

# Das Riff

Auteur: Christine en Wolfgang Lehmann

Uitgegeven door Kosmos, 2000

Exotische vistocht voor 2 spelers, vanaf 10 jaar.

---

Aan het koraalrif leven glinsterende bonte vissen. De spelers kweken kroost voor deze rifbewoners. Eerst heeft men koraal nodig, waaraan men zijn ouderdieren kan onderbrengen. Deze halen de spelers uit het stromende water.

Hoe meer rifboten een speler bezit, hoe meer kansen hij heeft om de passende oudervis te vinden. Zo heeft men om een rood-gele jonge vis te kweken, een rood mannetje en een geel vrouwtje nodig, of omgekeerd.

## Speeldoel

Wie het eerst vijf succesvolle kweken heeft doorgevoerd, wint.

## Speelmateriaal

- 96 vierkante speelkaarten, waaronder:
- 60 rifkaarten (achterkant: blauw water)
- 21 kweekkaarten (achterkant: water met school vissen)
- 15 rifboten (voor- en achterkant gelijk)
- 48 wormen (telkens acht in zes kleuren)
- 2 kleurendobbelstenen

## Speelvoorbereidingen

- Voor het eerste spel worden de wormen voorzichtig uit het stansblad verwijderd.
- De zestig rifkaarten worden goed geschud. Daarna wordt het speelvlak tussen de twee spelers uitgelegd. Deze bestaat uit vier rijen van telkens acht kaarten. De beide rijen die zich aan de spelers tonen, worden open uitgelegd. De beide middelste rijen worden dicht uitgelegd (zie plaatje blz. 2). De overige kaarten worden als dichte stapel aan een eind van de uitstalling (rifkant) gelegd.
- De kweekkaarten worden eveneens geschud en als dichte stapel naast de rifkaartenstapel klaargelegd. Van de kweekkaarten worden vier kaarten open gelegd. Dat zijn de eerste jonge kroostvissen die moeten worden gekweekt (zie plaatje blz. 2).
- Uiteindelijk worden nog de rifboten als stapel aan de andere kant van de uitstalling (zeekant) neergelegd. Iedere speler neemt een rifboot en legt hem aan "zijn" eerste rifkaart aan, aan de kant van de zee.
- De wormen komen als voorraad eveneens naast de stapel rifboten. Van hen krijgt iedere speler er zes, in iedere kleur één.
- Wie het langste onder water kan blijven, begint. Laat zich dit niet vaststellen,

dan begint de oudste speler.

## Speelverloop

Wie aan de beurt is, voert de volgende handelingen uit in de aangegeven volgorde. Sommige acties moeten altijd worden uitgevoerd, andere worden vrijwillig uitgevoerd of alleen, als aan bepaalde voorwaarden is voldaan. Meer hierover staat in het overeenkomende regelpunt.

1. Dobbelen en wormen nemen (moet).
2. Kaarten "kopen" en inzetten (mag).
3. Water later stromen (moet).
4. Afleg- en trekstapel schudden en uitstalling opvullen (moet).

### 1. Dobbelen en wormen nemen (moet).

De speler werpt beide dobbelstenen en neemt uit de voorraad twee wormen in de gegooide kleuren. De tegenstander mag een worm in één van de geworpen kleuren pakken. (Opmerking: is een gegooide kleur niet meer voorhanden, dan mag de speler een kleur uitzoeken waarvan hij een worm neemt).

### 2. Kaarten "kopen" en inzetten (mag).

Als basis geldt dat de speler die aan de beurt is, zolang mag handelen als hij wil en als hij wormen als inzet tot zijn beschikking heeft.

#### Grondregels

Om vis te vangen en te kweken, moeten kaarten uit de uitstalling worden genomen en voor een speler worden neergelegd. Bij het kaarten nemen, gelden een aantal basisregels: (zie plaatje blz. 3).

1. Kaarten mogen alleen uit de rijen worden genomen waarvoor een boot ligt.
2. Kaarten uit de eigen open rij "kosten" één worm.
3. Kaarten uit de beide middelste rijen "kosten" twee wormen. Ligt een kaart daar nog dicht, dan betaalt men één willekeurige worm en draait de kaart open. Men kan hem dan, als men hem niet nodig heeft, daar laten liggen. Wil men hem uit de uitstalling nemen, moet men een tweede worm betalen.
4. Kaarten uit de openliggende rij van de tegenstander "kosten" drie wormen.

#### Viskweek

Om vissen te kweken, heeft men eerst koraal nodig. (Belangrijk: een speler mag nooit meer dan vijf koralen hebben!).

Zodra men een koraal uit de uitstalling heeft "gevist", legt men deze open voor zich neer.

Nu kan men aan dit koraal twee vissen (altijd een vrouwtje (rondje met kruisje eronder) en een mannetje (rondje met pijltje schuin omhoog)) onderbrengen, om jonge vissen te kweken. Een blik op de kweekkaarten maakt duidelijk welke "oudercombinatie" noodzakelijk is, om succesvol te kweken.

Laat een kweekkaart bijvoorbeeld rood-gele jonge vissen zien, dan moet men een rood vrouwtje en een geel mannetje, of omgekeerd een geel vrouwtje en een rood mannetje aan zijn koraal onderbrengen. (Zie plaatjes blz. 4).

(Opmerking: het is niet toegestaan, twee oudervissen aan een koraal onder te brengen, als dat niet tot een onmiddellijk kweeksucces leidt).

Nadat een kweek succesvol is afgesloten, legt men de beide ouderdieren op de aflegstapel en daarvoor de kweekkaart op het koraal. Deze koraal is daarmee voor andere oudervissen en kweekpogingen geblokkeerd, maar telt verder wel mee voor de in totaal vijf koralen die een speler mag neerleggen.

Een nieuwe kweekkaart wordt opengedraaid. Deze kan de speler die aan de beurt is eventueel eveneens meteen krijgen, als hij in zijn speelbeurt aan de voorwaarden kan voldoen.

(Tip: op de viskaarten staan naast de symbolen voor vrouwtje en mannetje nog één of twee punten afgebeeld. Deze punten geven aan hoe vaak de overeenkomende vis van dit geslacht in het spel is!).

### Bijzondere kaarten

Naast koralen en vissen heeft men nog de mogelijkheid parels en haaien uit de uitstalling te pakken. Beide bijzondere kaarten legt men voor zich neer en kan men meteen of ook later in het spel gebruiken (zie plaatjes blz. 4).

Parels tellen als een worm, echter in een willekeurige kleur. Zet men een parel in, dan legt men deze op de aflegstapel.

Haaïen kunnen iedere willekeurige open kaart uit de uitstalling of een enkele oudervis van een eigen koraal verdrijven. De haaïkaart en de "verjaagde" kaart (vis, koraal, parel of ook een andere haaï) worden op de aflegstapel gelegd.

(Tip: Soms heeft het zin om een enkele oudervis van een eigen koraal te verjagen, als bijvoorbeeld de kleur van de oudervis niet meer bij de jonge vissen op de kweekkaarten past).

## "Kosten"

Bij het uitnemen van kaarten uit de uitstalling, ontstaan "kosten". Deze zijn aan de kleur van de vis gebonden: iedere vis "kost" een van de plaats afhankelijk aantal wormen in de overeenkomende kleur (respectievelijk parels). Een rode vis "kost" bijvoorbeeld:

- in de eigen (eerste rij): één rode worm;
- als hij open in één van de beide middelste rijen ligt: twee rode wormen;
- als hij dicht in één van de beide middelste rijen ligt, eerst (dat wil zeggen voor de opname): één willekeurige en daarna nog één rode worm;
- in de rij van de tegenstander (vierde rij): drie rode wormen.

(Opmerking: omdat de parels iedere willekeurige kleur vervangen, kan iedere parel, bijvoorbeeld als rode worm worden ingezet).

Alle andere kaarten (koraal, parel, respectievelijk haai) "kosten" overeenkomstig de hiervoor beschreven regeling: één, twee of drie willekeurige wormen (respectievelijk parels).

De ingezette wormen worden bij de algemene voorraad gelegd. Parels worden op de aflegstapel gelegd.

## Rifboten

In zijn beurt kan men ook nog rifboten kopen. Iedere boot "kost" drie willekeurige wormen (respectievelijk parels). De ingezette wormen worden bij de algemene voorraad gelegd. Ingezette parels gaan naar de aflegstapel. De bootkaart wordt direct onder de rij naast de al aanwezige boten gelegd, zodat tijdens het spel voor iedere speler een botenrij ontstaat. Met iedere boot verruimt zich de reikwijdte van de speler.

(Opmerking: in het spel bevinden zich slechts vijftien bootkaarten, zodat één speler hooguit acht en de andere echter slechts zeven rifboten kan kopen).

## 3. Water later stromen (moet).

Aan het einde van een beurt wordt de uitstalling weer "opgefrist". Vanaf de rifkant richting zeekant vloeit de stroming. De kaarten worden tot aan de zeekant doorgeschoven. Daarbij worden ontstane openingen gesloten. Dicht liggende kaarten blijven bij het schuiven dicht, open kaarten blijven natuurlijk open.

Liggen nu aan de zeekant één of meer open waterkaarten achter elkaar (dus niet vissen, parels, koralen of haaien), dan worden deze op de aflegstapel gelegd. De kaarten op de aflegstapel moet men altijd licht als

een waaier uitspreiden, zodat men steeds kan zien hoeveel kaarten er al afgelegd werden (zie hiertoe punt 4.).

Aansluitend worden opnieuw de kaarten tot aan de zeekant doorgeschoven.

(Tip: Om de nieuwe uitstalling te optimaliseren, kan men een haai bijvoorbeeld ook gebruiken in de eigen open rij nabij de zeekant om koralen en vissen (die men niet nodig heeft) te verjagen. Dan "stromen" er veel rifkaarten na en de uitstalling verbetert zich eventueel).

#### **4. Afleg- en trekstapel schudden en uitstalling opvullen (moet).**

Nu wordt bekeken of de aflegstapel uit zeven of meer kaarten bestaat. Is dat het geval, dan wordt de aflegstapel met de kaarten van de trekstapel geschud en vormt zo een nieuwe trekstapel. Liggen er nog geen zeven kaarten op de aflegstapel, dan neemt men alleen van de trekstapel nieuwe kaarten. Daarna worden de rijen van de uitstalling telkens weer tot acht kaarten opgevuld. Daarbij moet erop worden gelet, dat in de "speelrijen" de kaarten open, en in de beide middelste rijen de kaarten dicht moeten worden neergelegd.

(Opmerking: De aflegstapel wordt ook geschud als er zich in de trekstapel niet meer genoeg kaarten bevinden om de uitstalling op te vullen).

Tenslotte worden de beide dobbelstenen aan de medespeler gegeven. Hij begint nu met de eerste actie: "Dobbelen en wormen nemen" aan zijn beurt.

### **Speeleinde**

Zodra een speler vijf kweeksuccessen kan melden, eindigt het spel en is hij winnaar (zie plaatje blz. 6).

### **Voorbeeld voor een speelbeurt**

(Zie plaatje blz. 7). Anna heeft een voorraad van acht wormen, daarbij twee parels en een haai. Eerst bouwt ze een volgende boot voor drie willekeurige wormen. Nu kan ze het blauwe mannetje uit de rij van de tegenstander pakken. Dat kost weliswaar drie blauwe wormen, maar omdat ze de vissen nodig heeft, geeft ze de inzet graag af. Helaas heeft ze slechts een blauwe worm, dus offert ze haar beide parels.

Ze legt het blauwe mannetje bij haar koraal met het rode vrouwtje en kan zo een kweeksucces boeken. De beide ouderdieren gaan naar de aflegstapel, de kweekkaart op het koraal.

Een nieuwe kweekkaart wordt opengedraaid. Deze verlangt een groen-groene kweek. Omdat Anna nog geen groene vis, maar wel een nog

onbewoond koraal voor zich heeft liggen, probeert ze haar geluk in de middelste rijen. Ze draait een dichte kaart voor één van haar boten open. Daarvoor betaalt ze een willekeurige (hier paarse) worm. Inderdaad, een groen vrouwtje! Snel betaalt ze nog een andere (nu groene) worm en brengt deze vis onder bij haar koraal. Een groen mannetje is wijd en zijd niet te zien. Omdat haar ook verdere groene wormen ontbreken, beëindigt ze haar vistocht.

Maar ze bezit nog een haai. Deze zet ze tegen het gele mannetje in de uitstalling in, die de medespeler zo goed had kunnen gebruiken voor diens eigen kweek. Het gele mannetje, evenals Anna's haai worden op de aflegstapel gelegd.

Als laatste laat ze de open waterkaarten wegstromen en schuift de kaarten in de richting van de zeekant. Ze bekijkt of de aflegstapel uit zeven of meer kaarten bestaat, en vult de uitstalling weer met de vereiste kaarten op. Daarbij let ze erop om de kaarten in de middelste rijen dicht neer te leggen. Aansluitend komt nu haar medespeler aan de beurt.



Date Last Modified: 07-12-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief