

BERMUDA

Haltet die Luft an!

Für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren

Versunkene Schätze liegen verborgen unter der schimmernden Meeresoberfläche. Es heißt, was im Bermudadreieck verschwindet, taucht nicht wieder auf. Dennoch wagt sich eine Gruppe mutiger Taucher in die Tiefe und findet dort tatsächlich unermessliche Reichtümer. Aber am finsternen Meeresgrund lauert auch die Hüterin der Schätze. Lautlos schlingt die böse Nixe ihrem ersten Opfer den schuppigen Arm um den Hals ... Nun müsst ihr schnell entscheiden: Schnappt ihr euch rasch noch einen weiteren funkelnden Schatz oder schnappt ihr doch lieber nach Luft?

Inhalt

92 Karten:

- 1 Nixenkarte
- 28 Schatzkarten
- 63 Tauchkarten

Nixenkarte



Schatzkarten



Tauchkarten



Spielziel

In 5 Spielrunden versucht ihr gemeinsam, mehr Schätze aus der Tiefe zu bergen, als die Nixe Verteidigungskraft aufbieten kann.



Spielvorbereitung

Pro Runde legt ihr so viele **Schatzkarten** aus, wie Taucher am Spiel teilnehmen, d.h. wenn ihr zu dritt spielt, legt ihr drei Karten aus, zu viert vier Karten usw. Achtet darauf, dass ihr unter diesen Karten Platz zum Ablegen von jeweils bis zu 10 Karten habt. Mischt die 63 **Tauchkarten** gut durch. Jeder von euch erhält 12 Stück (bzw. im Spiel zu sechst bekommt ihr nur je 10 Karten).

Legt die **Nixenkarte** oberhalb der Schatzkarten auf den Tisch.

Stapel mit
Tauchkarten



Stapel mit
Schatzkarten



Nixenkarte



Schatzkarten

Unter der Nixenkarte werden im Laufe des Spiels die Schätze gesammelt, die ihr der Nixe in den einzelnen Runden **nicht** entreißen konntet. Dafür bekommt die Nixe am Spielende die auf den Schatzkarten angegebenen Verteidigungspunkte.



Spielablauf

Bermuda ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr alle gemeinsam auf Tauchgang geht. Dabei spielt ihr gegen die Zeit. Und falls ihr euch jetzt wundert, warum sich im Spiel keine Sanduhr befindet – der Timer seid ihr selbst! Das funktioniert folgendermaßen: Sobald ihr eure Tauchkarten (unsortiert) auf die Hand genommen habt, gibt einer von euch das Zeichen zum Abtauchen. Auf 3 atmen alle tief ein, und ihr beginnt alle gleichzeitig, Karten abzulegen. Das dürft ihr so lange tun, wie ihr gemeinsam die Luft anhaltet. **Sobald einer von euch atmet**, ist er der Nixe ins Netz gegangen. **Die Runde endet sofort.**

Um an die Schätze zu kommen, müsst ihr zwei Bedingungen erfüllen:

1) Ihr müsst exakt so tief tauchen, wie der Tiefenwert auf der Schatzkarte angibt.

Der Tiefenwert auf jeder Schatzkarte besagt, wie tief ihr tauchen müsst, d.h. wie viele Tauchkarten ihr unterhalb dieser Schatzkarte ausspielen müsst, um den Schatz zu erreichen.



Beispiel

In diesem Beispiel müssen am Ende der Runde unterhalb der Karte exakt 6 Tauchkarten liegen – nicht mehr und nicht weniger.

2) Ihr müsst die dazu benötigten Tauchkarten in der korrekten Weise ablegen.

Die Tauchkarten spielt ihr alle gleichzeitig auf alle ausliegenden Schatzkarten. Wer wo anlegt, steht euch frei. Die einzige Regel, die ihr beachten müsst, ist folgende: Eine Tauchkarte muss **immer in auf- oder absteigender Reihenfolge** zur zuletzt in einer Reihe ausgespielten Tauchkarte angelegt werden. D.h. an eine ausliegende 3 könnt ihr entweder eine 2 oder eine 4 anlegen.

Achtung: Die 1 und die 9 gelten als benachbarte Zahlen, d.h. an eine ausliegende 1 kann eine 2 oder eine 9 gelegt werden, an eine 9 entsprechend eine 8 oder eine 1.

Getaucht ist getaucht:

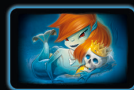
Achtet darauf, nicht mehr Tauchkarten auf eine Schatzkarte zu spielen, als dort gefordert sind, sonst taucht ihr am Schatz vorbei. Bereits ausliegende Karten dürfen nicht wieder auf die Hand genommen oder auf andere Kartenreihen verteilt werden. Sprechen könnt ihr unter Wasser natürlich nicht miteinander, aber die Verständigung per Handzeichen ist erlaubt.

Ende einer Runde

Holt einer von euch Luft, **endet mit diesem Atemzug sofort die Runde**. Niemand darf mehr Tauchkarten ausspielen. Nun entscheidet sich, welche Schatzkarten an die Spieler gehen und welche an die Nixe:



Beispiel einer Auswertung:



1. Reihe



5. Reihe

In der 1. Reihe müssen 10 Tauchkarten liegen. Es sind jedoch nur 8 – daher geht die Schatzkarte an die Nixe. Sie wird unter die Nixenkarte gelegt. Die 2. Reihe geht gleich aus zwei Gründen ebenfalls an die Nixe, da zum einen am Ende eine 3 auf einer 1 liegt und zum anderen noch eine Tauchkarte fehlt, um auf die geforderte Tiefe von 9 zu kommen. In Reihe 4 wiederum liegt zwar die korrekte Anzahl von Karten, jedoch befindet sich

eine 5 auf einer 7. Auch dieser Schatz geht also an die Nixe. Reihe 3 und 5 sind korrekt, d.h. diese Schatzkarten gehen an die Spieler, die sie mit der Rückseite nach oben sammeln.

Sind die Schatzkarten verteilt, beginnt die nächste Runde damit, dass neue Schatzkarten ausgelegt sowie alle Tauchkarten erneut gut gemischt und in entsprechender Zahl an die Mitspieler verteilt werden.

Spielende und Schlusswertung

Anzahl Schatzkarten der Spieler vs. Verteidigungspunkte der Nixe:

Das Spiel endet nach 5 Runden – d.h. nach dem 5. Tauchgang wird geprüft, ob die Schatzsuche erfolgreich war. Dazu zählt ihr alle Schatzkarten, die ihr gemeinsam im Laufe des Spiels gesammelt habt. Jede **Schatzkarte** ist für euch **einen Punkt** wert. Dann nehmt ihr die Schatzkarten, die ihr während des Spiels unter die Nixe legen musstet, und zählt die darauf angegebenen Verteidigungspunkte. Vergleicht nun eure Punkte mit den Verteidigungspunkten der Nixe:

- Besitzt ihr mehr Schatzkarten, als die Nixe Verteidigungspunkte sammeln konnte, habt ihr das Spiel gewonnen.
- Habt ihr weniger Schatzkarten aus dem Meer retten können, als die Nixe Verteidigungspunkte gesammelt hat, gewinnt die Nixe. Nun liegt es an euch, ob ihr euch ein weiteres Mal in die dunklen Tiefen wagt ...

Gesundheitswarnung:

Verfällt nicht dem Lockruf der Sirene! Bei Bermuda handelt es sich um ein Spiel, bei dem übertriebener Ehrgeiz schädlich sein kann. Spielt lieber einmal eine Runde mit einer Schatzkarte weniger, als dass ihr euch einem zu großen Sauerstoffmangel aussetzt! Ein bisschen einfacher wird es auch, wenn ihr euch darauf einigt, dass die Spieler vor dem Abtauchen ihre Tauchkarten auf der Hand sortieren dürfen.

Hinweis für Apnoetaucher:

Für euch ist dieses Spiel leider zu einfach. Aber ihr dürft natürlich ausprobieren, wie viele Schätze ihr in wie vielen Tauchgängen mit einem einzigen Atemzug heben könnt. Die Nixe verzieht sich derweil beleidigt hinter das Riff (d.h. zurück in die Schachtel).



Meiner Frau Annalisa gewidmet, der Quelle meiner Inspiration.
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends
Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustration & Grafik:
Oliver & Sandra Freudenreich
Redaktion: Britta Stöckmann

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

HUCH! & friends

BERMUDA

Hold your breath!

A game with depth for 3 – 6 players, 10 years and up

Sunken treasures lie hidden underneath the shimmering surface of the sea. It is said that things that disappear in the Bermuda Triangle never emerge again. Nevertheless, a group of courageous divers ventures into the deep and actually finds vast riches there. But there's also the Keeper of the Treasures lurking on the sinister seabed. Without a sound, the evil siren wraps her scaly arms around her first victim's neck ...
Now you have to decide quickly – grasp another sparkling treasure or gasp a breath of much-needed air?

Contents

92 cards:

- 1 Siren card
- 28 Treasure cards
- 63 Diving cards

Siren card



Treasure cards



Diving cards



Object of the Game

In 5 rounds, you jointly try to salvage more treasures from the deep than the siren can muster in defense power.



Set-up

Each round, you lay out as many **Treasure cards** as there are divers participating in the game; that means in the three-player game, you lay three cards, in the four-player game, four cards, and so on. Make sure that you have enough space below these cards to lay out 10 cards in each column.

Shuffle the 63 **Diving cards** well. Each player gets 12 cards (except in the game with six players where each player receives only 10 cards).

Lay the **Siren card** on the table above the Treasure cards.

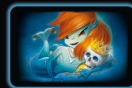
Pile of
Diving cards



Pile of
Treasure cards

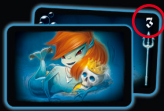


Siren card



Treasure card

During the course of the game, the treasures that you were **not** able to wrest from the siren in the individual rounds will be collected underneath the Siren card. At the end of the game, the siren will score the defense points indicated on these Treasure cards.



Course of the Game

Bermuda is a cooperative game in which all players dive together. You play against time. And if you are wondering why there is no hourglass in the game – it's because you yourself are the timer! This is how it works:

Once you have taken your unsorted Diving cards in your hands, one of you gives the signal for diving. On “3,” all take a deep breath and simultaneously start to lay out cards. You may keep doing this as long as you – all of you, together – hold your breath.

As soon as one of you takes a breath, he falls into the siren's clutches. The round ends immediately.

To get to the treasures, you have to fulfill two conditions:

1) You have to dive exactly as deep as the depth value on the Treasure card indicates.

The depth value on each Treasure card indicates how deep you have to dive, that means how many Diving cards you have to play below this Treasure card in order to reach the treasure.



Example

In this example, there need to be exactly 6 Diving cards – no more, no less – lying below the card at the end of the round.

2) You have to lay out the required Diving cards correctly.

All players play the Diving cards simultaneously below any laid-out Treasure cards; you are free to place them where you wish. You need to obey only one rule: A Diving card **always** has to be connected **in ascending or descending** order to the Diving card previously played in the chosen column. That means you can either connect a “2” or “4” to a laid-out “3.”

Note: The “1” and the “9” are considered neighboring numbers; that means you can connect a “2” or a “9” to a laid-out “1,” or an “8” or a “1” to a “9.”

Deep might be deep enough:

Be careful not to play more Diving cards below a Treasure card than is required there; otherwise you dive past the treasure. Already laid-out cards may neither be taken back into your hand nor distributed onto other card columns. Of course, you can't talk to one another under water, but you are allowed to communicate by hand signals.

End of a Round

If one of you takes a breath, this ends the round immediately. You are not allowed to play any more Diving cards. Now, you'll find out which Treasure cards go to the players and which go to the siren:



Example of an evaluation:



1st column

5th column

The 1st column needs to have 10 Diving cards. But there are only 8 – consequently, the Treasure card goes to the siren. It is placed below the Siren card. The Treasure card of the 2nd column also goes to the siren, for the following two reasons: 1) A “3” is lying on a “1” at the end, and 2) the column is one Diving card short of reaching the required depth of 9. Column 4 contains the correct number of cards, but there is a “5” on a “7”; therefore,

this treasure goes to the siren as well. Columns 3 and 5 are correct; that means these Treasure cards go to the players. They collect them face down.

When the Treasure cards have been resolved, the next round begins: Lay out new Treasure cards and thoroughly reshuffle all Diving cards and deal out the applicable number to the players.

End of the Game and Final Scoring

Number of the players' Treasure cards vs. the siren's defense points:

The game ends after 5 rounds. After the 5th dive, players check whether the treasure hunt has been successful. To this end, you count all Treasure cards that you, together, have collected during the course of the game. The players score **one point** for each **Treasure card**. Then you take the Treasure cards that you had to place below the siren during the game, and add up the indicated defense points. Now compare your points to the defense points of the siren:

- If you have more Treasure cards than the siren has defense points, you win the game.
- If you have been able to salvage fewer Treasure cards from the sea than the siren has accumulated defense points, then the siren wins. Now it's up to you if you dare to go down to the dark depths again ...

Health warning:

Don't fall for the siren's call! Bermuda is a game in which too much ambition can be harmful. It might be better to play a round with one less Treasure card than exposing yourself to too much oxygen deficiency! The game also gets a bit easier if you agree that the players are allowed to sort the Diving cards in their hand before diving.

Note to free-divers:

Unfortunately, this game is too easy for you, but of course, you can try out how many treasures in how many dives you are able to get with a single breath. Then the siren retreats in a huff behind the reef (that is to say, back into the box).



Dedicated to my wife Annalisa, the source of my inspiration.
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends
Author: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustration & design:
Oliver & Sandra Freudenreich
Translation: Sybille & Bruce Whitehill,
"Word for Wort"

Manufacturer and distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

HUCH! & friends

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

BERMUDA

Retenez votre souffle !

Un jeu plein de profondeur pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans

Des trésors engloutis sont cachés sous les eaux scintillantes de la mer. La légende dit que tout ce qui disparaît dans le Triangle des Bermudes ne refait jamais surface. Pourtant, un groupe de plongeurs courageux décide de s'aventurer dans les profondeurs et finit par y découvrir d'immenses richesses. Mais la Gardienne des Trésors rôde dans les sinistres fonds marins. En silence, cette sirène maléfique enlace le cou de sa première victime avec ses bras écaillés... Aux plongeurs de décider rapidement s'ils s'emparent d'un trésor étincelant supplémentaire ou s'ils remontent pour reprendre une bouffée d'air salvatrice.

cartes Plongée

Matériel

92 cartes:

1 carte Sirène

28 cartes Trésor

63 cartes Plongée

carte Sirène



cartes Trésor



But du jeu

Au cours de 5 manches, les joueurs essaient de récupérer collectivement assez de trésors dans les profondeurs pour dépasser le niveau de défense accumulé par la Sirène.



Mise en place

A chaque manche, on installe autant de **cartes Trésor** que de plongeurs qui participent à la partie. Par exemple, on installe 3 cartes pour une partie à 3 joueurs, 4 cartes pour une partie à 4 joueurs, et ainsi de suite. Assurez-vous de laisser suffisamment de place au-dessous de ces cartes pour pouvoir étaler 10 cartes dans chacune des colonnes.

Mélangez bien les 63 **cartes Plongée**. Puis distribuez 12 cartes à chaque joueur (sauf dans une partie à 6 joueurs, où chacun reçoit seulement 10 cartes).

Placez la **carte Sirène** sur la table, au-dessus des cartes Trésor.

Pile de
cartes Plongée



Pile de
cartes Trésor



carte Sirène



cartes Trésor

Pendant la partie, les trésors que les joueurs **ne** seront **pas** parvenus à subtiliser à la Sirène au cours des manches successives seront empilés sous la carte Sirène. A la fin de la partie, la Sirène marquera le total de tous les points de défense indiqués sur ces cartes.



Déroulement du jeu

Bermuda est un jeu coopératif dans lequel tous les joueurs plongent ensemble. Tout le monde joue contre la montre. Pourtant, il n'y a pas de sablier dans le jeu : ce sont les joueurs eux-mêmes qui détermineront le temps imparti ! Voici le principe : Une fois que chacun a pris sa main de cartes Plongée, sans avoir le droit de les classer, un des joueurs donne le signal pour plonger. A "3", tout le monde prend une longue respiration, puis commence à poser des cartes simultanément. Chaque joueur peut continuer à poser des cartes tant que l'ensemble des joueurs parvient à retenir sa respiration.

Mais dès qu'un des joueurs reprend son souffle, il tombe dans les griffes de la Sirène.

La manche se termine alors immédiatement.

Pour atteindre les trésors, il faut remplir deux conditions :

1) Il faut plonger exactement à la profondeur correspondant à la valeur de profondeur indiquée sur la carte Trésor.

La valeur de profondeur de chaque carte Trésor indique à quelle profondeur il faut plonger, autrement dit combien de cartes Plongée il faut jouer au-dessous de cette carte Trésor pour pouvoir l'atteindre.



Exemple

Dans cet exemple, il faut avoir posé exactement 6 cartes Plongée (pas une de plus, pas une de moins) au-dessous de la carte à la fin de la manche.

2) Il faut ordonner correctement les cartes Plongée nécessaires.

Tous les joueurs posent simultanément des cartes Plongée au-dessous des cartes Trésor en jeu. Chacun est libre d'en placer où il le souhaite. Il n'y a qu'une seule contrainte à respecter : une carte Plongée doit toujours être placée en respectant **l'ordre croissant ou décroissant** pour former une suite avec la carte Plongée jouée précédemment dans la pile concernée.

Par exemple, on ne peut jouer qu'un "2" ou un "4" si un "3" a été posé auparavant.

Note : Les "1" et les "9" sont considérés comme des chiffres voisins. Autrement dit, on peut poser un "2" ou un "9" à la suite d'un "1", ou bien un "8" ou un "1" à la suite d'un "9".

Ne plongez pas trop profondément :

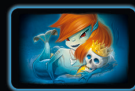
Attention à ne pas jouer plus de cartes Plongée que nécessaire au-dessous d'une carte Trésor, sinon vous plongerez au-delà du trésor. Il est interdit de reprendre en main, ou de déplacer vers d'autres colonnes, des cartes déjà posées. Naturellement, il est impossible aux joueurs de se parler sous l'eau. Ils ne sont autorisés à communiquer que par gestes.

Fin d'une manche

Dès qu'un des joueurs reprend son souffle, la manche prend fin immédiatement. Il est donc interdit de continuer à poser des cartes Plongée. On détermine alors quelles cartes Trésor sont récupérées par les joueurs et quelles cartes sont conservées par la Sirène :



Exemple de vérification :



1ère colonne



5ème colonne

La 1ère colonne doit contenir 10 cartes Plongée, mais elle n'en compte que 8. Par conséquent, la carte Trésor revient à la Sirène. Elle est placée sous la carte Sirène. La carte Trésor de la 2ème colonne revient aussi à la Sirène, pour deux raisons : 1) Un "3" a été posé à la suite d'un "1" à la fin de la colonne, et 2) il manque une carte Plongée dans la colonne pour atteindre la profondeur requise de 9. La colonne 4 contient le bon nombre de cartes, mais

un "5" a été posé à la suite d'un "7". Par conséquent, ce trésor revient également à la Sirène. Les colonnes 3 et 5 sont valides, donc leurs cartes Trésor sont récupérées par les joueurs. Ils les empilent face cachée.

Une fois la totalité des cartes Trésor attribuées, une nouvelle manche commence. On installe de nouvelles cartes Trésor. Puis on remélange bien l'ensemble des cartes Plongée et on en distribue le nombre requis aux joueurs.

Fin de la partie et score final

Nombre de cartes Trésor des joueurs contre points de défense de la Sirène :

La partie se termine après 5 manches. Après la 5^{ème} plongée, les joueurs vérifient si leur chasse aux trésors a été fructueuse. Pour cela, les joueurs comptabilisent toutes les cartes Trésor qu'ils ont collectées ensemble au cours de la partie. Les joueurs marquent **un point** pour chaque carte Trésor. Ensuite, on prend les **cartes Trésor** qui ont été placées sous la carte Sirène pendant la partie, et on additionne les points de défense qu'elles indiquent. Puis les joueurs comparent leur total aux points de défense de la Sirène :

- Si les joueurs totalisent plus de cartes Trésor que le total de points de défense de la Sirène, ils gagnent la partie.
- Si les joueurs ont remonté moins de cartes Trésor des profondeurs que le total de points de défense accumulés par la Sirène, c'est la Sirène qui l'emporte. Aux joueurs de décider s'ils ont le courage de plonger à nouveau dans les sombres abysses ...

Avertissement pour votre santé :

Ne succombez pas au chant de la Sirène ! Bermuda est un jeu dans lequel une trop grande ambition peut s'avérer dangereuse. Mieux vaut jouer une manche en installant une carte Trésor en moins, plutôt que s'exposer à un trop grand manque d'oxygène ! La partie sera également un peu plus facile si les joueurs sont autorisés à classer leur main de cartes Plongée avant de plonger.

Note pour les rois de l'apnée :

Malheureusement, ce jeu est trop facile pour vous. Mais bien sûr, rien ne vous empêche d'essayer d'amasser le plus de Trésors possible en enchaînant plusieurs plongées en une seule apnée. En cas de réussite, la Sirène, vexée, n'aura plus qu'à aller boudier sous un récif (autrement dit, dans la boîte).



Dédié à ma femme Annalisa, la source de mon inspiration.
(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends
Auteur : Carlo Emanuele Lanzavecchia
Design & Graphismes :
Oliver & Sandra Freudenreich
Traduction française: Sylvain Gourgeon,
"Word for Wort"

Fabrication et distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



BERMUDA

Houd je adem in!

Een spel met diepgang voor 3 – 6 spelers vanaf 10 jaar

Verzonken schatten liggen verborgen onder de glanzende zeespiegel. Men zegt dat wat in de Bermudadriehoek verdwijnt, nooit mee boven water komt. Toch waagt een groep moedige duikers zich in de diepte en vindt er ongelooflijke schatten. Maar op de duistere zeebodem loert ook de bewaakster van die schatten. Stil slingert de gemene nimf een geschubde arm om de nek van het eerste slachtoffer...

Nu moet je snel beslissen; grijp je nog snel zo'n fonkelende schat of hap je toch liever naar adem?

Inhoud

92 kaarten:

1 nimfkaart

28 schatkaarten

63 duikkaarten

nimfkaart



schatkaarten



duikkaarten



Doel van het spel

In 5 spelronden probeer je samen meer schatten uit de zee te halen, dan de nimf aan verdedigingskracht kan opbrengen.



Vorbereitung van het spel

Per ronde leg zo veel **schatkaarten** klaar als er duikers meespelen, dus bij drie duikers leg je drie kaarten klaar, bij vier duikers vier, enz. Let er op dat je bij deze kaarten ruimte hebt om er tot 10 kaarten bij te kunnen leggen.

Schud de 63 **duikkaarten** goed door elkaar. Elke speler krijgt er 12 (maar met zes spelers krijg je er maar 10).

Leg de **nimfkaart** boven de schatkaarten op de tafel.

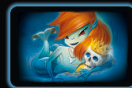
duikkaarten-
stapel



schatkaarten-
stapel

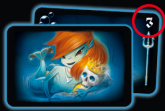


nimfkaart



schatkaarten

Onder de nimfkaart worden in de loop van het spel de schatten verzameld, die je in de verschillende ronden **niet** van de nimf kon stelen. Daar krijgt de nimf aan het eind van het spel de op die schatkaarten aangegeven verdedigingspunten voor.



Spelverloop

Bermuda is een coöperatief spel, waarbij je samen gaat duiken. Je speelt tegen de klok. En als je nu verbaasd bent dat er bij dit spel geen zandloper zit – die zijn jullie zelf! Dat werkt als volgt:

Zodra je de (ongesorteerde) duikkaarten opgepakt hebt, geeft een van jullie het teken om te gaan duiken; hij telt tot drie. Bij 3 ademt iedereen diep in en beginnen jullie allemaal tegelijk kaarten af te leggen. Dat gaat door zolang iedereen zijn adem in kan houden. **Zodra één van jullie adem haalt, heeft de nimf hem te pakken. Deze ronde stopt meteen.**

Om de schatten te pakken te krijgen, moet je twee dingen doen:

1) Je moet precies zo diep duiken als de dieptemeter op de schatkaart aangeeft.

Op elke schatkaart staat aangegeven hoe diep je duiken moet, dus hoeveel duikkaarten je moet uitspelen, om de schat te bereiken.



Voorbeeld

In dit voorbeeld moeten aan het einde van de ronde bij deze schatkaart precies 6 duikkaarten liggen, niet meer en niet minder.

2) Je moet de daarbij behorende duikkaarten op de juiste manier afleggen.

De duikkaarten spelen jullie allemaal tegelijk bij alle klaarliggende schatkaarten. Wie waar iets legt, staat jullie vrij. De enige regel waar je op moet letten is: een duikkaart **moet altijd in op- of aflopende cijfervolgorde** van de vorige duikkaart aansluiten. Dus aan een 3 mag je een 2 of een 4 leggen.

Pas op: de 1 en de 9 gelden als op elkaar aansluitend; dus aan een 1 kan een 2 of een 9 gelegd worden en aan een 9 een 8 of een 1.



Diep is diep genoeg:

Let er op dat je niet meer duikkaarten bij een schatkaart legt dan er daar op aangegeven worden, anders duik je er voorbij. Gelegd is gelegd, een eenmaal gelegde duikkaart mag niet meer worden verplaatst. Natuurlijk kun je onder water niet met elkaar praten, maar je mag elkaar wel met gebaren aanwijzingen geven.

Einde van een ronde

Zodra één van de duikers ademhaalt is de ronde meteen voorbij. Niemand mag meer duikkaarten uitleggen. Nu blijkt welke schatkaarten naar de spelers gaan en welke naar de nimf:

Voorbeeld van een puntentelling:



1e rij

5e rij

In de 1e rij moeten 10 duikkaarten liggen. Het zijn er maar 8, dus de schatkaart gaat naar de nimf. Hij wordt onder de nimfkaart gelegd. De schatkaart van de 2e rij gaat ook naar de nimf om twee redenen: 1) onderaan ligt een 1 op een 3 en 2) er is een duikkaart te weinig, om naar de gevraagde diepte van 9 te duiken. In de 4e rij ligt het juiste aantal duikkaarten, maar er ligt een 7 bij een 5. Dus ook deze schat gaat naar de nimf. De 3e en de 5e rij zijn

correct, dus die schatkaarten gaan naar de spelers, die een stapel maken, met de achterkanten naar boven.

Als de schatkaarten verdeeld zijn begint de nieuwe ronde met nieuwe schatkaarten en het goed schudden en uitdelen van het juiste aantal duikkaarten.

Einde van het spel en puntentelling

Aantal schatkaarten van de spelers en verdedigingspunten van de nimf:

Het spel eindigt na 5 rondes, dus na de 5e duikbeurt wordt gekeken of jullie gewonnen hebben. Je telt alle schatpunten bij elkaar, die jullie team verzameld heeft. Elke **schatkaart** is voor jullie **één punt waard**. Dan tel je van alle schatkaarten die je onder de nimf moest leggen de daarop aangegeven verdedigingspunten (rechtsboven) bij elkaar op. Vergelijk jullie punten nu met die van de nimf:

- Als jullie meer schatkaarten hebben dan de nimf verdedigingspunten, dan hebben jullie gewonnen.
- Jullie hebben verloren als jullie minder schatkaarten uit zee op konden duiken dan de nimf als verdedigingspunten heeft verzameld. Het is aan jullie, of je nog eens afduikt naar die gevaarlijke, donkere diepten ...

Waarschuwing:

Laat je niet verleiden door het avontuur! Bermuda is maar een spel. Overdreven eergevoel en ademnood kunnen schadelijk zijn voor je gezondheid. Speel liever een ronde met één schatkaart minder, dan dat iemand het gevaar loopt zuurstof tekort te krijgen! Het wordt ook wat makkelijker als de duikers de kaarten op nummer mogen leggen voor ze gaan duiken.

Tip voor vrij-duikers:

Voor jullie is dit spel helaas te makkelijk. Maar jullie mogen natuurlijk uitproberen hoeveel schatten jullie met één ademdeug kunnen verzamelen, in hoeveel duikgangen. De nimf voelt zich dan zo erg beledigd dat ze zich terugtrekt achter een koraalrif (dus in de doos).



Opgedragen aan mijn vrouw Annalisa, mijn bron van inspiratie.

(Carlo Emanuele Lanzavecchia)

© 2015 HUCH! & friends

Auteur: Carlo Emanuele Lanzavecchia

Illustratie & Grafiek:

Oliver & Sandra Freudenreich

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering,

"Word for Wort"

Productie & Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.hutter-trade.com

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH! & friends