

JAWS

NO SWIMMING, BEACH CLOSED



Watch the Quick Start Guide :





A



B



E



F



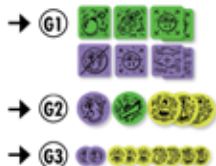
C



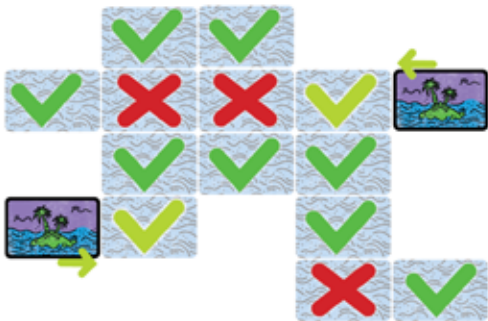
D



G



I



The motor vessel 'Orca' roams the waters to hunt the biggest fish in the sea lurking in the depths — 'Jaws'. A shark fin has been sighted. Beach closed!

The great white hunts relentlessly beneath the surface, looking for lunch... and three innocent swimmers are still in the water! The boat ('Orca') and the shark ('Jaws') constantly try to outrun and outsmart each other. But you've got to be quick, because the hunting ground (the playing area) shrinks with each turn!

CONTENTS:

- 32 Cards: (A) 28 Water Cards, (B) 2 Island Cards,
 (C) 1 Health Tracking Card, (D) 1 Swimmer Tracking Card
- (E) 2 Grid Boards
 - (F) 1 Jaws Shield
 - (G) 1 Punch Board
- G1:** Action Tokens, **G2:** Tokens, **G3:** Buttons
- 2 Markers/Erasers

SETUP AND RULES:

(H) p.59

1. Place the 28 Water Cards face-up in the hunting ground in five rows of six cards. Then place the two Island Cards face-up in the top left and bottom right corners.
 Whoever was the last to take a dip in the ocean will play as Jaws (shark). The other player(s) will play as Orca (boat). If there are more than two players, Orca can play as a team. Jaws always plays alone.
2. Jaws and Orca players must sit facing each other, either side of the hunting ground.

3. Both Jaws and Orca take a Grid Board and Marker to place in front of them.
4. Orca and Jaws have different set-ups:

Orca Set-up:

- Place the Boat Token on the Island Card closest to you.
- Place three Swimmer Tokens each on a different Water Card of your choice.
- Place three Swimmer Buttons on their corresponding location on your Grid Board.
- Take the Swimmer Tracking Card and place it in front of you. Place a Swimmer Button on the number 3.

Jaws Set-up:

- Place the Jaws Shield in front of your Grid Board so your opponent(s) can't see it.
- Place the Shark Token in front of you.
- Place three Swimmer Buttons on their corresponding location on your Grid Board.
- Take the Health Tracking Card and place it in front of you. Place a Shark Button on the number 3.

GENERAL GAMEPLAY:

Orca wins by hitting Jaws three times. Jaws wins by killing the three swimmers. It's as simple as that.

Jaws hunts under water (obviously). The Jaws player only moves Jaws on its shielded Grid Board. This means Jaws' exact position is always a mystery to the Orca player(s).

However, following its turn, Jaws must give a clue as to its position. It does this by placing the Shark Token next to the row OR column within the area in which it's hunting.

The Orca player(s) can use the Grid Board and Marker/Eraser to keep track of Jaws' position.

But beware... on each turn, a Water Card must be removed from the ever-shrinking hunting ground thereby driving Orca, Jaws and the swimmer closer to each other.

Jaws always starts the game. The Jaws player also begins the first round positioned on the Island Card closest to them.

A turn includes three steps (in the following order):

1. Move
2. Action
3. Remove Water Card

ON JAW'S TURN:

1. Move:

- Jaws can only move vertically or horizontally (NEVER diagonally).
- What 'move' options are open to Jaws?
 - NOT move (Jaws can stay in the same spot for one turn).
 - OR move one or two spots anywhere within the hunting ground.
- Mark Jaws' new position on your shielded Grid Board.
- Place the Shark Token next to the row or column you have moved Jaws to within the hunting ground.

2. Action:

- Kill a swimmer:
 - If Jaws swims underneath a Water Card with a Swimmer Token on it, it MUST kill the swimmer and shout "KILL!" The player can then discard the Swimmer Token.

- After a swimmer has been killed, Jaws moves back to one of the two Island Cards. Jaws must not reveal its Shark Token until after its next turn.

• Action Tokens:

- Action Tokens CANNOT be used in your very first round.
- You don't have to use an Action Token on your turn.
- After using an Action Token you must discard it.
- You may use more than one Action Token on your turn.



OR: Place a Water Card: You may place a discarded Water Card back within the hunting ground. This Water Card needs to touch another Water Card with at least one of its sides and must stay within the original area of play grid.

OR: Block a Water Card: Place this Action Token on a Water Card you wish to block within the hunting ground. This Action Token remains there until the end of the game. The Water Card underneath this Action Token can never be removed.



Extra move: You may move Jaws one (extra) spot in the hunting ground.



Hide Jaws' position: On this turn, you don't have to reveal your Shark Token.

3. Remove water card ①

At the end of your turn, you must always discard one Water Card, positioned outside the hunting ground. You may not remove Water Cards that are in the middle of the hunting ground.

ON ORCA'S TURN:

1. Move:

- The Boat Token can only move vertically or horizontally (NEVER diagonally). Orca has two "move" options.
 - NOT move (the Boat Token can stay in the same spot for one turn).
 - OR move one or two spots anywhere within the hunting ground.

2. Action:

- Shoot Jaws:
 - On its turn, the Orca may shoot once UNDERNEATH the Boat Token (Once Jaws has been hit, it must move its Shark Button on the Health Tracking Card one down, and move to one of the two Island Cards).
- Protect Swimmer Token:
 - You can protect a Swimmer Token for just one turn by placing the Boat Token on top of it. Now, Jaws can't kill this swimmer.
 - Jaws CAN'T swim underneath a card with a protected swimmer.
- Move Swimmer Token:
 - You can move any Swimmer Token to any other Water Card three times during the entire game.
 - You may move more than one Swimmer Token during your turn.
 - Once you've moved a Swimmer Token, you must move the Swimmer Button one down on the Swimmer.

- Action Tokens:
 - You can move any Swimmer Token to any other Water.
 - You don't have to use an Action Token on your turn.
 - After using an Action Token, you must discard it.
 - You may use more than one Action Tokens on your turn.
- **Extra actions:** You can NOT use any of these extra actions in your very first turn in the game. You can use each extra action token only once. Discard after use. But it is up to you whether you use none, one... or even all 4 of them at once in a turn:



Dynamite: You may place this Action Token between any two adjacent cards. You need to target these two cards. If you miss Jaws on that turn, the dynamite remains there until the beginning of your next turn.



Extra move: move: You may move the Boat Token one (extra) spot.



Distance shot: You may shoot at Jaws. This shot must be aimed at one of the eight cards surrounding the Orca.

3. Remove water card ①

At the end of your turn, you must always discard one Water Card, positioned outside the hunting ground. You may not remove Water Cards that are in the middle of the hunting ground.

DETAILED RULES:

Moving

- Empty spots in the hunting ground (where Water Cards have been discarded) may not be used.
- Jaws can swim underneath a card with the Boat Token on it. If the boat fails to shoot, nothing happens.

The hunting ground

- You're not allowed to isolate Water Cards from the hunting ground. Every Water Card must touch another card by at least one of its sides – and not just by the corners!
- Jaws is not allowed to remove a Water Card on which the Orca or Jaws itself is standing on.
- When the Orca removes the Water Card that Jaws is standing on, Jaws must move to one of the touching cards (NOT diagonally). Jaws must not reveal its new position with the Shark Token until after its next turn.
- The Island Cards must never be removed from the hunting ground.
- When a Water Card is discarded, an island card CAN get isolated from the hunting ground. In this case, move the Isolated Island Card to the spot of the discarded Water Card.
- The Island Card can also be moved when players are on it. They just move along.

Protecting Swimmers

- The Orca can protect different swimmers in following turns. This means that the boat can step on swimmer one and also on swimmer two in the same turn.

Beach Closed is a fun-filled game of chance and skill for the fun-loving and adventurous. The more you play it, the more skilful you'll become.

Enjoy deeply!

De motorboot Orca zwerft over het water om op de grootste vis in de diepten van de zee te jagen: Jaws. Er is een haaienvin gespot. Het strand gaat dicht!

Het witte monster jaagt ongenadig onder de waterspiegel, op zoek naar zijn lunch ... en er zijn nog 3 nietsvermoedende zwemmers in het water! De boot (Orca) en de haai (Jaws) proberen constant om elkaar te snel en te slim af te zijn. Wees snel, want de jachtgrond (het speelveld) slinkt bij elke beurt!

INHOUD:

- 32 kaarten: **A** 28 waterkaarten, **B** 2 eilandkaarten, **C** 1 gezondheidskaart, **D** 1 zwemmervolgkaart
- **E** 2 roosterborden
 - **F** 1 Jawsschild
 - **G** 1 bord met uitneembare fiches
- G1:** Actiesymbolen, **G2:** Symbolen, **G3:** Fiches
- 2 markeerstiften/wissers

OPSTELLING EN REGELS:

H p.59

1. Leg de 28 waterkaarten open op de jachtgrond in vijf rijen van zes kaarten. Leg dan de 2 eilandkaarten open in de hoeken linksboven en rechtsonder. Wie laatst een duik in de oceaan genomen heeft, speelt als Jaws (haai). De andere speler(s) spelen als Orca (boot). Zijn er meer dan 2 spelers, dan kunnen ze als team Orca spelen. Jaws speelt altijd alleen.
2. Jaws- en Orcaspelers moeten tegenover elkaar zitten, aan elke kant van de jachtgrond. Both Jaws and Orca take a Grid Board and Marker to place in front of them.

3. Jaws en Orca leggen beiden een roosterbord en markeerstift voor zich.
4. Orca en Jaws hebben andere opstellingen:

Opstelling Orca:

- Leg het bootsymbool op de eilandkaart het dichtst bij jou.
- Leg 3 zwemmersymbolen telkens op een andere waterkaart naar keuze.
- Leg 3 zwemmerfiches op hun overeenkomende plek op je roosterbord.
- Neem de zwemmervolgkaart en leg ze voor je. Leg een zwemmerfiche op nummer 3.

Opstelling Jaws:

- Plaats het Jawsschild voor je roosterbord zodat je tegenstander het niet ziet.
- Leg het haaiensymbool voor je.
- Leg 3 zwemmerfiches op hun overeenkomende plek op je roosterbord.
- Neem de gezondheidskaart en leg ze voor je. Leg een haaienfiche op nummer 3.

ALGEMENE SPELREGELS:

Orca wint door Jaws 3 keer te raken. Jaws wint door de 3 zwemmers te doden. Zo eenvoudig is het.

Jaws jaagt onder water (logisch). De Jawsspeler verzet Jaws alleen op zijn afgeschermd roosterbord. Hierdoor is Jaws' exacte positie altijd een raadsel voor de Orcaspeler(s).

Na zijn beurt moet Jaws echter een tip geven over zijn positie. Jaws doet dit door het haaiensymbool naast de rij OF kolom te zetten waar Jaws aan het jagen is.

De Orcaspeler gebruikt het roosterbord en de markeerstift/wisser om Jaws' positie bij te houden.

Maar opgelet ... bij elke beurt wordt er een waterkaart van de jachtgrond verwijderd die blijft slinken zodat Orca, Jaws en de zwemmers dicht bij elkaar komen.

Jaws start het spel altijd. De Jawsspeler begint de eerste ronde ook altijd vanaf de eilandkaart het dichtst bij hem/haar.

Een beurt omvat 3 stappen (in deze volgorde):

1. Zet
2. Actie
3. Waterkaart verwijderen

BIJ JAWS' BEURT:

1. Zet:

- Jaws kan enkel horizontaal of verticaal bewegen (NOOIT diagonaal).
- Welke zetten kan Jaws doen?
 - NIET bewegen (Jaws kan 1 beurt op dezelfde plek blijven staan).
 - OF 1 of 2 vakken bewegen waar dan ook op de jachtgrond.
- Markeer Jaws' nieuwe positie op je afgeschermd roosterbord.
- Leg het haaiensymbool naast de rij OF kolom waar je Jaws gezet hebt binnen de jachtgrond.

2. Actie:

- Een zwemmer doden:
 - Zwemt Jaws onder een waterkaart met een zwemmersymbool door, dan MOET hij de zwemmer doden en roept hij "DOOD"! De speler verwijdert dan het zwemmersymbool.

- Nadat een zwemmer gedood is, gaat Jaws terug naar 1 van de 2 eilandkaarten. Jaws onthult zijn haaiensymbool pas na zijn volgende beurt.

• Actiesymbolen:

- Actiesymbolen kun je NIET gebruiken in je allereerste ronde.
- Je hoeft geen actiesymbool te gebruiken in je beurt.
- Na gebruik van een actiesymbool moet je het verwijderen.
- Je mag meer dan 1 actiesymbool gebruiken in je beurt.



OFWEL leg je een waterkaart: je mag een verwijderde waterkaart terug op de jachtgrond leggen. Deze waterkaart moet een andere waterkaart raken met minstens 1 zijde en moet binnen het originele speelrooster blijven.

OFWEL blokkeer je een waterkaart: leg dit actiesymbool op een waterkaart die je wil blokkeren binnen de jachtgrond. Dit actiesymbool blijft daar tot het einde van het spel. De waterkaart onder dit actiesymbool kan nooit verwijderd worden.



Extra zet: je mag Jaws 1 (extra) vak verzetten op de jachtgrond.



Jaws' positie verbergen: in deze beurt hoef je je haaiensymbool niet te onthullen.

3. Waterkaart verwijderen 1

Aan het einde van je beurt verwijder je altijd 1 waterkaart die buiten de jachtgrond ligt. Je mag geen waterkaarten verwijderen in het midden van de jachtgrond.

BIJ ORCA'S BEURT:

1. Zet:

- Het bootsymbool kan enkel horizontaal of verticaal bewegen (NOOIT diagonaal). Orca kan uit 2 zetten kiezen.
 - NIET bewegen (de boot kan 1 beurt op dezelfde plek blijven staan).
 - OF 1 of 2 vakken bewegen waar dan ook op de jachtgrond.

2. Actie:

- Jaws beschieten:
 - In zijn beurt mag de Orca 1x ONDER het bootsymbool schieten (zodra Jaws geraakt is, moet hij zijn haaienfiche op de gezondheidskaart 1 vak lager zetten, en naar 1 van de 2 eilandkaarten gaan).
- Zwemmersymbool beschermen:
 - Je kunt een zwemmersymbool 1 beurt beschermen door het bootsymbool erop te zetten. Nu kan Jaws deze zwemmer niet doden.
 - Jaws KAN NIET zwemmen onder een kaart met een beschermde zwemmer.
- Zwemmersymbool verzetten:
 - Je kunt 3x in het hele spel een zwemmersymbool naar keuze verplaatsen naar een waterkaart naar keuze.
 - Je mag meer dan 1 zwemmersymbool verplaatsen in je beurt.
 - Eenmaal je een zwemmersymbool verzet hebt, moet je de zwemmerfiche 1 vak lager zetten op de zwemmervolgkaart om bij te houden hoeveel zetten je over hebt.

- Actiesymbolen:
 - Actiesymbolen kun je NIET gebruiken in je allereerste ronde.
 - Je hoeft geen actiesymbool te gebruiken in je beurt.
 - Na gebruik van een actiesymbool moet je het verwijderen.
 - Je mag meer dan 1 actiesymbool gebruiken in je beurt.
- **Extra acties:** je mag deze extra acties NIET gebruiken in je allereerste beurt in het spel. Je kunt elk extra actiesymbool slechts 1x gebruiken. Verwijder het na gebruik. Je mag kiezen of je er geen, 1 ... of zelfs alle 4 tegelijk gebruikt in een beurt:



Dynamiet: je mag dit actiesymbool tussen 2 naastliggende kaarten leggen. Je moet op deze 2 kaarten richten. Als je Jaws mist in die beurt, blijft het dynamiet daar tot je volgende beurt begint.



Extra zet: > je mag het bootsymbool 1 (extra) vak verplaatsen.



Afstandsschot: je mag op Jaws schieten. Dit schot moet gericht zijn op 1 van de 8 kaarten rond de Orca.

3. Waterkaart verwijderen ①

Aan het einde van je beurt verwijder je altijd 1 waterkaart die buiten de jachtgrond ligt. Je mag geen waterkaarten verwijderen in het midden van de jachtgrond.

GEDETAILLEERDE REGELS:

Bewegen

- Lege plekken op de jachtgrond (waar waterkaarten verwijderd zijn) mogen niet gebruikt worden.
- Jaws kan onder een kaart met het bootsymbool door zwemmen. Schiet de boot niet, dan gebeurt er niks.

De jachtgrond

- Je mag waterkaarten van de jachtgrond niet isoleren. Elke waterkaart moet met minstens 1 zijde een andere raken, en niet alleen met de hoeken!
- Jaws mag geen waterkaart verwijderen waarop de Orca of Jaws zelf staat.
- Als de Orca de waterkaart waarop Jaws staat, verwijdert, dan gaat Jaws naar 1 van de naastliggende kaarten (NIET diagonaal). Jaws moet zijn nieuwe positie pas onthullen met het haaiensymbool na zijn volgende beurt.
- De eilandkaarten worden nooit verwijderd van de jachtgrond.
- Als een waterkaart verwijderd wordt, KAN een eilandkaart geïsoleerd raken van de jachtgrond. In dit geval leg je de geïsoleerde eilandkaart waar de verwijderde waterkaart eerst lag.
- De eilandkaart kan ook verplaatst worden als er spelers op staan. Die verhuizen gewoon mee.

Zwemmers beschermen

- De Orca kan verschillende zwemmers in opeenvolgende beurten beschermen. Dit betekent dat de boot op zwemmer 1 en ook op zwemmer 2 kan stappen in dezelfde beurt.

Beach Closed is een grappig kans- en behendigheids spel voor vrolijke avonturiers. Hoe meer je speelt, hoe beter je erin wordt.

Waag je in het diepe!

DE NO SWIMMING, BEACH CLOSED

Das Motorschiff "Orca" durchfährt das Meer, um den größten Fisch im Meer zu jagen, der in der Tiefe lauert – "Jaws". Eine Haiflosse wurde entdeckt. Strand geschlossen!

Der große weiße Hai jagt unerbittlich unter der Wasseroberfläche, auf der Suche nach seinem Mittagessen... und drei unschuldige Schwimmer sind noch im Wasser! Das Boot (Orca) und der Hai (Jaws) versuchen ständig, sich gegenseitig zu überlisten und auszutricksen. Aber du musst schnell sein, denn das Jagdgebiet (die Spielfläche) schrumpft bei jeder Runde!

INHALT:

- 32 Karten: **A** 28 Wasserkarten, **B** 2 Inselkarten,
C 1 Gesundheitsdatenkarte, **D** 1 Schwimmerdatenkarte
- **E** 2 Rasterbretter
 - **F** 1 Schutzschild Jaws
 - **G** 1 Lochtafel
- G1:** Aktion-Spielsteine, **G2:** Spielsteine, **G3:** Knöpfe
- 2 Marker/Radierer

AUFSTELLUNG UND REGELN:

H S.59

1. Lege die 28 Wasserkarten offen in fünf Reihen zu je sechs Karten in das Jagdrevier. Lege dann die beiden Inselkarten offen in die obere linke und untere rechte Ecke.
Derjenige, der als letzter ein Bad im Ozean genommen hat, spielt Jaws (den weißen Hai). Der/die anderen Spieler spielen Orca (das Boot). Wenn es mehr als zwei Spieler gibt, kann Orca als Team spielen. Jaws spielt immer alleine.
2. Die Spieler von Jaws und Orca müssen sich gegenüber

sitzen, auf beiden Seiten des Jagdgebiets.

3. Sowohl Jaws als Orca nehmen sich ein Rasterbrett und einen Marker und legen sie vor sich.
4. Orca und Jaws haben unterschiedliche Aufstellungen:

Aufstellung Orca:

- Lege den Boot-Spielstein auf die Inselkarte, die am nächsten bei dir liegt.
- Lege drei Schwimmer-Spielsteine auf jeweils eine andere Wasserkarte deiner Wahl.
- Lege drei Schwimmer-Knöpfe auf ihren entsprechenden Platz auf deinem Rasterfeld.
- Nimm die Schwimmertrackingkarte und lege sie vor dich. Lege einen Schwimmer-Knopf auf die Nummer 3.

Aufstellung Jaws:

- Lege das Jaws Schutzschild so vor dein Rasterbrett, dass dein(e) Gegner es nicht sehen können.
- Lege den Hai-Spielstein vor dich.
- Lege drei Schwimmer-Knöpfe auf ihren entsprechenden Platz auf deinem Rasterfeld.
- Nimm die Gesundheitstrackingkarte und lege sie vor dich. Lege einen Hai-Knopf auf die Nummer 3.

ALLGEMEINER SPIELVERLAUF:

Orca gewinnt, wenn er Jaws dreimal trifft. Jaws gewinnt, wenn er die drei Schwimmer tötet. So einfach ist das.

Jaws jagt unter Wasser (natürlich). Der Jaws-Spieler bewegt Jaws nur auf seinem abgeschirmten Rasterfeld. Das bedeutet, dass die genaue Position von Jaws für den/die Orca-Spieler immer geheim bleibt.

Nach seinem Zug muss Jaws jedoch einen Hinweis auf seine

Position geben. Er tut dies, indem er den Hai-Spielstein neben die Reihe ODER Spalte in dem Gebiet legt, in dem er jagt.

Der/die Orca-Spieler können das Rasterbrett und den Marker/Radierer benutzen, um die Bewegung von Jaws zu verfolgen.

Aber Vorsicht... bei jedem Zug muss eine Wasserkarte aus dem immer kleiner werdenden Jagdrevier entfernt werden, was Orca, Jaws und die Schwimmer näher zueinander bringt.

Jaws beginnt immer das Spiel. Der Jaws-Spieler beginnt die erste Runde auf der Inselkarte, die ihm am nächsten liegt.

Eine Runde beinhaltet drei Schritte (in der folgenden Reihenfolge):

1. Zug
2. Aktion
3. Entfernen der Wasserkarte

WENN JAWS AN DER REIHE IST:

1. Zug:

- Jaws kann sich nur vertikal oder horizontal bewegen (NIEMALS diagonal).
- Welche Zug-Optionen hat Jaws?
 - NICHT bewegen (Jaws darf einen Zug lang an der gleichen Stelle bleiben).
 - ODER er bewegt sich einen oder zwei Felder innerhalb des Jagdgebietes.
- Markiere die neue Position von Jaws auf deinem abgeschirmten Rasterbrett.
- Lege den Hai-Spielstein neben die Reihe oder Spalte, in die du Jaws im Jagdgebiet bewegt hast.

2. Aktion:

- Töte einen Schwimmer:
 - Wenn Jaws unter eine Wasserkarte schwimmt, auf der ein Schwimmer-Spielstein liegt, MUSS er den Schwimmer töten und „TÖTEN!“ rufen. Der Spieler muss dann den Schwimmer-Spielstein aus dem Spiel nehmen.
 - Nachdem ein Schwimmer getötet wurde, bewegt sich Jaws wieder auf eine der beiden Inselkarten. Jaws muss seinen Hai-Spielstein bis nach seinem nächsten Zug nicht aufdecken.
- Aktion-Spielsteine:
 - Aktion-Spielsteine dürfen NICHT in der allerersten Runde verwendet werden.
 - Du musst bei deinem Zug keinen Aktion-Spielstein verwenden.
 - Nachdem du einen Aktion-Spielstein benutzt hast, musst du ihn aus dem Spiel nehmen.
 - Du darfst bei deinem Zug mehr als einen Action-Spielstein verwenden.



ODER: Platziere eine Wasserkarte: Du darfst eine abgeworfene Wasserkarte zurück ins Jagdgebiet legen. Diese Wasserkarte muss mit mindestens einer Seite eine andere Wasserkarte berühren und innerhalb des ursprünglichen Spielfeldrasters platziert werden.

Blockiere eine Wasserkarte: Lege einen Aktion-Spielstein auf eine Wasserkarte, die du im Jagdgebiet blockieren möchtest. Dieser Aktion-Spielstein bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen. Die Wasserkarte unter diesem Aktion-Spielstein kann niemals entfernt werden.



Zusätzlicher Zug: Du darfst Jaws ein (zusätzliches) Feld im Jagdgebiet bewegen.



Position von Jaws verstecken: In dieser Runde musst du deinen Hai-Spielstein nicht aufdecken.

3. Entfernen der Wasserkarte ①

Am Ende deines Zuges musst du immer eine Wasserkarte abwerfen, die außerhalb des Jagdgebiets platziert wird. Du darfst keine Wasserkarten entfernen, die sich in der Mitte des Jagdgebiets befinden.

WENN OCRA AN DER REIHE IST:

1. Zug:

- Der Boot-Spielstein kann sich nur vertikal oder horizontal bewegen (NIEMALS diagonal). Orca hat zwei Bewegungsoptionen.
 - NICHT bewegen (der Boot-Spielstein darf einen Zug lang an der gleichen Stelle bleiben).
 - ODER er bewegt sich einen oder zwei Felder innerhalb des Jagdgebietes.

2. Aktion:

- Erschieße Jaws:
 - In seinem Zug darf der Orca einmal UNTER dem Boot-Spielstein schießen (wenn Jaws getroffen wurde, muss er seinen Hai-Knopf auf der Gesundheitstrackingkarte eine Position nach unten bewegen und sich auf eine der beiden Inselkarten begeben).
- Schwimmerspielstein beschützen:
 - Du kannst einen Schwimmer-Spielstein für nur eine Runde schützen, indem du den Boot-Spielstein darauf legst. Jetzt kann Jaws diesen Schwimmer nicht töten.
 - Jaws kann nicht unter eine Karte mit einem geschützten Schwimmer schwimmen.

- Schwimmerspielstein bewegen:
 - Du kannst während des gesamten Spiels dreimal einen beliebigen Schwimmer-Spielstein auf eine beliebige andere Wasserkarte bewegen.
 - Du darfst bei deinem Zug mehr als einen Schwimmer-Spielstein bewegen.
 - Sobald du einen Schwimmer-Spielstein bewegt hast, musst du den Schwimmer-Knopf auf der Schwimmer-trackingkarte eine Position nach unten bewegen, damit du weißt, wie viele Bewegungen du noch übrig hast.

- Aktion-Spielsteine:
 - Aktion-Spielsteine dürfen NICHT in der allerersten Runde verwendet werden.
 - Du musst bei deinem Zug keinen Aktion-Spielstein verwenden.
 - Nachdem du einen Aktion-Spielstein benutzt hast, musst du ihn aus dem Spiel nehmen.
 - Du darfst bei deinem Zug mehr als einen Action-Spielstein verwenden.

- **Extra Aktionen:** Du kannst KEINE dieser zusätzlichen Aktionen in deinem allerersten Zug im Spiel verwenden. Du kannst jeden zusätzlichen Aktion-Spielstein nur einmal benutzen. Wirf ihn nach Gebrauch ab. Aber du kannst selbst entscheiden, ob du keinen, einen... oder sogar alle 4 auf einmal in einem Zug verwendest:



Dynamit: Du kannst diesen Aktion-Spielstein zwischen zwei beliebige benachbarte Karten legen. Du musst diese beiden Karten anpeilen. Wenn bei Jaws in diesem Zug verfehlt, bleibt das Dynamit bis zum Beginn deines nächsten Zuges dort.



Zusätzlicher Zug: move: Du darfst den Boot-Spielstein ein (zusätzliches) Feld bewegen.



Fernschuss: Du darfst auf Jaws schießen. Dieser Schuss muss auf eine der acht Karten gerichtet sein, die Orca umgeben.

3. Entfernen der Wasserkarte ①

Am Ende deines Zuges musst du immer eine Wasserkarte abwerfen, die außerhalb des Jagdgebiets platziert wird. Du darfst keine Wasserkarten entfernen, die sich in der Mitte des Jagdgebiets befinden.

AUSFÜHRLICHE REGELN:

Bewegen

- Leere Stellen im Jagdgebiet (wo Wasserkarten abgeworfen wurden) dürfen nicht mehr belegt werden.
- Jaws kann unter eine Karte schwimmen, auf der sich der Boot-Spielstein befindet. Wenn das Boot nicht schießt, passiert nichts.

Das Jagdgebiet

- Du darfst keine Wasserkarten vom Jagdgebiet isolieren. Jede Wasserkarte muss mit mindestens einer Seite eine andere Karte berühren – und nicht nur an den Ecken!
- Jaws darf eine Wasserkarte, auf der Orca oder Jaws selbst steht, nicht entfernen.
- Wenn Orca die Wasserkarte, auf der Jaws sich befindet, entfernt, muss Jaws auf eine der angrenzenden Karten ziehen (NICHT diagonal). Jaws muss seinen Hai-Spielstein bis nach seinem nächsten Zug nicht aufdecken.
- Die Inselkarten dürfen niemals aus dem Jagdgebiet entfernt werden.
- Wenn eine Wasserkarte abgeworfen wird, KANN eine Inselkarte vom Jagdgebiet isoliert sein. In diesem Fall wird die isolierte Inselkarte auf das Feld der abgeworfenen Wasserkarte gelegt.
- Die Inselkarte kann auch bewegt werden, wenn die Spieler auf ihr stehen. Sie bewegen sich einfach mit.

Schwimmer beschützen

- Orca kann unterschiedliche Schwimmer bei folgenden Runden schützen. Das bedeutet, dass das Boot in derselben Runde auf Schwimmer eins und auch auf Schwimmer zwei treten kann.

Strand Geschlossen ist ein lustiges Glücks- und Geschicklichkeitsspiel für alle, die Spaß und Abenteuerlust lieben. Je öfter du es spielst, desto gewiefter wirst du. Viel Spaß!

Le bateau à moteur Orca lève l'ancre pour chasser « les dents de la mer », ce mangeur d'hommes qui hante les eaux locales... Un aileron de requin a été aperçu. La plage est fermée !

Le grand requin blanc cherche sans relâche de quoi se mettre sous la dent... et vous apercevez trois innocents baigneurs qui ne se doutent de rien ! L'Orca et le requin se narguent et ruse pour se piéger l'un l'autre. Vous devez faire vite : le terrain de chasse (la zone de jeu) rétrécit à chaque tour !

CE JEU CONTIENT :

32 cartes : (A) 28 cartes Mer, (B) 2 cartes Îles,

(C) 1 carte Santé, (D) 1 carte Baigneurs

- (E) 2 plateaux de jeu
- (F) 1 écran Requin
- (G) 1 planche de jetons

G1: Jetons Action, G2: Pions, G3: Jetons

- 2 marqueurs/effaceurs

MISE EN PLACE ET RÈGLES :

(H) p.59

1. Disposez les 28 cartes Mer face visible en cinq rangées de six cartes sur le terrain de chasse. Placez ensuite les cartes Île face visible dans les coins supérieur gauche et inférieur droit.

Le dernier joueur à avoir piqué une tête dans la mer jouera le requin. Le ou les autres joueurs jouent l'Orca (le bateau) en équipe. Le requin joue toujours seul.

2. L'équipe Orca et le requin doivent se faire face et se tenir de part et d'autre du terrain de chasse.
3. Les deux équipes prennent chacune un plateau de jeu

et un marqueur à placer devant elles.

4. La mise en place est différente selon l'équipe :

Mise en place Orca :

- Placez le pion Bateau sur l'île la plus proche de vous.
- Placez les trois pions Baigneur sur différentes cartes Mer de votre choix.
- Placez trois jetons Baigneur sur les cases correspondantes de votre plateau de jeu.
- Posez la carte Baigneurs devant vous et mettez un petit jeton Baigneur sur le numéro 3.

Mise en place Requin :

- Disposez l'écran Requin devant votre plateau de jeu pour le cacher de votre ou vos adversaires.
- Placez le pion Requin devant vous.
- Placez trois jetons Baigneur sur les cases correspondantes de votre plateau de jeu.
- Posez la carte Santé devant vous et mettez un jeton Requin sur le numéro 3.

RÈGLES DU JEU GÉNÉRALES :

L'Orca gagne s'il touche le requin trois fois. Le requin gagne s'il tue les trois baigneurs. C'est aussi simple que ça.

Comme le requin chasse furtivement sous l'eau, le joueur ne déplace son jeton que sur son plateau à l'abri des regards. Sa position exacte reste ainsi une énigme pour l'équipe Orca.

À la fin de son tour, le requin doit cependant donner un indice sur sa position en plaçant le pion Requin à côté de la rangée OU de la colonne dans laquelle il chasse.

L'équipe Orca peut noter les mouvements du requin sur son

plateau avec son marqueur/effaceur.

Mais attention... À chaque tour, une carte Mer disparaît : le terrain de chasse se réduit, rapprochant ainsi toujours plus l'Orca, le requin et les baigneurs.

Le requin joue toujours en premier et démarre son premier tour sur la carte Île la plus proche de lui.

Chaque tour comprend trois phases (dans l'ordre suivant) :

1. Se déplacer
2. Faire une action
3. Retirer une carte Mer

AU TOUR DU REQUIN :

1. Se déplacer

- Le requin peut se déplacer verticalement et horizontalement (JAMAIS en diagonale).
- Quels déplacements peut faire le requin ?
 - AUCUN déplacement (le requin peut rester au même endroit pendant un tour)
 - OU un déplacement d'une ou deux cartes sur le terrain de chasse.
- Indiquez la position du requin sur votre plateau caché.
- Placez le pion Requin à côté de la rangée ou colonne dans laquelle vous avez déplacé le requin sur le terrain de chasse.

2. Faire une action

- Dévorer un baigneur :
 - Si le requin nage sous une carte Mer avec un pion Baigneur, il DOIT tuer le baigneur et crier "ATTAQUE !". Il retire ensuite le pion Baigneur du jeu.
 - Après avoir dévoré un baigneur, le requin retourne sur l'une des deux îles. Il ne déplace son pion Requin qu'à la fin de son tour suivant.

• Jetons Action :

- Vous NE pouvez PAS utiliser de jeton Action lors de votre premier tour.
- Vous n'êtes pas obligé(e) d'utiliser de jeton Action.
- Défaussez votre jeton Action après l'avoir joué.
- Vous pouvez jouer plus d'un jeton Action par tour.



OU : Ajouter une carte Mer : Vous pouvez remettre une carte Mer défaussée dans le terrain de chasse. Cette carte doit être accolée à une autre carte Mer sur au moins un de ses côtés et doit rester dans le terrain de chasse initial.

OU : Bloquer une carte Mer : Placez ce jeton Action sur la carte Mer que vous voulez bloquer sur le terrain de chasse. Le jeton y restera jusqu'à la fin de la partie et la carte Mer qu'il bloque ne pourra pas être retirée.



Déplacement supplémentaire : Le requin peut effectuer un déplacement supplémentaire sur le terrain de chasse.



Cacher la position du requin : Vous ne devez pas déplacer votre pion Requin ce tour-ci.

3. Retirer une carte Mer 1

À la fin de votre tour, vous devez toujours enlever une carte Mer située en bordure du terrain de chasse. Vous ne pouvez pas retirer de carte Mer se trouvant au milieu du terrain de chasse.

AU TOUR DE L'ORCA :

1. Se déplacer

- Le pion Bateau peut seulement se déplacer horizontalement et verticalement (JAMAIS en diagonale).

L'Orca a deux options.

- NE PAS se déplacer (le pion Bateau peut rester au même endroit pendant un tour).
- OU se déplacer d'une ou deux cartes sur le terrain de chasse.

2. Faire une action

- Tirer sur le requin :
 - À son tour, l'Orca peut tirer une fois SOUS le pion Bateau (quand le requin est touché, il doit descendre son jeton Requin d'une case sur la carte Santé et retourner sur l'une des deux îles).
- Protéger un baigneur :
 - Vous pouvez protéger un pion Baigneur pendant un tour en plaçant le pion Bateau au-dessus. Le requin ne pourra pas attaquer ce baigneur.
 - Le requin NE peut PAS nager sous une carte avec un baigneur protégé.
- Déplacer un pion Baigneur :
 - Vous pouvez déplacer n'importe quel pion Baigneur sur n'importe quelle carte Mer trois fois pendant la partie.
 - Vous pouvez déplacer plus qu'un baigneur pendant votre tour.
 - Quand vous déplacez un pion Baigneur, vous devez descendre votre jeton Baigneur d'une case sur la carte Baigneurs pour faire le compte de déplacements qu'il vous reste.
- Jetons Action :
 - Vous NE pouvez PAS utiliser de jeton Action lors de votre premier tour.
 - Vous n'êtes pas obligé(e) d'utiliser un jeton Action.
 - Défaussez votre jeton Action après l'avoir joué.

- Vous pouvez jouer plus d'un jeton Action lors de votre tour.

- **Actions supplémentaires** : Vous NE pouvez PAS utiliser ces actions supplémentaires lors de votre premier tour. Vous ne pouvez utiliser chaque jeton Action qu'une seule fois. Une fois utilisés, défaussez-les. Mais c'est à vous de voir si vous en jouez zéro, un, deux... voire quatre en un tour.



Dynamite : Vous pouvez placer ce jeton Action entre deux cartes adjacentes. Vous devez viser ces deux cartes. Si vous manquez le requin à ce tour-ci, la dynamite reste là jusqu'au début de votre prochain tour.



Déplacement supplémentaire : Vous pouvez déplacer le pion Bateau d'une case (en plus).



Tir à distance : Vous pouvez tirer sur le requin sous l'une des huit cartes entourant l'Orca.

3. Retirer une carte Mer ①

À la fin de votre tour, vous devez toujours enlever une carte Mer située en bordure du terrain de chasse. Vous ne pouvez pas retirer de carte Mer se trouvant au milieu du terrain de chasse.

RÈGLES DÉTAILLÉES :

Se déplacer

- Vous ne pouvez pas vous déplacer dans les zones vides du terrain de chasse (où se trouvaient des cartes Mer).
- Le requin peut nager en dessous d'une carte avec le pion Bateau. Si l'Orca tire et rate son coup, rien ne se passe.

Le terrain de chasse

- Vous ne pouvez pas isoler les cartes Mer du terrain de chasse. Chaque carte Mer doit en toucher une autre sur au moins un de ses côtés, et pas seulement en diagonale !
- Le requin ne peut pas retirer la carte Mer sur laquelle l'Orca ou lui-même se trouve.
- Quand l'Orca retire la carte Mer sur laquelle le requin se trouve, le requin doit se déplacer sur l'une des cartes adjacentes (PAS en diagonale). Le requin n'indique sa position avec le pion Requin qu'à la fin de son tour suivant.
- Les cartes Île ne peuvent pas être retirées du terrain de chasse.
- Quand une carte Mer disparaît, il se peut qu'une île se retrouve isolée du terrain de chasse. Dans ce cas, déplacez la carte Île isolée à la place de la carte Mer retirée.
- La carte Île peut être déplacée même si un pion se trouve dessus. Il se déplace avec elle.

Protéger les baigneurs

- L'Orca peut protéger un nouveau baigneur à chaque tour. Le bateau peut donc s'éloigner d'un baigneur et aller protéger un autre baigneur au même tour.

est un jeu amusant qui allie chance et réflexion pour les amateurs d'aventure et de sensations. Plus vous y jouerez, plus vous deviendrez expert !

Amusez-vous bien !

Motorówka „Orka” przeczesuje akwen, żeby złapać największą rybę w tym morzu – „Szczęką”. Ktoś zauważył płetwę rekina. Plaża została zamknięta.

Biały olbrzym niezmordowanie krąży pod powierzchnią wody, szukając obiadu... A w wodzie wciąż znajdują się trzy niewinne osoby! Motorówka („Orka”) i rekin („Szczęka”) nieustannie próbują się wzajemnie wyprzedzić i przechytzyć. Trzeba jednak się spieszyć, bo teren polowania (pole gry) w każdej kolejce się zmniejsza!

ZAWARTOŚĆ ZESTAWU:

32 karty: **A** 28 kart wody, **B** 2 karty-wyspy, **C** 1 karta obserwacji stanu zdrowia, **D** 1 karta obserwacji pływaków

- **E** 2 Grid Boards
- **F** 1 Jaws Shield
- **G** 1 Punch Board

G1: Żetony akcji, **G2:** żetony, **G3:** guziki
• 2 markery/gumki

POCZĄTEK I ZASADY GRY:

H s.59

1. 28 kart wody rozłóż w pięciu rzędach po sześć kart obrazkiem do góry na terenie polowania. Następnie w górnym lewym i dolnym prawym rogu połóż obrazkiem do góry dwie karty-wyspy.
2. Ten, kto ostatni wskoczył do oceanu, jest w grze „Szczękami” (rekinem). Pozostali gracze są łodzią „Orka”. Jeżeli w grze bierze udział więcej niż dwie osoby, uczestnicy grający jako „Orka” mogą utworzyć zespół. Rekin zawsze gra sam.
3. „Szczęki” i „Orka” siadają naprzeciw siebie po dwóch

stronach terenu polowania. „Szczęki” i „Orka” biorą po jednej kracie i markerze i kładą je przed sobą.

4. „Orka” i „Szczęki” zaczynają grę odmiennie.

Początek gry „Orki”:

- Połóż żeton łodzi na karcie-wyspie znajdującej się najbliżej ciebie.
- Połóż trzy żetony oznaczające pływaków na dowolnie wybranych przez siebie kartach wody (każdy żeton na innej karcie).
- Połóż trzy guziki pływaków na tych samych miejscach na swojej kracie.
- Połóż przed sobą kartę obserwacji pływaków. Połóż guzik pływaka na liczbie 3.

Początek gry „Szczęk”:

- Połóż osłonę „Szczęk” przed swoją kratą, tak aby przeciwnik(-icy) nie widział(-eli) jej.
- Połóż przed sobą żeton rekina.
- Połóż trzy guziki pływaków na tych samych miejscach na swojej kracie.
- Połóż przed sobą kartę obserwacji stanu zdrowia. Połóż guzik rekina na liczbie 3.

OGÓLNE ZASADY GRY:

„Orka” wygrywa, jeżeli trzy razy trafi „Szczęką”. „Szczęki” wygrywają, jeżeli zbiją trzech pływaków. To wszystko.

„Szczęki”, oczywiście, polują pod wodą. Gracz grający jako „Szczęki” przesuwa „Szczęką” tylko po swojej osłoniętej kracie. Oznacza to, że gracz lub gracze grający jako „Orka” nigdy nie wiedzą, gdzie dokładnie znajdują się „Szczęki”.

„Szczęki” muszą jednak w swojej kolejce dać wskazówkę co do swojego położenia. Robią to poprzez położenie

żetonu rekina obok rzędu LUB kolumny na terenie, na którym polują.

Gracz lub gracze grający jako „Orka” mogą używać kraty i markera/gumki do śledzenia pozycji „Szczęk”.

Ale uwaga! W każdej kolejce z terenu polowania należy usunąć jedną kartę wody, przez co „Orka”, „Szczęki” i pływacy coraz bardziej się do siebie zbliżają.

Grę zawsze zaczynają „Szczęki”. Gracz grający jako „Szczęki” zaczyna pierwszą rundę od położonej najbliższej niego karty-wyspy.

Kolejka składa się z trzech kroków wykonywanych w następującej kolejności:

1. Ruch
2. Akcja
3. Usunięcie karty wody

KOLEJKA „SZCZĘK”:

1. Ruch:

- „Szczęki” mogą się poruszać tylko pionowo i poziomo (NIGDY po ukośnie).
- Jakie ruchy mogą wykonywać „Szczęki”?
 - Mogą się NIE ruszać (przez jedną kolejkę „Szczęki” mogą pozostać w tym samym miejscu)
 - LUB przesunąć się o jedno lub dwa pola wewnątrz terenu polowania.
- Zaznacz nową pozycję „Szczęk” na swojej zasłoniętej kracie.
- Połóż żeton rekina obok rzędu lub kolumny, do której przesunąłeś „Szczęki”.

2. Akcja:

- Zabicie pływaka
 - Jeżeli „Szczęki” płyną pod kartą wody, na której leży żeton pływaka, MUSI zabić pływaka i zawołać „ZABITY”. Następnie gracz może usunąć żeton pływaka.
 - Po zabiciu pływaka „Szczęki” wracają na jedną z dwóch kart-wysp. „Szczęki” nie mogą ujawnić pozycji żetonu rekina wcześniej niż po zakończeniu swojej następnej kolejki.
- Żeton akcji
 - Żetonów akcji NIE WOLNO używać w swojej pierwszej rundzie.
 - Korzystanie z żetonów akcji w swojej kolejce nie jest obowiązkowe.
 - Użyty żeton akcji należy usunąć.
 - W jednej kolejce można wykorzystać więcej niż jeden żeton akcji.



ALBO Połóż kartę wody. Usuniętą kartę wody można ponownie położyć na terenie polowania. Karta ta musi się stykać z inną kartą wody co najmniej jednym bokiem i musi mieścić się w początkowym obszarze pola gry.

ALBO Zablockuj kartę wody. Połóż ten żeton akcji na położonej na terenie polowania karcie wody, którą chcesz zablokować. Żeton akcji pozostaje w tym miejscu do końca gry. Karty wody, na której leży ten żeton, nie można usuwać.



Dodatkowy ruch. Możesz przesunąć „Szczęki” o jedno dodatkowe pole na terenie polowania.



Ukryj położenie „Szczęk”. W tej kolejce nie musisz ujawnić żetonu rekina.

3. Usunięcie karty wody 1

Na zakończenie każdej swojej kolejki musisz usunąć jedną kartę wody położoną na zewnątrz terenu polowania. Nie możesz usuwać kart wody znajdujących się w środku terenu polowania.

KOLEJKA „ORKI”:

1. Ruch

- Żeton łodzi może się poruszać tylko pionowo i poziomo (NIGDY po ukośnie). „Orka” ma dwa możliwe ruchy.
 - Może się NIE ruszać (przez jedną kolejkę żeton łodzi może pozostać w tym samym miejscu)
 - LUB przesunąć się o jedno lub dwa pola wewnątrz terenu polowania.

2. Akcja

- Strzał w kierunku „Szczęk”
 - W swojej kolejce „Orka” może raz strzelić POD żetonem łodzi (w przypadku trafienia „Szczęk” guzik rekina należy przesunąć na karcie obserwacji stanu zdrowia o jedno pole w dół, a „Szczęki” przesuwają się na jedną z dwóch kart-wysp).
- Ochrona żetonu pływaka
 - Przez jedną kolejkę można chronić żeton pływaka, kładąc na nim żeton łodzi. „Szczęki” nie mogą wtedy zabić tego pływaka.
 - „Szczęki” NIE MOGĄ przepłynąć pod kartą, na której znajduje się chroniony pławak.
- Ruch żetonem pływaka
 - Każdy żeton pływaka można przesunąć na dowolną kartę wody trzy razy w ciągu całej rozgrywki.
 - W swojej kolejce można przesunąć więcej niż jeden żeton pływaka.

- Po przesunięciu żetonu pływaka musisz przesunąć guzik pływaka na karcie obserwacji pływaków o jedno pole w dół, aby wiedzieć, ile ruchów ci pozostało.

- Żeton akcji
 - Żetonów akcji NIE WOLNO używać w swojej pierwszej rundzie.
 - Korzystanie z żetonów akcji w swojej kolejce nie jest obowiązkowe.
 - Użyty żeton akcji należy usunąć.
 - W jednej kolejce można wykorzystać więcej niż jeden żeton akcji.
- **Akcje specjalne.** W swojej pierwszej kolejce w grze NIE MOŻNA korzystać z akcji specjalnych. Każdego żetonu akcji specjalnej można użyć tylko raz. Po użyciu należy go usunąć. Sam jednak decydujesz, czy ich nie używać w ogóle, czy użyć jednego, a nawet wszystkich czterech naraz w jednej kolejce.



Dynamit. Ten żeton można położyć między dowolnymi dwiema sąsiadującymi ze sobą kartami. Musisz trafić w te dwie karty. Jeżeli w tej kolejce nie trafisz „Szczęk”, dynamit pozostaje w tym samym miejscu do rozpoczęcia twojej następnej kolejki.



Dodatkowy ruch. Możesz przesunąć żeton łodzi o jedno dodatkowe pole.



Strzał z dystansu. Możesz strzelić do „Szczęk”. Strzał musi być wycelowany w jedno z ośmiu pól atakujących „Orkę”.

3. Usunięcie karty wody ①

Na zakończenie każdej swojej kolejki musisz usunąć jedną kartę wody położoną na zewnątrz terenu polowania. Nie możesz usuwać kart wody znajdujących się w środku terenu polowania.

SZCZEGÓŁOWE ZASADY GRY:

Ruch

- Nie można korzystać z pustych miejsc na terenie polowania (tych, z których usunięto karty wody).
- „Szczęki” mogą przepłynąć pod kartą, na której leży żeton łodzi. Jeżeli łódź nie strzeli, nic się nie dzieje.

Teren polowania

- Nie wolno oddzielać kart wody od terenu polowania. Każda karta wody musi się stykać z inną kartą wody co najmniej jednym bokiem, a nie tylko rogami!
- „Szczęki” nie mogą usunąć karty wody, na której znajdują się „Orka” lub same „Szczęki”.
- Jeżeli „Orka” usunie kartę wody, na której znajdują się „Szczęki”, „Szczęki” muszą przesunąć się na jedną z sąsiednich kart (NIE po ukosie). „Szczęki” nie mogą ujawnić swojej nowej pozycji żetonem rekina wcześniej niż po zakończeniu swojej następnej kolejki.
- Kart-wysp nie wolno usuwać z terenu polowania.
- Karta-wyspa MOŻE być odizolowana w wyniku usunięcia karty wody. W takim przypadku odizolowaną kartę-wyspę należy przelażyć na miejsce usuniętej karty wody.
- Kartę-wyspę można przesunąć również, gdy znajdują się na niej gracze. Wtedy gracze przesuwiają się razem z nią.

Ochrona pływaków

- „Orka” może w następujących po sobie kolejkach chronić poszczególnych pływaków. Oznacza to, że łódź można postawić na pływaku numer jeden i na pływaku numer dwa w tej samej kolejce.

„Plaża jest zamknięta” to emocjonująca, wymagająca umiejętności i podejmowania ryzyka gra dla miłośników przygód i dobrej zabawy. Im częściej się w nią gra, tym większe umiejętności się zdobywa.

Życzymy przyjemnej zabawy.

HU NO SWIMMING, BEACH CLOSED

Az „Orca” nevű hajó járja a vizeket és a tengerben élő legnagyobb halra, a mélységben élő „Cápakra” vadászik. Cápuszony tűnt fel a víz tetején. Strandokat lezárni!

A nagy fehér vadászok könyörtelenül keresik ebédjüket a felszín alatt ... és három ártatlan úszó még mindig a vízben van! A hajó („Orca”) és a cápa („Állkapocs”) folyamatosan próbálják egymást lekörözni és kicselezni. Gyorsnak kell lenned, mert a vadászterület (a játéktéper) minden egyes fordulóban zsugorodik!

TARTALOM:

32 darab kártya: **A** 28 darab vízkártya, **B** 2 darab szigetkártya, **C** 1 darab egészségi állapot kártya,

- D** 1 darab úszó nyomkövető kártya
- **E** 2 darab rácsos lap
 - **F** 1 darab Állkapocs védőpajzs
 - **G** 1 darab találatszámoló

G1: Akció bábu, **G2:** Bábut, **G3:** Gombot

- 2 filctoll/radiók

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE ÉS A JÁTÉKSZABÁLYOK:

H 0.59

1. Tegyétek a 28 darab Vízkártyát lefelé fordítva a vadászterületre úgy, hogy hat darab kártya legyen 5 sorban. Ezt követően tegyétek a két Szigetkártyát felfelé fordítva a bal felső és a jobb alsó sarokba. Az lesz a cápa (Állkapocs), aki utoljára fürdött a tengerben. A többiek lesznek a hajó (Orca). Ha kettőnél több játékos van, az Orca játszhat csapatként. Állkapocs mindig egyedül játszik.
2. Állkapocs és Orca egymással szemben üljenek le, a

vadászterület két oldalára.

3. Mindketten vegyenek egy rácsos lapot és egy filctollat, és tegyék maguk elé.
4. Orcának és Állkapocsnak különböző előkészületeket kell tennie.

Orca előkészületei:

- Vedd közel magad mellé a Hajó bábut és a Szigetkártyát.
- Tegyél három Úszó bábut külön-külön egy tetszés szerinti Vízkártyára.
- Tegyél három Úszó gombot a megfelelő helyükre a rácsos lapon.
- Vedd fel az Úszó nyomkövető kártyát és tedd magad elé. Helyezz egy Úszó gombot a 3-as számra.

Állkapocs előkészületei:

- Tedd az Állkapocs védőpajzsát a rácsos lapod elé, hogy ellenfele(i)d ne lássa/lássák.
- Tedd magad elé a Cápa bábut.
- Tegyél három Úszó gombot a megfelelő helyükre a rácsos lapon.
- Vedd fel az Egészségi állapot kártyát és tedd magad elé. Helyezz egy Cápa gombot a 3-as számra.

A JÁTÉK MENETE ÁLTALÁBAN:

Az Orca győz, ha háromszor elüti az Állkapocst. Állkapocs nyer, ha megöli a három úszót. Ilyen egyszerű.

Állkapocs a víz alatt vadászik (nyilvánvalóan). Az Állkapocs játékos csak a védett rácsos lapon mozoghat Állkapocstól. Ez azt jelenti, hogy Állkapocs pontos helyzete mindig titok marad az Orca játékos(i) számára.

Azonban a fordulója végén Állkapocsnak kell valami

kulcsot adni a helyzetéhez. Ezt úgy teheti meg, ha a Cápá bábút annak a sornak VAGY oszlopnak a közelébe helyezi, amelynek a területén belül vadászik.

Az Orca játékos(a) a rácsos lapot és a filctollat/radírt használhatja Állkapocs helyzetének nyomon követésére.

De legyetek óvatosak ... minden egyes fordulóban el kell távolítani egy Vízkártyát az egyre zsugorodó vadászterületről, ezáltal egyre közelebb kerül egymáshoz az Orca, Állkapocs és az úszók.

Állkapocs kezdeti a játékot. Az Állkapocs játékos a első kört a hozzá legközelebb eső Szigetkártyára helyezve kezdi.

A forduló három lépésből áll (a következő sorrendben):

1. Mozgás
2. Akció
3. Vízkártya eltávolítása

HA ÁLLKAPCSON VAN A SOR:

1. Mozgás

- Állkapocs csak vízszintesen vagy függőlegesen tud mozogni (általán SOHA).
- Milyen mozgási lehetőségei vannak Állkapocsnak?
 - NEM mozog (Állkapocs marad a helyén a fordulóban).
 - VAGY egy vagy két mezőt mozdul el a vadászterületén belül.
- Jelöld meg Állkapocs új pozícióját a védett rácsos lapon.
- Tedd a Cápá bábút a mellé sor vagy oszlop mellé, ahová léptél a vadászterületén belül.

2. Akció

- Megöl egy úszót:
 - Ha Állkapocs olyan Vízkártya alatt úszik, amelyiken

Úszó bábu van, meg KELL ölnie az úszót, azt kiáltva: „TÁMADÁS!” Ilyenkor le kell szedni az Úszó bábút.

- Az úszó megölését követően Állkapocs visszaúszik az egyik Szigetkártya mögé. Állkapocs nem fedheti fel Cápá bábuját a következő fordulója végéig.

• Akció bábuk:

- Az Akció bábuk NEM használhatók a legelső körben.
- Nem kell feltétlenül használni Akció bábút, ha rajtad a sor.
- Az Akció bábukat, felhasználásukat követően le kell venni.
- Egy fordulóban egy vagy több Akció bábút is lehet használni.



VAGY: Vízkártya elhelyezése: Vissza lehet

tenni eltávolított Vízkártyát a vadászterületre.

Ennek a Vízkártyának érintkeznie kell egy másik

Vízkártyával legalább az egyik oldalával, és a játék rács eredeti területén kell maradnia.

VAGY: Vízkártya blokkolása: Tedd az Akció bábút egy tetszés szerinti Vízkártyára, amelyet blokkolni szeretnél a vadászterületen. Az Akció bábu a játék végéig ott marad. A Vízkártyát, ami ez alatt az Akció bábu alatt van, nem lehet eltávolítani.



Extra lépés: Tehetsz egy (extra) lépést

Állkapocssal a vadászterületen.



Állkapocs pozíciójának elrejtése: Ebben a fordulóban nem kell felfedned a Cápá bábud.

3. Vízkártya eltávolítása



A forduló végén mindig le kell venni egy Vízkártyát, ami

a vadászterületen kívül helyezkedik el. Olyan Vízkártyát nem lehet levenni, amelyik a vadászterület közepén helyezkedik el.

HA AZ ORCÁN VAN A SOR:

1. Mozgás:

- A Hajó bábu csak vízszintesen vagy függőlegesen tud mozogni (általán SOHA). Az Orca kétféleképpen mozoghat.
 - NEM mozog (a Hajó bábu marad a helyén a fordulóban).
 - VAGY egy vagy két mezőt mozdul el a vadász területén belül.

2. Akció:

- Meglővi Állkapcsot:
 - Ha az Orcán van a sor, egyszer lőhet a Hajó bábu ALÁ (ha találal éri Állkapcsot, a Cápa gombot az Egészségi állapot kártyán eggyel lejjebb kell léptetni, és az egyik Szigetkártyára kell menni.)
- Megvédi az Úszó bábút:
 - Megvédheted az Úszó bábút egy forduló erejéig, ha a Hajó bábút a tetejére teszed. Így Állkapocs nem ölheti meg ezt az úszót.
 - Állkapocs NEM úszhat olyan kártya alá, amelyen védett úszó van.
- Az Úszó bábuval lép:
 - Az egyes Úszó bábukkal háromszor léphetsz valamelyik Vízkártyára a játék teljes ideje alatt.
 - Ha rajtad a sor, egynél több Úszó bábút is mozgathatsz.
 - Ha léptél az Úszó bábuval, az Úszó gombbal eggyel lejjebb kell lépned az Úszó nyomkövető kártyán, hogy tudjátok, hányszor léphettek még a játék folyamán.

- Akció bábuk:
 - Az Akció bábuk NEM használhatók a legelső körben.
 - Nem kell feltétlenül használni Akció bábút, ha rajtad a sor.
 - Az Akció bábukat, felhasználásukat követően le kell venni.
 - Egy fordulóban egy vagy több Akció bábút is lehet használni.
- **Extra akciók:** Ezeket az extra akciókat NEM használhatjátok a játék legelső fordulójában. Mindegyik extra akció bábút csak egyszer lehet felhasználni. Használat után távolítsátok el őket. De töletek függ, hogy egyáltalán használjátok-e őket, egyet használtok... vagy akár mind a négyet felhasználjátok egyszerre egy fordulóban:



Dinamit: Ezt az Akció bábút bármelyik két szomszédos kártya közé beteheted. Be kell céloznod ezt a két kártyát. Ha ebben a fordulóban elszalasztod Állkapcsot, a dinamit ott marad a következő fordulód kezdetéig.



Extra lépés: Tehetsz egy (extra) lépést a Hajó bábuval.



Távolítás: Rálőhetsz Állkapocsra. A lövés csak az Orcát körülvevő nyolc kártya egyikére irányíthatod.

3. Vízkártya eltávolítása 1

A forduló végén mindig le kell venni egy Vízkártyát, ami a vadászterületen kívül helyezkedik el. Olyan Vízkártyát nem lehet levenni, amelyik a vadászterület közepén helyezkedik el.

RÉSZLETES SZABÁLYOK:

Lépések

- A vadászterület üres mezőit (ahonnan a Vízkártyákat már levették) nem lehet használni.
- Állkapocs úszhat olyan kártya alá, amelyen a Hajó bábu áll. Ha a hajónak nem sikerül leléonie, nem történik semmi.

A vadászterület

- Nem szabad Vízkártyát elszigetelni a vadászterülettől. Minden Vízkártyának érintkeznie kell egy másik kártyával legalább az egyik oldalán, és nem csak a sarkukkal!
- Állkapocs nem vehet le olyan Vízkártyát, amelyen az Orca vagy maga, Állkapocs áll.
- Amikor az Orca olyan Vízkártyát vesz le, amelyiken rajta áll Állkapocs, Állkapocsnak át kell lépnie egy ezzel (NEM átlósan) érintkező kártyára. Állkapocs nem fedheti fel Cápá bábujának új pozícióját a következő fordulója végéig.
- A Szigetkártyákat nem lehet eltávolítani a vadászterületről.
- A Vízkártyák eltávolításakor ELŐFORDULHAT, hogy az egyik sziget kiesik a vadászterületről. Ebben az esetben az elkülönülő Szigetkártyát tegyék az eltávolított Vízkártya helyére.
- A Szigetkártyát akkor is lehet mozgatni, ha vannak rajta játékosok. A szigettel együtt mozognak ők is.

Úszók megvédése

- Az Orca több úszót is megvédhet a fordulókban. Ez azt jelenti, hogy a hajó ugyanabban a fordulóban ráléphet az első és a második úszóra is.

A Strandokat lezárni! egy szórakoztató játék a kalandokat kedvelőknek, és nagy szerepet kap benne a szerencse és az ügyesség. Minél többet játszátok, annál ügyesebbek lesztek.

Jó szórakozást!

ES NO SWIMMING, BEACH CLOSED

El barco de motor “Orca” recorre las aguas para cazar el pez más grande del mar que acecha en las profundidades: “Tiburón”. Se ha avistado una aleta de tiburón. ¡Playa cerrada!

El gran tiburón blanco caza implacablemente bajo la superficie en busca de comida... ¡y tres inocentes nadadores están todavía en el agua! El barco (“Orca”) y el tiburón (“Tiburón”) intentan constantemente avanzar y engañar uno al otro. ¡Pero tienes que ser rápido, porque la zona de caza (el área de juego) se encoge con cada turno!

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

32 cartas: (A) 28 cartas de agua, (B) 2 cartas de isla, (C) 1 carta de seguimiento de salud, (D) 1 carta de seguimiento de nadador

- (E) 2 tableros de cuadrícula
- (F) 1 escudo antitiburones
- (G) 1 tablero de perforación

G1: Fichas de acción, G2: Fichas, G3: Botones

- 2 marcadores/borradores

PREPARACIÓN Y REGLAS:

(H) p.59

1. Coloca las 28 cartas de agua boca arriba en la zona de caza en cinco filas de seis cartas. Luego coloca las dos cartas de isla boca arriba en las esquinas superior izquierda e inferior derecha.
El último en darse un chapuzón en el mar jugará como Tiburón. Los otros jugadores jugarán como Orca (barco). Si hay más de dos jugadores, Orca puede jugar en equipo. Tiburón siempre juega solo.
2. Los jugadores de Tiburón y Orca deben sentarse uno

frente al otro, a ambos lados de la zona de caza.

3. Tanto Tiburón como Orca toman un tablero de cuadrícula y un marcador para colocarlos frente a ellos.
4. Orca y Tiburón tienen diferentes formas de prepararse:

Preparación de Orca:

- Coloca la ficha de barco en la carta de isla más cercana a ti.
- Coloca tres fichas de nadador, cada una en una carta de agua diferente que puedes elegir.
- Coloca tres botones de nadador en su lugar correspondiente de tu tablero de cuadrícula.
- Toma la carta de seguimiento de nadador y colócala frente a ti. Coloca un botón de nadador en el número 3.

Preparación de Tiburón:

- Coloca el escudo antitiburones frente a tu tablero de cuadrícula para que tus oponentes no puedan verlo.
- Coloca la ficha de Tiburón frente a ti.
- Coloca tres botones de nadador en su lugar correspondiente de tu tablero de cuadrícula.
- Toma la carta de seguimiento de salud y colócala frente a ti. Coloca un botón de Tiburón en el número 3.

JUEGO GENERAL:

Orca gana golpeando a Tiburón tres veces. Tiburón gana matando a los tres nadadores. Es así de simple.

Tiburón caza bajo el agua (obviamente). El jugador de Tiburón solo mueve a Tiburón en su tablero de cuadrícula protegido. Esto significa que la posición exacta de Tiburón es siempre un misterio para los jugadores de Orca.

Sin embargo, después de su turno, Tiburón debe dar una pista sobre su posición. Lo hace colocando la ficha de

tiburón junto a la fila o columna dentro del área en la que está cazando.

Los jugadores de Orca pueden usar el tablero de cuadrícula y el marcador/borrador para realizar un seguimiento de la posición de Tiburón.

Pero cuidado... en cada turno, se debe quitar una carta de agua de la zona de caza cada vez más pequeña, lo que hace que Orca, Tiburón y nadador estén cada vez más cerca unos de otros.

Tiburón siempre inicia el juego. El jugador de Tiburón también inicia la primera ronda colocado en la carta de isla más cercana a él.

Un turno incluye tres pasos (en el siguiente orden):

1. Movimiento
2. Acción
3. Quitar la carta de agua

EN EL TURNO DE TIBURÓN:

1. Movimiento:

- Tiburón solo puede moverse vertical u horizontalmente (NUNCA en diagonal).
- ¿Qué opciones de "movimiento" puede realizar Tiburón?
 - NO moverse (Tiburón puede permanecer en el mismo lugar durante un turno).
 - O moverse uno o dos espacios a cualquier lugar dentro de la zona de caza.
- Marca la nueva posición de Tiburón en tu tablero de cuadrícula protegido.
- Coloca la ficha de tiburón junto a la fila o columna a la que has movido Tiburón dentro de la zona de caza.

2. Acción:

- Matar a un nadador:
 - Si Tiburón nada debajo de una carta de agua con una ficha de nadador, DEBE matar al nadador y gritar "¡MATO!" A continuación, el jugador puede descartar la ficha de nadador.
 - Después de matar a un nadador, Tiburón regresa a una de las dos cartas de isla. Tiburón no debe revelar su ficha de tiburón hasta después de su siguiente turno.
- Fichas de acción
 - Las fichas de acción NO PUEDEN usarse en tu primera ronda.
 - No tienes que usar una ficha de acción en tu turno.
 - Después de usar una ficha de acción, debes descartarla.
 - Puedes usar más de una ficha de acción en tu turno.



O bien: Colocar una carta de agua:

Puedes volver a colocar una carta de agua descartada dentro de la zona de caza. Esta carta de agua debe tocar otra carta de agua en al menos uno de sus lados y debe permanecer dentro del área original de la cuadrícula de juego.

O bien: Bloquear una carta de agua: Coloca esta ficha de acción en una carta de agua que quieras bloquear dentro de la zona de caza. Esta ficha de acción permanece allí hasta el final del juego. La carta de agua debajo de esta ficha de acción nunca se puede quitar.



Movimiento adicional: Puedes mover Tiburón un espacio (adicional) en la zona de caza.



Ocultar la posición de Tiburón: En este turno, no tienes que revelar tu ficha de tiburón.

3. Quitar la carta de agua ①

Al final de tu turno, siempre debes descartar una carta de agua, colocada fuera de la zona de caza. No puedes quitar cartas de agua que estén en medio de la zona de caza.

EN EL TURNO DE ORCA:

1. Movimiento:

- La ficha de barco solo puede moverse vertical u horizontalmente (NUNCA en diagonal). Orca tiene dos opciones de "movimiento".
 - NO moverse (la ficha de barco puede permanecer en el mismo lugar durante un turno).
 - O moverse uno o dos espacios a cualquier lugar dentro de la zona de caza.

2. Acción:

- Disparar a Tiburón:
 - En su turno, Orca puede disparar una vez DEBAJO de la ficha de barco (Cuando Tiburón ha sido alcanzado, debe mover su botón de Tiburón en la carta de seguimiento de salud un espacio hacia abajo y trasladarse a una de las dos cartas de isla).
- Proteger ficha de nadador:
 - Puedes proteger una ficha de nadador por solo un turno colocando la ficha de barco encima. Ahora, Tiburón no puede matar a este nadador.
 - Tiburón NO PUEDE nadar por debajo de una carta con un nadador protegido.
- Mover ficha de nadador
 - Puedes mover cualquier ficha de nadador a cualquier otra carta de agua tres veces durante todo el juego.
 - Puedes mover más de una ficha de nadador en tu turno.

- Cuando hayas movido una ficha de nadador, debes mover el botón de nadador un espacio hacia abajo en la carta de seguimiento de nadador para realizar un seguimiento de cuántos movimientos has dejado.

• Fichas de acción:

- Las fichas de acción NO PUEDEN usarse en tu primera ronda.
- No tienes que usar una ficha de acción en tu turno.
- Después de usar una ficha de acción, debes descartarla.
- Puedes usar más de una ficha de acción en tu turno.

- **Acciones adicionales:** NO puedes usar ninguna de estas acciones adicionales en tu primer turno en el juego. Puedes usar cada ficha de acción adicional solo una vez. Descarta después de usar. Pero depende de ti si no usas ninguna o usas una... o incluso las 4 a la vez en un turno:



Dinamita: Puedes colocar esta ficha de acción entre dos cartas adyacentes. Debes apuntar a estas dos cartas. Si no alcanzas a Tiburón en ese turno, la dinamita permanece ahí hasta el inicio de tu siguiente turno.



Movimiento adicional: Puedes mover la ficha de barco un espacio (adicional).



Disparo a distancia: Puedes disparar a Tiburón. Este disparo debe apuntar a una de las ocho cartas que rodean a Orca.

3. Quitar la carta de agua ①

Al final de tu turno, siempre debes descartar una carta de agua, colocada fuera de la zona de caza. No puedes quitar cartas de agua que estén en medio de la zona de caza.

REGLAS DETALLADAS:

Moverse

- Los lugares vacíos en la zona de caza (donde se han descartado las cartas de agua) no se pueden usar.
- Tiburón puede nadar por debajo de una carta con la ficha de barco en ella. Si el barco no dispara, no pasa nada.

La zona de caza

- No está permitido aislar cartas de agua de la zona de caza. Cada carta de agua debe tocar otra carta al menos por uno de sus lados, ¡y no solo por las esquinas!
- No se permite que Tiburón retire una carta de agua sobre la que esté parada Orca o Tiburón mismo.
- Cuando Orca retira la carta de agua sobre la que está parado Tiburón, éste debe moverse a una de las cartas en contacto (NO en diagonal). Tiburón no debe revelar su nueva posición con la ficha de tiburón hasta después de su siguiente turno.
- Las cartas de isla nunca deben retirarse de la zona de caza.
- Cuando se descarta una carta de agua, una carta de isla PUEDE aislarse de la zona de caza. En este caso, mueve la carta de isla aislada al lugar de la carta de agua descartada.
- La carta de isla también se puede mover cuando hay jugadores en ella. Simplemente se mueven con ella.

Protección de los nadadores

- Orca puede proteger a diferentes nadadores en los siguientes turnos. Esto significa que el barco puede pisar al nadador uno y también al nadador dos en el mismo turno.

“Playa cerrada” es un divertido juego de suerte y habilidad para los amantes de la diversión y la aventura. Cuanto más lo juegues, más habilidoso llegarás a ser.

Disfrútalo a fondo.

La motonave "Orca" batte le acque scrutando le profondità del mare a caccia del pesce più grande, "Fauci". Una pinna di squalo è stata avvistata. Spiaggia chiusa!

Il gigante bianco caccia inesorabile sotto lo specchio d'acqua, alla ricerca di cibo... ma tre ignari bagnanti sono ancora in acqua! La nave ("Orca") e lo squalo ("Fauci") cercano continuamente di schivarsi e braccarsi l'un l'altro. Ma devono essere veloci, perché l'area di caccia (area di gioco) si restringe ad ogni turno!

CONTENUTO:

- 32 carte: **A** 28 carte Acqua, **B** 2 carte Isola,
C 1 carta Controllo vita, **D** 1 carta Controllo bagnanti
 • **E** 2 Cartelloni a griglia
 • **F** 1 Scudo Fauci
 • **G** 1 Cartellone perforato
G1: Pedine Azione, **G2:** Pedine, **G3:** Gettoni
 • 2 pennarelli/cancellini

PREPARAZIONE E REGOLE:

H p.59

1. Sistemare le 28 carte Acqua scoperte per formare l'area di caccia costituita da cinque file di sei carte. Aggiungere quindi le due carte Isola scoperte agli angoli superiori sinistro e destro. Chi è stato l'ultimo a fare un bagno nel mare giocherà come Fauci (lo squalo). L'altro o gli altri giocatori giocheranno come Orca (la nave). Se a giocare sono più di due persone, la nave Orca sarà guidata da una squadra. Fauci sarà invece sempre guidato da un solo giocatore.
2. I giocatori di Fauci e Orca devono essere seduti di

fronte, ai due lati dell'area di caccia.

3. Entrambi, Fauci e Orca, avranno davanti a sé un Cartellone a griglia e un Pennarello.
4. La preparazione del gioco si svolge in maniera diversa per Orca e Fauci.

Preparazione per Orca:

- Mettere la pedina Nave sulla carta Isola più vicina.
- Mettere tre pedine Bagnante su tre diverse carte Acqua a scelta.
- Mettere tre gettoni Bagnanti nella posizione corrispondente sul proprio Cartellone a griglia.
- Prendere la carta Controllo bagnanti e metterla davanti a sé. Mettere un gettone Bagnante sul numero 3.

Preparazione per Fauci:

- Mettere lo Scudo Fauci davanti al proprio Cartellone a griglia, in modo che l'avversario o gli avversari non possano vederlo.
- Mettere la pedina Fauci davanti a sé.
- Mettere tre gettoni Bagnanti nella posizione corrispondente sul proprio Cartellone a griglia.
- Prendere la carta Controllo vita e metterla davanti a sé. Mettere un gettone Squalo sul numero 3.

REGOLE GENERALI:

Orca vince se colpisce Fauci per tre volte. Fauci vince se uccide i tre bagnanti. Semplice!

Fauci (ovviamente) caccia sotto acqua. Il giocatore di Fauci può spostare Fauci sul suo Cartellone a griglia protetto dallo scudo. Ciò significa che l'esatta posizione di Fauci è sempre un mistero per il o i giocatori di Orca.

In ogni caso, però, Fauci deve dare un indizio sulla sua

posizione alla fine del suo turno. Per farlo, posiziona la pedina Squalo in corrispondenza della riga OPPURE della colonna dell'area in cui sta cacciando.

Il o i giocatori di Orca possono usare il Cartellone a griglia e il pennarello/cancellino per tenere traccia della posizione di Fauci.

Ma attenzione, ad ogni turno una carta Acqua deve essere tolta dall'area di caccia che quindi continua a restringersi, per cui Orca, Fauci e i bagnanti si ritrovano sempre più vicini.

A iniziare il gioco è sempre Fauci. Anche il giocatore di Fauci inizia il primo turno partendo dalla carta Isola più vicina a sé.

Ogni turno comprende tre fasi (nel seguente ordine):

1. Mossa
2. Azione
3. Eliminazione carta Acqua

AL TURNO DI FAUCI:

1. Mossa:

- Fauci può muoversi solo il verticale od orizzontale (MAI in diagonale).
- Quali sono le possibili "mosse" di Fauci?
 - NON muoversi (Fauci può rimanere nella stessa casella per un turno).
 - OPPURE spostarsi di uno o due caselle all'interno dell'area di caccia.
- Riportare la nuova posizione di Fauci sul Cartellone a griglia protetto dallo Scudo.
- Portare la pedina Squalo in corrispondenza della riga o colonna dell'area di caccia in cui si è spostato Fauci.

2. Azione:

- Uccidere un bagnante:
 - Se Fauci arriva sotto una carta Acqua su cui c'è una pedina Bagnante, DEVE uccidere il bagnante e urlare "UCCISO!" Il giocatore eliminerà quindi la relativa pedina Bagnante.
 - Dopo aver ucciso un bagnante, Fauci torna ad una delle due carte Isola. Fauci non deve spostare la sua pedina Squalo, indicando la sua posizione, fino alla fine del suo turno successivo.
- Pedine Azione
 - Le pedine Azione NON POSSONO essere usate al primo turno.
 - Non è obbligatorio usare una pedina Azione al proprio turno.
 - Dopo aver usato una pedina Azione, va eliminata.
 - È possibile usare più di una pedina Azione al proprio turno.



OPPURE: Aggiungere una carta Acqua:

Puoi rimettere una carta Acqua eliminata nell'area di caccia. La carta Acqua deve toccare un'altra carta Acqua su almeno un lato e deve rientrare nella griglia di gioco originale.

OPPURE: Bloccare una carta Acqua: Mettere questa pedina Azione su una carta Acqua dell'area di caccia che si desidera bloccare. La pedina Azione resta lì fino alla fine del gioco. La carta Acqua al di sotto della pedina Azione non può essere eliminata.



Mossa extra: Puoi spostare Fauci di una casella (extra) nell'area di caccia.



Nascondere la posizione di Fauci: In questo turno, non dovrai mostrare la pedina Squalo che indica la posizione di Fauci.

3. Eliminazione carta Acqua ①

Alla fine del turno, si deve sempre eliminare una carta Acqua e toglierla dall'area di caccia. Le carte Acqua al centro dell'area di caccia non possono essere tolte.

AL TURNO DI ORCA:

1. Mossa:

- La pedina Nave può muoversi solo il verticale od orizzontale (MAI in diagonale). Orca ha due possibilità di mossa.
 - NON muoversi (la pedina Nave può rimanere nella stessa casella per un turno).
 - OPPURE spostarsi di uno o due caselle all'interno dell'area di caccia.

2. Azione:

- Sparare a Fauci:
 - Al suo turno, Orca può sparare una volta SOTTO la pedina Nave (se Fauci viene colpito, deve spostare il suo gettone Squalo sulla carta Controllo vita di una posizione verso il basso e spostare la pedina Fauci su una delle due carte Isola).
- Proteggere la pedina Bagnante:
 - Puoi proteggere una pedina Bagnante per un turno mettendoci sopra la pedina Nave. In questo modo, Fauci non può uccidere il bagnante.
 - Fauci NON PUÒ nuotare sotto una carta con un bagnante protetto.
- Spostare la pedina Bagnante:
 - Puoi spostare una qualsiasi pedina Bagnante su una qualsiasi altra carta Acqua per tre volte nel corso dell'intero gioco.

- Durante un turno puoi spostare più di una pedina Bagnante.
- Una volta spostata una pedina Bagnante, devi spostare il tuo gettone Bagnante di una posizione in basso sulla carta Controllo bagnanti per tenere traccia dei movimenti fatti.

- Pedine Azione
 - Le pedine Azione NON POSSONO essere usate al primo turno.
 - Non è obbligatorio usare una pedina Azione al proprio turno.
 - Dopo aver usato una pedina Azione, va eliminata.
 - È possibile usare più di una pedina Azione al proprio turno.
- **Azioni extra:** NON puoi usare nessuna delle azioni extra al primo turno di gioco. È possibile usare ogni azione extra una sola volta. Eliminarla dopo l'uso. Spetta a te decidere se non usarne, usarne una o persino tutte e 4 nello stesso turno:



Dinamite Puoi mettere questa pedina Azione tra due carte vicine. Devi indicare le due carte. Se manchi Fauci in quel turno, la dinamite resta lì fino all'inizio del tuo turno successivo.



Mossa extra: Puoi spostare la pedina Nave di una casella (extra).



Sparo a distanza: Puoi sparare Fauci. Il colpo deve essere diretto verso una delle otto carte intorno a Orca.

3. Eliminazione carta Acqua 1

Alla fine del turno, si deve sempre eliminare una carta Acqua e toglierla dall'area di caccia. Le carte Acqua al centro dell'area di caccia non possono essere tolte.

REGOLE DETTAGLIATE:

Spostamento

- Le caselle vuote dell'area di gioco (dove le carte Acqua sono state tolte) non possono essere usate.
- Fauci può nuotare sotto una carta su cui si trova la pedina Nave. Se la nave non spara, non accade nulla.

Area di caccia

- Non è consentito lasciare carte Acqua isolate nell'area di caccia. Ogni carta Acqua deve toccare un'altra carta almeno su un lato e non solo su un angolo!
- Fauci non può eliminare una carta Acqua su cui si trova Orca o lui stesso.
- Se Orca elimina una carta Acqua su cui si trova Fauci, Fauci deve spostarsi su una carta vicina (NON in diagonale). Fauci non deve dare indicazioni sulla sua nuova posizione attraverso la pedina Squalo fino alla fine del suo turno successivo.
- Le carte Isola non possono essere eliminate dall'area di caccia.
- Quando una carta Acqua viene tolta, una carta Isola PUÒ rimanere isolata dall'area di caccia. In questo caso, spostare la carta Isola al posto della carta Acqua eliminata.
- La carta Isola può essere spostata anche se ci sono giocatori sopra, che si sposteranno insieme a lei.

Protezione Bagnanti

- Orca può proteggere bagnanti diversi nei diversi turni. Ciò significa che nello stesso turno la nave può salire sul bagnante uno e anche sul bagnante due.

Spaggia chiusa è un gioco divertente e vario per chi ama l'avventura e la suspense. Più giochi, migliori strategie saprai ideare.

Buon divertimento!

O barco a motor “Orca” navega pelas águas para caçar o maior peixe do ar que se esconde nas profundezas - “Jaws”. Foi avistada uma barbatana de tubarão. Praia fechada!

O grande tubarão branco caça sem dó abaixo da superfície, à procura de almoço...e três inocentes nadadores estão ainda na água! O barco (“Orca”) e o tubarão (“Jaws”) estão constantemente a tentar ultrapassar e a superarem-se um ao outro. Mas tens de ser rápido, porque o terreno de caça (a área de jogo) encolhe em cada jogada!

CONTEÚDO:

32 cartas: (A) 28 Cartas de Água, (B) 2 Cartas de Ilha, (C) 1 Carta de Rastreamento de Saúde, (D) 1 Carta de Rastreamento de Nadador

- (E) 2 Quadros de Grelha
- (F) 1 Escudo Jaws
- (G) 1 Quadro de Marcação

G1: Fichas de Ação, **G2:** Fichas, **G3:** Botões

- 2 Marcadores/Apagadores

CONFIGURAÇÃO E REGRAS:

(H) p.59

1. Coloca as 28 Cartas de Água viradas para cima no quadro de caça, em cinco filas de seis cartas. Depois, coloca as duas Cartas de Ilha viradas para cima nos cantos superior esquerdo e inferior direito. O jogador que tenha sido o último a ter mergulhado no oceano vai jogar como Jaws (tubarão). O(s) outro(s) jogador(es) vai(ão) jogar como Orca (barco). Se forem mais do que dois jogadores, o Orca vai jogar em equipa. O Jaws joga sempre sozinho.

2. Os jogadores Jaws e Orca sentam-se frente a frente, em cada um dos lados da zona de caça.
3. Ambos, Jaws e Orca pegam num Quadro de Marcação e num Marcador e colocam-nos em frente deles.
4. O Orca e o Jaws têm diferente configurações:

Configuração Orca:

- Coloca a Ficha do Barco na Carta de Ilha mais próxima de ti.
- Coloca as três Fichas de Nadador, cada uma num Carta de Água diferente à tua escolha.
- Coloca os três Botões de Nadador na sua localização correspondente, no teu Quadro de Grelha.
- Pega na Carta de Rastreamento de Nadador e coloca-a à tua frente. Coloca um Botão de Nadador no número 3.

Configuração Jaws:

- Coloca o Escudo Jaws em frente ao teu Quadro de Grelha do modo a que o(s) teu(s) adversário(s) não o possam ver.
- Coloca a Ficha Tubarão à tua frente.
- Coloca os três Botões de Nadador na sua localização correspondente, no teu Quadro de Grelha.
- Pega na Carta de Rastreamento de Nadador e coloca-a à tua frente. Coloca um Botão de Tubarão no número 3.

O JOGO EM GERAL:

O Orca ganha, atingindo o Jaws três vezes. O Jaws ganha, matando os três nadadores. Nada mais simples.

O Jaws caça debaixo de água (obviamente). O jogador Jaws apenas movimentar o Jaws no seu Quadro de Grelha com escudo. Isto quer dizer que a posição exata do Jaws é sempre um mistério para o(s) jogador(es) do Orca.

No entanto, a seguir à sua vez, o Jaws tem de dar uma pista sobre a sua localização. Isto faz-se colocando a Ficha Tubarão próxima da fila OU coluna, dentro da área em que está a caçar.

O(s) jogador(es) do Orca, pode(m) usar o Quadro de Grelha e o Marcador/Apagador para estar a par da posição do Jaws.

Mas cuidado...em cada vez, uma Carta de Água pode ser removida da zona de caça que encolhe cada vez mais, empurrando o Orca, o Jaws e o nadador cada vez para mais perto uns dos outros.

O Jaws começa sempre o jogo. O jogador Jaws também começa a primeira jogada posicionado na Carta de Ilha mais perto dele.

Uma jogada inclui três passos (na seguinte ordem):

1. Mover
2. Ação
3. Remover a Carta de Água

NA VEZ DO JAWS:

1. Mover:

- O Jaws apenas se pode mover vertical e horizontalmente (NUNCA na diagonal).
- Que opções de “mover” são possíveis para o Jaws?
 - NÃO se mover (O Jaws pode ficar no mesmo lugar durante uma jogada).
 - OU mover um ou dois lugares para qualquer lado da zona de caça.
- Marca a nova posição do Jaws no Quadro de Grelha com escudo.
- Coloca Ficha Tubarão ao lado da fila ou coluna para onde moveste o Jaws dentro da zona de caça.

2. Ação:

- Matar um nadador:
 - Se o Jaws nadar por baixo de uma Carta de Água onde esteja uma Ficha de Nadador, DEVE matar o nadador e gritar “MATAR”! O jogador pode então descartar a Ficha de Nadador.
 - Depois de um nadador ter sido morto, o Jaws move-se de volta para uma das duas Cartas de Ilha. O Jaws nunca deve revelar a sua Ficha de Tubarão, até ao fim da jogada seguinte.
- Fichas de Ação:
 - As Fichas de Ação NÃO podem ser usada na primeira jogada.
 - Não precisas de usar uma Ficha de Ação na tua primeira jogada.
 - Depois de teres usado uma Ficha de Ação, deves descartá-la.
 - Podes usar mais do que uma Ficha de Ação na tua vez.



OU: Colocar uma Carta de Água: Deves colocar uma Carta de Água descartada de volta na zona de caça. Esta Carta de Água precisa de tocar uma outra Carta de água com pelo menos um dos seus lados e deve ficar dentro da zona de grelha de jogo original.

OU: Bloqueia uma Carta de Água: Coloca esta Ficha de Ação numa Carta de Água que pretendas bloquear, dentro da zona de caça. Esta Ficha de Ação fica aí até ao final do jogo. A Carta de Água debaixo dessa Ficha de Ação nunca pode ser retirada.



Movimentação extra: Podes mover o Jaws um lugar (extra) na zona de caça.



Esconde a posição do Jaws: Nesta jogada, não tens de revelar a tua Ficha Tubarão.

3. Remover a Carta de Água ①

No fina da tua vez, debes sempre descartar uma Carta de Água, posicionada fora da zona de caça. Não podes remover Cartas de Água que estejam no meio da zona de caça. Na vez do Ocro:

1. Mover:

- A Ficha de Barco apenas se pode mover vertical e horizontalmente (NUNCA na diagonal). O Orca tem duas opções de “mover”.
 - NÃO se mover (A Ficha de Barco pode ficar no mesmo lugar durante uma jogada).
 - OU mover um ou dois lugares para qualquer lado da zona de caça.

2. Ação:

- Dar um tiro ao Jaws:
 - Na sua vez, o Orca pode disparar uma vez POR BAIXO da Ficha de Barco (Assim que o Jaws tenha sido atingido, deve mover o seu Botão de Tubarão, na Carta de Rastreamento de Saúde um lugar para baixo e deslocar-se até uma das duas Cartas de Ilha).
- Proteger a Fica de Nadador:
 - Podes proteger uma Ficha de Nadador durante apenas uma jogada, colocando a Ficha de Barco em cima dela. Agora, o Jaws não pode matar este nadador.
 - O Jaws NÃO pode nadar por baixo de uma carta com um nadador protegido.
- Mover a Fica de Nadador
 - Podes mover qualquer Ficha de Nadador para

qualquer outra Carta de Água três vezes durante todo o jogo.

- Podes mover mais do que uma Ficha de Nadador durante tua vez.
 - Assim que tiveres movido uma Ficha de Nadador, tens de mover o Botão de Nadador um lugar para baixo, na Carta de Rastreamento do Nadador, para estares a par das movimentações que ainda tens.
- Fichas de Ação:
 - As Fichas de Ação NÃO podem não ser usada na primeira jogada.
 - Não precisas de usar uma Ficha de Ação na tua primeira jogada.
 - Depois de teres usado uma Ficha de Ação, debes descartá-la.
 - Podes usar mais do que uma Ficha de Ação na tua vez.
 - **Ações extra:** NÃO podes usar nenhuma destas ações extra, na primeira vez que jogares. Apenas podes usar a ficha de ação extra, uma vez. Descarta depois de usar. Mas depende de ti se usas uma, nenhuma... ou mesmo todas 4 de uma vez.



Dinamite: Podes colocar esta Ficha de Ação entre quaisquer duas cartas adjacentes. Precisas de marcar estas duas cartas. Se falhares o Jaws nessa jogada, o dinamite fica lá até ao início da tua próxima vez.



Movimentação extra: Podes mover a Ficha de Barco um lugar (extra).



Disparo à distância: Podes dar um tiro ao Jaws. Este tiro deve ser direcionado a uma das oito cartas que estão em redor do Orca.

3. Remover a Carta de Água i

No fina da tua vez, debes sempre descartar uma Carta de Água, posicionada fora da zona de caça. Não podes remover Cartas de Água que estejam no meio da zona de caça.

REGRAS DETALHADAS:

Mover

- Os lugares vazios na zona de caça (onde as Cartas de Água foram descartadas) não podem ser usados.
- O Jaws pode nadar por debaixo de uma carta que tenha a Ficha de Barco em cima dela. Se o barco falhar o tiro, não acontece nada.

Area di caccia

- Não podes isolar Cartas de Água da zona de caça. Todas as Cartas de Água devem-se tocar em pelo menos um dos seus lados - e não apenas nos cantos!
- O Jaws não pode remover uma Carta de Água em que o Orca e o Jaws estejam nela.
- Quando o Orca remove a Carta de Água onde o Jaws está, o Jaws tem de se mover para uma das cartas encostadas (NÃO na diagonal). O Jaws não deve revelar a sua nova posição com a Ficha de Tubarão, até ao fim da jogada seguinte.
- As Cartas de Ilha nunca devem ser removidas da zona de caça.
- Quando uma Carta de Água é descartada, uma carta de ilha PODE ficar isolada da zona de caça. Neste caso, move a Carta de Ilha Isolada para o lugar da Carta de Água descartada.
- A Carta de Ilha pode também ser movida quando os jogadores estão nela. Movem-se em conjunto.

Protezione Bagnanti

- O Orca pode proteger diferentes nadadores nas voltas seguintes. Isto significa que o barco pode proteger o nadador um, e também o nadador dois, na mesma jogada.

Praia Fechada é um jogo com muita diversão, cheio de sorte e habilidade, para aqueles que adoram diversão e aventura. Quanto mais jogares, mais hábil vais ficar.

Diverte-te.

Motorfartyget "Orca" åker omkring i vattnet för att jaga den största fisken i havet och som lurar i djupet – "Jaws". En hajfena har observerats. Stranden är stängd

Den stora vita jagar obehagligt under ytan och letar efter lunch ... tre oskyldiga simmare befinner sig fortfarande i vattnet! Båten ("Orca") och hajen ("Jaws") försöker ständigt överträffa varandra. Men du måste vara snabb eftersom jaktmarken (spelområdet) krymper för varje spelomgång!

INNEHÅLL:

- 32 kort: **A** 28 vattenkort, **B** 2 ökort,
C 1 hälsospårningskort, **D** 1 simmarspårningskort
 • **E** 2 rutnät
 • **F** 1 Jaws-sköld
 • **G** 1 hålkort
G1: Handlingstoken, **G2:** Tokens, **G3:** Knappar
 • 2 markörer/suddgummi

UPPLÄGG OCH REGLER:

H s.59

- Placera de 28 vattenkort med framsida uppåt i jaktmarken om fem rader med sex kort i varje. Placera sedan de två ökortet med framsidan uppåt i det övre vänstra och nedre högra hörnet. Den som senast tog ett dopp i havet spelar som Jaws (hajen). De andra spelarna spelar som Orca (båten). Om det finns fler än två spelare kan Orca spela som ett lag. Jaws spelar alltid ensam.
- Jaws- och Orca-spelarna måste sitta mot varandra på båda sidor om jaktmarken.

- Både Jaws och Orca tar ett rutnät och en markör och placerar dem framför sig.
- Orca och Jaws har olika upplägg:

Orcas upplägg:

- Placera båttoken på ökortet som är närmast dig.
- Placera tre simmartokens vardera på ett annat vattenkort som du väljer.
- Placera tre simmarknappar på motsvarande plats på ditt rutnät.
- Ta simmarspårningskortet och placera det framför dig. Placera en simmarknapp på siffran 3.

Jaws upplägg:

- Placera Jaws-skölden framför ditt rutnät så att din motståndare inte kan se det.
- Placera din hajtoken framför dig.
- Placera tre simmarknappar på motsvarande plats på ditt rutnät.
- Ta hälsospårningskortet och placera det framför dig. Placera en hajknapp på siffran 3.

ALLMÄNT SPELUPPLÄGG:

Orca vinner genom att träffa Jaws tre gånger. Jaws vinner genom att döda de tre simmarna. Så enkelt är det.

Jaws jagar under vattnet (självklat). Jaws-spelaren flyttar bara Jaws på sitt skyddade rutnät. Detta innebär att Jaws exakta position alltid är okänd för Orca-spelarna.

Efter sin omgång måste dock Jaws ge en ledtråd till sin position. Jaws gör detta genom att placera sin hajtoken bredvid raden ELLER kolumnen inom det område där denne jagar.

Orca-spelaren/spelarna kan använda rutnätet och markören/suddgummit för att hålla reda på Jaws position.

Men se upp ... vid varje omgång måste ett vattenkort tas bort från den ständigt krympande jaktmarken och därmed drivs Orca, Jaws och simmarna närmare varandra.

Jaws startar alltid spelet. Jaws-spelaren börjar också den första omgången på ökortet närmast.

En omgång innehåller tre steg (i följande ordning):

1. Flytta
2. Handling
3. Ta bort vattenkort

UNDER JAWS OMGÅNG:

1. Flytta:

- Jaws kan bara röra sig vertikalt eller horisontellt (ALDRIG diagonalt).
- Vilka "flytta" -alternativ finns för Jaws?
 - INTE flytta sig (Jaws kan stanna på samma plats under en omgång).
 - ELLER flytta sig en eller två platser var som helst inom jaktmarken.
- Markera Jaws nya position på ditt skyddade rutnät.
- Placera hajtoken bredvid raden eller kolumnen du har flyttat Jaws till inom jaktmarken.

2. Handling:

- Döda en simmare:
 - Om Jaws simmar under ett vattenkort med en simmare på MÅSTE Jaws döda simmaren och ropa "DÖDAD!" Spelaren kan sedan kassera den simmartoken.
 - Efter att en simmare har dödats flyttar Jaws tillbaka

till ett av de två ökortet. Jaws får inte avslöja sin hajtoken förrän efter nästa omgång.

- Handlingstoken:
 - Handlingstoken KAN INTE användas under din allra första omgång.
 - Du behöver inte använda en handlingstoken under din omgång.
 - När du har använt en handlingstoken måste du kassera den.
 - Du kan använda mer än en handlingstoken under din omgång.



ELLER: Placera ett vattenkort: Du kan ta tillbaka ett kasserat vattenkort och placera det på jaktmarken. Detta vattenkort måste röra vid ett annat vattenkort med minst en av sidorna och måste ligga inom det ursprungliga spelområdet.

ELLER: Blockera ett vattenkort: Placera denna handlingstoken på ett vattenkort som du vill blockera inom jaktmarken. Denna handlingstoken finns kvar till slutet av spelet. Vattenkortet under denna handlingstoken kan aldrig tas bort.



Extra flytt: Du kan flytta Jaws en (extra) plats inom jaktmarken.



Göm Jaws position: Under denna omgång behöver du inte avslöja din hajtoken.

3. Ta bort vattenkort i

Vid slutet av din omgång måste du alltid kassera ett vattenkort och placera det utanför jaktmarken. Du får inte ta bort vattenkort som är mitt i jaktmarken.

UNDER ORCAS OMGÅNG:

1. Flytta:

- Båttoken kan bara röra sig vertikalt eller horisontellt (ALDRIG diagonalt). Orca har två "flytta" -alternativ.
 - INTE flytta sig (båttoken kan stanna på samma plats under en omgång).
 - ELLER flytta sig en eller två platser var som helst inom jaktmarken.

2. Handling:

- Skjuta Jaws:
 - Under sin omgång kan Orca skjuta en gång UNDER båttoken (när Jaws har träffats måste denne flytta sin hajknapp på hälsopårningskortet ett steg ned och flytta till ett av de två ökortet.)
- Skydda simmartoken:
 - Du kan skydda en simmartoken under endast en omgång genom att placera båttoken ovanpå den. Nu kan Jaws inte döda den här simmaren.
 - Jaws KAN INTE simma under ett kort med en skyddad simmare.
- Flytta simmartoken
 - Du kan flytta vilken simmartoken som helst till något annat vattenkort tre gånger under hela spelet.
 - Du kan flytta mer än en simmartoken under din omgång.
 - När du väl har flyttat en simmartoken måste du flytta simmarknappen nedåt på simmarspårningskortet för att hålla koll på hur många rörelser du har kvar.
- Handlingstoken
 - Handlingstoken KAN INTE användas under din allra första omgång.

- Du behöver inte använda en handlingstoken under din omgång.
- När du har använt en handlingstoken måste du kassera den.
- Du kan använda mer än en handlingstoken under din omgång.

- **Extra handlingar:** Du kan INTE använda någon av dessa extra handlingar i din allra första omgång i spelet. Du kan endast använda varje extra handlingstoken en gång. Kassera efter användning. Men det är upp till dig om du inte använder någon, en ... eller till och med alla fyra samtidigt under en omgång:



Dynamit: Du kan placera denna handlingstoken mellan två angränsande kort. Du måste rikta in dig på dessa två kort. Om du inte träffas Jaws under denna omgång förblir dynamiten där till början av nästa omgång.



Extra flytt: Du kan flytta båttoken (extra) plats.



Skjuta på avstånd: Du kan skjuta Jaws. Detta skott måste riktas mot ett av de åtta korten som omger Orca.

3. Ta bort vattenkort i

Vid slutet av din omgång måste du alltid kassera ett vattenkort och placera det utanför jaktmarken. Du får inte ta bort vattenkort som är mitt på jaktmarken.

DETALJERADE REGLER:

Att flytta

- Tomma områden i jaktmarken (där vattenkort har kasserats) får inte användas.
- Jaws kan simma under ett kort med en båttoken på. Om båten inte skjuter, händer ingenting.

Jaktmarken

- Du får inte isolera vattenkort från jaktmarken. Varje vattenkort måste röra vid ett annat kort med åtminstone en av sina sidor – och inte bara vid hörnen!
- Jaws får inte ta bort ett vattenkort som Orca eller Jaws står på.
- När Orca tar bort ett vattenkort som Jaws står på måste denne flyttas till ett av de angränsande korten (INTE diagonalt). Jaws får inte avslöja sin nya position med sin sharktoken förrän efter nästa omgång.
- Ökort får aldrig tas bort från jaktmarken.
- När ett vattenkort kasseras KAN ett ökort isoleras från jaktmarken. I det här fallet ska ni flytta det isolerade ökortet till platsen för det kasserade vattenkortet.
- Ökortet kan också flyttas när spelare befinner sig på det. De flyttas helt enkelt med kortet.

Skydda simmare

- Orca kan skydda olika simmare i på varandra följande omgångar. Detta innebär att båten kan röra vid simmare ett och även simmare två under samma omgång.

Stranden är stängd är ett roligt bordsspel som kräver skicklighet för de som är äventyrliga. Ju mer du spelar, desto skickligare blir du.

Vi hoppas att du har det roligt.

DA NO SWIMMING, BEACH CLOSED

Motorfartøjet 'Orca' sejler vandene tynde for at jage den største fisk i havet, der lurer i dybet – 'Jaws'. Der er set en hajfinne. Stranden lukket!

Den store hvide jager ubarmhjerdigt under overfladen i dens søgen efter frokost... og tre uskyldige svømmere er stadig i vandet! Båden ('Orca') og hajen ('Jaws') prøver konstant at slippe fra og snyde hinanden. Men man er nødt til at være hurtig, for jagtområdet (spillepladsen) skrumper for hver tur!

INDHOLD:

- 32 kort: **A** 28 vandkort, **B** 2 økort,
C 1 sundhedssporingskort, **D** 1 svømmersporingskort
- **E** 2 gitterbrætter
 - **F** 1 Jaws-skjold
 - **G** 1 spillebræt
- G1:** Actiontokens, **G2:** Tokens, **G3:** Knapper
- 2 markører/viskere

SETUP OG REGLER:

H s.59

1. Læg de 28 vandkort med forsiden opad i jagtområdet i fem rækker med seks kort. Læg derefter de to økort med forsiden opad i øverste venstre og nederste højre hjørne.
Den, der var den sidste til at tage en dukkert i havet, vil spille som Jaws (haj). De(n) andre/anden spiller(e) spiller som Orca (båd). Hvis der er mere end to spillere, kan Orca spille som team. Jaws spiller altid alene.
2. Jaws- og Orca-spillere skal sidde overfor hinanden på hver sin side af jagtområdet.

3. Både Jaws og Orca tager et gitterkort og en markør til at lægge foran dem.
4. Orca og Jaws har forskellige setups:

Orca-setup:

- Læg bådtoken på økortet nærmest dig.
- Læg tre svømmertokens hver på et andet vandkort efter eget valg.
- Læg tre svømmerknapper på disses tilsvarende placering på dit gitterkort.
- Tag svømmersporingskortet og læg det foran dig. Læg en svømmerknop på nummer 3.

Jaws-setup:

- Læg Jaws-skjoldet foran dit gitterbræt, så din(e) modstander(e) ikke kan se det.
- Læg Jaws-token foran dig.
- Læg tre svømmerknapper på disses tilsvarende placering på dit gitterkort.
- Tag sundhedssporingskortet og læg det foran dig. Læg en hajknop på nummer 3.

GENERELT GAMEPLAY:

Orca vinder ved at slå Jaws tre gange. Jaws vinder ved at dræbe de tre svømmere. Så enkelt er det.

Jaws jager under vand (selvfølgelig). Jaws-spilleren flytter kun Jaws på dennes afskæmede gitterbræt. Det betyder, at Jaws' nøjagtige position altid er et mysterium for Orca-spilleren(ne).

Dog skal Jaws efter sin omgang give et fingerpeg om sin position. Det gøres ved at lægge dens hajtoken ved siden af rækken ELLER kolonnen inden for det område, hvor den jager.

Orca-spilleren(e) kan bruge gitterkortet og markøren/viskeren til at holde styr på Jaws' position.

Men pas på... for hver runde skal der fjernes et vandkort fra det stadig skrumpende jagtområde og derved føres Orca, Jaws og svømmeren tættere på hinanden.

Jaws starter altid spillet. Jaws-spilleren begynder også første runde med position på økortet nærmest denne.

En runde inkluderer tre trin (i følgende rækkefølge):

1. Træk
2. Action
3. Fjern vandkortet

PÅ JAWS' RUNDE:

1. Træk:

- Jaws kan kun flytte sig lodret eller vandret (ALDRIG diagonalt).
- Hvilke 'flyt' muligheder står åbne for Jaws?
 - INTET flyt (Jaws kan blive samme sted en runde).
 - ELLER flytte et eller to steder hvor som helst inden for jagtområdet.
- Markér Jaws' nye position på dit afskærmede gitterbræt.
- Læg hajtoken ved siden af den række eller søjle, du har flyttet Jaws til inden for jagtområdet.

2. Action:

- Drøb en svømmer:
 - Hvis Jaws svømmer under et vandkort med en svømmertoken på det, SKAL den drøbe svømmeren og råbe "KILL!" Spilleren kan derefter kassere denne svømmertoken.
 - Efter en svømmer er drøbt, flytter Jaws tilbage til et

af de to økort. Jaws må ikke afsløre sin hajtoken før efter dens næste runde.

• Actiontokens:

- Actiontokens KAN IKKE bruges i din allerførste runde.
- Du behøver ikke bruge en actiontoken på din tur.
- Efter en actiontoken er brugt, skal den kasseres.
- Du må gerne bruge mere end en handlingstoken på din tur.



ELLER: Læg et vandkort: Du kan lægge et kasseret vandkort tilbage inden for jagtområdet. Dette vandkort skal røre ved et andet vandkort med mindst en af dets sider og skal blive ved med at være inden for det oprindelige område af spillgitteret.

ELLER: Blokér et vandkort: Læg denne actiontoken på det vandkort, du vil blokere inden for jagtområdet. Denne actiontoken bliver ved med at være der indtil slutningen af spillet. Vandkortet under denne actiontoken kan aldrig fjernes.



Ekstra træk: Du kan flytte Jaws en (ekstra) plads inden for jagtområdet.



Skjul Jaws' position: Ved dette træk behøver du ikke afsløre din hajtoken.

3. Fjern vandkortet 1

I slutningen af din tur, kassér altid et vandkort, der er placeret uden for jagtområdet. Du må ikke fjerne vandkort, der er i midten af jagtområdet.

På Orcas runde:

1. Træk:

- Bådtoken kan kun flytte sig lodret eller vandret (ALDRIG

diagonal). Orca har to 'flyt' muligheder.

- INTET flyt (bådtoken kan blive samme sted en runde).
- ELLER flytte et eller to steder hvor som helst inden for jagtområdet.

2. Action:

- Skyd Jaws:
 - På sin tur kan Orca eventuelt skyde en gang UNDER bådtoken (når først Jaws er ramt, skal den flytte dens hajknop på sundhedssporingskortet en ned og flytte til et af de to økort.)
- Beskyt svømmertoken:
 - Du kan beskytte en svømmertoken en enkelt omgang ved at lægge bådtoken oven på den. Nu kan Jaws ikke dræbe denne svømmer.
 - Jaws KAN IKKE svømme under et kort med en beskyttet svømmer.
- Flyt svømmertoken
 - Du kan flytte en hvilken som helst svømmertoken til et hvilket som helst andet vandkort tre gange i løbet af hele spillet.
 - Du må gerne flytte mere end en svømmertoken på din tur.
 - Når først du har flyttet en svømmertoken, skal du flytte svømmerknappen en ned på svømmersporingskortet for at holde styr på, hvor mange træk du har tilbage.
- Actiontokens:
 - Actiontokens KAN IKKE bruges i din allerførste runde.
 - Du behøver ikke bruge en actiontoken på din runde.
 - Efter en actiontoken er brugt, skal den kasseres.
 - Du må gerne bruge mere end en actiontoken på din runde.

- **Ekstra actions:** Du kan IKKE bruge nogen af disse ekstra actions i din allerførste spillerunde. Du kan kun bruge hver ekstra actiontoken én gang. Kassér efter brug. Men det er op til dig selv om du ikke bruger nogen af dem... eller endda alle 4 af dem på én gang i en runde:



Dynamit: Du kan lægge denne handlingstoken mellem to kort, der ligger lige op til. Du skal have disse to kort på kornet. Hvis du misser

Jaws i den omgang, bliver dynamitten ved med at være er indtil begyndelsen af din næste omgang.



Ekstra træk: Du kan flytte bådtoken en (ekstra) plads.



Distanceskud: Du må gerne skyde på Jaws. Dette skud skal rettes mod et af de otte kort, der omkranser Orca.

3. Fjern vandkortet ⓘ

I slutningen af din tur, kassér altid et vandkort, der er placeret uden for jagtområdet. Du må ikke fjerne vandkort, der er i midten af jagtområdet.

DETALJEREDE REGLER:

Træk

- Tomme steder i jagtområdet (hvor vandkort er kasseret) må ikke bruges.
- Jaws kan svømme under et kort med en bådtoken liggende på det. Hvis båden ikke skyder, sker der ikke noget.

Jagtområdet

- Du må ikke isolere vandkort fra jagtområdet. Hvert vandkort skal berøre et andet kort med mindst en af dets sider – og ikke kun i hjørnerne!
- Jaws må ikke fjerne et vandkort, der er optaget af Orca eller Jaws.
- Når Orca fjerner det vandkort, som Jaws står på, skal Jaws flytte til et af de kort, der rører ved det (IKKE diagonalt). Jaws må ikke afsløre sin nye position med hajtoken før efter dens næste runde.
- Økortene må aldrig fjernes fra jagtområdet.
- Når et vandkort kasseres, KAN et økort isoleres fra jagtområdet. I dette tilfælde flyttes det isolerede økort til stedet, hvor det kasserede vandkort lå.
- Økortet kan også flyttes, når spillerne er på det. De flytter bare med.

Beskyttelse af svømmere

- Orca kan beskytte forskellige svømmere på følgende ture. Det betyder, at båden kan træde på svømmer et og også på svømmer to på samme tur.

Stranden lukket er et morsomt spil med chancer og dygtighed for dem, der har lyst til sjov og eventyr. Jo mere du spiller det, jo mere øvet bliver du.

Bare nyd det.

NO NO SWIMMING, BEACH CLOSED

Motorbåten 'Orca' seiler rundt på havet og jakter på den største fisken som lurar i dypene – 'Haien'. Noen har oppdagat en haifinne. Stengt strand!

Den store hvithaien jakter utrettelig under havflaten etter mat ... og tre uskyldige svømmere er fremdeles i vannet! Båten 'Orca' og 'Haien' prøver hele tiden å flykte fra og lure hverandre. Men du må være rask, fordi jaktmarken (spillområdet) krymper for hver tur!

INNHold:

32 kort: **A** 28 vannkort, **B** 2 øykort,

C 1 helsekort, **D** 1 svømmekort

- **E** 2 spillbrett
- **F** 1 haiskjold
- **G** 1 punchbrett

G1: Handlingsbrikker, **G2:** Brikker, **G3:** Knapper

- 2 markører

OPpsett OG REGLER:

H s.59

1. Legg de 28 vannkortene med bildesiden opp på jaktmarken i fem rader á seks kort. Legg så de to øykortene med bildesiden opp i øverste venstre hjørne og nederst i høyre hjørne. Den som sist tok et dykk i havet skal være Haien i spillet. Den/de andre spillerne skal være Orca (båten) i spillet. Hvis det er mer enn to spillere, kan Orca spilles av en gruppe. Haien spilles alltid av bare en spiller.
2. Haien og Orca spillerne må sitte rett overfor hverandre på hver sin side av jaktmarken.
3. Både Haien og Orca tar et spillbrett og en markør og legger dem foran seg.

4. Orca og Haien har forskjellige oppsett:

Oppsett Orca:

- Legg båtbrikken på øykortet nærmest deg.
- Legg tre svømmebrikker hver på et eget valgfritt vannkort.
- Legg tre svømmeknapper på tilsvarende plass på ditt spillbrett.
- Ta svømmekortet og legg det foran deg. Legg en svømmeknapp på nummer 3.

Oppsett Hai:

- Legg haiskjoldet foran ditt spillbrett slik at motspilleren/motspillerne ikke kan se det.
- Legg haibrikken foran deg.
- Legg tre svømmeknapper på tilsvarende plass på ditt spillbrett.
- Ta helsekortet og legg det foran deg. Legg en haiknapp på nummer 3.

GENERELLE SPILLEREGLER:

Orca vinner ved å slå Haien tre ganger. Haien vinner ved å drepe de tre svømmerne. Så enkelt er det.

Haien jakter under vannflaten (naturlig nok). Hai-spilleren flytter kun Haien på sitt beskyttede spillbrett. Det betyr at Haiens nøyaktige posisjon alltid er skjult for Orca-spilleren/spillerne.

Men etter sin tur må Haien gi et hint om hvor den befinner seg. Den gjør det ved å legge haibrikken ved siden av raden ELLER kolonnen i det området som den jakter på. Orca-spilleren/spillerne kan bruke spillbrettet og markøren for å holde rede på Haiens posisjon.

Men pass deg ... på hver tur må et vannkort fjernes fra den stadig krympende jaktmarken slik at Orca, Haien og svømmerne hele tiden kommer nærmere hverandre.

Haien starter alltid spillet. Hai-spilleren begynner også første runde plassert på øykortet nærmest spilleren.

En tur omfatter tre trinn (i denne rekkefølgen):

1. Flytt
2. Handling
3. Ta bort et vannkort

PÅ HAIEN SIN TUR:

1. Flytt:

- Haien kan kun flytte loddrett eller vannrett (ALDRI diagonal).
- Hvilke 'flytt'-alternativer har Haien?
 - IKKE flytt (Haien kan være på samme plass på en tur).
 - ELLER flytt en eller to plasser hvor som helst på jaktmarken.
- Merk Haiens nye posisjon på det beskyttede spillbrettet.
- Legg haibrikken ved siden av raden eller kolonnen som du har flyttet Haien til på jaktmarken.

2. Handling:

- Drep en svømmer:
 - Hvis Haien svømmer under et vannkort med en svømmebrikke oppå, MÅ den drepe svømmeren og rope «DØD»! Spilleren kan så kaste svømmebrikken.
 - Etter at en svømmer har blitt drept, flytter Haien tilbake til ett av de to øykortene. Haien må ikke avsløre sin haibrikke før etter sin neste tur.
- Handlingsbrikker
 - Handlingsbrikker KAN IKKE brukes på den aller første

runden.

- Du må ikke bruke en handlingsbrikke på din tur.
- Etter at du har brukt en handlingsbrikke, må du kaste den.
- Du kan bruke mer enn én handlingsbrikke på din tur.



ELLER: Plassér et vannkort: Du kan legge et kastet vannkort tilbake på jaktmarken. Dette vannkortet må berøre et annet vannkort på minst en av sidene og må befinne seg på det opprinnelige området på spillbrettet.

ELLER: Sperr et vannkort: Legg denne handlingsbrikken på et vannkort som du ønsker å sperre på jaktmarken. Denne handlingsbrikken blir liggende der helt til slutten av spillet. Vannkortet under denne handlingsbrikken kan aldri bli fjernet.



Ekstra tur: Du kan flytte Haien en (ekstra) plass på jaktmarken.



Skjul Haiens posisjon: På denne turen må du ikke avsløre din haibrikke.

3. Fjern et vannkort 1

På slutten av din tur må du alltid kaste et vannkort og legge det på utsiden av jaktmarken. Du kan ikke fjerne vannkort som befinner seg midt på jaktmarken.

PÅ ORCA SIN TUR:

1. Flytt:

- Båtbrikken kan kun flytte loddrett eller vannrett (ALDRI diagonal). Orca har to 'flytt'-alternativer.
 - IKKE flytt (båtbrikken kan være på samme plass på en tur).

- ELLER flytt en eller to plasser hvor som helst på jaktmarken.

2. Handling:

- Skyt Haien:
 - På sin tur kan Orca skyte en gang UNDER båtbriggen (så snart Haien er truffet, må den flytte sin haibrikke en gang ned på helsekortet og flytte til ett av de to øykortene).
- Beskytt svømmebriggen:
 - Du kan beskytte en svømmebrikke kun på en tur ved å sette en båtbrikke oppå den. Nå kan Haien ikke drepe denne svømmeren.
 - Haien KAN IKKE svømme under et kort med en beskyttet svømmer.
- Flytt en svømmebrikke:
 - Du kan flytte en svømmebrikke til et annet vannkort tre ganger i løpet av hele spillet.
 - Du kan flytte mer enn en svømmebrikke på din tur.
 - Etter at du har flyttet en svømmebrikke, må du flytte svømmeknappen en plass ned på svømmekortet for å holde rede på hvor mange flyttinger du har igjen.
- Handlingsbrikker:
 - Handlingsbrikker KAN IKKE brukes på den aller første runden.
 - Du må ikke bruke en handlingsbrikke på din tur.
 - Etter at du har brukt en handlingsbrikke, må du kaste den.
 - Du kan bruke mer enn en handlingsbrikke på din tur.
- **Ekstra handlinger:** Du KAN IKKE bruke noen av disse ekstra handlingene på din aller første tur i spillet. Du kan bruke ekstra handlingsbrikker kun en gang.

Kast etter bruk. Men det er opp til deg om du bruker ingen, en ... eller til og med alle 4 av dem samtidig på en tur:



Dynamitt: Du kan legge denne handlingsbrikken mellom to nærliggende kort. Du må ha disse to kortene som mål. Hvis du ikke treffer Haien på denne turen, ligger dynamitten der til du begynner neste tur.



Ekstra tur: Du kan flytte båtbriggen en (ekstra) plass.



Avstandsskudd: Du kan skyte på Haien. Dette skuddet må være rettet mot ett av de åtte kortene som omgir Orca.

3. Fjern et vannkort ①

På slutten av din tur må du alltid kaste et vannkort og legge det utenfor jaktmarken. Du kan ikke fjerne vannkort som ligger midt på jaktmarken.

DETALJERTE REGLER:

Flytting

- Tomme plasser på jaktmarken (hvor vannkort har blitt fjernet) kan ikke brukes.
- Haien kan svømme under kortet med båtbriggen oppå den. Hvis båten ikke skyter, skjer det ingenting.

Jaktmarken

- Du kan ikke fjerne vannkort fra jaktmarken. Alle vannkort må berøre et annet kort med minst en av sine sider – og ikke bare i hjørnene!
- Haien kan ikke fjerne et vannkort som båten Orca eller haien selv står på.
- Når Orca fjerner vannkortet som Haien står på, må Haien flytte til et av de berørte kortene (IKKE diagonalt). Haien må ikke avsløre sin nye posisjon med haibrikken før etter sin neste tur.
- Øykortene må aldri fjernes fra jaktmarken.
- Når et vannkort blir kastet, KAN et øykort fjernes fra jaktmarken. I dette tilfellet flytter du fjernede øykort til plassen til det fjernede vannkortet.
- Øykortet kan også flyttes når spillerne er på det. De forflytter seg bare.

Beskytte svømmere

- Orca kan beskytte forskjellige svømmere etter tur. Det betyr at båten kan stå på svømmer en og også på svømmer to på samme tur.

Stengt strand er et gøyalt sjansespill for livsglade og eventyrlystne som krever dyktighet og ekspertise. Jo mer du spiller, desto dyktigere blir du.

Ha det moro.

Maottorivene Orca vaeltaa merellä metsästämässä suurinta syvyyksissä piileskelevää kalaa – Jaws. Hain evä on nähty. Ranta suljettu!

Suuri valkoinen metsästää väsymättä pinnana alla, etsien lounasta.... ja kolme paha-aavistamatonta uimaria on viita vedessä! Vene (Orca) ja hai (Jaws) pyrkivät jatkuvasti voittamaan ja päihittämään toisensa oveluudessa. Sinun on oltava nopea, koska saalistusalue (pelialue) kutistuu joka vuorolla!

SISÄLTÖ:

- 32 korttia: **A** 28 vesikorttia, **B** 2 saarikorttia,
C 1 terveydenseurantakortti, **D** 1 uimarinseurantakortti
 • **E** 2 ruudukkolautaa
 • **F** 1 Jaws-kilpi
 • **G** 1 arpapeli
G1: Toimintapelimerkit, **G2:** Pelimerkkiä, **G3:** Nappulaa
 • 2 merkintäkynää/pyyhintä

VALMISTELU JA SÄÄNNÖT:

H s.59

- Aseta 28 vesikorttia kuvapuoli ylöspäin saalistusalueelle viiteen kuuden kordin riviin. Aseta sitten kaksi saarikorttia kuvapuoli ylöspäin vasempaan yläkulmaan ja oikeaan alakulmaan.
Henkilö, joka on viimeksi kastautunut valtameressä, pelaa Jaws-hahmoa (hai). Toinen pelaaja pelaa Orca-hahmoa (vene). Jos pelaajia on enemmän kuin kaksi, Orca-hahmoa voi pelata tiiminä. Jaws pelaa aina yksin.
- Jaws- ja Orca-pelaajien on istuttava toisiaan vastapäätä, saalistusalueen molemmiin puoliin.

- Sekä Jaws että Orca ottavat ruudukkolaudan ja merkintäkynän ja asettavat ne eteensä.
- Orca ja Jaws valmistelevat pelin erilailla:

Orca-valmistelu:

- Aseta venepelimerkki sinua lähimpänä olevalle saarikortille.
- Aseta kolme uimaripeleimerkkiä valitsemillesi kolmelle eri vesikortille.
- Aseta kolme uimarinappulaa vastaaville paikoilleen ruudukkolaudallesi.
- Ota uimarinseurantakortti ja aseta se eteesi. Aseta uimarinappula numerolle 3.

Jaws-valmistelu:

- Aseta Jaws-kilpi ruudukkolautasi eteen, niin ettei vastustajasi näe sitä.
- Aseta haipelimerkki eteesi.
- Aseta kolme uimarinappulaa vastaaville paikoilleen ruudukkolaudallesi.
- Ota terveydenseurantakortti ja aseta se eteesi. Aseta hainappula numerolle 3.

PELIN KULKU:

Orca voittaa osumalla Jaws-hahmoon kolme kertaa. Jaws voittaa tappamalla kolme uimaria. Yksinkertaista.

Jaws metsästää veden alla (tietenkin). Jaws-pelaaja siirtää Jaws-hahmoa vain sen suojatulla ruudukkolaudalla. Se tarkoittaa, että Jaws-hahmon tarkka sijainti on aina mysteeri Orca-pelaajalle.

Jaws-hahmon on kuitenkin annettava vihje sijainnistaan vuoronsa jälkeen. Vihje annetaan asettamalla haipelimerkki sen rivin TAI sarakkeen viereen, jonka alueella hai saalistaa.

Orca-pelaaja voi käyttää ruudukkolautaa ja merkintäkynää/
pyyhintä Jaws-hahmon seurantaan.

Mutta varo... jokaisella vuorolla on poistettava vesikortti
yhä kutistuvasta saalistusalueesta, jolloin Orca, Jaws ja
uimari lähestyvät toisiaan.

Jaws aloittaa aina pelin. Jaws-pelaaja myös aloittaa
ensimmäisen kierroksen, joka on häntä lähimpänä olevalla
saarikortilla.

Vuoro sisältää kolme vaihetta (seuraavassa järjestyksessä):

1. Siirrä
 2. Toiminta
 3. Poista vesikortti
- Jaws-hahmon vuorolla:

1. Siirrä:

- Jaws voi liikkua vain vaaka- tai pystysuunnassa (EI KOSKAAN diagonaalisesti).
- Mitä siirto vaihtoehtoja Jaws-hahmolla on?
 - Ei siirrä (Jaws voi pysyä samassa kohtaa yhden vuoron ajan).
 - TAI siirtää yksi tai kaksi askelta missä tahansa saalistusalueella.
- Merkitse Jaws-hahmon uusi sijainti suojatulle ruudukkolaudalle.
- Aseta haipeimerkki sen rivin tai sarakkeen viereen, johon siirsit Jaws-hahmon saalistusalueen sisällä.

2. Toiminta:

- Tapa uimari:
 - Jos Jaws ui vesikortin alle, jonka päällä on uimari-pelimerkki, sen on TAPETTAVA uimari ja huudettava "TAPPO!" Pelaaja voi sitten poistaa uimari-pelimerkin.
 - Kun uimari on tapettu, Jaws siirtyy takaisin jommalle

kummalle saarikortille. Jaws ei saa paljastaa haipeimerkkiään ennen kuin seuraavan vuoronsa jälkeen.

• Toimintapelimerkit

- ET VOI käyttää toimintapelimerkkejä ensimmäisellä kierroksellasi.
- Sinun ei ole pakko käyttää toimintapelimerkkiä vuorollasi.
- Kun olet käyttänyt toimintapelimerkin, se on poistettava.
- Voit käyttää useamman kuin yhden toimintapelimerkin vuorollasi.



TAI: Aseta vesikortti: Voit asettaa poistetun vesikortin takaisi saalistusalueelle. Vesikortin on kosketettava toista vesikorttia vähintään yhdeltä sivultaan, ja sen on pysyttävä peliristikon alkuperäisellä alueella.

TAI: Blokkaa vesikortti: Aseta toimintapelimerkki sille vesikortille, jonka haluat blokata saalistusalueella. Toimintapelimerkki pysyy siinä pelin loppuun asti. Toimintapelimerkin alla olevaa vesikorttia ei voi koskaan poistaa.



Ylimääräinen siirto: Voit siirtää Jaws-hahmaa yhden (ylimääräisen) askeleen saalistusalueella.



Piilota Jaws-hahmon sijainti: Tällä vuorolla sinun ei tarvitse paljastaa haipeimerkkiäsi.

3. Poista vesikortti ①

Sinun pitää aina vuorosi lopuksi poistaa yksi vesikortti, joka sijaitsee saalistusalueen ulkopuolella. Et voi poistaa vesikortteja, jotka ovat saalistusalueen keskellä.

ORCAN VUOROLLA:

1. Siirrä:

- Venepelimerkki voi liikkua vain vaaka- tai pystysuunnassa (Ei KOSKAAN diagonaalisesti). Orcalla on kaksi siirtomahdollisuutta.
 - Et siirrä (venepelimerkki voi pysyä samassa kohtaa yhden vuoron ajan).
 - Tai siirtää yksi tai kaksi askelta missä tahansa saalistusalueella.

2. Toiminta:

- Ammu Jaws:
 - Orca voi vuorollaan ampua kerran venepelimerkin ALLE (kun Jaws-hahmoon on osunut, sen on siirrettävä terveydenseurantakortilla oleva hainappulansa pykälän verran alemmas, ja siirryttävä jommalle kummalle saarikortille.)
- Suojaa uimaripelimerkkiä:
 - Voit suojata uimaripelimerkkiä vain yhden vuoron ajaksi asettamalla venepoletin sen päälle. Silloin Jaws ei voi tappaa uimaria.
 - Jaws EI VOI uida sellaisen kortin alle, jossa on suojattu uimari.
- Siirrä uimaripelimerkkiä
 - Voit siirtää mitä tahansa uimaripelimerkkiä mille tahansa vesikortille kolme kertaa koko pelin aikana.
 - Voit siirtää useamman kuin yhden uimaripelimerkin vuorollasi.
- Kun olet siirtänyt uimaripelimerkin, sinun on siirrettävä uimarinappula pykälän verran alemmas uimarinseurantakortilla, jotta voit seurata miten monta siirtoa sinulla on jäljellä.

- Toimintapelimerkit
 - ET VOI käyttää toimintapelimerkkejä ensimmäisellä kierroksellasi.
 - Sinun ei ole pakko käyttää toimintapelimerkkiä vuorollasi.
 - Kun olet käyttänyt toimintapelimerkin, se on poistettava.
 - Voit käyttää useamman kuin yhden toimintapelimerkin vuorollasi.
- **Ekstratoiminnot:** ET voi käyttää mitään ekstratoimintoja ensimmäisellä pelivuorollasi. Voit käyttää kutakin ekstratoimintapelimerkkiä vain kerran. Poista käytön jälkeen. Mutta voit itse päättää käytätkö yhtään, yhtä – tai jopa kaikkia nelijää polettia yhdellä kertaa vuorollasi:



Dynaamiitti: Voit asettaa tämän toimintopelimerkin minkä tahansa vierekkäisten korttien välille. Sinun on tähdättävä näihin kahteen korttiin. Jos et osu Jaws-hahmoon kyseisellä vuorolla, dynamiitti pysyy paikallaan, kunnes aloitat seuraavan vuoros.



Ylimääräinen siirto: Voit siirtää venepelimerkkiä yhden (ylimääräisen) askeleen.



Etälaukaus: Voit ampua Jaws-hahmoa. Laukaus on tähdättävä yhteen kahdeksasta Orca ympäröivästä kortista.

3. Poista vesikortti: ①

Sinun pitää aina vuorosasi lopuksi poistaa yksi vesikortti, joka sijaitsee saalistusalueen ulkopuolella. Et voi poistaa vesikortteja, jotka ovat saalistusalueen keskellä.

TARKEMMAT SÄÄNNÖT:

Siirtäminen

- Saalistusalueen tyhjiä kohtia (josta vesikortit on poistettu) ei saa käyttää.
- Jaws voi uida sellaisen kortin alle, jonka päällä on venepelimerkki. Jos vene ei ammu, mitään ei tapahdu.

Saalistusalue

- Et saa eristää vesikortteja saalistusalueesta. Jokaisen vesikortin on kosketettava toista korttia vähintään yhdeltä sivultaan – eikä vain kulmista!
- Jaws ei saa poistaa vesikorttia, jolla Orca tai Jaws itse seisoo.
- Kun Orca poistaa vesikortin, jolla Jaws seisoo, Jaws-hahmon on siirryttävä jollekin viereiselle kortille (EI diagonaalisesti). Jaws ei saa paljastaa uutta sijaintiaan haipelimerkillä ennen kuin seuraavan vuoronsa jälkeen.
- Saarikortteja ei saa koskaan poistaa saalistusalueelta.
- Kun vesikortti on poistettu, saarikortti VOI jäädä eristetyksi saalistusalueesta. Siirrä siinä tapauksessa saarikortti poistetun vesikortin paikalle.
- Saarikortin voi myös siirtää, kun sillä on pelaajia. Ne siirtyvät mukana.

Uimareiden suojaaminen

- Orca voi suojella eri uimareita seuraavilla vuoroilla. Tämä tarkoittaa, että vene voi siirtyä uimarille yksi ja myös uimarille kaksi samalla vuorolla.

Ranta suljettu on hauska sattuma- ja taitopeli leikkisille ja seikkailunhaluisille. Mitä enemmän pelaat, sitä taitavammaksi tulet.

Nauti täysillä.

Mótórbáturinn „Háhyrningur“ flækist um sjóinn til að veiða stærsta fiskinn í sjónum sem lúrir í undirdjúpunum — „hákarl“. Hákarlsuggi hefur sést. Baðströnd lokað!

Sá stóri hvíti er sífellt á veiðum undir yfirborðinu að leita að hádegisverði... og þrír grunlausir sundmenn eru enn í sjónum! Báturinn (Háhyrningur) og hákarlinn (Hákarl) eru sífellt að reyna að stinga af og leika á hvor annan. En þú verður að vera fljót/ur því að veiðisvæðið (leiksvæðið) minnkur með hverri umferð!

INNIHALD:

32 spil: (A) 28 sjávarspil, (B) 2 eyjarspil,

(C) 1 heilsuspil, (D) 1 sundmannsspil

- (E) 2 reitabord
- (F) 1 hákarlavörn
- (G) 1 bingubord

G1: Aðgerðatökar, G2: Stóka, G3: Atölur

- 2 merkjjarar/strokarar

UPPETNING OG REGLUR:

(H) s.59

1. Láttu vatnskortin 28 snúa upp á veiðisvæðinu í fimm röðum með sex spil. Láttu síðan eyjarspilin tvö snúa upp ofan á efsta vinstra og neðsta hægra horni. Sá sem var síðastur að stinga sér í hafid spilar sem hákarlinn. Hinir þátttakendurnir leika Háhyrning (bátinn). Ef þátttakendur eru fleiri en tveir getur Háhyrningur leikið sem lið. Hákarlinn er ávallt einsamall.
2. Þeir sem leika hákarlinn og Háhyrning verða að snúa á móti hvor öðrum sitt hvoru megin við veiðisvæðið.
3. Bæði hákarlinn og Háhyrningur eru með reitabord og merkjara framan við sig.

4. Háhyrningur og hákarlinn eru með mismunandi uppsetningar:

Uppsetning Háhyrnings:

- Láttu bátatökann á eyjarspil næst þér.
- Láttu þrjá sundmannstóka á mismunandi sjávarspil að eigin vali.
- Láttu þrjár sundmannatölur á samsvarandi stöði á reitaborðinu.
- Taktu sundmannsspilið og láttu fyrir framan þig. Láttu sundmannatöluna á númer 3.

Uppsetning hákarls:

- Láttu hákarlavörmina fyrir framan þig á reitaborðið þannig að andstæðingur þinn sjái það ekki.
- Láttu hákarlstökann fyrir framan þig.
- Láttu þrjár sundmannatölur á samsvarandi stöði á reitaborðinu.
- Taktu heilsuspilið og láttu fyrir framan þig. Láttu hákarlstöluna á númer 3.

ALMENNAR LEIKREGLUR:

Háhyrningur vinnur með því að skjóta hákarlinn þrisvar. Hákarl vinnur með því að drepa sundmennina þrjá. Svo einfalt er það.

Hákarl veidir neðansjávur (augljóslega). Sá sem leikur hákarlinn hreyfir bara hákarlinn á vernduðu reitaborði. Það þýðir að nákvæm staðsetning á hákarlinum er alltaf ráðgáta fyrir þann (þá) sem leikur(-a) Háhyrning.

Eftir að hákarlinn er búinn að gera verður hann að gefa visbendingu um staðsetningu sína. Hann gerir það með því að láta hákarlstökann rétt hjá röðinni EDA dálknum innan veiðisvæðisins.

Sá (þeir) sem leikur(-a) Háhyrning getur(-a) notað reit-
aborðið og merkjara/strokara til að finna út staðsetningu
hákarlsins.

Gætið þess að í hverri umferð verður að fjarlægja eitt
sjávarspil úr sírninnkandi veiðisvæði og reka Háhyrning,
hákarlinn og sundmanninn nær hver öðrum.

Hákarlinn byrjar alltaf. Hákarlsþátttakandinn byrjar líka
fyrstu umferð staðsettur á eyjarspilinu næst sér.

Ein umferð er í þremur liðum (í eftirfarandi röð):

1. Færa
2. Aðgerð
3. Fjarlægja sjávarspil

ÞEGAR HÁKARL Á AÐ GERA:

1. Færa:

- Hákarl getur aðeins fært lóðrétt eða lárétt (ALDREI
á ská).
- Hvaða „færslu“ möguleika hefur hákarlinn?
- Færa EKKI (hákarlinn má vera kyrr á sama stað eina
umferð).
- EÐA færa einn eða tvo reiti eitthvert innan
veiðisvæðis.
- Merktu nýja staðsetningu hákarls á falid reitaborðið.
- Láttu hákarlstókann rétt hjá röðinni eða dálknum sem
þú hreyfir hákarlinn á innan veiðisvæðis.

2. Aðgerð:

- Drepa sundmann:
- Ef hákarlinn syndir undir sjávarspilið með sundmann-
stóka á því HLÝTUR hann að drepa sundmanninn
og hrópar „DREPA“! Þú getur þátttakandinn hent
sundmannstókanum.

- Eftir að hafa drepit sundmanninn færst hákarlinn til
baka á annað af eyjarspilunum. Hákarlinn má ekki
sýna hákarlstókann sinn fyrr en eftir næsta skipti.

• Aðgerðatókar

- EKKI MÁ nota aðgerðatóka í fyrstu umferð.
- Þú þarft ekki að nota aðgerðatóka þegar þú átt
að gera.
- Eftir að aðgerðatóki hefur verið notaður verður að
henda honum.
- Þú mátt nota fleiri en einn aðgerðatóka þegar þú
átt að gera.



EÐA: Staðsetning sjávarspils: Þú mátt
láta sjávarspil, sem búið er að henda, aftur á
veiðisvæðið. Þetta sjávarspil verður að liggja
hlíð við hlíð við annað sjávarspil og vera innan upphaflegs
veiðisvæðis á reitunum.

EÐA: Hindrun sjávarspils: Láttu þetta aðgerðaspil á
sjávarspil sem þú vilt hindra innan veiðisvæðisins. Þetta
aðgerðaspil verður áfram þar til leiksloka. Sjávarspilið undir
þessum aðgerðartóka má aldrei fjarlægja.



Aukafærsla: Þú mátt færa hákarlinn einn
(auka)reit á veiðisvæðinu.



Fela staðsetningu hákarls: Þegar þú gerir
núna þarftu ekki að sýna hákarlstókann.

3. Fjarlægja sjávarspil 1

Alltaf þegar þú ert búin/n að gera verðurðu að henda einu
sjávarspili, sem er staðsett utan veiðisvæðis. Þú mátt ekki
fjarlægja sjávarspil sem eru á miðju veiðisvæði.

ÞEGAR HÁHYRNINGUR Á AÐ GERA:

1. Færa:

- Bátatókninn getur aðeins færst lóðrétt eða lárétt (ALDREI á ská). Háhyrningur á tvo „færslu“möguleika.
 - Færa EKKI (bátatókninn má vera kyrr á sama stað eina umferð).
 - EÐA færa einn eða tvo reiti eitthvert innan veiðisvæðis.

2. Aðgerð:

- Skjóta hákarlinn:
 - Þegar Háhyrningur á að gera getur hann skotið einu sinni UNDIR bátatókann (Þegar hákarlinn hefur verið skotin verður hann að færa hákarlatöluna á heilsuspilið einn niður og færast á annað eyjarspilið.)
- Verndun sundmannstóka:
 - Þú getur verndað sundmannstókann aðeins eina umferð með því að láta bátatókann ofan á hann. Þú getur hákarlinn ekki drepið þennan sundmann.
 - Hákarlinn GETUR EKKI synt undir spil með vernduðum sundmanni.
- Færsla sundmannstóka:
 - Þú getur fært hvaða sundmannstóka sem er á hvaða sjávarspil sem er þrisvar í öllum leiknum.
 - Þú mátt nota fleiri en einn sundmannstóka þegar þú átt að gera.
 - Þegar þú hefur fært sundmannstóka verðurðu að færa sundmannstöluna niður um einn á sundmannsspilið til að fylgjast með hve margar færslur þú átt eftir.
- Aðgerðatókar:
 - EKKI MÁ nota aðgerðatóka í fyrstu umferð.
 - Þú þarft ekki að nota aðgerðatóka þegar þú átt að gera.

- Eftir að aðgerðatóki hefur verið notaður verður að henda honum.
- Þú mátt nota fleiri en einn aðgerðatóka þegar þú átt að gera.

- **Aukaadgerðir:** Þú mátt EKKI nota neina af þessum aukaadgerðum í fyrstu umferð leiksins. Þú getur notað hvern aukaadgerðatóka aðeins einu sinni. Henda eftir notkun. En það er undir þér komið hvort þú notar engan, einn... eða jafnvel alla 4 einu sinni í umferð.



Dýnamít: Þú getur látið þennan aðgerðatóka á milli tveggja samlægja spila. Þú þarft að miða á þessi tvö spil. Ef þú hittir ekki hákarlinn í þeirri umferð verður dýnamítið áfram þar uns næsta umferð hefst.



Aukafærsla: Hægt er að færa bátatókann um einn (auka)reit.



Langskot: Þú getur skotið á hákarlinn. Ekki má miða á eitt af átta spilum sem eru í kringum Háhyrning.

3. Fjarlægja sjávarspil 1

Alltaf þegar þú ert búin/n að gera verðurðu að henda einu sjávarspili, sem er staðsett utan veiðisvæðis. Þú mátt ekki fjarlægja sjávarspil sem eru á miðju veiðisvæði.

NÁNARI REGLUR:

Færsla

- Auða bletti á veiðisvæði (þar sem sjávarspilum hefur verið hent) má ekki nota.
- Hákarlinn getur synt undir spil með bátatóka á því. Ef báturinn skýtur ekki gerist ekkert.

Veiðisvæðið

- Þér er ekki leyft að einangra sjávarspilin frá veiðisvæðinu. Öll sjávarspil verða að snerta annað spil að minnsta kosti með einni hlið – en ekki bara á hornum!
- Hákarlinn má ekki fjarlægja sjávarspil sem Háhyrningur eða hákarlinn standa sjálfir á.
- Þegar Háhyrningur fjarlægir sjávarspilið sem hákarlinn stendur á verður hákarlinn að færast á eitt af snertispilunum (EKKI skáhallt). Hákarlinn má ekki sýna nýju staðsetninguna sína með hákarlstókanum fyrr en eftir næsta skipti.
- Eyjarspilin má aldrei fjarlægja af veiðisvæðinu.
- Þegar sjávarspiliinu er hent, GETUR eyjarspil einangrast frá veiðisvæðinu. Þegar svo er skal færa einangraða eyjarspilið á stað á sjávarspili sem hefur verið hent.
- Einnig má færa eyjarspilið á meðan þátttakendur eru á því. Þau færast einfaldlega áfram.

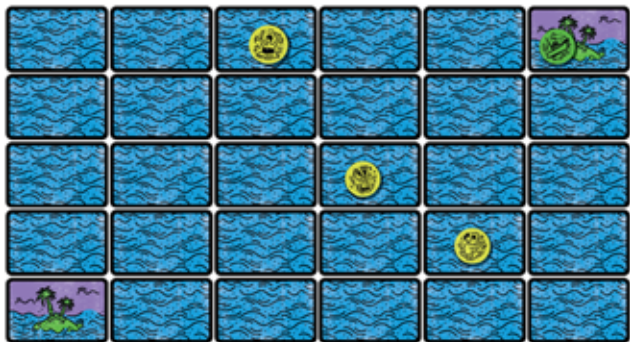
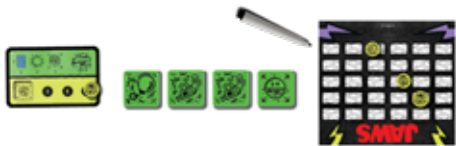
Verndun sundmanna

- Háhyrningur getur verndað hina ýmsu sundmenn í næstu umferðum. Það þýðir að báturinn getur stigið á sundmann eitt og líka á sundmann tvö í sömu umferð.

Lokud baðströnd er skemmtilegur leikur um áhættu og færni fyrir þá sem njóta skemmtana og ævintýra. Því oftar sem þú spilar hann þeim mun færari verðurðu.

Njóttu í botn.

H



**Watch the
Quick Start Guide :**

