

Strandgut

Spielmaterial

Endlich seid ihr wieder am Meer. Eine steife Brise weht den Salzgeruch herüber. Ein paar Vögel, vermutlich Strandläufer, naschen die kleinen Insekten aus dem seichten Wasser am Ufer. Krabben tummeln sich inmitten der Muscheln im Sand oder verstecken sich zwischen den Felsen, während die Wellen an der Küste brechen. Ihr macht euch auf, um Strandgut zu sammeln.

- 1 Beutel
- 70 Strandgut-Scheiben
- 1 Spielübersicht
- 1 Anleitung

Ziel des Spiels

Dein Ziel ist es, am Ende des Spiels den höchsten Stapel an Strandgut-Scheiben zu besitzen.



Spielaufbau

Legt alle Strandgut-Scheiben in den Beutel und mischt sie gut durch. Je nach Personenanzahl entfernt ihr anschließend Strandgut.

4-5 Personen: Ihr spielt mit dem gesamten Strandgut.

3 Personen: Entfernt 2 Hände voll zufällig gezogenem Strandgut aus dem Beutel (ca. 15-20 Scheiben).

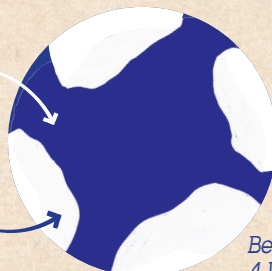
2 Personen: Entfernt 4 Hände voll zufällig gezogenem Strandgut aus dem Beutel (ca. 30-40 Scheiben).

Das entfernte Strandgut benötigt ihr in dieser Partie nicht mehr, legt es beiseite.

Dieses Spiel könnt ihr überall spielen, ihr benötigt nur ein wenig Platz, um das Strandgut vor euch zu platzieren. Euer Spielbereich wird dabei folgendermaßen aufgeteilt:

Meer (blau)
In der Mitte braucht ihr Platz für das Meer.

Strand (weiß)
Jede Person braucht Platz vor sich für den eigenen Strand.



Beispiel für 4 Personen

Spielablauf

Ihr seid nacheinander am Zug und spielt im Uhrzeigersinn. Wer als letztes mit den Füßen im Meer war, beginnt.

In deinem Zug ziehst du 1 Strandgut aus dem Beutel. Schau dir geheim beide Seiten an. Entscheide dich für eine Seite und führe den dazugehörigen Effekt aus. Sobald du einen weißen Effekt abgehandelt hast, ist dein Zug vorbei. Gib den Beutel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.



Strandgut

Die Illustration zeigt, um was für eine Art von Strandgut es sich handelt. Damit bestimmst du auch den Effekt, den du ausführst.

Auf jedem Strandgut siehst du eine Kurzerklärung des Effekts.

Es gibt 2 Arten von Effekten:

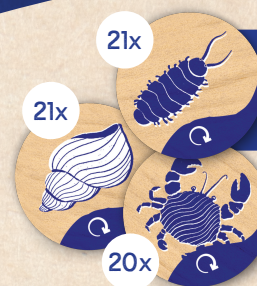
Meer: Strandgut mit einem blauen Effekt wird ins Meer geworfen. (Assel, Muschel und Krabbe)



Strand: Strandgut mit einem weißen Effekt wird auf deinen Strand gelegt. (Strandläufer, Küste, Welle und Felsen)



Effekte



Assel, Muschel oder Krabbe

Am Meer kann man viel Schönes finden, wenn man die Augen offenhält.

Wenn du dich für eine Assel, eine Muschel oder eine Krabbe entscheidest:

- 1 Lege das Strandgut ins **Meer** (in die Mitte).
- 2 Ziehe dann 1 **weitere** Strandgut aus dem Beutel und entscheide dich für eine Seite. Hinweis: Dein Zug endet erst, wenn du einen weißen Effekt ausführst.



Strandläufer

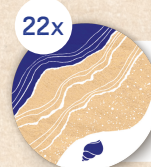
Immer auf der Suche nach einem Leckerbissen.

Wenn du dich für einen Strandläufer entscheidest:

- 1 Lege den Strandläufer auf deinen **Strand**.
- 2 Nimm so viele **Asseln** aus dem **Meer**, wie du willst.
- 3 Lege diese Asseln unter den gerade genommenen Strandläufer und bilde daraus einen Stapel.
- 4 Überprüfe, aus wie vielen Strandgut-Scheiben dein höchster Strandläufer-Stapel besteht. (Das muss nicht dein gerade genommener sein.):
 - Alle **Strandläufer-Stapel** mit weniger Strandgut musst du **ablegen** (aus dem Spiel entfernen).
 - Stapel, die genauso hoch sind wie dein höchster, darfst du behalten.

Hinweis: Halte deine einzelnen Strandläufer-Stapel getrennt voneinander, damit du gut erkennen kannst, wie hoch sie sind.

Beispiel: Du hast bereits einen Strandläufer-Stapel, der 3 Strandgut hoch ist **A**. Du nimmst dir einen Stapel, der 4 Strandgut hoch ist **B**. Anschließend musst du den kleineren **A** ablegen.



Küste

Suche im Sand, um die Muschel-Schätze darin zu finden.

Wenn du dich für eine Küste entscheidest:

- 1 Lege sie auf deinen **Strand**.
- 2 Nimm so viele **Muscheln** aus dem **Meer**, wie du Küsten hast (inklusive der gerade genommenen). Falls weniger Muscheln im Meer liegen, nimmst du alle dort vorhandenen.

Hinweis: Du darfst dir auch eine Küste nehmen, wenn keine Muscheln im Meer liegen.

Beispiel: Wenn du dir deine 3. Küste nimmst, darfst du bis zu 3 Muscheln aus dem Meer nehmen. Wenn du dir in einem späteren Zug deine 4. Küste nimmst, darfst du bis zu 4 Muscheln aus dem Meer nehmen.



Welle

Die schäumenden Wellen brechen an der Küste. Wer weiß, was sie freispülen?

Wenn du dich für eine Welle entscheidest:

- 1 Lege die Welle auf deinen **Strand**.
- 2 Drehe eine deiner **Küsten** auf ihre **Rückseite**, sofern du eine besitzt. Hinweis: Du darfst dir die Rückseiten deiner Küsten anschauen, um zu entscheiden, welche du umdrehen möchtest.
- 3 Führe den **Effekt** des Strandguts aus, das du gerade umgedreht hast.

Beispiel: Du entscheidest dich für eine Welle. Anschließend drehst du eine Küste um und findest eine Muschel. Lege die Muschel ins Meer und ziehe erneut ein Strandgut aus dem Beutel. Wenn du dagegen eine Welle aufdeckst, drehst du eine weitere Küste um.



19x



Felsen

Verstecken sich Krabben zwischen den Felsen?
Vielleicht sind sie auf den ersten Blick nicht zu sehen ...

Wenn du dich für einen Felsen entscheidest:

- 1 Lege den Felsen auf deinen **Strand**.
- 2a Wenn die Anzahl deiner Felsen **ungerade** ist, gibt es **keinen weiteren Effekt**.
- 2b Wenn die Anzahl deiner Felsen **gerade** ist, erschaffst du ein Krabben-Habitat. Nimm dir alle **Krabben aus dem Meer** sowie **eine weitere** von einer anderen Person und lege sie auf deinen Strand.

Hinweis: Du darfst dich auch für einen Felsen entscheiden, wenn keine Krabben im Meer oder bei einer anderen Person ausliegen. Selbst bei einer geraden Anzahl Felsen würdest du dann keine Krabben nehmen.

Beispiel: Dein 1. Felsen hat keinen Effekt. Dein 2. Felsen erschafft ein Krabben-Habitat. Du nimmst dir also alle Krabben aus dem Meer sowie eine weitere von einer anderen Person. Der 3. Felsen hätte wieder keinen Effekt aber der 4. würde wieder einigen Krabben Unterschlupf gewähren.

Ende des Spiels

Sobald der **Beutel leer** ist, ist das Spiel zu Ende. Der Effekt des letzten gezogenen Strandguts wird noch nach den normalen Regeln abgehandelt. Dann führt ihr die folgenden Schritte aus:

- 1 **Wer die meisten Wellen** auf dem eigenen Strand hat, nimmt sich alles **Strandgut**, das noch im **Meer** liegt.

Sollte es einen Gleichstand bei der Anzahl der Wellen geben, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten das Strandgut aus dem Meer gleichmäßig auf. Alles Strandgut, das dabei übrigbleibt, verbleibt im Meer.

Sollte niemand Wellen am eigenen Strand liegen haben, verbleibt das Strandgut im Meer.

- 2 Legt **alle Strandgut-Scheiben**, die ihr auf eurem Strand gesammelt habt, als einen **Stapel übereinander**.
- 3 Wer den **höchsten Stapel** sammeln konnte, hat **gewonnen**! Im Falle eines Gleichstands, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.



Spiel-übersicht

Spielablauf
Ziehe 1 Strandgut-Scheibe, wähle eine Seite und führe den Effekt aus.

Assel, Muschel und Krabbe

→ Lege das Strandgut ins Meer.
↺ Ziehe ein weiteres Strandgut.

Strandläufer

Nimm beliebig viele Asseln aus dem Meer und lege sie mit dem Strandläufer als Stapel auf deinen Strand. Behalte nur die höchsten Stapel.

Küste

Nimm pro Küste, die du besitzt, 1 Muschel aus dem Meer.

Welle

Drehe eine Küste auf die andere Seite und führe den Effekt aus, als hättest du dieses Strandgut gerade gezogen.

Felsen

Eine ungerade Anzahl an Felsen hat keinen Effekt. Bei einer geraden Anzahl an Felsen nimmst du dir alle Krabben aus dem Meer und 1 Krabbe von einer anderen Person.



Ende des Spiels: Sobald der Beutel leer ist, legst du alle deine Strandgut-Scheiben übereinander. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

Solo-Modus



Wirf alle Strandgut-Scheiben in den Beutel und mische sie gut durch. Das Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt. Das Ende des Spiels funktioniert aber etwas anders:

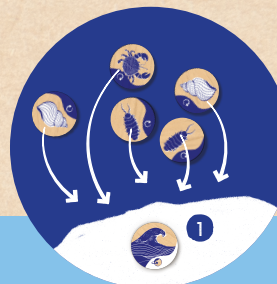
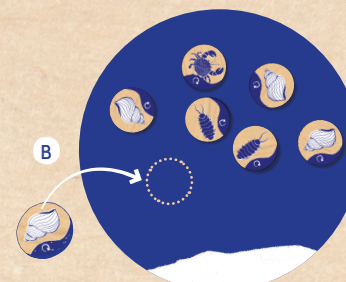
- 1 Sobald du die 7. Küste, die 7. Welle, den 7. Strandläufer oder den 7. Felsen auf deinen Strand legst, endet das Spiel sofort. Du führst den Effekt des Strandguts nicht mehr aus.
- 2 Sobald du die 7. Strandgut-Scheibe ins Meer legst, endet das Spiel ebenfalls sofort und du ziehst kein weiteres Strandgut aus dem Beutel.
- 3 Nimm dir alles Strandgut aus dem Meer, wenn du mindestens 1 Welle auf deinem Strand hast.
- 4 Zähle, wie viel Strandgut du insgesamt auf deinem Strand sammeln konntest.



A



B



- 5 Vergleiche dein Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

- **0-19:** Der Wind, der Regen und die Kälte haben diesen Spaziergang sehr kurz werden lassen.
- **20-29:** Der Tag war zwar grau, aber die salzige Seeluft hat dich belebt.
- **30-39:** Ein starker Wind wehte und wühlte die See auf. Ein bisschen beängstigend, aber auch imposant.
- **40-49:** Das war ein schöner Ausflug! Du hast wunderbare Erinnerungen mitgenommen.
- **50-59:** Die Sonne schien auf dich herab, die Wellen waren eindrucksvoll, ja, die Natur zeigte sich heute in all ihrer Pracht.
- **60+:** Du hast einen unvergleichlichen Strand entdeckt! Das erlebt man nur ein einziges Mal im Leben.



Ein paar Worte zur Entstehung:

Die meisten Brettspiele, die ich kenne, sind rechteckig gestaltet. Mein Wunsch war es, ein Spiel zu erfinden, bei dem runde Elemente eine Rolle spielen. Dazu testete ich unterschiedliche Designansätze, aber so richtig zufrieden war ich nicht. Ich hatte immer wieder das Gefühl, etwas würde fehlen. Als ich eines Tages einen Spaziergang an einem besonders ungewöhnlichen Strand unternahm, kam ich auf die Idee, ein Spiel zu erfinden, das man direkt im Sand spielen kann.

In den folgenden Wochen fügte sich alles zusammen: Statt Karten oder Plättchen wählte ich Holzscheiben als Spielmaterial. Jede Scheibe hat zwei Seiten und man muss sich immer für eine von beiden entscheiden. In einem Beutel lassen sie sich überallhin mitnehmen – sogar an den Strand. So entstand **Strandgut**!

Bryan

Impressum

Autor: Bryan Burgoyne
Illustration: Fanny Saulnier
Realisation: Joël Gagnon
Projekt Management: Catherine Parent
Layout & Grafik Design: Fanny Saulnier
Redaktion: Matthew Legault

Deutsche Ausgabe
Lokalisierung: Cyrill Callenius
Layout: Fiore GmbH
Support: Andreas Langkamp
Lektorat: Nicola Berger
Realisation: Michael Schmitt

Vertrieb der deutschen Ausgabe
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1
89312 Günzburg, Deutschland
www.hutter-trade.com

© 2025 - Groupe Randolph Inc 433 rue Chabanel O. suite 1109, H2N 2J9, Montréal (Qc) Canada All rights reserved.



© der deutschen Ausgabe 2025
Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin, Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Version 1.0. Alle Rechte vorbehalten. Jegliche Vervielfältigung oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen bedarf einer vorherigen Genehmigung.

