

JAWS™

2-4 Spelers • Leeftijd 12+ • 60 Minuten

Handleiding



Spelverloop

Één speler kruipt in de rol van de Haai. De overige spelers verdelen onderling de rollen van Quint, Chief Brody en Hooper en gaan als Bemanning samen op jacht om de Haai uit te schakelen.

Het gehele spel wordt gespeeld in twee Acts. Successen in Act 1 geven je voordelen in Act 2. Beide Acts kunnen ook los van elkaar gespeeld worden voor een kortere speelduur (zie pagina 12).

Act 1: Amity Island

Elke ronde zwemt de Haai in het geheim door de wateren rond het eiland, om ongezien zwemmers op te eten. Ondertussen, probeert de Bemanning de zwemmers te redden en de Haai te lokaliseren.

Act 2: De Orca

Act 2 speelt zich af aan boord van de boot van Quint, de 'Orca'. Elke ronde selecteren de bemanningsleden wapens en proberen ze te voorspellen waar de Haai gaat opduiken. Dan duikt de Haai ineens op en valt hij de boot met zijn Bemanning aan, voordat hij weer aan het oog ontsnapt.

Speldoel

De Bemanning wint het spel wanneer de Haai is uitgeschakeld.

De Haai wint het spel als hij alle drie de bemanningsleden heeft uitgeschakeld OF de Orca is gezonken.



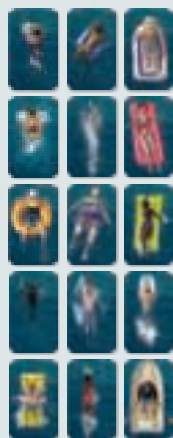
Bekijk de video op Ravensburger.nl

Act 1: Amity Island

'Amity Event' kaarten



Amity Event



Zwemmer-fiches



Hooper speelfiguur & Boot speelfiguur

Brody speelfiguur

Vaten-fiches

Quint speelfiguur & Orca speelfiguur

Spelbord (Act 1: Amity Island)

Act 1: Voorbereiding

1. Vouw het spelbord uit met de speelzijde Act 1: Amity Island naar boven. Het spelbord is met witte lijnen onderverdeeld in verschillende locaties.
2. Schud de 'Amity Event' kaarten en leg deze in een gedekte stapel naast het spelbord.
3. Plaats de 16 Zwemmer-fiches als voorraad naast het spelbord.
4. Bepaal wie de Haai is. De andere spelers vormen de Bemanning en verdelen de rollen onderling. De rolverdeling blijft gelijk in Act 2.

Opmerking: Speel je met 4 spelers, dan stuurt elke speler van de Bemanning een ander bemanningslid aan. Bij 3 spelers, sturen de twee spelers van de Bemanning elk één bemanningslid aan en samen het derde bemanningslid. Bij 2 spelers, stuurt de speler van de Bemanning alle drie de bemanningsleden aan.

5. Geef de spelers de Personage-borden die bij hun rol horen en bereid het spel voor elk personage voor op het spelbord met de zijde Act 1.
6. Leg alle andere onderdelen apart - deze heb je niet nodig in Act 1.

Quint: Leg twee Vaten-fiches naast het Personagebord, om aan te geven dat deze zich op de Orca bevinden. Leg de overgebleven Vaten-fiches in het midden van het spelbord. Plaats het Quint speelfiguur (groen) in de Orca (roodbruin) in de haven aan de oostkant van het eiland (locatie 8).

Brody: Neem de 'Beach Closed' fiche en de Verrekijker-fiche. Plaats het Brody speelfiguur (zwart) op de Amity P.D. (locatie 7).



Hooper: Neem het 'Fish Finder' fiche. Plaats het Hooper speelfiguur (blauw) in Hooper's boot (wit) in de haven aan de westzijde van het eiland (locatie 5).



Shark: Bevestig een clip aan je Personage-bord en schuif deze over de 0 onderaan op de Zwemmer-scorelijst'. Pak de vier Kracht-fiches en het Haai speelfiguur. Plaats de Haai NIET op het speelbord. Deze wordt alleen gebruikt in bepaalde situaties die verderop worden toegelicht.

Opmerking: Als iemand voor het eerst speelt, laat dan alle spelers de Kracht-fiches zien, zodat iedereen weet welke krachten de Haai kan gebruiken (zie **KRACHT-FICHES** pagina 4). Tijdens het spel worden de Kracht-fiches geheim gehouden voor de Bemanning.

Voorbeeld voorbereiding Haai: De Haai kiest ervoor te starten bij de North Beach en schrijft 'N' op de 'Shark-tracker.'

| Round | Location | Swim |
|-------|----------|------|
| Start | N | |
| 1 | | N S |
| 2 | | N S |

Neem de 'Shark-tracker' en een pen of potlood. Kies een startlocatie. Er zijn twaalf locaties met water, elk voorzien van een nummer of letter. Kies een plek en schrijf het bijbehorende nummer of de letter in de Locatie kolom naast 'Start'. Houd de startlocatie strikt GEHEIM voor de bemanning.

Hint: Als je start op één van de vier stranden krijg je de zwemmers waarschijnlijk makkelijker te pakken bij je eerste beurt.

Act 1: Spelverloop

Doel Haai: Eet zoveel mogelijk zwemmers op, terwijl je onder de radar blijft voor de Bemanning.

Doel Bemanning: Lokaliseer de Haai en breng twee vaten aan. Ondertussen bescherm je de zwemmers, door te voorkomen dat ze worden opgegeten.

Act 1 wordt gespeeld in rondes, die elk bestaan uit 3 fases gespeeld in deze volgorde:

1. Event-fase
2. Haai-fase
3. Bemanning-fase

Fase 1: Event-fase

Draai de bovenste kaart van de 'Amity Event' kaarten-stapel om en plaats de zwemmers van de voorraad in het water van de Strand-locaties volgens de letters die naast het Zwemmer-icoon staan.



Opmerking: Michael (Brody's zoon) is een speciaal Zwemmer-fiche. Plaats hem NIET als zwemmer, tenzij een Event-kaart dat uitdrukkelijk aangeeft.

Lees dan de Event-tekst hardop voor en volg de instructies. Sommige events vereisen directe actie, terwijl andere pas van invloed zijn op fases later in de speelronde.

Event-naam

Amity Island in the News

N SS EE

Nieuwe Zwemmers

Event-tekst

"A cloud has appeared on the horizon of this beautiful resort community. A cloud in the shape of a killer shark."
- TV News Reporter

Voorbeeld Event-fase: Plaats één zwemmer uit de voorraad in het water bij 'North Beach', twee zwemmers bij 'South Beach' en twee zwemmers bij 'East Beach'.

Zoals op elke Event-kaart staat aangegeven, krijg elk bemanningslid deze ronde een extra actie.

Fase 2: Haai-fase

Tijdens deze fase mag de Haai tot 3 acties uitvoeren en ervoor kiezen om één Kracht-fiche te spelen. Acties mogen vaker uitgevoerd worden en in elke gewenste volgorde. Mogelijke acties van de Haai:

VERPLAATSEN Verplaats door het water naar een aangrenzende locatie. Diagonaal of over land verplaatsen is niet mogelijk.

EET 1 ZWEMMER Eet één zwemmer die zich op dezelfde locatie bevindt.

Deel je acties NIET met de Bemanning. De acties zijn geheim en plan je alleen voor jezelf. Zodra je al je acties van deze beurt hebt gepland, noteer je ze op je 'Shark-tracker'. Als je beurt voorbij is, geef je de Bemanning de volgende informatie:

AANTAL OPGEGETEN ZWEMMERS

Vertel de bemanning hoeveel zwemmers je hebt opgegeten en bij welk strand. Verwijder deze zwemmers van het spelbord en leg deze terug in de voorraad. Verschuif vervolgens de clip op de Zwemmer-scorelijst van je Personage-bord één positie voor elke opgegeten zwemmer. Wanneer je op de Zwemmer-scorelijst de 9de positie bereikt, eindigt Act 1 direct (zie Eind van Act 1 pagina 6).

BEWEGINGSSENSORS Je moet de Bemanning informeren over elke Bewegingssensor die je tijdens je beurt hebt getriggerd op drijvende vaten (zie **BEWEGINGSSENSORS**).

KRACHT-FICHE Vertel het de Bemanning als je een Kracht-fiche gespeeld hebt. Zeg hierbij niet welke, dat blijft geheim (zie **KRACHT-FICHES**).

BEWEGINGSSENSORS

Als het spel vordert, kunnen er op een gegeven moment vaten in het water drijven. Elk vat heeft een Bewegingssensor.

Op elk moment dat je tijdens je beurt in een zelfde locatie als een drijvend vat komt, trigger je de bewegingssensor. Aan het eind van je beurt geef je je bemanningsleden elk vat door, dat je hebt getriggerd.

Je hoeft NIET te zeggen wanneer je deze hebt getriggerd – of het voor of na het eten van de zwemmers was – of in welke volgorde bij meerdere bewegingssensors.

KRACHT-FICHES

Elk Kracht-fiche geeft je een speciaal vermogen in de speelronde waarin je dit fiche speelt. Elk fiche mag maar één keer ingezet worden. Kies je voor een Kracht-fiche, breng dan de Bemanning op de hoogte en leg het fiche bedekt voor je neer. Vertel NIET aan de Bemanning welk fiche je speelt – dit blijft geheim. De Haaien Kracht-fiches zijn:

FRENZY VOEREN Je mag alle zwemmers opeten op jouw locatie, dit telt als één actie.

ONTWIJKENDE BEWEGINGEN Je triggert geen bewegingssensors deze ronde, zelfs als komt je door locaties met drijvende vaten.

BUITENZICHT Je blijft buiten zicht als Brody zijn verrekijker gebruikt (zie pagina 5 **GEBRUIK VERREKIJKER**) of als Hooper zijn Vis-radar gebruikt (zie pagina 6 **GEBRUIK FISH-FINDER**) deze ronde. Vertel ze dat je NIET ter plaatse of in de buurt bent, zelfs als dit niet waar is.

Opmerking: Leg het fiche terug in de doos aan het einde van de ronde, ook als de Bemanning geen van beide zoekacties heeft gebruikt.

Opmerking: Wanneer Quint een vat op je locatie lanceert, moet je toch aangeven dat je geraakt bent.

VESNELLING Je mag tot drie locaties verplaatsen in één actie. Dit mag slechts één keer. Bij elke andere bewegingsactie verplaatst je gewoon één locatie.



Voorbeeld Haaien Fase: De Haai start de ronde bij 'North Beach' (N), waar twee zwemmers zijn geplaatst in de Event-fase. De Haai gebruikt de eerste twee acties om beide zwemmers op te eten (één zwemmer per actie). Er blijft nog 1 actie over.

Één plek verplaatsen maakt het echter makkelijk voor de Bemanning om hem te lokaliseren, dus de Haai zet de Versnelling Kracht-fiche in, waardoor hij drie plekken op mag schuiven als derde actie. Hij verplaatst van locatie N helemaal naar 4 in de hoop de Bemanning te misleiden.

Op de Ronde 1 rij van de 'Shark-tracker', noteert de Haai speler '4' in de locatie-kolom (zijn nieuwe locatie) en noteert '2' naast de 'N' in de Opgegeten Zwemmers-kolom (hij at twee zwemmers op 'North Beach'). Omcirkel 'SB' in de Kracht-fiches kolom, omdat het Versnellings-fiche is gebruikt.

Fase 3: Bemanning-fase

Tijdens deze fase mag elk bemanningslid tot 4 acties uitvoeren. De Bemanning mag zelf de speelvolgorde bepalen, maar, als een bemanningslid eenmaal is begonnen aan zijn beurt, dan moet deze helemaal afgemaakt worden, voordat de volgende aan de beurt is.

Elk bemanningslid mag kiezen uit verschillende acties, zoals verderop is omschreven. Acties kunnen meerdere keren ingezet worden (tenzij anders aangegeven) en in elke gewenste volgorde.

Quint

Quint vaart met de Orca rond Amity Island om de zwemmers te redden en vaten in het water te lanceren, in de hoop de Haai te raken.

De mogelijk acties voor Quint:

VERPLAATS Verplaats door het water naar een aangrenzende locatie. Diagonaal en over land verplaatsen is niet mogelijk.

RED 1 ZWEMMER Verwijder een zwemmer in jouw locatie en leg deze terug in de voorraad.

VATEN INLADEN Laad het gewenste aantal vaten in, op je eigen locatie vanuit de haven, het water of Hooper's boot. Elke plek is een aparte actie. Voorbeeld: Het inladen van vaten in een haven en het inladen van drijvende vaten uit het water, zijn twee aparte acties.

VAT LANCEREN (eenmaal per ronde)

Quint lanceert vaten in het water met een harpoengeweer aan boord van de Orca. Je mag een vat lanceren in je eigen locatie of in een aangrenzende locatie. Diagonaal of over land is niet mogelijk. Als je een vat lanceert, plaats je een Vat-fiche in de locatie waarop je richt. De Haai moet het aangeven als hij zich in deze locatie bevindt.

Als de Haai daar is, dan wordt deze geraakt en het vat wordt omgehangen. Plaats het vat op het Haaien Personage-bord. Als dit het tweede vat is dat de Haai om heeft, dan eindigt Act 1 direct (zie **Einde Act 1**, pagina 6).

Als de Haai niet op de geraakte locatie zwemt, blijft het vat in het water liggen. Het is nu een drijvend vat met een bewegingssensor, die de Haai in het verdere spel kan verraden.

Brody

Brody gaat heel Amity Island rond om zwemmers te redden, vaten af te leveren in de havens, de Haai te lokaliseren en stranden af te sluiten.

VERPLAATS Verplaats over land naar een aangrenzende locatie. Diagonaal en door water verplaatsen is niet mogelijk.

RED 1 ZWEMMER Red één zwemmer op je locatie en leg deze terug in de voorraad.

1 VAT INLADEN Wanneer je in de 'Shop' (midden van het spelbord) bent, pak je één vat. Plaats het vat onder je speelfiguur om te laten zien dat je dit draagt. Je mag maar één vat per keer dragen.

DROP 1 VAT Als je in de haven bent en een vat draagt, kun je dit afleveren door een vat te plaatsen op het Haven-vat symbool. Er is geen limiet aan de hoeveelheid vaten die in de haven mogen liggen.



GEBRUIK VERREKIJKER (eenmaal per ronde) Wanneer je op één van de vier stranden bent, leg je het Verrekijker-fiche op je locatie. De Haai moet het aangeven als hij ook bij dat strand is. Als de Haai hier inderdaad is, wordt hier het Haai speelfiguur geplaatst.



Opmerking: Onthoud dat als de Haai het Onder-de-radar-fiche heeft gespeeld deze ronde, hij zal zeggen dat hij er niet is. Of dat nou waar is of niet.

SLUIT EEN STRAND AF (eenmaal per ronde)

Als je in Mayor's Office of de Amity P.D. bent, kun je een strand afsluiten. Je mag zelf bepalen welk strand, zolang er maar geen zwemmers zijn. Plaats het 'Beach Closed' fiche open op het strand.

Als een Event-kaart je één of meer zwemmers zou laten plaatsen op dat strand, leg je deze NIET neer, maar draai je het fiche om, zodat het 'Opening Soon' toont.

De volgende keer dat een Event-kaart je één of meer zwemmers op dat strand laat plaatsen, leg je deze nog steeds niet neer, maar verwijder je het 'Beach Closed' fiche van het spelbord.



'Beach Closed' fiche (Open)

Opmerking: Tijdens het spel kan slechts één strand tegelijk afgesloten zijn.

Als een strand is afgesloten, mag je deze actie gebruiken om een ander strand af te sluiten. Verplaats het 'Beach Closed' fiche naar het nieuwe afgesloten strand en leg dit open neer.

Hooper

Hooper vaart met zijn speedboot in de wateren rond Amity Island om te helpen de Haai te lokaliseren, vaten af te leveren bij Quint en zwemmers te redden. Hoopers mogelijke acties:

VERPLAATS Hooper's boot vaart sneller dan die van Quint, dus je mag 2 locaties verplaatsen in één actie. Elke beweging gaat door het water naar een aangrenzende locatie. Diagonaal of over land verplaatsen is niet mogelijk.

RED 1 ZWEMMER Red één zwemmer op je locatie en leg deze terug in de voorraad.

VATEN INLADEN Laad het gewenste aantal vaten in uit de haven of het water. Elke locatie is een aparte actie. Bijvoorbeeld, vaten inladen in een haven en drijvende vaten uit het water, zijn twee aparte acties.

GEEF VATEN AAN QUINT Wanneer je op dezelfde locatie bent als Quint, geef hem dan ALLE vaten die je bij je aan boord hebt. Plaats de vaten naast Quint's Personage-bord om aan te geven dat ze nu aan boord van de Orca zijn.

Opmerking: Hooper kan geen vaten in het water lanceren – dat kan alleen Quint.

GEbruik FISH FINDER (eenmaal per ronde)
Plaats het FISH-FINDER-fiche in het water op je locatie. De Haai moet laten weten waar hij is ten opzichte van de FISH-FINDER.

- Wanneer de Haai op dezelfde locatie is, dan moet hij jou dat vertellen. Plaats het Haai speelfiguur daar.
- Als de Haai in een door water aangrenzende locatie zwemt, dan moet deze vertellen dat hij 'in de buurt' is. Diagonale locaties zijn niet aangrenzend.
- Als de Haai niet op dezelfde of een aangrenzende locatie is, dan moet deze aangeven dat hij 'niet daar of in de buurt' is.

Opmerking: Onthoud dat als de Haai deze ronde de Onderde-radar-fiche speelt, deze sowieso vertelt dat hij 'niet ter plaatse of in de buurt' is, of dit nu waar is of niet.



Fish-finder voorbeeld #1: Hooper gebruikt zijn Fish-finder in locatie 1. De Haai geeft aan dat hij dichtbij is, wat aangeeft dat hij in een aangrenzende locatie zwemt. De Bemanning weet nu dat de Haai in één van deze 4 locaties is: 3, 5, N of 2.



Fish-finder voorbeeld #2: Hooper gebruikt zijn Fish-finder in locatie 7. De Haai geeft aan dat hij niet daar of in de buurt is. De Bemanning weet nu dat de Haai NIET op deze locaties is: 3, W, 7 of S.

Einde van de ronde

Nadat alle drie de bemanningsleden aan de beurt zijn geweest, is de ronde klaar. Als de Haai een Kracht-fiche heeft gespeeld in de ronde, leg dan het fiche bedekt terug in de doos. Begin een nieuwe ronde, start met de Event-fase.

Einde Act 1

Act 1 eindigt direct als het volgende gebeurt:

1. De Bemanning bevestigt een tweede vat aan de Haai.
2. De Zwemmer-scorelijst op het bord van de Haai bereikt de 9.

Ga verder met Act 2. Verwijder de clip op de Zwemmer-scorelijst nog niet, omdat de locatie bepaalt hoeveel kaarten de Bemanning en de Haai krijgen in Act 2.

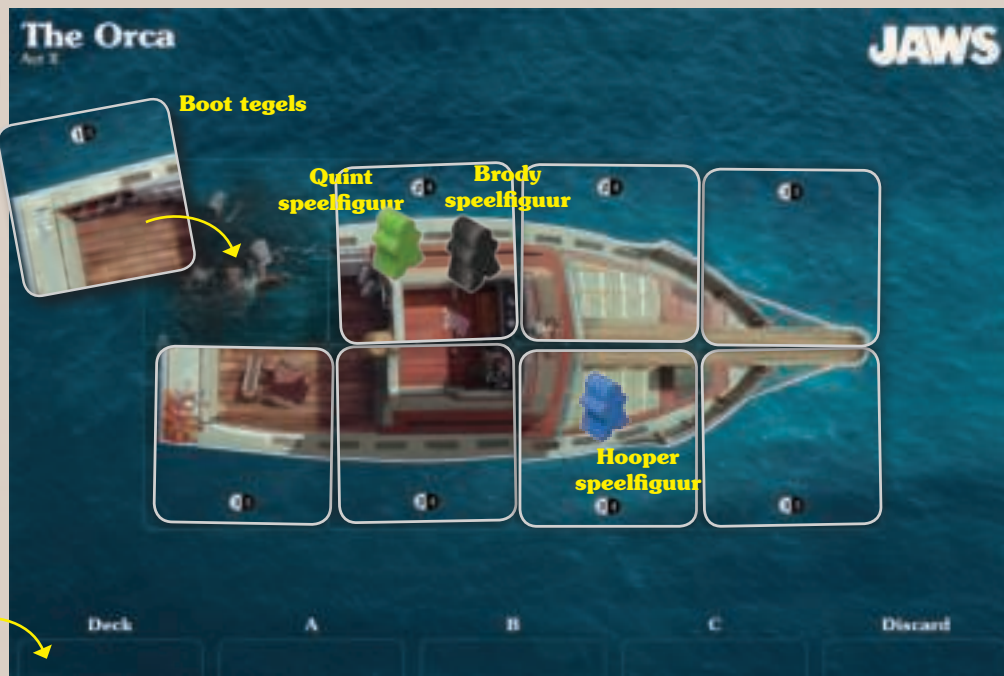
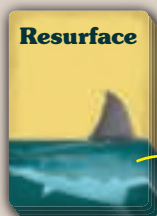
Act 2: De Orca

Opduik-fiches



Dobbelstenen

Opduik-kaarten



Spelbord (Act 2: De Orca)

Uitrusting-kaarten

Act 2: Voorbereiding

- Schud de 'Shark Ability' kaarten en geef de Haai willekeurig het aantal kaarten aangegeven door de clip op de Zwemmer-scorelijst op het Personagebord uit Act 1. De Haai speler mag op zijn kaarten kijken, maar houd deze verborgen voor de Bemanning.
- Geef elk bemanningslid hun twee Gear-kaarten en hun doel-fiche.
- Schud de 'Gear' kaarten en geef de Bemanning (als groep) willekeurig het aantal kaarten aangegeven door de positie van de clip op de zwemmer-scorelijst van de Haai. **De Bemanning verdeelt deze kaarten onder de drie bemanningsleden naar keuze.**
- Elk bemanningslid plaatst al hun 'Gear' kaarten open naast hun Personagebord.
- Draai alle vier de Personage-borden om naar de Act 2 kant. Bevestig een clip aan elk Personagebord en schuif deze over de 0 aan de bovenkant van de Wond-scorelijst.
- Draai het spelbord om naar de Orca:Act 2 kant.
- Bouw de Orca door één boot tegel in elk van de 8 zones op het spelbord te plaatsen, zie afbeelding hierboven. Zorg ervoor dat elke tegel de onbeschadigde kant toont.
- Schud de 'Resurface' kaarten en plaats deze in een afgedekte stapel op de afgebeelde 'Deck' plek op het spelbord.
- Elk bemanningslid plaatst hun speelfiguur op een boot locatie naar keuze. Er mogen meerdere bemanningsleden tegelijk op dezelfde boot locatie staan.
- Geef de Haai speler de drie grote Opduik-fiches en het Haai speelfiguur.
- Plaats de drie kleine Opduik-fiches en de drie dobbelstenen naast het spelbord.
- Leg de overige onderdelen terug in de doos, inclusief de extra 'Shark Ability' kaarten en 'Gear' kaarten. Deze worden niet gebruikt in Act 2.

Bijvoorbeeld: In Act 1, de Haai heeft zeven zwemmers opgegeten. Daardoor krijgt de Haai, in Act 2, 8 'Shark Ability' kaarten en de Bemanning krijgt samen 5 'Gear' kaarten.

| Over Gear | Shark Ability | Shark |
|-----------|---------------|-------|
| 3 | 10 | 9 |
| 4 | 9 | 8 |
| 5 | 8 | 7 |
| 6 | 7 | 6 |
| 7 | 6 | 5 |

Act 2: Speloverzicht

De Haai begint elke ronde onder water en duikt dan op in één van de acht delen rondom de Orca. De Bemanning moet voorspellen waar de Haai aan de oppervlakte verschijnt, in de hoop te kunnen aanvallen. Dan valt de Haai aan, nog voordat deze weer terug de diepte van de oceaan in duikt.

Doel Haai: Schakel alle drie de bemanningsleden uit of laat de Orca volledig zinken.

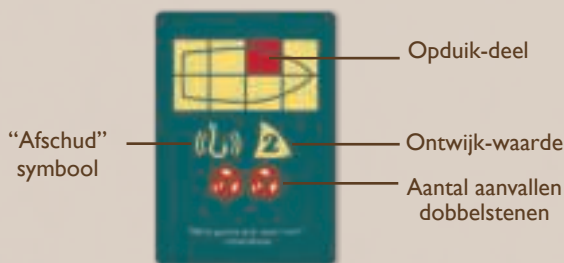
Doel Bemanning: Schakel de Haai uit.

Act 2 wordt gespeeld in rondes, elk bestaand uit zes stappen in deze speelvolgorde:

1. **Opduik-opties**
2. **Haai kiest**
3. **Bemanning bereidt zich voor**
4. **Haai duikt op**
5. **Bemanning valt aan**
6. **Haai valt aan**

Stap 1: Opduik-opties

Draai de bovenste drie 'Resurface' kaarten om en plaats er één open op elke plek (A, B of C) op het speelbord. De kaarten moeten zo worden gedraaid, dat de contouren van de boot overeenkomen met de richting van de Orca op het spelbord.



Dit zijn de drie Opduik-opties voor de Haai tijdens deze ronde. Het Opduik-deel (rood gemarkeerd) is het deel waar de Haai opduikt, als hij de kaart kiest.

Elke 'Resurface' kaart heeft een Ontwijk waarde, een aantal dobbelsteen symbolen en waarschijnlijk een 'Afschud' symbool. Deze worden later toegelicht.

Leg de kleine Opduik-fiches (A, B en C) in de Waterlocaties op de bijbehorende delen, zodat spelers de Opduik-opties voor de ronde makkelijk kunnen zien.

Opmerking: Wanneer de 'Resurface' kaarten op raken, wordt de aflegstapel geschud om een nieuwe kaartstapel te maken.

Stap 2: Haai kiest

De Haai kiest in het geheim één van de drie 'Resurface' kaarten door een grote Opduik-fiche (A, B of C) verdekt voor zich neer te leggen.

De Haai mag ook een 'Shark Ability' kaart spelen uit zijn hand, door de kaart omgekeerd onder het Opduik-fiche te leggen.

'SHARK ABILITY' KAARTEN

Elke 'Shark Ability' kaart bevoordeelt de Haai op een bepaalde manier. Het vermogen is actief tijdens de ronde waarin deze kaart wordt gespeeld. De kaart wordt uit het spel verwijderd aan het eind van de ronde, ongeacht of het vermogen gebruikt is of niet.



Stap 3: Bemanning bereidt zich voor

De Bemanning bereidt zich voor op het verschijnen van de Haai door te bewegen (optioneel), wapens te kiezen en door Doel-fiches te plaatsen. De Bemanning mag discussiëren over de opties en intenties, maar ze moeten dit niet doen voordat de Haai zijn Opduik-fiche uit Stap 2 heeft neergelegd.

VERPLAATSEN Elk bemanningslid mag tot 2 aangrenzende locaties opschuiven. Je mag door boot delen en/of water delen verplaatsen. Echter, om te verplaatsen vanuit een water deel naar een aangrenzend boot deel moet je eerste aan boord van de boot klimmen, dit kost allebei de verplaatsingen.

WAPEN KIEZEN Elk bemanningslid van één wapen kiezen van hun 'Gear' kaarten, in een poging de Haai aan te vallen. Er zijn drie type wapens, te herkennen aan het symbool in de linkerbovenhoek van de kaart.



HANDWAPENS Dit zijn korte-afstandswapens die de mogelijkheid geven om dobbelstenen te gooien om de Haai te verwonden.



VUURWAPENS Met deze mag je tevens met de dobbelstenen gooien om de Haai te verwonden, maar mogen in alle locaties toegebracht worden.



DRAAGBARE WAPENS Dit zijn korte-afstandswapens die vast zitten aan de Haai. Deze hinderen de Haai de gedurende tijd dat het wapen aan de Haai vast zit.

Elk bemanningslid plaatst het gekozen wapen bovenaan het eigen Personage-bord.

PLAATS DOEL-FICHE

Elk bemanningslid plaatst zijn Doel-fiche in het water-gedeelte van de locatie waar ze denken dat de Haai aan de oppervlakte verschijnt. Meerdere bemanningsleden mogen dezelfde doellocatie kiezen.



Als je een Handwapen of Draagbaar wapen gebruikt, dan moet je je in dezelfde locatie of grenzend aan het water deel zijn als de doellocatie.



Als je een Vuurwapen gebruikt, dan mag je elke locatie al doel kiezen, ongeacht waar je bent.

ACCESSOIRES 'Gear' kaarten zonder symbool in de linkerbovenhoek, zijn Accessoires die je kunt gebruiken naast je Wapens. Er zijn drie typen:

AAS Nadat de Haai een 'Resurface' kaart speelt in stap 2, mag Aas gespeeld worden. De Haai moet één van de twee 'Resurface' kaarten tonen, die die NIET heeft gekozen. Dat geeft de Bemanning een grotere kans om te voorspellen waar de Haai zal opduiken. Per ronde mag maar één Aas-kaart gespeeld worden.

MUNITIE Het pistool en geweer zijn beide met 1 kogel geladen. Extra munitie zorgt ervoor dat je niet het wapen zelf hoeft in te leveren na het schot, je kunt het wapen in een andere ronde nog gebruiken.

HAAIENKOOI De Haaienkooi mag gespeeld worden, voordat de Haai zich klaarmaakt voor een aanval. Het bemanningslid dat deze inzet, kan zich deze ronde niet verwonden.

Stap 4: De Haai duikt op

De Haai draait het gekozen Opduik-fiche om. Leg de twee niet gekozen 'Resurface' kaarten opzij. Plaats het Haai speelfiguur in de gekozen Water-delen en leg alle Doel-fiches weg die niet op deze locatie zijn.

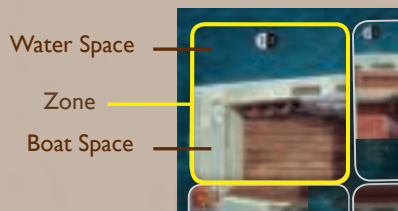
Als de Haai een 'Shark Ability' kaart speelt, dan wordt deze nu ook getoond en het vermogen heeft direct effect.

AFSCHUDDEN Als de gekozen 'Resurface' kaart een 'Afschud'-symbool heeft, dan schudt de Haai alle draagbare Wapens van zich af.



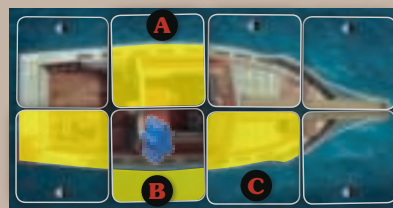
LOCATIES & AANGRENZEND

Aangrenzende locaties bepalen hoe de Bemanning zich verplaatst en aanvalt (met Handwapens en Draagbare wapens) en hoe de Haai aanvalt.



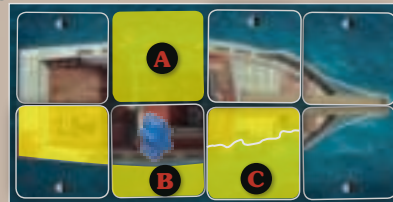
Bij de start van Act 2 heeft elke locatie twee delen – een Boot deel en een Water deel. Nadat de Boot tegel is vernietigd (verwijderd uit het spel), heeft die locatie alleen nog een groot Water-deel. De grenzen van alle delen zijn gemarkeerd met een witte lijn of tegelrand.

Twee locaties zijn aangrenzend wanneer ze een grens delen (witte lijn of tegelrand). Diagonale locaties zijn niet aangrenzend.



Aangrenzend voorbeeld #1: Hoopers deel grenst nu aan drie Boot-delen en één Water-deel. Als hij een Handwapen of Draagbaar wapen gebruikt, is zijn enige aanvalsoptie Opduik-fiche B.


Wanneer de boot beschadigd raakt, kunnen delen aan elkaar grenzen of juist niet meer aan elkaar grenzen.



Aangrenzend voorbeeld #2: Één boot-deel is beschadigd (C) en een ander is vernietigd (A). Hoopers deel grenst nu aan twee Boot-delen en drie Water-delen. Als hij een Handwapen of Draagbaar wapen gebruikt, mag hij richten op elk van de drie Opduik-zones, omdat zijn deel aan allemaal grenst.

Stap 5: Bemanning valt aan


Elk bemanningslid dat gericht had op de juiste locatie, mag de Haai aanvallen. De bemanningsleden mogen zelf de volgorde bepalen. Bemanningsleden die hebben gericht op de verkeerde locatie, mogen niet aanvallen. Wanneer je de Haai aanvalt, dan doe je, afhankelijk van het gekozen wapen, het volgende:

HANDWAPEN OF VUURWAPEN Gooi het aantal dobbelstenen dat op de kaart staat aangegeven en tel het aantal gegooide treffers bij elkaar op. Als het wapen een +  heeft, dan tel je er 1 treffer extra bij op.

Wanneer het aantal treffers gelijk of minder is aan het aantal ontwijken van de Haai (te zien op de 'Resurface' kaart), dan mist de aanval zijn doel en is de Haai niet gewond. Als het aantal treffers hoger is dan het aantal ontwijken van de Haai, dan is de aanval succesvol. Trek het aantal ontwijken af van het aantal treffers en de Haai krijgt zoveel wonden. De Haai schuift de clip op de Wond-scorelijst één plek op voor elke toegebrachte wond.

Sommige wapens hebben extra mogelijkheden die invloed hebben op hoe ze worden gebruikt. Zorg dat je bekend bent met de tekst over het gekozen wapen.



Voorbeeld aanval: Hooper valt aan met zijn geweer. Hij gooit met 2 dobbelstenen en krijgt 3 treffers. Omdat het geweer een +  heeft, krijgt hij 1 extra treffer, dus in totaal 4 treffers. De Haai heeft een ontwijk aantal van 2, dus de aanval is succesvol. De Haai heeft 2 wonden opgelopen (4 treffers min 2 ontwijken). De Haai verplaatst de clip twee plekken op de Wond-scorelijst.

DRAAGBAAR WAPEN Automatisch zit het wapen aan de Haai vast. Je hoeft niet met de dobbelstenen te gooien en de Haai kan je niet ontwijken. Plaat de kaart open voor de Haai. Het wapen heeft direct effect en blijft actief totdat de Haai het wapen kan afschudden.

10

Step 6: Haai valt aan

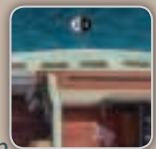
De Haai mag kiezen of hij de boot OF een bemanningslid in het water aanvalt.

AANVAL OP DE BOOT Je mag een Boot-deel kiezen om aan te vallen. Je moet je op een aangrenzende locatie van het gerichte boot-deel bevinden.

Kondig aan welk Boot-deel je aanvalt. Gooi het aantal dobbelstenen dat staat aangegeven op de 'Resurface' kaart en tel het aantal gegooide treffers bij elkaar op. Voer de acties uit, gebaseerd op het aantal benodigde treffers voor het beschadigen of vernietigen van het Boot-deel.

BESCHADIG EN Vernietig

Op de onbeschadigde kant van elke Boot tegel staan twee nummers. De kleinere nummers staan voor het aantal treffers dat de Haai moet gooien om het Boot-deel te beschadigen en het grote nummer staat voor het aantal treffers om het boot-deel te vernietigen.



Op de beschadigde kant van elke boot tegel staat slechts één nummer. Dit nummer geeft aan hoeveel treffers nodig zijn om het Boot-deel te vernietigen.



Als je niet genoeg treffers gooit om het boot-deel te beschadigen, dan mist de aanval zijn doel.

Als je genoeg treffers hebt om het boot-deel te beschadigen, draai je Boot tegel om naar de beschadigde kant.

Als je genoeg treffers hebt om het boot-deel te vernietigen, verwijder je de Boot tegel dan van het spelbord.

Wanneer een Boot-deel beschadigd of vernietigd wordt, vallen alle bemanningsleden die op dit Boot-deel stonden, in het water. Na het omdraaien of verwijderen van de Boot tegel, worden hun speelfiguur(-figuren) in het Water-deel van die locatie gezet.

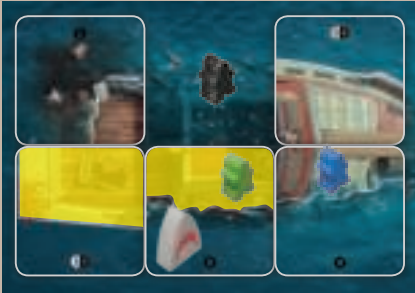
VAL EEN BEMANNINGSLID AAN Je mag ervoor kiezen een bemanningslid aan te vallen. Het bemanningslid moet in het water zijn in jouw of een aangrenzende locatie. Je mag geen bemanningslid aan boord van de boot aanvallen.

Kondig aan welk bemanningslid je wilt aanvallen en gooi dan het aantal dobbelstenen aangegeven op de 'Resurface' kaart. Het bemanningslid krijgt één wond

BONUS AANVAL(LEN) Voordat hij weer onderwater duikt, mag de Haai een Bonus aanval uitvoeren tegen elk bemanningslid die in het water in de buurt is. Dit werkt als volgt:

Gooi één voor één een dobbelsteen voor elk bemanningslid in jouw locatie of een aangrenzend water-deel.

De aangevallen bemanningsleden krijgen elk een wond voor elke gegooid treffer.



Voorbeeld aanval Haai: De Haai is in de buurt van de twee Boot-delen en mag zijn aanval richten op één van beide delen. De Haai kiest ervoor om het beschadigde boot-deel waar Quint is, aan te vallen.

Op de 'Resurface' kaart staan twee dobbelsteen-symbolen, dus de Haai gooit twee dobbelstenen. Hij gooit 3 treffers, wat genoeg is om de Boot-locatie te vernietigen. De Boot-tegel wordt van het speelbord gehaald. Quint was aan boord van het Boot-deel, dus hij valt in het water.



Voorbeeld Bonus aanval: De Haai mag een Bonus aanval uitvoeren op elk bemanningslid, dat zich in de locatie van de Haai of aangrenzend water bevindt.

De Haai gooit één dobbelsteen tegen Quint en gooit blanco. De Bonus aanval mist zijn doel en Quint heeft geen wond opgelopen. De Haai gooit één dobbelsteen tegen Brody (omdat zijn Water-deel nu aangrenzend is aan dat van de Haai) en hij gooit twee treffers. Brody krijgt twee verwondingen.

UITSCHAKELEN BEMANNINGSLEDEN

Als een bemanningslid de **X** op de Wond-scorelijst bereikt, is deze uitgeschakeld in het spel. Haal zijn Bemanning speelfiguur en ook al zijn 'Gear' kaarten uit het spel.

Einde van de speelronde

Nadat de Haai zijn aanval en elke Bonus aanval beëindigt, is de ronde voorbij en duikt de Haai wer diepte in. Verwijder het Haai speelfiguur van het spelbord, geef alle Doel-fiches terug aan de juiste bemanningsleden en haal de 'Resurface' kaart en 'Shark Ability' kaarten uit het spel (als er één is gebruikt). Begin een nieuwe speelronde, vanaf Stap 1.

Speleinde

Het spel kan eindigen op drie manieren:

1. Als alle drie de bemanningsleden uitgeschakeld zijn, dan wint de Haai.
2. Als de Orca vernietigd is (alle Boot Tegels zijn verwijderd), dan wint de Haai.
3. Als de Wond-scorelijst van de Haai de **X** bereikt, dan is de Haai uitgeschakeld en wint de Bemanning.



Act 1 of Act 2 apart spelen

Zowel Act 1 als Act 2 kun je los van elkaar spelen met de volgende aanpassingen:

Act 1

Als de Haai een zwemmer score van 7 (of hoger) bereikt, dan eindigt het spel direct en wint de Haai.

Als de Bemanning een twee vat aan de Haai bevestigd, voordat de zwemmer score de 7 bereikt, dan eindigt het spel direct en wint de Bemanning.

Act 2

Geef de Haai bij de spelvoorbereiding 6 willekeurige 'Shark Ability' kaarten. Geef elk bemanningslid de aangegeven 'Gear' kaarten en geef de Bemanning (als groep) zeven willekeurige Gear kaarten. Deze verdelen ze direct onder de drie bemanningsleden naar eigen keuze.

Veelgestelde vragen

Act 1

Als het vat op een werf of een boot ligt en de Haai zwemt door die locatie, wordt de Bewegingssensor van het vat dan getriggerd?

Nee. Alleen Bewegingssensors aan vaten zitten die in het water drijven, kunnen worden getriggerd.

Als Quint een vat lanceert in de locatie van de Haai, tijdens een ronde waarin de Haai de Onder-de-radar-fiche speelt, wordt de Haai dan toch geraakt door het vat?

Ja. Onder de radar, helpt alleen om uit niet gevonden te worden door de Fish-founder en de verrekijker.

Kan Quint een vat lanceren in een locatie waar al een vat drijft?

Ja. Als het vat de Haai niet raakt heeft de locatie twee drijvende vaten. Er is geen limiet aan het aantal vaten dat in de locatie kan drijven.

Als de haai door een locatie zwemt met een drijvend vat, raakt het vat dan vast aan de Haai?

Nee. Een vat raakt alleen vast aan de Haai als Quint het vat lanceert in de huidige locatie van de Haai.

Act 2

Is het OK als twee van de drie 'Resurface' kaarten de zelfde Opduik-zone laten zien?

Ja. De andere gegevens op de kaart geven de Haai andere opties. Met alleen twee Opduik-zones om uit te kiezen, is het makkelijker voor de Bemanning om op de Haai te richten.

Als een bemanningslid het juiste doel kiest, kan deze er ook voor kiezen om de Haai NIET aan te vallen?

Ja. Bijvoorbeeld, als een bemanningslid de Munitie wil bewaren wanneer de Haai een hoge ontwijk-waarde heeft, gezien een wapen (of munitie) alleen wordt weggenomen als deze daadwerkelijk gebruikt is bij een aanval.

Wordt een Handwapen uit het spel verwijderd als deze is gebruikt bij een aanval?

Nee, tenzij de kaart aangeeft dat deze uit het spel moet. Elk bemanningslid heeft een Handwapen in zijn persoonlijke 'Gear' kaarten die nooit weggenomen kan worden (tenzij het bemanningslid is uitgeschakeld).

Als een bemanningslid een Pistool gebruikt, moet deze dan richten op de Opduik-zones?

Nee. Deze mag ook gericht worden op het water. Omdat je met het pistool het Doel-fiche mag verplaatsen, vergroot richten op het water aangrenzend aan twee (of zelfs drie) Opduik-zones je kansen om de Haai aan te kunnen vallen.



Inhoud: 1 dubbelzijdig spelbord, 1 Haai speelfiguur, 2 boot speelfiguren, 3 bemanning speelfiguren, 16 'Shark Ability' kaarten, 22 'Gear' kaarten, 16 'Amity Event' kaarten, 3 dobbelstenen, 1 'Shark tracker', 4 personage-borden, 4 klemmen, 8 boot kaarten, 40 fiches, handleiding.

Instructions: © 2019 Ravensburger
North America, Inc. All rights reserved.
USe02



A COMCAST COMPANY

Jaws is a trademark and copyright of Universal
Studios. Licensed by Universal Studios. All Rights
Reserved.