

Shelly Ocean



DE

Ravensburger® Spiele Nr. 23 047 1

Ein funkelnbes Sammelspiel für 2–4 Nixenfans ab 5 Jahren.

Viele bunte Edelsteine glitzern am Meeresgrund. Die Nixe Shelly und ihre Freunde möchten damit ihre Schätze in ihrer Lieblingsfarbe zum Funkeln bringen. Helft ihnen dabei!

Die Regenbogen-Tiere bewachen allerdings die begehrten Edelsteine und verschenken nur dann einen Stein, wenn die Farbe der Spielfigur, mit der ihr sie besucht, zur Farbe des Edelsteins passt, den sie bewachen. Kullert zum richtigen Tier und besucht es dann im Meer. Wer hat seinen Schatz zuerst mit fünf farblich passenden Edelsteinen geschmückt?

INHALT: 1 Spielplan, 1 Meeresboden, 4 Figuren mit Aufsteller, 30 Edelsteine in 5 Farben, 4 Schätze



Ravensburger

VORBEREITUNG

Drückt zuerst alle Teile aus der Stanztafel heraus. Puzzelt den **Spielplan** zusammen. Steckt alle **Spielfiguren** in ihre Aufsteller und sucht euch eure Lieblingsfigur und den gleichfarbigen Schatz aus. In dieser Farbe sammelt ihr später eure Edelsteine. Stellt eure Figur zum Schloss und legt euren **Schatz** vor euch ab. Überzählige Figuren und Schätze kommen aus dem Spiel.

Baut den **Meeresboden** aus der Schachtel und den beiden Tafeln mit Löchern zusammen. Auf der Rückseite der blassen Tafel seht ihr, wie es geht.

Legt auf den Meeresboden einen pinken, grünen, blauen und orangenen **Edelstein**. Mit diesen vier Edelsteinen wird gleich auf dem Meeresboden gekullert.

Alle übrigen Edelsteine kommen in die Mitte des Spielplans.

ZIEL DES SPIELS

Wer von euch zuerst seinen Schatz mit fünf Edelsteinen in seiner Farbe oder einem Farbjoker geschmückt hat, gewinnt!

JETZT GEHT'S LOS!

Wer am jüngsten von euch ist, darf beginnen.

1.



Nimm den **Meeresboden** zu dir und lege die vier bunten Edelsteine auf das Wrack. Nun kippst du den Boden so lange hin und her, bis alle Steine in die Löcher vor den Tieren gekullert sind. Dann legst du den Meeresboden wieder auf den Tisch.

2.

Schau, bei welchem **Tier** der Edelstein deiner Spielerfarbe eingelocht ist: Du ziehst nun deine Figur auf dem **Spielplan** in

Pfeilrichtung zum nächsten freien Feld mit **diesem Tier**. Ist der Platz schon besetzt, schwimme einfach weiter zum nächsten Tier dieser Art. Es darf nur eine Figur auf einem Feld sein.

3. Jetzt wird es spannend. Schaut, bei welchem Edelstein-Feld das Regenbogen-Tier sitzt:

Hat das Feld deine eigene Farbe? Super, du darfst dir den gleichfarbigen Edelstein aus der Mitte nehmen und auf deinen Schatz legen. Ebenso ist es, wenn du bei einem Tier gelandet bist, das bei einem weißen Edelstein-Feld sitzt. **Dieser Edelstein ist ein weißer Diamant, ein Farbjoker.** Lege auf deinen Schatz einen weißen Diamanten.



Hat das Feld eine andere Farbe?

Schade, du gehst in dieser Runde leider leer aus.



4. Danach ziehen reihum **alle anderen ihre Figuren** zum nächsten freien Feld des Tiers, zu denen du ihre Edelsteine auf dem Meeresboden gekullert hast. Passt die Farbe des Edelstein-Feldes, auf dem sie landen, zu ihrer Farbe oder ist es ein weißer Diamant? Dann dürfen die Schätze ebenfalls mit einem weiteren Edelstein geschmückt werden.



Wichtiger Tipp:

Bevor du den Meeresboden kippst, prüfe zuerst auf dem Spielplan, wo in Pfeilrichtung das nächste Feld in deiner Farbe oder in Weiß ist. Schau, welches Tier darauf sitzt. Versuche dann auf dem Meeresboden den Edelstein deiner Farbe genau in das Loch vor diesem Tier zu lenken. Nur dann wirst du einen Edelstein geschenkt bekommen!

NÄCHSTE RUNDE

Wenn du links neben der Startnixe sitzt, nimmst du jetzt den Meeresboden zu dir und kullerst. Zuerst darfst du deine Figur weiter schwimmen lassen. Danach folgen reihum alle anderen Spielfiguren und schwimmen auf dem Spielplan in Pfeilrichtung zu dem nächsten freien Tier, bei dem ihr Edelstein am Meeresboden liegt.

Das Schloss ist ein Sonderfeld: Hier haben sich alle Regenbogen-Tiere versammelt. Wer dort landet, bekommt einen Edelstein in seiner Spielerfarbe geschenkt. Im Schloss dürfen mehrere Figuren gleichzeitig sein!

ENDE DES SPIELS

Sobald die erste Nixe ihren Schatz mit **fünf passenden Edelsteinen** geschmückt hat, spielt ihr noch diese Runde zu Ende. Alle, die bis dahin ihren Schatz komplett zum Funkeln gebracht haben, gewinnen!



Shelly Océan



FR

Jeux Ravensburger® n° 23 047 1

Un brillant jeu de collection pour **2 à 4** fans de sirènes, à partir de **5** ans.

De nombreuses pierres précieuses brillent au fond de la mer. La sirène Shelly et ses amis aimeraient bien reconstituer leur trésor avec leur couleur de pierre préférée. Et si vous les aidiez ?

Mais les animaux arc-en-ciel veillent sur les pierres convoitées et n'en offrent une que si la couleur du pion qui leur rend visite correspond à celle de la pierre qu'ils gardent. Faites rouler votre pierre jusqu'au bon animal et rendez-lui visite dans la mer. Qui décorera le premier son trésor avec les cinq pierres de sa couleur ?

CONTENU : 1 plateau de jeu, 1 fond marin, 4 pions + 4 socles, 30 pierres précieuses de 5 couleurs différentes, 4 trésors



MISE EN PLACE

Détachez soigneusement les éléments de la planche prédécoupée. Assemblez le **plateau de jeu**. Insérez tous les **pions** dans leur socle. Choisissez votre personnage préféré et le **trésor** de la couleur correspondante. C'est là que vous disposerez les pierres précieuses récupérées. Placez votre pion sur le château et votre trésor devant vous. Rangez les pions et les trésors inutilisés dans la boîte.

Placez les deux planches trouées dans le fond de la boîte pour constituer le **fond marin**. Le verso de la planche vous indique comment procéder.

Placez une **pierre** rose, verte, bleue et orange sur le fond marin. Ce sont ces 4 pierres que vous allez faire rouler au fond de la mer.

Rassemblez les **pierres restantes** au centre du plateau.

BUT DU JEU

Le premier qui aura reconstitué son trésor à l'aide de 5 pierres précieuses de sa couleur ou des diamants blancs remportera la partie !

C'EST PARTI !

Le plus jeune joueur commence.

1.



Il prend le fond **marin** et place les 4 pierres précieuses sur l'épave. Puis il incline la boîte dans tous les sens jusqu'à ce que toutes les pierres roulent dans les trous devant les animaux. Il replace ensuite le fond marin sur la table.

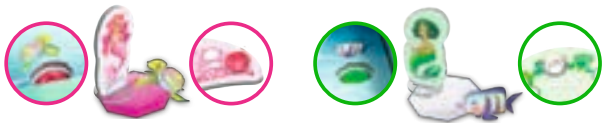
2.

Il regarde ensuite devant quel **animal** est tombée la pierre de sa couleur, puis déplace son pion sur le **plateau**, dans le sens de la flèche, jusqu'à la prochaine case représentant l'animal

correspondant. Si cette case est déjà occupée, il nage simplement jusqu'à la case suivante de **ce même animal**. Il ne doit toujours y avoir qu'un seul pion par case.

3. C'est maintenant que cela devient intéressant : le joueur regarde la couleur de la case Pierre Précieuse gardée par l'animal arc-en-ciel qu'il a rejoint.

Si cette case est de sa couleur, super ! Le joueur peut prendre une pierre de réserve de la couleur correspondante et la placer sur son trésor. C'est également le cas, s'il atteint un animal gardant un **diamant blanc**. Il s'agit d'un joker qui remplace n'importe quelle couleur : il place un diamant sur son trésor.



Si cette case est d'une autre couleur, dommage ! Le joueur repart les mains vides ce tour-ci.



4. Puis **tous les autres joueurs** déplacent leur pion jusqu'à l'animal indiqué par leur pierre tombée sur le fond marin. Si la couleur de la case sur laquelle ils atterrissent correspond à leur couleur ou s'il s'agit d'un diamant blanc, ils peuvent alors également compléter leur trésor avec une pierre.



Conseil important :

Avant d'incliner le fond marin, vérifiez d'abord où se trouve la prochaine case de votre couleur ou blanche, dans le sens de la flèche. Regardez quel animal s'y trouve. Essayez de faire rouler la pierre de votre couleur dans le trou du plateau devant cet animal. C'est le seul moyen de gagner une pierre !

PROCHAIN TOUR

Le voisin de gauche de la sirène précédente prend le fond marin puis fait rouler les pierres. Il peut avancer son pion le premier. Puis c'est au tour des autres joueurs d'avancer leur pion sur le plateau, toujours en suivant la flèche, jusqu'au prochain animal libre indiqué par leur pierre au fond de la mer.

Le château est une case spéciale : C'est là que se sont réunis tous les animaux arc-en-ciel. Le joueur qui atteint cette case gagne une pierre de sa couleur. Le château peut accueillir plusieurs pions !

FIN DE LA PARTIE

Dès que la première sirène a reconstitué son trésor avec **5 pierres correspondantes**, les joueurs finissent le tour. Tous ceux qui ont complété leur trésor remportent la partie !



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Shelly Ocean



IT

Gioco Ravensburger® Nr. 23 047 1

Uno scintillante gioco di raccolta per 2 – 4 fan delle sirene dai 5 anni in su.

Sul fondale marino scintillano tante gemme colorate. La sirena Shelly e le sue amiche vogliono far brillare i tesori del loro colore preferito. Aiutatele a farlo!

Tuttavia, gli animali arcobaleno sono a guardia delle ambite gemme e ne doneranno una solo se il colore della pedina con cui li visitate corrisponde a quello della gemma che stanno custodendo. Quindi scegliete l'animale giusto nuotate nel mare per visitarlo. Chi sarà il primo a decorare il proprio tesoro con cinque gemme del suo colore?

CONTENUTO: 1 tabellone, 1 fondale marino, 4 pedine con piedistalli, 30 gemme in 5 colori, 4 tesori



PREPARAZIONE

Prima di tutto estraete tutte le parti in cartone dalle fustelle. Assemblate insieme le parti del **tabellone** come un puzzle. Inserite nei piedistalli tutte le **pedine** e scegliete la vostra pedina preferita, assieme al **tesoro** dello stesso colore. Sarà questo il colore di gemme che dovrete raccogliere più avanti durante il gioco. Mettete le vostre pedine sul castello e tenete il vostro tesoro davanti a voi. Eventuali pedine e tesori non utilizzati vanno rimossi.

Costruite il **fondale marino** con la scatola ed entrambe le tessere forate. Potete vedere come farlo sul retro della tessera più chiara.

Posizionate sul fondale marino una **gemma** rosa, verde, blu e arancione. Queste quattro gemme verranno fatte rotolare sul fondale a ogni round.

Tutte le gemme rimanenti vanno messe in centro al tavolo.

SCOPO DEL GIOCO

Il primo di voi che per primo riesce a riempire il suo tesoro con cinque gemme del proprio colore oppure del colore jolly, vince la partita!

E ORA SI PARTE!

Inizia chi tra voi è il giocatore più giovane.

1.



Prendi il **fondale marino** e posiziona le 4 gemme colorate sul relitto. Ora inclina avanti e indietro il fondale a piacere, finché tutte le gemme non sono entrate dentro uno dei fori accanto agli animali. Poi rimetti il fondale marino sul tavolo.

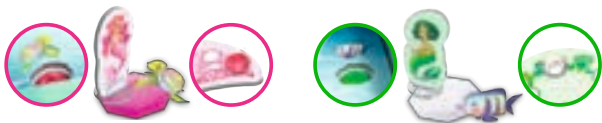
2.

Controlla su quale **animale** si è fermata la gemma del tuo colore:

Muovi quindi la tua pedina sul **tabellone** seguendo la direzione della freccia sulla prima casella libera con **quell'animale**. Se il posto è già occupato, nuota più in là fino alla prima casella libera con lo stesso animale. Può esserci al massimo una pedina per casella.

3. Ora la cosa si fa interessante. Guarda su quale casella-gemma si trova l'animale arcobaleno:

La casella è del tuo colore? Ottimo, puoi prendere una gemma di quel colore dal centro del tavolo e aggiungerla al tuo tesoro. Puoi fare la stessa cosa anche se la tua pedina è finita su una casella con una gemma bianca. **Questa gemma è un diamante bianco, che è un colore jolly:** in questo caso, aggiungi al tuo tesoro un diamante bianco dal centro del tavolo.



La casella è di un altro colore? Peccato, in questo turno purtroppo non ottieni nulla.



4. Dopodiché, a turno, si muovono **tutte le altre pedine** verso gli animali presso cui sono finite le gemme del loro colore nel fondale marino. Il colore della gemma su cui finisce la vostra pedina corrisponde al vostro colore o è un diamante bianco? Allora potete aggiungere una gemma del colore relativo al vostro tesoro.



Consiglio importante:

Prima di manipolare il fondale marino, dai un'occhiata al tabellone per capire dove si trova la prossima casella del tuo colore o con un diamante bianco. Guarda quale animale si trova su quella casella. Cerca quindi di far finire la gemma del tuo colore nel fondale dentro il buco accanto a quell'animale. Solo in quel modo otterrai una gemma!

ROUND SUCCESSIVO

Se sei seduto a sinistra della sirena che ha giocato il round precedente, prendi il fondale marino e fai rotolare le gemme nei buchi. Per prima cosa puoi far nuotare la tua pedina. Poi tutte le altre pedine seguono a turno e nuotano sul tabellone, in direzione della freccia, fino al prossimo animale libero del tipo presso cui si è fermata la gemma del loro colore nel fondale.

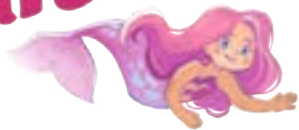
Il castello è una casella speciale: Qui si sono riuniti tutti gli animali arcobaleno. Chi finisce sul castello riceve in regalo una gemma del suo colore. Sul castello possono fermarsi più pedine nello stesso tempo!

FINE DEL GIOCO

Non appena una delle sirene riesce a riempire il suo tesoro con **cinque gemme bianche o del suo colore** concludete il round corrente. Tutti i giocatori che, a round concluso, hanno riempito i loro tesori vincono!



Shelly Ocean



ES

Juego Ravensburger® N.º 23 047 1

Un reluciente juego de recolección para **2-4** entusiastas de las sirenas a partir de **5** años.

El fondo del mar está lleno de resplandecientes gemas de colores. La sirena Shelly y sus amigos quieren que decoréis vuestros tesoros con las de su color favorito para que queden relucientes. ¡Ayudadles a adornarlos! Los animales arcoíris custodian las codiciadas gemas y solo os regalarán una si el color del peón con el que los visitáis coincide con el color de la gema que custodia cada uno. Haced que las gemas rueden hasta el animal adecuado y luego visitadlo en el mar. ¿Quién será el primero en decorar su tesoro con cinco gemas del color correspondiente?

CONTENIDO: 1 tablero de juego, 1 fondo marino, 4 peones con bases, 30 gemas en 5 colores, 4 tesoros



PREPARACIÓN

Primero separad todas las piezas de la tabla troquelada. Montad el **tablero de juego** como si fuera un puzzle. Insertad todos los **peones** en sus bases y coged cada uno vuestro peón favorito y el **tesoro** del color correspondiente. Ese será el color del que tendréis que recoger más tarde vuestras gemas. Colocad vuestro peón en el palacio y dejad vuestro tesoro delante de vosotros. Dejad a un lado los peones y tesoros restantes, ya que no los necesitaréis.

Preparad el **fondo marino** montando en la caja las dos tablas con agujeros. En el dorso de la tabla de color claro podéis ver las indicaciones para montarlo.

Colocad sobre el fondo marino una gema rosa, verde, azul y naranja. Estas cuatro primeras gemas serán las que haréis rodar enseguida por el fondo marino.

Colocad las **demás gemas** en el centro del tablero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el primero que consiga decorar su tesoro con cinco gemas de su color o de un color comodín.

¡A JUGAR!

El más joven empieza la partida.

1.



Pon el **fondo marino** cerca de ti y pon las cuatro gemas de colores sobre el barco naufragado. Ahora levanta y balancea el fondo marino hasta que todas la gemas hayan rodado a uno de los agujeros que hay delante de los animales. Luego vuelve a dejar el fondo marino en la mesa.

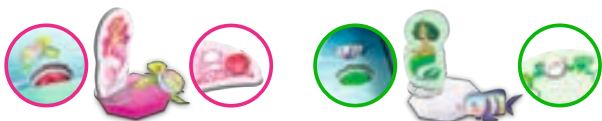
2.

Mira al lado de qué **animal** se ha quedado la gema del color de

tu peón: avanza tu peón por el **tablero** en el sentido que indica la flecha hasta la siguiente casilla libre con **este animal**. Si la casilla ya está ocupada, simplemente sigue nadando hasta el siguiente animal de esa especie. Solo puede haber un peón por casilla.

3. ¡Ahora viene la parte emocionante! Mirad en qué casilla de gema está el animal arcoíris:

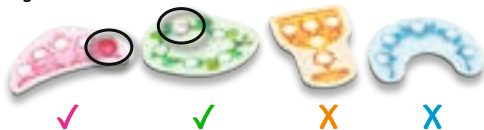
¿Esa casilla es del color de tu peón? ¡Genial! Puedes coger una gema del mismo color del centro y ponerla en tu tesoro. Esto también lo puedes hacer si has nadado hasta un animal que está en una casilla de gema blanca. **Esta gema es un diamante blanco, un color comodín:** pon en tu tesoro un diamante blanco.



¿La casilla no es del color de tu peón? ¡Qué pena! Esta ronda no puedes coger ninguna gema.



4. Después, los **demás jugadores** avanzan **sus peones** justo hasta los animales junto a los que has hecho rodar tú sus gemas en el fondo marino. ¿Coincide el color de la casilla de gema a la que se han movido con el color de su peón o es un diamante blanco? Entonces pueden decorar sus tesoros con una gema más.



Truco importante:

Antes de balancear el fondo marino, comprueba primero en el tablero dónde está la siguiente casilla de tu color o blanca, siguiendo la dirección de la flecha. Mira qué animal está en esa casilla. Después intenta que la gema de tu color ruede por el fondo marino y se pare en el agujero que está delante de ese animal. ¡Solo así podrás coger una gema!

SIGUIENTE RONDA

Si estás sentado a la izquierda de la sirena inicial, pon el fondo marino cerca de ti y haz que las gemas rueden hasta pararse en un agujero cada una. Primero nada con tu peón. Luego les toca por turnos a los demás jugadores, que tendrán que nadar por el tablero siguiendo la dirección de la flecha hasta el siguiente animal libre al lado del cual la gema de su color se haya parado en el fondo marino.

El palacio es una casilla especial: Aquí se han reunido todos los animales arcoíris. Quien caiga en esta casilla recibirá una gema de su propio color. ¡En el palacio puede haber varios peones al mismo tiempo!

FIN DE LA PARTIDA

En cuanto una sirena haya decorado su tesoro con **cinco gemas del color correspondiente**, seguid jugando la ronda actual hasta terminarla. ¡Todos los que en esa última ronda hayan conseguido que su tesoro resplandezca en su totalidad ganan!



Shelly Ocean



EN

Ravensburger® Game No. 23 047 1

A glittering collecting game for **2 to 4** mermaid lovers aged **5** and over.

Countless colorful gemstones glitter on the seabed. Help Shelly the mermaid and her friends make their treasures sparkle in their favorite color.

However, the rainbow creatures guard the precious gemstones, and they will only give you one if the color of the character you visit them with matches the color of the gemstone they are guarding. Find the right creature, then visit it in the sea. Who will be the first mermaid to decorate their treasure with five gemstones in their chosen color?

CONTENTS: 1 game board, 1 seabed, 4 playing figures with stands, 30 gemstones in 5 colors, 4 treasures



GAME SETUP

First, remove all of the parts from the punchboards. Put the **game board** together. Insert all of the **playing figures** into their stands, choose your favorite, and take the **treasure** in the same color. You'll need to collect gemstones in this color later. Place your playing figure at the castle and put your treasure in front of you. Set any leftover playing figures and treasures aside.

Assemble the **seabed** from the game box and the two boards with holes. See the back of the light-colored board for instructions on how to do this.

Place one **gemstone** in pink, green, blue, and orange on the seabed. You'll roll these four gemstones around on the seabed in a minute.

Put all of the **remaining gemstones** at the center of the game board.

OBJECT OF THE GAME

The first player to decorate their treasure with five gemstones in either their chosen color or white diamonds (the wild color) wins!

THE GAME CAN NOW BEGIN!

The youngest player goes first. On your turn:

1.



Put the **seabed** in front of you and place the four gemstones on the shipwreck. Pick up the seabed and tilt it from left to right and back and forth until all of the gemstones have rolled into a hole in front of a rainbow creature. Now put the seabed back on the table.

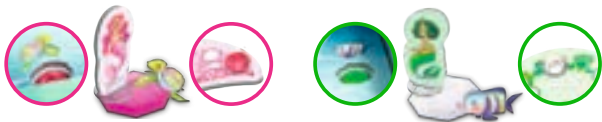
2.

Check which **creature** has the gemstone in your chosen color, then move your playing figure around the **game board** in the

direction of the arrow to the next unoccupied space featuring this creature. If the space is already occupied, simply swim on to the next **creature of this type**. There can only be one figure on each space.

- 3.** This is where things get interesting! Take a look at the color of the space you landed on.

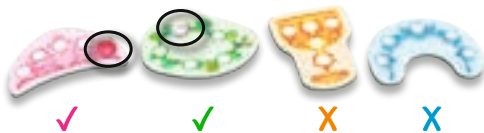
If the color of the space matches your chosen color, great! You may take a gemstone in your chosen color from the center and place it on your treasure! If you are on a white space, you may take a white gemstone from the center and add it to your treasure, **because white gems are wild and can be used as any color!**



If the space you landed on does not match your chosen color (and is not white), that's a shame! Unfortunately, you will go empty-handed this turn.



- 4.** Now, in turn order, **each other player** moves their playing figure to the next unoccupied space featuring the rainbow creature where their gem rolled to in the seabed. If the space they landed on matches their chosen color or is white, they may take a matching gemstone from the center and add it to their treasure.



Important hint:

Before tilting the seabed, check the game board to find the next space that either matches your chosen color or is white. Note which rainbow creature is at that space and try to guide the gemstone of your chosen color to that creature on the seabed. That way, you can ensure that you will receive a gemstone!

NEXT ROUND

Now the player to the left of the starting player follows the same four steps: Tilt the seabed; Move their playing figure; Collect a gemstone (if possible); All other players move their playing figures and collect a gemstone (if possible). Continue in this fashion until the game ends.

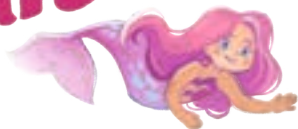
The castle is a special space: All of the rainbow creatures have gathered at the castle, so if you land here, you may take a gemstone that matches your chosen color! And unlike other spaces, several playing figures can be at the castle at the same time!

END OF THE GAME

When any mermaid has adorned her treasure with **five matching (or white) gemstones**, the game is almost over. **Finish the current round**, then the game ends immediately, and all mermaids who have made their treasure sparkle completely have won the game!



Shelly Ocean



NL

Ravensburger® Spiele Nr. 23 047 1

Een schitterend verzamelspel voor **2–4** zeemeerminnen-fans vanaf **5** jaar.

Veel kleurrijke edelstenen glinsteren op de zeebodem. De zeemeermin Shelly en haar vrienden willen daarmee hun schatten in hun lievelingskleur laten fonkelen. Help je hen daarbij?

Maar de regenboogdieren bewaken de felbegeerde edelstenen en geven alleen een steen weg als de kleur van de speelfiguur waarmee je ze bezoekt, overeenkomt met de kleur van de edelsteen die ze bewaken. Rol naar het juiste dier en bezoek het in de zee. Wie heeft zijn schat als eerste versierd met vijf edelstenen in bijpassende kleuren?

INHOUD: 1 spelbord, 1 zeebodem, 4 speelfiguren met opzetvoetjes, 30 edelstenen in 5 kleuren, 4 schatten



VOORBEREIDING

Druk eerst alle onderdelen uit het karton. Puzzel het **spelbord** in elkaar. Zet alle **speelfiguren** in hun opzetvoetjes en kies je lievelingsfiguur en de **schat** in dezelfde kleur uit. In deze kleur verzamel je later je edelstenen. Zet je figuur bij het kasteel en leg je schat voor je neer. Haal overtollige speelfiguren en schatten uit het spel.

Zet de zeebodem in elkaar met de doos en de twee platen met gaten. Op de achterkant van de lichte plaat zie je hoe het moet.

Leg een roze, groene, blauwe en oranje **edelsteen** op de zeebodem. Deze vier edelstenen worden meteen op de zeebodem gerold.

Alle overige edelstenen leg je in het midden van het spelbord.

DOEL VAN HET SPEL

De speler die als eerste zijn schat versiert met vijf edelstenen in zijn kleur of een kleurjoker, wint!

HET GAAT BEGINNEN!

De jongste speler mag beginnen.

1.



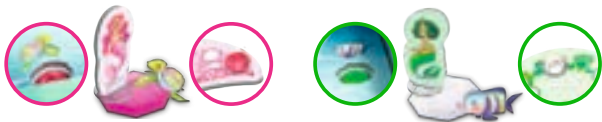
Pak de **zeebodem** en leg de vier gekleurde edelstenen op het wrak. Kantel de bodem heen en weer tot alle stenen in de gaten bij de dieren zijn gerold. Leg de zeebodem dan weer terug op tafel.

2.

Kijk bij welk **dier** de edelsteen van je spelerskleur is gerold: je zet nu je speelfiguur op het **spelbord** in de richting van de pijl naar het eerstvolgende vrije veld met dit dier. Is die plaats al bezet, zwem dan verder naar het volgende **dier van dit soort**. Er mag maar één speelfiguur op een veld staan.

3. Nu wordt het spannend. Kijk bij welk edelsteen-veld het regenboogdier zit:

Heeft het veld je eigen kleur? Super, je mag de edelsteen van dezelfde kleur uit het midden pakken en op je schat leggen. Hetzelfde geldt als je bij een dier bent gekomen dat bij een wit edelsteen-veld zit. **Deze edelsteen is een witte diamant, een kleurjoker. leg een witte diamant op je schat.**



Heeft het veld een andere kleur? Jammer, je krijgt deze ronde helaas niets.



4. Vervolgens zetten **alle andere spelers hun speelfiguren** om de beurt naar de dieren waarnaar je hun edelstenen op de zeebodem hebt gerold. Komt de kleur van het edelsteen-veld waar ze op terecht komen, overeen met hun kleur of is het een witte diamant? Dan mogen de schatten ook met nog een edelsteen worden versierd.



Belangrijke tip:

Voordat je de zeebodem kantelt, controleer je eerst op het spelbord, waar je volgende veld in je kleur of in wit is volgens de richting van de pijl. Kijk welk dier daarop zit. Probeer dan op de zeebodem de edelsteen van je kleur precies in het gat voor dit dier te krijgen. Alleen dan krijg je een edelsteen cadeau!

VOLGENDE RONDE

Als je links naast de startende zeemeermin zit, pak je nu de zeebodem en rol je. Eerst mag je je speelfiguur verder laten zwemmen. Dan volgen om de beurt alle andere speelfiguren en zwemmen op het spelbord in de richting van de pijl naar het volgende vrije dier, waarbij hun edelsteen op de zeebodem ligt.

Het kasteel is een speciaal veld: Hier hebben alle regenboogdieren zich verzameld. Wie daar terechtkomt, krijgt een edelsteen in zijn kleur cadeau. Er mogen meerdere speelfiguren tegelijk in het kasteel zijn!

EINDE VAN HET SPEL

Zodra de eerste zeemeermin haar schat met **vijf passende edelstenen** heeft versierd, speel je deze ronde tot het einde. Iedereen die tot dan zijn schat compleet heeft, wint!



© 2025

Game Design: Kai Haferkamp

Illustration: Poopikat

Design: Julia Simon/Steffi Hahn

Game Development: Monika Gohl

Technical Development:

Andreas Beckert/Bettina Fuchs

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.

Units 3–5 · Avonbury Business Park
Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.

PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com