

WICHTIG: Liegt die **Welle** auf der Strandkarte, auf die du Hermit bewegen würdest, darfst du ihn nur bewegen, wenn mindestens 1 Symbol des nachgebildeten Musters auf **Treibholz** ist.



Phase 4: Welle bewegen

Bewege die Welle **1 Karte weiter nach rechts** (also weg von Hermit) **außer** du hast Hermit in diesem Zug bewegt **und** 1 der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Liegen 2 gleiche Muscheln oder Seesterne nebeneinander, **bewegst du die Welle nicht**. 1 dieser Symbole muss auf der gerade gelegten Karte sein.
 - Liegen 2 Wasserpfützen nebeneinander, bewegst du die Welle **1 Karte weiter nach links** (also näher zu Hermit). 1 dieser Wasserpfützen muss auf der gerade gelegten Karte sein.
- WICHTIG:** Würde die Welle sich dadurch auf Hermit bewegen, **bewegst du sie nicht**.



HINWEIS: Symbole gelten als nebeneinander, wenn sie waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen, nicht über Eck.

SPIELENDE

Du gewinnst sofort, sobald du Hermit auf die Strandkarte mit der Welle bewegst. Dann ist er wieder sicher im Meer!

WICHTIG: Dazu muss mindestens 1 Symbol des nachgebildeten Musters auf Treibholz sein.

Du verlierst, sobald die Welle die Strandkarte ganz rechts verlässt, **oder** sobald du nicht genügend Karten ziehen kannst.

HERAUSFORDERUNGEN

Hast du das Grundspiel gemeistert? Dann stelle dich größeren Herausforderungen! Erhöhe entweder einfach den Schwierigkeitsgrad oder wähle zusätzlich noch eine Aufgabe, die du erfüllen willst.

SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Du kannst das Spiel auf 2 Arten schwieriger machen, die du auch miteinander kombinieren kannst:

- Welle mit 2 Treibhölzern (statt 1)**
Lege die Welle beim Spielaufbau mit der Seite mit 2 Treibhölzern nach oben. Um Hermit auf die Strandkarte mit der Welle bewegen zu dürfen, müssen mindestens 2 Symbole des nachgebildeten Musters auf Treibholz sein (statt 1).
- Welle auf der 8. Strandkarte (statt der 6.)**
Lege die Welle beim Spielaufbau auf die 8. Strandkarte von links (statt auf die 6.).

AUFGABEN

Erfülle für noch mehr Abwechslung verschiedene Aufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wähle dazu beim Spielaufbau 1 der folgenden Aufgaben und den Schwierigkeitsgrad. Halte deine Erfolge in der Tabelle fest.

- Grundspiel:** Spiele einfach nach den gewohnten Regeln.
- Vermüllt:** Decke im Spiel nie einen Flaschendeckel ab.

- Schloss aus Sand:** Du musst die Karten in deinem Spielbereich in einem 6x6-Raster auslegen. Es dürfen also höchstens 6 Symbole in einer Reihe und Spalte sein.
- Dünen:** Gewinne das Spiel mit noch mindestens 2 ungenutzten Karten (im Stapel und/oder auf deiner Hand)
- Krabbentanz:** Lege 3 Wasserpfützen in einer Reihe nebeneinander. (Du darfst sie später wieder abdecken.)
- Naturschutzgebiet:** Am Ende des Spiels dürfen keine Flaschendeckel im Spielbereich sichtbar sein.
- Großer Strand:** Decke nie mehr als 2 Symbole ab, wenn du eine Strandkarte auslegst.
- Wellenflüstern:** Am Ende des Spiels müssen noch mindestens 4 Strandkarten rechts von der Welle liegen.

	Flohkrebs 1 Treibholz und Welle auf der 6. Strandkarte	Garnele 2 Treibhölzer und Welle auf der 6. Strandkarte	Languste 1 Treibholz und Welle auf der 8. Strandkarte	Königskrabbe 2 Treibhölzer und Welle auf der 8. Strandkarte
Grundspiel				
Vermüllt				
Schloss aus Sand				
Dünen				
Krabbentanz				
Naturschutzgebiet				
Großer Strand				
Wellenflüstern				

SPIEL MIT MEHR PERSONEN

Du kannst **Hermit** auch kooperativ mit mehreren Personen spielen. Dafür benötigt jede mitspielende Person ein eigenes Exemplar von **Hermit**.

SPIELAUFBAU

Baue dein Spiel auf wie im Solospiel. Die Küste, Welle und Hermit teilt ihr euch. Ihr habt aber alle einen eigenen Stapel Karten und einen eigenen Spielbereich. Die anderen mischen jeweils **alle** ihre Strandkarten und legen sie als Stapel bereit. Sie legen 1 Karte davon mit der Muschelseite nach oben in ihren eigenen Spielbereich.

SPIELABLAUF

Ihr versucht gemeinsam, Hermit zur Welle zu bringen. Jede Runde besteht aus den bekannten 4 Phasen, teilweise mit veränderten Regeln. Ihr spielt in jeder Phase gleichzeitig. Das Spiel endet wie im Solospiel: **Ihr gewinnt**, sobald ihr Hermit auf die Strandkarte mit der Welle bewegt. **Ihr verliert**, sobald die Welle die Strandkarte ganz rechts verlässt, **oder** mindestens 1 Person nicht genügend Karten ziehen kann.

PHASE 1: Hat jemand von euch 2 oder mehr sichtbare Flaschendeckel im eigenen Spielbereich, dürft ihr **alle** jeweils nur 1 Karte auf der Hand haben. Habt ihr alle jeweils höchstens 1 sichtbaren Flaschendeckel im eigenen Spielbereich, dürft ihr alle jeweils 2 Karten auf der Hand haben. Zieht entsprechend Karten nach: Wer das Spiel aufgebaut hat, zieht vom Stapel oder von der Küste, wie im Solospiel. Alle anderen ziehen immer nur von ihrem Stapel.

PHASE 2: Legt alle jeweils 1 Karte in euren eigenen Spielbereich. Die Regeln dafür bleiben unverändert.

PHASE 3: Nur wenn ihr **alle** mit mind. 1 Symbol auf eurer gelegten Karte jeweils das Muster nachgebildet habt, bewegt sich Hermit.

WICHTIG: Um Hermit auf die Welle zu bewegen, muss bei **allen** mindestens 1 Symbol des nachgebildeten Musters auf **Treibholz** sein (beziehungsweise mindestens 2 Symbole, falls ihr mit der Welle mit 2 Treibhölzern spielt).

PHASE 4: Bewegt die Welle **1 Karte weiter nach rechts, außer:**

- Ihr habt in dieser Runde Hermit bewegt **und** mindestens eine Person hat 2 gleiche Muscheln oder Seesterne nebeneinander gelegt. **Dann bewegt ihr die Welle nicht**. 1 dieser Symbole muss auf der gerade gelegten Karte sein. **WICHTIG:** Das Symbol muss auch im nachgebildeten Muster vorkommen.
- Mindestens eine Person hat das Muster nachgebildet **und** 2 Wasserpfützen nebeneinander gelegt. Dann bewegt ihr die Welle **1 Karte weiter nach links**. 1 dieser Wasserpfützen muss auf der gerade gelegten Karte sein. **WICHTIG:** Würde die Welle sich dadurch auf Hermit bewegen, **bewegt ihr sie nicht**.

Hermit

Kleiner Krebs, große Welle



Marlies Barends Amelie Le-Roche

MITWIRKENDE

SPIELIDEE: Amelie Le-Roche
ILLUSTRATION: Marlies Brandes
GRAFIKDESIGN: Maurizio Ameloot
SPIELFIGUR: Daniel Müller
REDAKTION: Tim Rogasch
LEKTORAT: Lisa Prohaska



SERVICE & SUPPORT

Vielen Dank, dass du mit uns spielst! Bei Fragen und Reklamationen sowie für den Ersatzteilservice verwende bitte das Kontaktformular unter boardgamecircus.com/service - wir helfen dir gerne weiter.

©2023 Board Game Circus, Daniel Theuerkafer, Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck und/oder Veröffentlichung ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt. Halte deine Umwelt sauber.

SPIELMATERIAL

16 STRANDKARTEN **1 EINSIEDLERKREBS „HERMIT“**
1 KARTE „WELLE“ **1 SPIELHILFE**
1 SPIELANLEITUNG



Ein Einsiedlerkrebs (engl. hermit crab) versteckt seinen weichen Hinterleib gern in leeren Schneckenhäusern oder ähnlichen fremden Behausungen, um sich vor Fressfeinden zu schützen.

Da die Meere und Strände leider sehr verschmutzt sind, nutzt er als Schutz aber auch Flaschendeckel oder anderen Müll.

SPIELIDEE

Hilf dem Einsiedlerkrebs (im weiteren Verlauf liebevoll „Hermit“ [hör-mitt] genannt), das Meer zu erreichen, bevor die Welle in zu weite Ferne gerät. Dazu legst du Muster mit deinen Karten nach.

Wirst du es schaffen, unseren kleinen Freund wieder ins Meer zu bringen?

DIE STRANDKARTEN



STRANDSEITE

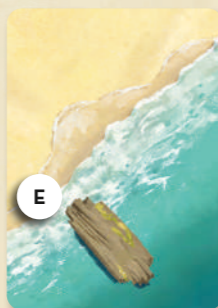
Die Strandseite zeigt immer ein Muster, bestehend aus 3 Muscheln und/oder Seesternen in einer Reihe.



MUSCHELSEITE

Die Muschelseite zeigt ein 2x3 Raster mit wechselnden Kombinationen aus Flaschendeckeln **A**, Treibholz mit einer Muschel oder einem Seestern darauf **B**, Wasserpfützen **C** und Seesternen und Muscheln **D**.

DIE WELLE



Die Vorderseite zeigt 1 Treibholz **E**. Die Rückseite zeigt 2 Treibhölzer.

Verwendest du die Seite mit den 2 Treibhölzern, ist das Spiel schwieriger. Dazu später mehr im Abschnitt „Herausforderungen“.

SPIELAUFBAU



Spielaufbau für das Grundspiel. Für ein schwierigeres Spiel lies den Abschnitt „Herausforderungen“.

- Mische die **16 Strandkarten** und lege **10 davon**, mit der Strandseite nach oben, als Reihe nebeneinander aus, sodass die Symbole oben liegen. Dies ist die **Küste**.
- Stelle Hermit links neben die erste Strandkarte der Küste.
- Die **Welle** legst du auf die **6. Strandkarte** von links. Die Seite mit 1 Treibholz zeigt nach oben. Achte darauf, dass die Welle nicht die Symbole verdeckt.
- Lege die restlichen **6 Strandkarten** als Stapel bereit, mit der **Strandseite** nach oben.
- Lege **1 Karte** vom Stapel mit der Muschelseite nach oben vor dich in deinen Spielbereich.

SPIELÜBERSICHT

Eine Partie verläuft über mehrere Runden. In jeder davon wählst du 1 Karte aus deiner Hand und legst sie in deinen Spielbereich. Dabei versuchst du, Muster in einer Reihe nachzulegen, damit Hermit der Welle einen Schritt näher kommt. Erreichst du mit Hermit die Welle, bevor diese sich zu weit zurückzieht, hast du gewonnen.

SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus 4 Phasen: Zuerst ziehst du Karten nach, dann legst du eine Karte in deinen Spielbereich. In der dritten Phase bewegt sich Hermit und im Anschluss, in der vierten Phase, die Welle.

Phase 1: Karten nachziehen

Sieh nach, wie viele Flaschendeckel in deinem Spielbereich zu sehen sind. Ist dort **höchstens 1 sichtbarer Flaschendeckel**, ziehe so viele Karten vom Stapel, bis du 2 Karten auf der Hand hast. Halte deine Handkarten immer so, dass du die Muschelseite siehst.

Sind **2 oder mehr sichtbare Flaschendeckel** in deinem Spielbereich, darfst du nur 1 Karte auf der Hand haben. Du ziehst also nur eine Karte, falls du keine Karten mehr auf der Hand hast, sonst ziehst du keine.

WICHTIG: Ist der Stapel leer, ziehe von links entsprechend viele Karten von der Küste hinter Hermit.

Phase 2: Eine Karte auslegen

Lege 1 Karte aus deiner Hand in deinen Spielbereich. Drehe sie beliebig. Lege sie entweder **angrenzend an eine Karte** an, sodass 1 oder mehrere Symbole nebeneinander liegen (Kante an Kante, nicht über Eck), **oder** lege sie **auf eine Karte**, sodass 1 oder mehrere Symbole abgedeckt werden.

Deckst du Symbole ab, musst du sie immer vollständig abdecken. Sie müssen dabei nicht übereinstimmen - du darfst beliebige Symbole auf beliebige Symbole legen. Du darfst eine Karte auch vollständig abdecken. Du musst Karten immer gerade aneinander bzw. aufeinander legen, nicht schräg (siehe Abbildung 1).

Abbildung 1



Dabei versuchst du, das Muster nachzubilden, das auf der Strandkarte direkt rechts neben Hermit zu sehen ist. Du darfst es spiegeln und drehen, aber die Symbole müssen **wagrecht oder senkrecht in einer Reihe** liegen und in der **gezeigten Reihenfolge** sein (siehe Abbildung 2).

Phase 3: Hermit bewegen

Konntest du das Muster auf der Strandkarte direkt rechts neben Hermit nachbilden? Und ist mindestens 1 der Symbole, die du dafür gebraucht hast, auf der gerade gelegten Karte? Super! Bewege Hermit **auf diese Strandkarte**.

Andernfalls bewege Hermit nicht.



Abbildung 2