

UITDAGINGEN

Heb je het basisspel al uitgespeeld? Daag jezelf dan verder uit! Verhoog de moeilijkheidsgraad of kies een extra taak om te voltooien.

MAAK HET MOEILIJKER

Er zijn 2 manieren om het spel moeilijker te maken – je kunt ze ook combineren.

1. **Golf met 2 stukken drijfhout (in plaats van 1)**
Leg in het begin de golf met de kant waarop 2 stukken drijfhout staan naar boven. Om Hermit naar de strandkaart met de golf te verplaatsen, moeten minstens 2 symbolen van het nagebootste patroon op een stuk drijfhout staan (in plaats van 1).
2. **Golf op de 8e strandkaart (in plaats van de 6e)**
Leg bij het opzetten van het spel de golf op de 8e strandkaart van links (in plaats van de 6e).

TAKEN

Voor de afwisseling kun je de taken voltooien met verschillende moeilijkheids-niveaus. Kies bij je spelopzet een van de volgende taken en het moeilijkheids-niveau. Houd je successen bij in de tabel.

1. **Basisspel:** speel volgens de normale regels.
2. **Eerlijk over afval:** bedek nooit een dopje tijdens het spel.
3. **Zandkasteel:** leg de kaarten in een raster van 6 bij 6 in je speelgebied. Dit betekent dat je nooit meer dan 6 symbolen in een rij of kolom mag hebben.
4. **Duindienst:** win het spel met minstens 2 ongebruikte kaarten (in de stapel, in je hand en/of in de kust achter Hermit).
5. **Kreeftendans:** plaats 3 poeltjes in een rij naast elkaar (je mag ze later weer bedekken).
6. **Nette natuur:** zorg ervoor dat je geen zichtbare dopjes in je speelgebied hebt aan het einde van het spel.
7. **Uitgestrekt strand:** bedek nooit meer dan 2 symbolen wanneer je een strandkaart plaatst.
8. **Beukende golven:** zorg dat er aan het einde van het spel minstens 4 strand-kaarten rechts van de golf liggen.

	Duinkrabbelaar	Schelpenschurk	Golfgigant	Kustkapitein
	1 stuk drijfhout en de golf op de 6e strandkaart	2 stukken drijfhout en de golf op de 6e strandkaart	1 stuk drijfhout en de golf op de 8e strandkaart	2 stukken drijfhout en de golf op de 8e strandkaart
Uitdaging				
Basisspel				
Eerlijk over afval				
Zandkasteel				
Duindienst				
Kreeftendans				
Nette natuur				
Uitgestrekt strand				
Beukende golven				

SAMEN SPELEN (VOOR 2 SPELERS)

SPELOVERZICHT

Werk samen om Hermit naar de golf te brengen. Elke ronde bestaat uit de 4 bekende fases, sommige met aangepaste regels.

Je wint, net als in het solospel, als Hermit de golf bereikt. **Je verliest** als de golf van de laatste strandkaart beweegt of een van de spelers geen kaarten meer kan trekken in fase 1.

SPELOPZET

Schud de **23 strandkaarten**. Leg er **10** neer met de strandkant naar boven: dit is de kust. Leg de golf op de **6e strandkaart** van links. Plaats Hermit links van de eerste strandkaart aan de kust. Jullie delen de kust, golf en Hermit.

Neem elk **6 strandkaarten** en leg ze in je eigen stapel, met de strandkant naar boven.

Plaats elk **1 kaart** van je stapel met de schelpenkant naar boven in je eigen speelgebied.

SPELVERLOOP

FASE 1: als een of beide spelers 2 of meer zichtbare dopjes op hun speelveld hebben, dan hebben **beide** spelers een handlimiet van 1. Heb je allebei maximaal 1 zichtbaar dopje op je eigen speelveld, dan is de handlimiet voor elke speler 2.

Trek dienovereenkomstig kaarten: net als in het solospel trek je ofwel van je stapel of, als deze leeg is, van de kust achter Hermit.

FASE 2: elke speler plaatst 1 kaart in eigen speelveld. Verder blijven de regels hetzelfde als bij de solovariant.

FASE 3: Hermit beweegt alleen wanneer jullie beide het patroon hebben nagemaakt met ten minste 1 symbool op je kaart.

BELANGRIJK: om Hermit naar de golf te verplaatsen moeten **beide** spelers ten minste 1 stuk drijfhout hebben in het nagemaakte patroon (of 2 wanneer je met de golf met 2 stukken drijfhout speelt).

FASE 4: verplaats de golf **1 kaart naar rechts, tenzij:**

1. Hermit in deze ronde is verplaatst en ten minste 1 persoon heeft 2 van dezelfde schelpen of zeesterren naast elkaar. **In dit geval beweegt de golf niet.** 1 van deze symbolen moet op een kaart staan die net is neergelegd.
BELANGRIJK: Het symbool moet ook in het nagebouwde patroon voorkomen.
2. Ten minste 1 speler heeft het patroon nagemaakt en daarbij 2 poeltjes naast elkaar gelegd. In dit geval verplaats je de golf **1 kaart naar links.** 1 van de poeltjes moet op een kaart staan die net is neergelegd.
BELANGRIJK: als hiermee de golf op Hermit zou landen, **verplaats de golf dan niet.**

TEGEN ELKAAR SPELEN (VOOR 2 SPELERS)

SPELOVERZICHT

Je kunt op 2 manieren tegen elkaar strijden. Bepaal eerst je spelvariant:

Eb en vloed: je speelt om de beurt je ronde

Stroming: je speelt je rondes tegelijkertijd

Het doel is opnieuw om Hermit naar de golf te brengen. Vanaf nu bestaat elke ronde uit 1 zet van jullie beiden. Elke ronde bestaat uit de 4 bekende fases, sommige met aangepaste regels. Wie het eerst met Hermit bij de golf komt, wint het spel. Wanneer beide spelers in dezelfde ronde (eb en vloed) of op hetzelfde moment (stroming) bij de golf aankomen, delen jullie de winst. Je verliest zodra je niet genoeg kaarten kunt trekken.



SPELOPZET

1. Schud de **23 strandkaarten**. Leg er **11 daarvan** neer met de strandkant naar boven: dit is de kust. Plaats de golf op de **6e strandkaart** van links. Je deelt de kust en de golf.
2. Kies beide 1 kant van de kust en plaats je Hermit naast de eerste of laatste strandkaart van de kust.
3. Neem elk **6 strandkaarten** en leg ze in je eigen stapel, met de strandkant naar boven.
4. Plaats 1 kaart uit je stapel met de schelpenkant naar boven in je eigen speelgebied.

SPELVERLOOP

Eb en vloed: jullie spelen om de beurt. Je bent pas aan de beurt nadat de andere speler alle fases van de ronde heeft doorlopen. Degene die het kortst geleden naar het strand is geweest, mag beginnen.

Stroming: jullie spelen de rondes tegelijkertijd. Dat houdt in dat je beide alle fases en rondes op je eigen tempo doorloopt; je wacht niet tot de ander klaar is met spelen. Het kan zijn dat de ene speler sneller is dan de ander, en daarmee aan het eind van het spel meer rondes heeft gespeeld. Kijk goed of je, ondanks het hectische tempo, de patronen correct nabootst!

FASE 1: elke speler trekt kaarten van de eigen stapel. Is de stapel leeg, trek dan tot aan je handlimiet kaarten van de kust achter **je eigen** Hermit.

FASE 2: beide spelers leggen 1 kaart in hun eigen speelveld. De regels blijven verder hetzelfde.

FASE 3: ga na of je je Hermit mag verplaatsen. De regels blijven verder hetzelfde als in de solovariant.

FASE 4: controleer of je de golf verplaatst (weg van je Hermit, naar je Hermit toe, of helemaal niet). De regels hiervoor blijven hetzelfde als in de solovariant. Beweegt een speler de golf dichterbij de eigen Hermit, dan beweegt de golf automatisch verder van de Hermit van de andere speler. Zou de golf op een van de Hermits terechtkomen, verplaats de golf dan niet. Je verplaatst hem ook niet als een Hermit al op de golf is.

SAMEN SPELEN (MET MEER SPELERS)

Kun je geen genoeg van **Hermit** krijgen? Je kunt het spel ook coöperatief spelen met meer personen! Om dit te doen, heb je een exemplaar van Hermit per persoon nodig.

Het spelverloop is gelijk aan **Samen spelen (voor 2 spelers)** met de volgende aanpassingen:

SPELOPZET

1 persoon zet het spel op zoals in een solospel. Alle anderen leggen al hun strandkaarten op een stapel (in plaats van slechts 6 strandkaarten).

SPELVERLOOP

FASE 1: Degene die het spel heeft opgezet, pakt kaarten van zijn stapel of van de kust, zoals bij de solovariant. Alle anderen pakken enkel van hun stapel.



MET DANK AAN...

SPELIDEE: Amelie Le-Roche
ILLUSTRATIES: Marlies Barends
REDACTIE: Tim Rogasch,
Lisa Prohaska

GRAFISCH ONTWERP: Maurizio Ameloot
SPELONDERDELEN: Daniel Müller
SPELVARIANT: Tyron & Vivienne de Windt
VERTALING: Maresa Jacobse

©2025 Board Game Circus. Alle rechten voorbehouden. Nederlandse bewerking ©2025 Benki Games, Parelweg 8 - 8504, 1822 RS Alkmaar. Alle rechten voorbehouden.



SERVICE & ONDERSTEUNING: Leuk dat je Hermit speelt! Heb je vragen, mis je onderdelen, of wil je gewoon je enthousiasme met ons delen? Gebruik dan het contactformulier op benkigames.com/contact. We horen graag van je!



Een heremietkreeft beschermt zijn zachte onderlijf tegen roofdieren door zich te verstoppen in lege schelpen of andere gevonden voorwerpen. Door de vervuiling van zeeën en stranden gebruikt hij hier ook flessendoppen of ander afval voor.

DOEL VAN HET SPEL

Help de heremietkreeft (*we noemen hem vanaf nu liefkozend 'Hermit'*) om de zee te bereiken voordat de golf te ver wegdrijft. Hiervoor moet je patronen namaken met je kaarten. Zorg jij dat onze kleine vriend het water bereikt?

SPELONDERDELEN

23 STRANDKAARTEN
2 OVERZICHTSKAARTEN
2 HEREMIETKREEFTEN
1 SPELREGELBOEKJE
1 GOLFKAART

SPELOVERZICHT

Het spel wordt gespeeld over meerdere rondes. In elke ronde kies je 1 kaart uit je hand en leg je deze in je speelgebied. Je doel is om de patroonrij na te bootsen, zodat Hermit een stap dichterbij de golf komt. Als Hermit de golf bereikt voordat deze te ver terug beweegt, win je het spel.

SPELVARIANTEN

Je speelt Hermit alleen, met z'n tweeën of zelfs met meer personen (als je 1 spelexemplaar per persoon bezit). De regels voor de solovariant staan op deze pagina. Op de achterkant vind je de spelregels voor varianten met meerdere spelers.

DE STRANDKAARTEN

STRANDKANT

De strandkant toont altijd een patroon met 3 schelpen en/of zeesterren op een rij.

SCHELPE NKANT

De schelpenkant heeft een raster van 2 bij 3 met verschillende combinaties van flessendopjes, een stuk drijfhout met een schelp of een zeester, poeltjes, en zeesterren en schelpen.

DE GOLF

Op de voorkant zie je 1 stuk drijfhout. De achterkant toont 2 stukken drijfhout.

Gebruik je de kant met 2 stukken drijfhout, dan wordt het spel uitdagender (zie ook 'Uitdagingen').

SPELOPZET: SOLO

- Haal 1 heremietkreeft en de strandkaarten met het -symbool uit het spel. Schud de overige **16 strandkaarten** en leg er 10 op een rij neer, met de strandkant naar boven zodat de symbolen zichtbaar zijn. Dit is de **kust**.
- Plaats Hermit links van de eerste strandkaart van de kust.
- Plaats de **golf** boven op de **6e strandkaart** van links. De kant met 1 stuk drijfhout ligt naar boven. Let op dat de golf geen symbolen bedekt!
- Leg de overige **6 strandkaarten** op een stapel met de **strandkant** naar boven.
- Leg **1 kaart** uit de stapel met de schelpenkant naar boven voor je neer in je speelgebied.



Opstelling voor het basisspel. Bekijk onder 'uitdagingen' de lastigere spelvarianten.

SPELVERLOOP

Elke ronde bestaat uit 4 fases. In **fase 1** trek je kaarten, in **fase 2** leg je een kaart in je speelgebied. Hermit komt in beweging in **fase 3**. Vervolgens beweegt in **fase 4** de golf.

Fase 1: kaarten pakken

Tel na hoeveel dopjes zichtbaar zijn in je speelgebied: Heb je **maximaal 1 zichtbare dopje**, trek dan kaarten van de stapel totdat je 2 kaarten in je hand hebt. Houd de kaarten in je hand altijd met de schelpzijde naar je toe.

Zijn er **2 of meer zichtbare dopjes**, dan is je handlimiet 1. Je mag dan 1 kaart trekken als je geen kaarten meer in je hand hebt, en anders trek je geen kaarten.

LET OP: als de stapel leeg is, trek dan kaarten (tot aan je handlimiet) uit de kust achter Hermit.

Fase 2: kaart neerleggen

Leg 1 kaart uit je hand in je speelgebied. Je mag de kaart draaien zoals je wilt. Plaats deze (**optie 1**) naast een kaart: zorg ervoor dat 1 of meer symbolen naast elkaar liggen (de randen van de kaarten moeten elkaar raken, niet alleen de hoeken) of (**optie 2**) boven op een kaart: zorg ervoor dat je 1 of meer symbolen volledig bedekt.

Symbolen hoeven niet hetzelfde te zijn; je mag elk symbool op elk ander symbool plaatsen. Je mag ook een hele kaart bedekken. Maar let op: schuin plaatsen mag niet (zie *figuur 1*).

Figuur 1



Je doel is het patroon na te maken op de strandkaart direct rechts van Hermit. Je mag het patroon spiegelen en draaien, maar de symbolen moeten **horizontaal of verticaal in een rij of kolom** liggen en **in de getoonde volgorde** (zie *figuur 2*).

Fase 3: Hermit verplaatsen

Heb je het patroon nagemaakt dat op de strandkaart direct rechts van Hermit staat? En ligt minstens 1 van de benodigde symbolen op de kaart die je zojuist hebt geplaatst? Super! Verplaats nu Hermit **naar die strandkaart**.

Is bovenstaande niet gelukt, dan blijft Hermit staan.



Figuur 2

BELANGRIJK: staat de golf op de strandkaart waar je Hermit naartoe wilt verplaatsen, dan mag dit alleen als ten minste 1 symbool van het nagebootste patroon **op een stuk drijfhout** staat.



Fase 4: de golf verplaatsen

Verplaats de golf **1 kaart naar rechts** (van Hermit vandaan), **tenzij** je Hermit deze beurt hebt verplaatst **én** aan 1 van de volgende voorwaarden hebt voldaan:

- Als je 2 dezelfde schelpen of zeesterren naast elkaar hebt geplaatst, **verplaats je de golf niet**. Eén van deze symbolen moet op de kaart staan die je net hebt geplaatst.
- Als je 2 poeltjes naast elkaar hebt geplaatst, verplaats je de golf **1 kaart naar links** (naar Hermit toe). Eén van de poeltjes moet op de kaart staan die je net hebt geplaatst.
BELANGRIJK: als hiermee de golf op Hermit zou landen, **verplaats de golf dan niet**.

GOED OM TE WETEN: symbolen tellen als 'naast elkaar' als ze horizontaal of verticaal aangrenzend zijn. Diagonaal (schuin) aangrenzend telt niet.



EINDE VAN HET SPEL

Je wint meteen zodra je Hermit op de strandkaart met de golf plaatst. Hij is nu veilig terug in zee!

BELANGRIJK: ten minste 1 symbool van het nagemaakte patroon moet op een stuk drijfhout staan.

Je verliest zodra de golf van de strandkaart (helemaal rechts) af beweegt of als er in fase 1 geen kaarten meer zijn om te trekken.