

SPIELE FÜR ZWEI

SUMMER TIME

KOSMOS

Ein Spiel für Zwei von Inka und Markus Brand

Summer Time

Kosmos, 2006

Inka & Markus BRAND

2 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Waarover gaat het

In dit spel ben jij als vakantieganger geland in de Zuidzee en nu probeer jij een zo fijn mogelijke vakantie te beleven. Een verfrissende duik in het zwembad, een ijskoude vruchtencocktail, een siësta in de hangmat ... zo zou het leven moeten zijn. Het enige storende element is de vervelende medespeler die steeds probeert de aandacht naar zich toe te trekken.

In dit spel ontvang je gebeurteniskaarten die je op de tafel kan afleggen. De ene groep van kaarten is voorzien van punten, de andere groep bevat een maalteken. De opdracht bestaat er in om de verschillende kaarten zo af te leggen dat jij de meeste punten ontvangt en niet de medespeler.

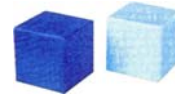
Aan het einde van het spel wint de speler die de meeste punten heeft verzameld.

Spelmateriaal

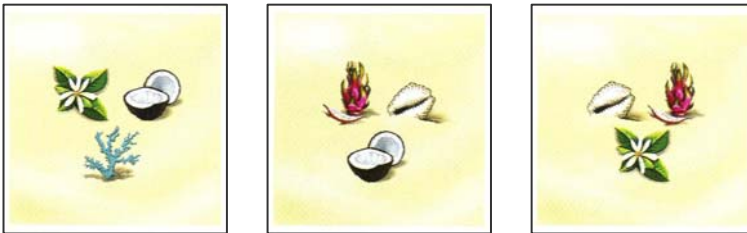
⇒ 34 gebeurteniskaarten



⇒ 2 houten puntentellers



⇒ 3 eindkaarten



⇒ 30 fiches



⇒ 1 speelbord



⇒ 1 handleiding

Spelvoorbereiding

- ⇒ Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. De beide puntentellers worden op het veld '0' geplaatst. Iedere speler kiest een kleur.
- ⇒ De **30 fiches** worden op de rugzijde gedraaid. Eén speler ontvangt de 15 fiches met de lichtblauwe rugzijde, de andere speler ontvangt de 15 fiches met de donkerblauwe rugzijde. De beide spelers draaien nu hun 15 fiches om zodat het motief op de fiche te zien is.
- ⇒ De **3 eindkaarten** worden in een rij naast elkaar gelegd en dit met een zijde naar keuze naar boven.
- ⇒ De **34 gebeurteniskaarten** worden verdekt zeer grondig gemixt. Aan iedere speler worden verdekt 2 kaarten uitgedeeld.
- ⇒ De resterende 30 gebeurteniskaarten worden **gescheiden in 3 verdekte stapels** van telkens **10 kaarten**. Op elk van de **3 eindkaarten** wordt nu een verdekte stapel gelegd.
- ⇒ Daarna wordt de **bovenste kaart** van elk van de drie stapels **blootgelegd** en vóór de stapel geplaatst.



De 3 stapels van 10 kaarten, telkens bovenop een eindkaart.

De 3 blootgelegde kaarten vormen de vitrine.

Spelverloop

De spelers komen afwisselend aan de beurt. De speler die het meest op vakantie is geweest, begint het spel. In iedere speelbeurt mag maar één van de drie volgende acties worden uitgevoerd.

1. Gebeurteniskaart kopen / blootleggen

- De speler die aan de beurt is, kan **één** van de blootgelegde gebeurteniskaarten kopen.
- De **kosten** van een kaart (3 fiches) worden getoond op de bovenste kaart van de stapel direct daarachter.
- De speler die een kaart koopt, moet hiervoor de **3 afgebeelde fiches** omdraaien (op de rugzijde leggen).

Voorbeeld

Als een speler de kaart 'zwembad' (zie afbeelding bovenaan) wil kopen, moet hij van zijn fiches de 3 afgebeelde fiches omdraaien (op de blauwe rugzijde leggen).

In dit voorbeeld zijn dat de fiches: 2x kokosnoot en 1x broodvrucht.

- De speler neemt de gekochte kaart in de hand.
- Als de speler dat wil, kan hij deze en/of al eerder gekochte gebeurteniskaarten afleggen (zie verder).
- **BELANGRIJK**
Pas wanneer alle 3 blootgelegde kaarten zijn verwijderd, worden de volgende 3 kaarten blootgelegd.

2. Fiches opnieuw klaarleggen

- De speler die aan de beurt is, kan verzaken aan actie 1 en in de plaats daarvan al zijn omgedraaide fiches opnieuw klaarleggen.
- Alleen klaargelegde fiches kunnen worden ingezet voor het kopen van gebeurteniskaarten.

3. Passen

- De speler die aan de beurt is, kan verzaken aan actie 1 en actie 2 en passen. Dit betekent dat de speler compleet niets doet. Uit tactische overwegingen kan dit soms zeer zinvol zijn.
- Als de twee spelers na elkaar hebben gepast, worden de gebeurteniskaarten die zich nog open in de vitrine bevinden (drie, twee of één kaart) terug in de doos gelegd. Deze kaarten verdwijnen volledig uit het spel.
- Dan worden 3 nieuwe gebeurteniskaarten blootgelegd en de speler die als eerste heeft gepast, zet het spel voort.

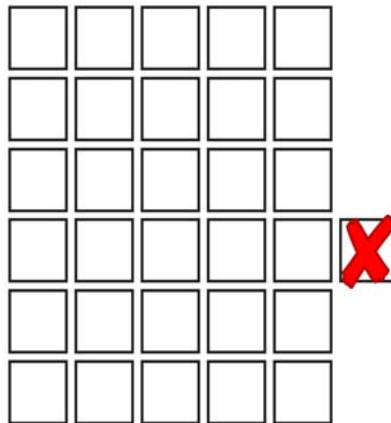
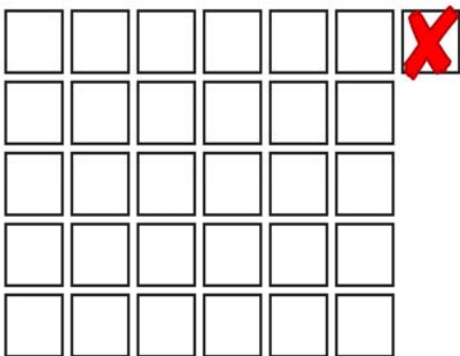
De speelbeurt van een speler eindigt zodra hij één van de drie acties heeft uitgevoerd.

Als een speler in zijn speelbeurt kaarten heeft gekocht, kaarten heeft afgelegd en punten heeft gekregen, zet hij de puntenteller van zijn kleur het desbetreffende aantal vakjes vooruit op het speelbord.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Het afleggen van kaarten

- Een speler mag pas kaarten afleggen als hij aan de beurt is en in deze speelbeurt een kaart heeft gekocht.
- Alle kaarten van de beide spelers moeten in één rechthoek worden afgelegd die niet groter is dan 5 x 6 kaarten of 6 x 5 kaarten.



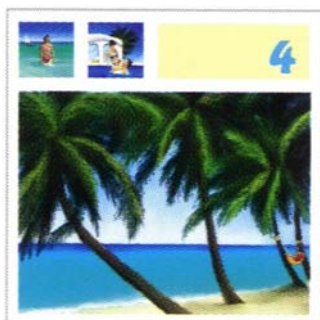
- De kaarten worden open naast elkaar gelegd, horizontaal of vertikaal. De **eerste kaart** mag **gelijk waar** worden geplaatst, **alle andere kaarten** moeten **aangrenzend** aan een afgelegde kaart worden afgelegd.
- Iedere speler mag zijn kaarten aan gelijk welke andere kaart leggen, in zoverre de voorwaarden (zie verder) zijn vervuld. Het speelt daarbij ook geen rol wie de kaart, waaraan de nieuwe kaart wordt aangelegd, heeft afgelegd.
- Een speler mag meerdere kaarten na elkaar afleggen, maar **nooit meer dan 5 kaarten**, in één speelbeurt. Maar voor elke afgelegde kaart moeten afzonderlijk de voorwaarden op het moment van het afleggen zijn vervuld.

De voorwaarden voor het afleggen

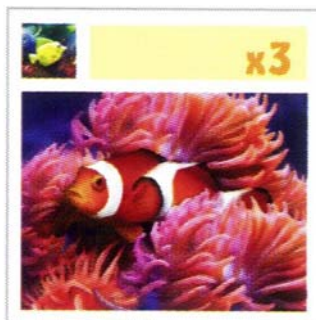
- Alle kaarten dragen aan de bovenkant een zandkleurige strook. Als deze strook aan de linkerkant geen afbeelding bevat, gelden voor deze kaart geen voorwaarden. Deze kaarten kunnen dus altijd worden afgelegd en kunnen aan gelijk welke kaart grenzen.
- Als de strook één afbeelding bevat, mag deze kaart maar worden afgelegd als ze grenst aan de kaart die in de strook is afgebeeld.
- Als de strook twee afbeeldingen bevat, mag deze kaart maar worden afgelegd als ze minstens grenst aan één van de kaarten die in de strook is afgebeeld.



geen voorwaarden



met 2 voorwaarden



vermenigvuldiger

Punten verzamelen

Puntenwaarde

- In de zandkleurige strook op elke gebeurteniskaart staat rechtsboven altijd een getal.
- Als er alleen maar **één blauw** getal staat, dan geeft dit getal de puntenwaarde van deze kaart aan.

Legt een speler bijvoorbeeld een gebeurteniskaart 'zee' met het getal 3 af, dan levert deze kaart voor de speler 3 punten op.



- **MAAR:** De punten voor een kaart ontvangt de speler maar zodra hij deze kaart in de rechthoek heeft afgelegd. Voor kaarten die al werden afgelegd en die al puntsgewijs zijn afgerekend, worden er geen punten meer verdeeld.

Maalkaart

- Als er rechtsboven in de zandkleurige strook een lichtbruin getal staat met een maalteken (bijvoorbeeld x2) dan levert deze kaart het **veelvoud** van de waarde van de kaart op waaraan ze passend werd aangelegd.
- Als bijvoorbeeld de speler die de kaart 'strand 3' heeft afgelegd daarna meteen de kaart 'zonnenscherm x2' aangrenzend aflegt, ontvangt de speler voor de kaart 'strand' 3 punten en voor de kaart 'zonnenscherm' 6 punten (3 x2).
- Als een maalkaart zelfs aan **2 passende** kaarten wordt aangelegd, levert ze tweemaal punten op.
- Als een speler punten heeft ontvangen, zet hij de puntenteller van zijn kleur het desbetreffende aantal vakjes vooruit op het speelbord.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de speelbeurt waarin de laatste gebeurteniskaart werd gekocht of door passen werd weggelegd. De eindkaarten kunnen niet veroverd worden.

Iedere kaart die een speler nu nog in de hand heeft, telt voor 5 minpunten. Het kan gebeuren dat tegen het einde van het spel bepaalde kaarten niet meer kunnen worden gelegd omdat de voorwaarden niet vervuld zijn. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Het spel kan ook vroegtijdig eindigen als de rechthoek met het raster volledig is gevuld met 30 kaarten. Dan wordt onmiddellijk afgerekend.

Voorbeeld A



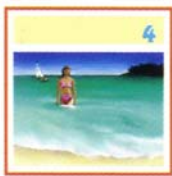
Speler A heeft als vierde kaart een catamaran gekocht en daarvoor de vereiste fiches omgedraaid. Hij heeft nu de bovenstaande kaarten in de hand en hij legt deze kaarten af.



Marc legt eerst de kaart 'strand' af. Deze kaart levert de speler 2 punten op. Deze kaart heeft geen voorwaarden en kan overal worden afgelegd.



Aan het 'strand' legt Marc de kaart 'zonnenscherm' af, een maalkaart die alleen aan het strand mag worden afgelegd. Dat levert Marc 2×2 dus 4 punten op



Nu legt Marc nog de kaart 'zee' af die overal mag worden afgelegd en die hem opnieuw 4 punten oplevert.



Als laatste kaart legt Marc de kaart 'catamaran' aan die hem $4 \times 2 = 8$ punten oplevert. De catamaran levert hem de dubbele waarde van de aangrenzende passende kaart 'zee'. Het strand levert voor de catamaran geen punten op omdat hier de voorwaarde niet is vervuld.



Voorbeeld B



Anne is aan de beurt. Er liggen al 5 kaarten in de rechthoek. Anne heeft zonet de kaart 'zee' gekocht en legt deze kaart aan (geen voorwaarden). De kaart levert haar 3 punten op. De maalkaart 'catamaran' werd al eerder afgelegd en ook afgerekend en kan dus voor Anne geen punten meer opleveren.



Daarna legt Anne de kaarten 'vis 4' en 'palmboom 2' af. De beide kaarten hebben als voorwaarde 'zee' die door het afleggen wordt vervuld. De beide kaarten leveren haar in totaal 6 punten op (4 + 2).
Belangrijk: Aangezien de kaart 'vis' aangrenzend aan de kaart 'zee' werd afgelegd, is één van de voorwaarden vervuld. Het speelt daarbij geen rol meer dat de kaart 'vis' niet passend is met de kaart 'zonnenscherm'.



Als laatste legt Anne de kaart 'koppel' (een maalkaart) af. Deze kaart zorgt nu voor een dubbele opbrengst van de beide aangrenzende kaarten omdat de beide voorwaarden zijn vervuld.
Voor de aangrenzende kaart 'vis' levert dit 8 punten op, voor de aangrenzende kaart 'palmboom' levert dit 4 punten op. In totaal heeft Anne in haar speelbeurt 21 punten behaald.
Tot slot zet zij haar puntenteller 21 punten voorwaarts.

6 juni 2007