

## REUZENMANTA



4 stuks

Kies een speler om jouw kaart van de trekstapel te pakken. Jouw eigen beurt is voorbij.

## OCTOPUS



3 stuks

Kies een speler die een handkaart moet weggeven aan 2 andere spelers. Die speler kiest zelf welke kaarten hij/zij weggeeft en aan wie. Heeft de speler nog maar één kaart, dan beslist hij/zij zelf wie die kaart krijgt. (Speel je met 2 spelers, dan geef je 1 kaart weg)

## BABYHAAI



3 stuks

Speel deze kaart en schud een handkaart naar keuze terug in het trekspel. Dit is bijvoorbeeld handig als je dankzij een al eerder gespeelde Sonar-kaart weet wat er op de trekstapel ligt.

## HAAIENKAARTEN

4 van elk

Haaien zijn machteloos in hun eentje. Maar combineer je ze, dan kunnen ze een gevaarlijke haaiencombo vormen.

### HAAIENCOMBO'S:

#### 2 DEZELFDE HAAIEN

Speel je 2 dezelfde haaien (één paar), dan mag je een willekeurige kaart van een andere speler stelen.

#### 3 DEZELFDE HAAIEN

Met 3 dezelfde Haaienkaarten mag je een kaart naar keuze vragen aan een speler naar keuze. Heeft die speler de gevraagde kaart, dan krijg jij 'm. Heeft die speler de kaart niet, dan krijg je niets.

#### 5 VERSCHILLENDE HAAIEN

5 verschillende Haaienkaarten? Dan mag je een van je Schildpadden aan een speler naar keuze geven. Heeft diegene al 2 Schildpadden, dan ligt hij/zij direct uit het spel.

Deze actie is niet te stoppen, zelfs niet met een Plastic-kaart!



## PLASTIC

5 stuks

**Stop elke actie** behalve een Shark Attack, een Haaienkooi, een haaiencombo van 5 verschillende haaien, of een Plastic-kaart van een andere speler. Een Plastic-kaart **kan op elk moment worden gespeeld**, óók als het niet jouw beurt is. Je kunt deze kaart zelfs spelen op een haaiencombo.



## BLOEDKAART

2 stuks

**Laat deze kaart direct zien** en leg 'm open voor je neer. Een Bloedkaart is ongevaarlijk totdat je een Shark Attack trekt. In dat geval mag je niet meer met de dobbelsteen gooien en ben je direct uit het spel, tenzij je een Haaienkooi bezit.

Trek je een tweede Bloedkaart? Leg ook deze dan voor je neer; nu kan een Haaienkooi je ook niet meer redden.



## SHARK ATTACK

4 stuks

### Laat deze kaart direct zien.

Speel een Haaienkooi of gooi de dobbelsteen om te zien of je de aanval overleeft. Overleef je de Shark Attack? Schud de kaart dan terug in het deck. Overleef je het niet? Dan verdwijnt de Shark Attack samen met jou uit het spel.



## KOGELVIS

4 stuks



Beëindig direct je beurt zónder een kaart te trekken.

## SONAR

5 stuks



Bekijk de bovenste 3 kaarten van de trekstapel en leg ze terug in dezelfde volgorde. Laat deze kaarten niet aan andere spelers zien.

## HAAIENKOOI

6 stuks

**De Haaienkooi is de enige kaart die je beschermt tegen een Shark Attack!**

Leg de Haaienkooi op de aflegstapel en schud de Shark Attack terug in het deck. Je hebt het overleefd en je beurt is voorbij.

Bewaar je de Haaienkooi liever? Beproof dan je geluk met de dobbelsteen.



## TREKKERVIS

4 stuks



Steel een willekeurige handkaart van een speler naar keuze.

## SCHILDPAD

5 stuks

**Laat deze kaart direct zien** en leg 'm open voor je neer. Schildpadden zijn ongevaarlijk,

tenzij ze met zijn drieën zijn: dan beëindigen ze je spel en lig je eruit.



# SHARK ATTACK

SPELREGELS

## A HOE HET WERKT

In het kaartendeck zitten hongerige witte haaien (**Shark Attacks**) die jou willen **AANVALLEN** en **OPETEN**.

- Je speelt het spel door om de beurt een kaart van de dichte kaartenstapel te trekken, totdat iemand een Shark Attack trekt.
- Wie een Shark Attack trekt, kan alleen nog door een Haaienkooi of een gelukkige gooi met de dobbelsteen worden gered. Heb je geen Haaienkooi of komt de dobbelsteen op 'R.I.P' terecht? Dan overleef je de aanval niet en ben je uit het spel.
- De overige kaarten in het spel kun je gebruiken om de kans op een Shark Attack te verkleinen.

Maar...

### WEES VOORZICHTIG!

want er zijn nog 2 andere gevaren:

- **SCHILDPADDEN**  
Een Schildpad alleen is ongevaarlijk. Maar zijn ze met zijn drieën, dan lig je uit het spel.
- **BLOEDKAART**  
Heb je een Bloedkaart en trek je vervolgens een Shark Attack en heb je geen Haaienkooi om je te beschermen? Dan heb je **direct verloren!** Je mag niet meer dobbelen en je ligt uit het spel.

Speel door tot er nog maar één speler over is. Deze speler wint het spel.

## DE DOBBELSTEEN

Trek je een Shark Attack en heb je geen Haaienkooi meer, of wil je gewoon je geluk eens testen? Gooi dan de dobbelsteen.

Er zijn 3 mogelijke uitkomsten:

### R.I.P.

Je hebt het **niet overleefd!** Doe de Shark Attack-kaart NIET terug in het deck, deze verdwijnt met jou uit het spel.



**De haai zwemt naar de speler links van je.** Deze speler krijgt de Shark Attack en moet nu een Haaienkooi spelen of de dobbelsteen gooien. Jij bent veilig, jouw beurt is voorbij.

**Je hebt het overleefd!** Schud de Shark Attack terug in het kaartendeck. De volgende speler is nu aan de beurt.

## C START VAN HET SPEL

### 1

Houd de 8 gedeelde kaarten in je hand en kijk wat je hebt. Ben je aan de beurt? Doe dan één van de volgende twee dingen:

### PAS:

Je speelt geen kaart.

OF

### SPEEL:

Je speelt een kaart door deze met de afbeelding naar boven op de aflegstapel te leggen. Volg de instructies op de kaart. Je kunt zoveel kaarten spelen als je zelf wilt!

### 2

Je beëindigt je beurt door een kaart van de trekstapel te trekken. Hopelijk is het geen Shark Attack!

**Je trekt dus alleen een kaart aan het EINDE van je beurt!**

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Speel met de klok mee.

## D EINDE VAN HET SPEL

De laatste speler die niet is aangevallen door de hongerige witte haai (Shark Attack) wint.

### ONTHOUD:

- Er is geen maximale of minimale hoeveelheid kaarten in de hand.
- Ook als je geen kaarten meer in je hand hebt, blijf je doorspelen.
- Bloedkaarten en Schildpadden leg je direct geopend voor je neer op tafel.

## B VOORBEREIDING



**1** Haal om te beginnen alle Shark Attacks (4), Haaienkooien (6), Bloedkaarten (2) en Schildpadden (5) uit het kaartendeck.

**2** Schud de resterende kaarten en deel **elke speler 7 gesloten kaarten**.

**3** Geef vervolgens **iedere speler 1 Haaienkooi**. Iedereen heeft nu 8 kaarten in de hand.

**4** Doe de overgebleven Haaienkooien, Bloedkaarten en Schildpadden terug in het deck.

**5** Plaats daarna het juiste aantal Shark Attacks in het deck:

- Bij 2 of 3 spelers: 3 Shark Attacks
- Bij 4 of 5 spelers: 4 Shark Attacks

**6** Schud de stapel en leg deze met de afbeeldingen naar beneden in het midden van de tafel.

**7** Leg de dobbelsteen naast de stapel.

**8** Kies nu een speler die mag beginnen.

