

# Ebbe & Flut

Auteur: Wolfgang Werner

Uitgegeven door Adlung Spiele, 2000

Een tactisch kaartlegspel voor 1 of 2 spelers vanaf 10 jaar.

---

## Inhoud

- 50 speelkaarten (2 sets: eb en vloed met elk 25 kaarten)
- 10 randkaarten (waarvan er 6 startdiagrammen tonen in 3 verschillende talen)

## Spelidee

Getijden bestaan afwisselend uit eb en vloed. Als het water bij vloed opkomt, wordt het land beetje bij beetje veroverd. Bij eb trekt het water zich terug en komt er opnieuw land te voorschijn.

## Doel

Door het plaatsen en verschuiven van hun kaarten, proberen de spelers met zoveel mogelijk kaarten de doelvelden te bereiken.

## Spelvoorbereiding

- Plaats de 10 randkaarten op zo'n wijze dat er een speelveldrand van 2 x 5 kaarten ontstaat, waarbij speloverzichtskaart 1 (Skizze 1 of Diagram 1 of Esquisse 1) aan de rand zichtbaar is.
- Elke speler krijgt een set kaarten, die hij goed mengt en in 5 gelijke stapels verdeelt. Deze 5 stapeltjes legt hij verdekt zoals op speloverzichtskaart 1 aan zijn zijde van de speelrand aan.

## Spelverloop

- Beide spelers nemen van één van hun stapels de bovenste kaart en leggen die open op één van hun 3 eigen startvelden (bekijk de overzichtskaart 1). De speler met de kleinste kaart (A1 is de laagste en E5 is de hoogste kaart) begint het spel.
- Een speelbeurt bestaat steeds uit 4 fasen:
  1. controleer de kaarten van de medespeler
  2. neem een kaart
  3. verplaats identieke letters en cijfers vanuit de rij
  4. beëindig je beurt

### 1. Controleer de kaarten van je medespeler

- Er mogen op dit moment geen gelijke letters of cijfers in de kleur van de medespeler in eenzelfde rij horizontaal of verticaal liggen.
- Als dit toch zo is, moet de gecontroleerde speler een reeds naar het einddoel gebrachte kaart afgeven en uit het spel nemen (als hij er tenminste al een heeft - heeft hij er nog geen, dan moet hij er ook geen afgeven).
- De betrapte speler moet meteen zijn beurt met de fasen 3 en 4 verder zetten.

### 2. Neem een kaart

- De speler die aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van een van zijn eigen stapels en legt die kaart op één van zijn 3 eigen startvelden. Daarbij kan het gebeuren dat een reeds liggende kaart wordt bedekt.
- Indien door de speelbeurt van zijn medespeler eigen kaarten zichtbaar geworden zijn, mag de speler aan beurt vrij beslissen om eerst enkele verschuivingen uit te voeren of zijn daarnet ingezette kaart te gebruiken.

### 3. Verplaats identieke letters en cijfers vanuit de rij

- Belangrijk: Doordat er nooit gelijke letters of cijfers van de eigen kleur in een zelfde rij (horizontaal of verticaal) mogen liggen, moeten deze kaarten uit de rijen geschoven worden. Dat geldt ook als er eigen of andere kaarten daartussen zouden liggen.
- Je moet hierbij rekening houden met het volgende:
  - VERTICAAL: liggen kaarten met identieke letter of cijfer in dezelfde rij onder elkaar, dan moet één kaart hiervan naar **links** verschoven worden.
  - HORIZONTAAL: liggen kaarten met identieke letter of cijfer in dezelfde rij naast elkaar, dan moet één kaart hiervan naar **boven** verschoven worden.
- Indien meerdere verschuivingen mogelijk zijn, dan mag de speler zelf beslissen in welke volgorde hij die uitvoert.
- Worden er door dit verschuiven kaarten op de doelvelden bewogen, dan gaan deze kaarten meteen uit het spel. Ze worden bij de betreffende speler gelegd en tellen later mee voor 1 punt.
- Indien kaarten op de rand van het speelveld moeten worden verschoven, dan gaan ze ook meteen uit het spel. Maar nu brengen ze geen punten op.

#### 4. Speelbeurt beëindigen

- Is de speler aan beurt na fase 3 zeker alle noodzakelijke kaarten verschoven te hebben, dan zegt hij:
  - 'vloed komt' als landspeler
  - 'eb komt' als waterspeler
- Hiermee duidt hij aan alle noodzakelijke verschuivingen uitgevoerd te hebben en nodigt hij zijn tegenspeler uit om verder te spelen met fase 1 (kaarten controleren).

#### Opmerking:

Tijdens het spelverloop worden veel kaarten bedekt - en daardoor geblokkeerd - om later terug open te komen liggen.

Hierbij geldt de volgende afspraak: De spelers hebben steeds het recht om te controleren hoeveel kaarten er op een bepaalde plaats liggen en welke kaarten dat precies zijn. Maar ze letten er hierbij wel voor op om de letters of cijfers van de geblokkeerde kaarten niet te laten zien.

#### Einde van het spel

- Zodra geen enkele speler meer kaarten kan trekken, wordt nog zo lang zonder fase 2 verder gespeeld, totdat er ook geen verschuivingen meer mogelijk zijn.
- De speler die de meeste kaarten in het doel kon brengen, wint de partij.

#### Variatie voor één speler

- gebruik overzichtskaart 2 -

- De speler mengt beide sets kaarten door elkaar en legt ze op tafel zoals op diagram 2 wordt voorgesteld.
- Hij trekt steeds één kaart en plaatst ze op de overeenkomende startvelden.
- Ook hier worden enkel kaarten van dezelfde kleur uit de rij verschoven om zoveel mogelijk van beide kleuren tot aan het doel te brengen.
- Hoeveel punten kan je op deze wijze scoren?

---

Date Last Modified: 04-06-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief