



Petri

van Jürgen Heel



Spelers:
2 - 5

Leeftijd:
vanaf 6 jaar

Duur:
ong. 20 minuten

Inhoud:
25 kaartjes
1 vissensteen
1 kleurensteen
1 spelregelfolder

ACHTERGROND

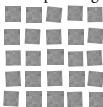
Frits Visser organiseert met zijn vrienden een viswedstrijd. Wie zal de meeste vissen uit de zee vangen? Daarbij probeert iedere hengelaar te vermijden dat hij een ouwe laars vangt. Tegelijkertijd moet je ook op je buit letten, opdat je vrienden niet jouw vangst wegpikken. Met verstand en een beetje geluk vang je de meeste vissen en win je het spel.



VOORBEREIDING

Schud de 25 kaartjes en leg ze op tafel, met de afbeelding naar beneden. Dit is de zee. Je mag de kaartjes in de zee niet verplaatsen. De jongste speler krijgt beide dobbelstenen.

Startopstelling:



vissen-
steen kleuren-
steen

SPELVERLOOP

Wie aan de beurt is gooit de beide dobbelstenen. Op de vissensteen zijn vier verschillende vissen afgebeeld, op de kleurensteen vier verschillende kleuren. De dobbelstenen bepalen op welke vissoort een speler moet vissen.



Voorbeeld 1: de vissensteen toont een inktvis en de kleurensteen de kleur groen; dus moet je de op de groene inktvis vissen.



Vissen betekent: de speler die aan de beurt is draait een willekeurig kaartje om en laat deze open liggen.



Wie een vis heeft gevangen, mag nogmaals vissen.

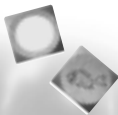
Als het kaartje overeenstemt met de dobbelstenen, neem je het uit de zee en leg je het kaartje dicht voor je neer. Je mag net zolang dobbelen en vissen, tot je een kaartje omdraait dat niet overeenstemt met de dobbelstenen.



Een speler mag, in plaats van zelf te gooien, ook de worp van zijn voorganger overnemen.

Als een speler een verkeerd kaartje heeft gekozen, wordt deze weer omgedraaid. Dan is de volgende speler, in de richting van de klok, aan de beurt. Deze speler mag de dobbelsteenworp van zijn voorganger overnemen en op dezelfde vissoort vissen, of opnieuw gooien.

Let op: iedere speler moet de gevangen vissen in een rij op tafel leggen, met de afbeelding naar beneden. Je mag de volgorde van de gevangen kaartjes niet veranderen; je mag de kaartjes ook niet bekijken.



De Joker

Op beide dobbelstenen staan twee jokers. Op de vissensteen zijn dat de beide zeesterren, op de kleurensteen de witte vakken. De joker mag je gebruiken als een willekeurige vissoort, respectievelijk kleur.

Kleurenjoker:



witte veld

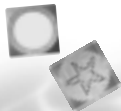
Voorbeeld 2: toont de vissensteen een joker en de kleurensteen rood, dan mag je op een willekeurige rode vissoort vissen. Toont de vissensteen een kogelvis en de kleurensteen een joker, dan mag je op een willekeurige kogelvis vissen.

Vissenjoker:



zeester

Als beide dobbelstenen een joker tonen mag je op alle vissoorten vissen.



Andermans buit

De spelers mogen niet alleen in de zee vissen, maar ook in de rijen van medespelers.

Je mag ook in de rijen van medespelers vissen.



Voorbeeld 3: Frits heeft de „groene kogelvis“ gedobbeld. Hij vermoedt dat deze vis in de rij van Peter zit. Als hij de juiste kaart omdraait mag hij de „groene kogelvis“ bij Peter weghalen en verdekt in zijn eigen rij aanleggen. Als Frits de verkeerde kaart kiest is zijn beurt voorbij.

Als je vermoedt dat de gegooide vissoort in je eigen rij zit, mag je ook in je eigen rij vissen.



Let op: als je een dubbele joker hebt gegooid mag je uitsluitend in de zee vissen.

Bij het einde van het spel telt elke laars als één minpunt.



De ouwe laars

Als je een kaartje met een ouwe laars omdraait, in de zee of in een rij van een medespeler, dan moet je de laars pakken en verdekt in je eigen rij aanleggen. Dan is je beurt voorbij. Bij het einde van het spel telt elke laars als één minpunt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij zodra een speler het laatste kaartje uit de zee heeft gevestig. Vervolgens worden de rijen met de buit omgedraaid. Iedere speler moet voor elke laars in zijn rij één viskaartje inleveren. Wie vervolgens de meeste vissen overhoudt is de winnaar. Bij een gelijke stand wint de speler die de minste laarzen in zijn rij had.

Het spel is voorbij zodra het laatste kaartje uit de zee is gevestig.



Vissen tellen elk als één punt.
Laarzen tellen elk als één minpunt.



VARIANT

Voor het begin van het spel wordt een viskaartje omgedraaid. Zowel deze vissoort, als alle vissen in dezelfde kleur, zijn aan het einde van het spel twee punten waard. De omgedraaide viskaart is zelfs vier punten waard.



Vragen? Wij helpen u graag!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCVIII