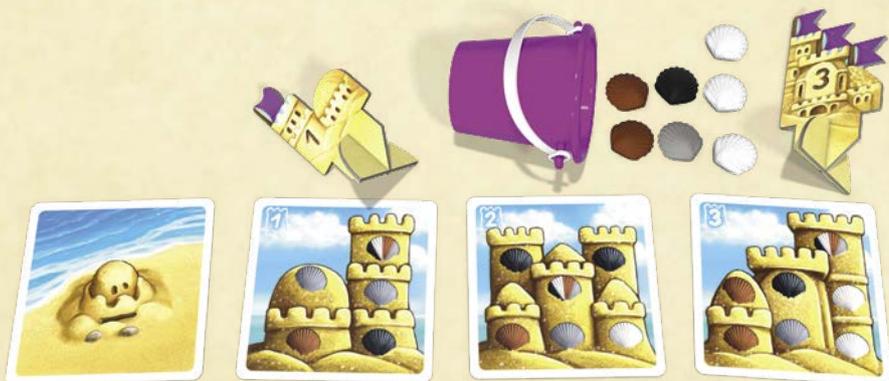
- 2 Piazzate il **castello di sabbia** che si trovava sulla carta costruzione **nel solco attuale**.



Esempio: Carlo con queste conchiglie potrebbe costruire il suo castello di valore 2. Purtroppo non lo ha ancora preso dal mucchio di sabbia. Ha preso solo il castello che vale 1, ma per questo non ha le conchiglie giuste. Perciò Carlo non può costruire alcun castello in questo round.



- 3 Rimettete le conchiglie usate nel sacchetto. Girate la carta costruzione che avete completato.



Esempio: Vanda vuole costruire il suo castello da 3 sulla spiaggia. Lo può fare perché lo ha già preso dal mucchio. La carta costruzione da 3 di Vanda indica le 7 conchiglie di cui ha bisogno (come conchiglia qualsiasi deve usare una (altra) conchiglia bianca).

Avremo giocato bene ...?!

(Piccoli dettagli per grandi costruzioni di castelli):

- Non c'è un ordine fra i giocatori in cui si deve costruire. Chi non può o non vuole semplicemente non lo fa.
- Ciascun solco può contenere più castelli di tutti i giocatori.
- Ciascun giocatore può costruire un solo castello per round.
- Potete costruire un castello solo nel solco in cui si trova il piovanello.

C) Spostate il mare e il piovanello.

Alla fine di ciascun round, dovete **spostare il telo-mare** e riposizionare il **piovanello** nel **solco che diventerà attivo il prossimo round**. Posizionate bene l'asta davanti del telo mare nella nuova posizione fissandola ai due frangiflutti.

BASSA MAREA (round da 1 a 8): il telo-mare e il piovanello si spostano di un solco verso il largo.

- Spostate il **telo-mare di un solco verso il "mare aperto"**.
- Posizionate il **piovanello** nel solco appena scoperto.
- Questo solco sarà il **solco attuale** del nuovo round.



Alla fine del 1° round, spostate il telo-mare in modo che il 2° solco diventi visibile, e posizionate il piovanello.



Dopo il 2° round, scoprite il 3° solco e spostate lì il piovanello. Giocate nello stesso modo tutti i successivi round di bassa marea.



Nell'8° round, il solco numero 8 sarà quello attuale in cui si trova il piovanello. Il telo-mare coprirà il solco 9 (e tutto quello che si trova oltre).

Cambia la marea (fra il round 8 e 9): la "direzione di gioco" si inverte.

- Il mare **arretra ulteriormente** – di quanto dipende dalla **posizione in cui si trovano i castelli di sabbia**.
- Spostate il piovanello **indietro nel solco della spiaggia numero 7**.
- **Riempite il solco 7 con lo stesso numero di conchiglie**, prendendole dal sacchetto, **indicato durante la preparazione**.

Ora ci sono 3 possibilità:



I. Non c'è nemmeno un castello di sabbia nei solchi 7 e 8? In questo caso posizionate il telo-mare in modo che il **solco 9** sia l'ultimo visibile, e quindi copra il solco 10 (e tutto quello che si trova dopo).



II. Ci sono castelli nel solco 7 ma non nel solco 8? In questo caso incastrate l'asta davanti del telo-mare nella **penultima onda**. In questo modo il solco 10 diventa l'ultimo visibile. Il mare copre il solco 11.



III. Ci sono castelli nel solco 8? In questo caso, appendete il telo mare alla **ultima onda**. In questo modo anche l'ultimo solco (11) sarà visibile.

In questo modo, dopo il cambio della marea, durante l'alta marea il piovanello si troverà a qualche solco di distanza dal telo-mare (a differenza della bassa marea).

ALTA MAREA (dal round 9 in avanti): il telo-mare e il piovanello si spostano di un solco verso la riva.

- Usate il **telo-mare** per "inondare" il solco aperto più al largo.
- Il **piovanello** si sposta di un solco "verso riva".
- Riempite **questo solco con lo stesso numero di conchiglie**, prendendole dal sacchetto, indicato durante la preparazione.



Nel 9° round, il solco 7 è quello attuale. Il piovanello si trova in questo solco.



Nel 10° round, il solco 6 sarà quello attuale. Il piovanello sarà infatti in questo solco, e così via.



Dopo ciascun round, il telo-mare si sposta di un solco verso "riva", e allo stesso modo il piovanello.



Poiché il piovanello ed il telo-mare si spostano sempre di un solco verso riva nello stesso momento, la distanza che li separa durante l'alta marea resta **sempre uguale** a quella che si è creata al girare della marea.

Qualche castello è finito sott'acqua?

I castelli **coperti dal telo-mare** sono considerati immediatamente **inondati e distrutti**. Togliete questi castelli (prima di muovere il telo-mare) dal solco che sarà ricoperto. Non valgono più nulla e non possono essere riutilizzati.

SU E FUORI!... E QUALI CASTELLI SONO ANCORA IN PIEDI?

Il primo giocatore che costruisce il suo 4° castello di sabbia fa terminare la partita (gli altri giocatori possono comunque costruire un castello in questo round). Se nessuno riesce a costruire i suoi 4 castelli, si gioca fino alla fine del turno in cui il corridore della spiaggia ha raggiunto di nuovo il solco 1 dell'alta marea. Il telo-mare non si sposta più! Togliete il piovanello dalla spiaggia.

Contate i vostri punti spiaggia ...

Per ogni vostro castello di sabbia ancora in piedi sulla spiaggia, contate i seguenti punti

- il valore (numero) del solco della spiaggia in cui si trova, e
- il valore del castello stesso.

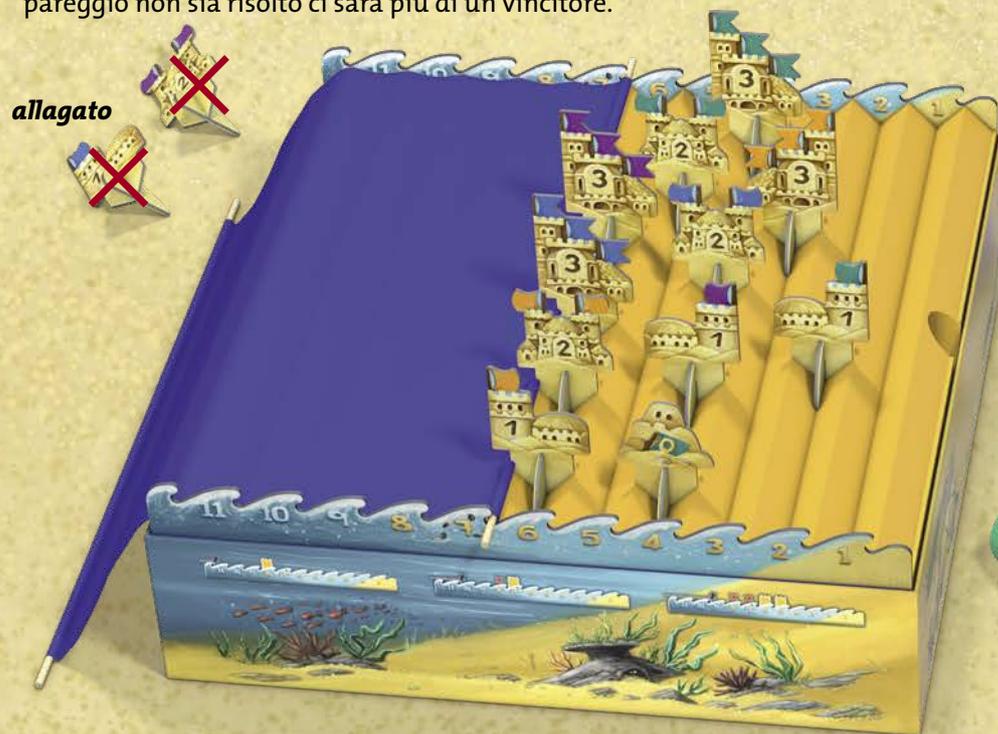
Sfortunatamente dovete togliere le conchiglie sbagliate dal vostro totale:

Confrontate i punti spiaggia di tutti i giocatori.

Il giocatore che ha più punti spiaggia vince la partita!

Più di un giocatore ha lo stesso numero di punti spiaggia?

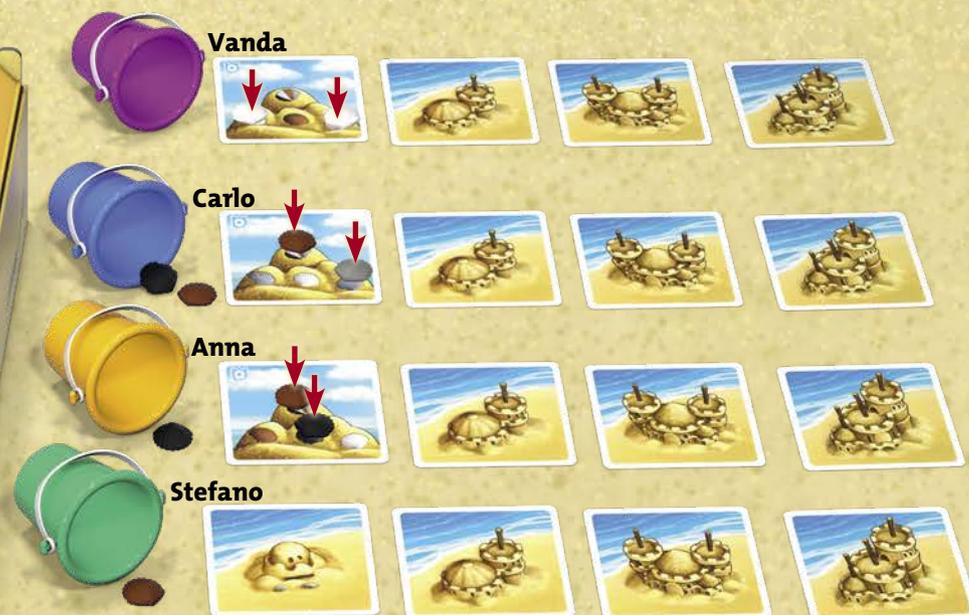
Se capita un pareggio, il giocatore che ha più punti nel solco "più pericoloso" vince. Per fare il confronto guardate il valore dei castelli dei giocatori coinvolti nel solco più vicino al mare. Se c'è un ulteriore pareggio allora confrontate anche quelli del "secondo più pericoloso" (quello successivo andando verso riva), e così via. Nel caso il pareggio non sia risolto ci sarà più di un vincitore.



Togliete le conchiglie sbagliate ...

Prendete tutte le conchiglie che vi sono avanzate dal vostro secchiello. Riempite tutti gli spazi corrispondenti delle carte costruzione che non avete ancora utilizzato (le carte che sono ancora a faccia in su davanti a voi).

Ogni conchiglia che non riuscite a sistemare è considerata una conchiglia sbagliata. Per ciascuna conchiglia sbagliata, dovete purtroppo togliere un punto spiaggia da quelli che avete guadagnato.



Esempio di punteggio finale:

Vanda ha soltanto due castelli di sabbia sulla spiaggia: il castello 3 nel solco 6 ($3+6=9$ punti) e il castello 1 nel solco 4 ($1+4=5$ punti). Non ha nessuna conchiglia sbagliata, infatti può sistemare sulle sue carte costruzione tutte quelle che le sono rimaste.

→ VANDA HA 14 PUNTI SPIAGGIA.

Carlo ha anche lui solo 2 castelli visibili, ma sono quelli che valgono di più: i castelli 2 e 3 nei solchi 4 e 6 ($2+3+4+6=15$). Avrebbe perciò 15 punti. Ma sfortunatamente non può sistemare due delle conchiglie che gli sono rimaste sulle sue carte costruzione, e quindi sono considerate sbagliate ($15-2=13$).

→ CARLO HA 13 PUNTI SPIAGGIA.

Anna ha 3 castelli ancora sulla spiaggia, che valgono 1, 2 e 3. Due si trovano sul solco 6; uno nel solco 3. Quindi si ritrova con $1+2+3+6+6+3=21$ punti. Una conchiglia sbagliata riduce il suo punteggio a 20 punti ($21-1=20$).

→ ANNA HA 20 PUNTI SPIAGGIA.

Stefano ha tutti e 4 i suoi castelli ancora in piedi, che valgono 0, 1, 2 e 3, nei solchi 2, 4 e 5. Anche i suoi punti fanno un totale di $0+1+2+3+2+4+4+5=21$. Siccome anche lui si ritrova con una conchiglia sbagliata, vede calare il suo punteggio a 20.

→ STEFANO HA 20 PUNTI SPIAGGIA.

Stefano ed Anna sono pari; la vittoria spetta ad Anna perché ha castelli per un totale di 3 punti nel solco 6 (il solco che occupa più vicino al mare), mentre Stefano in quel solco non ha castelli.

Art. Nr.: 60 110 5161

Autore: Christian Raczek

Illustrazione: Dennis Lohausen

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione italiana: Alifenorm

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

