

GEKKE GUPPIES

Wie ontdekt welke guppie zich waar heeft verstopt?

In de diepzee halen de vrolijke, brutale guppies Maggie, Lisa, Don, Al, Luc en Bob allerlei kattenkwaad uit. Ook de mopperende inktvis Ed woelt wild met zijn tentakels in het water. Er zijn slimme, moedige guppiejagers nodig om de diertjes te vangen. Duik in de schemerige onderwaterwereld en vang de meeste gekke guppies!

Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan! De guppies veranderen namelijk steeds van plaats. En waar eerst nog Bob, de kogelvisguppie, was, duikt plotseling slakguppie Luc op. Snelheid en een scherp oog zijn dus geen overbodige luxe. Geen tijd te verliezen, ga snel op guppiejacht!

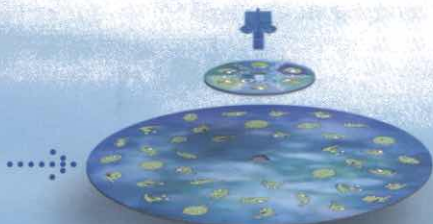


De spelregels



Voor het eerste spel

Neem het speelmateriaal uit de verpakking en druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de stanstableaus. Doe alle onderdelen met dit symbool  in de prullenbak. Stel nu de draaischijf samen: druk de draaivoet voorzichtig door de kleine en daarna door de grote schijf. Zorg ervoor dat de vissen en guppies naar boven wijzen.



Voorbereiding

Bouw vóór elk spel het speelveld op. Leg de draaischijf met de vissen en de guppies in de doosinleg en druk deze licht naar beneden.



Verdeel nu alle guppiefiches over de grote schijf met de vissen.

BELANGRIJK: leg de fiches plat naast elkaar. Ze mogen elkaar niet overlappen, niet op de schijf met de guppies liggen en niet over de rand van de schijf komen. De 3 inktvisfiches worden alleen in de variant (zie blz. 6) gebruikt.



Leg het speelbord in de doosinleg en druk het voorzichtig naar beneden totdat het licht vastklikt. Leg de zeedeksels met de bolle kant naar boven op de zeeholtes. Zet het draaispeelstuk op het kruis van de draaivoet. Draai de draaischijf nu zolang in de richting van de pijl totdat er een guppie in het kijkvenster verschijnt.

BELANGRIJK: zorg ervoor dat de zeedeksels goed in de zeeholtes liggen, zodat ze niet verschuiven. Het speelbord moet goed verlicht zijn.





Leg de dobbelstenen klaar voor gebruik. Iedere speler kiest een kleur (geel, rood, blauw of groen). Hij krijgt 1 zeester in deze kleur en gaat bij de hoek van de doos zitten met de schuilplaats voor guppies in zijn kleur. Iedere speler moet het rotseiland met het kijkvenster goed kunnen zien. Leg overgebleven zeesteren opzij. Deze zijn in dit spel niet nodig.

Bij 2 spelers: iedere speler krijgt 2 zee-sterren. Speler 1 speelt met groen en blauw, speler 2 met rood en geel. Draai de doos zodanig dat beide spelers de schuilplaatsen voor guppies in hun kleuren voor zich hebben en het kijkvenster goed zien.

Kort speloverzicht

Zoek de gekke guppies! De speler die als eerste zijn schuilplaats voor guppies met 9 guppies helemaal heeft gevuld, wint het spel!

Bij 2 spelers: de speler die als eerste zijn beide schuilplaatsen voor guppies met 9 guppies helemaal heeft gevuld, wint het spel!

Spelverloop

Er wordt met de klok mee (in de richting van de pijl) gespeeld. De jongste speler wordt startspeler. Een speler die aan de beurt is, voert de volgende 5 stappen in de aangegeven volgorde uit (**let op:** in sommige stappen doen de andere spelers ook mee!):

1. Dobbelen en inktvis draaien
2. Guppies zoeken
3. Zeester afleggen
4. Guppie(s) opvissen
5. Dobbelsteen doorgeven

1. Dobbelen en inktvis draaien

De speler die aan de beurt is dobbelt. Hij draait de draaischijf met behulp van het inktvisspeelstuk zoveel guppies verder (met de klok mee) als het aantal ogen dat hij heeft geworpen.

Voorbeeld: gooit de speler "2", dan draait hij de draaischijf 2 guppies verder.

BELANGRIJK: tel guppies die in het kijkvenster opduiken en weer verdwijnen mee.

2. Guppies zoeken

Kijk nu gezamenlijk welke guppie in het kijkvenster verschijnt en roep zijn naam of soort (zie blz. 1): Maggie (zeepaardguppie), Lisa (kwalguppie), Don (garnaalguppie), Luc (slakguppie), Bob (kogelvisguppie) of Al (aalguppie). Alle spelers zoeken nu tegelijkertijd (maar ieder voor zich) naar deze guppie zonder de zeedeksels op te tillen! Het is mogelijk dat een speler onder 1 zeedeksel meerdere guppies van dezelfde soort vindt!

BELANGRIJK: kijk van boven of van de zijkant door de zeedeksels. Verander tijdens het zoeken je gezichtshoek om meer guppies te kunnen ontdekken. Maar zorg ervoor dat je het zicht van de andere spelers niet blokkeert!





3. Zeester afleggen

Zodra een speler een guppie van de te zoeken soort heeft gevonden, legt hij snel zijn zeester op de betreffende zeedeksel. Hebben alle spelers hun zeester op een zeedeksel gelegd, dan is het zoeken afgelopen. Kan een speler de te zoeken guppie niet vinden, dan legt hij zijn zeester op een lege zeedeksel. Wellicht heeft hij geluk dat de betreffende guppie zich daaronder bevindt!

BELANGRIJK: een zeester op een zeedeksel blokkeert deze voor de andere spelers. Die mogen hun zeester namelijk niet op een zeedeksel met een zeester leggen. Eenmaal gelegde zeesterren mogen niet meer worden verplaatst.

Bij 2 spelers: iedere speler legt zijn zeesterren op 2 verschillende zeedeksel.

Variante voor gevorderde guppiejagers: hebben op één speler na alle spelers hun zeester(ren) afgelegd, dan tellen de spelers hardop tot 10. Daarna is het zoeken afgelopen. De laatste speler moet in die tijd dus snel beslissen op welke zeedeksel hij zijn zeester legt. Doet hij dat niet op tijd, dan doet hij deze ronde niet meer mee.

4. Guppie(s) opvissen

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, vissen de spelers één voor één hun guppie(s) op. De speler neemt zijn zeester van de zeedeksel en kijkt in de zeeholte of de gezochte guppie zich daar bevindt. Ontdekt hij 1 of meer van deze guppies, dan vist hij deze met zijn vingers uit de zeeholte en legt ze in zijn schuilplaats voor guppies. Hij mag daarnaast naar andere guppies van de gezochte soort vissen door guppiefiches waar hij bij kan te verschuiven. Hij mag alle guppies van de gezochte soort die hij daarbij ontdekt ook in zijn schuilplaats leggen.

Een speler mag altijd vissen, ook al heeft hij bij het zoeken geen passende guppie gevonden. Ontdekt hij ook na het vissen geen guppie van de gezochte soort, dan mag hij helaas niets in zijn schuilplaats leggen.

Na afloop van het vissen legt de speler de zeedeksel weer terug op zijn plaats.

BELANGRIJK: door het verschuiven van guppiefiches verschuiven ook andere guppiefiches in de diepzee. Dit kan goed of slecht voor een speler uitpakken. Let bij het vissen goed op dat de gezochte guppies niet van de schijf afglijden, want dan heb je pech gehad!



Bij 2 spelers: de speler die heeft gedobbel, vist eerst onder beide zeedeksels voordat de andere speler aan de beurt is. Een speler beslist zelf in welke van beide schuilplaatsen hij zijn guppies legt. Is één van de schuilplaatsen van een speler vol, dan speelt hij gewoon met 2 zeesterren door.

5. Dobbelsteen doorgeven

De startspeler geeft de dobbelsteen aan de volgende speler (met de klok mee). Deze wordt de nieuwe startspeler en begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn schuilplaats met 9 guppies volledig heeft gevuld, wint het spel. Speel de huidige ronde nog helemaal af. Hebben daarna meer spelers hun schuilplaats vol, dan delen ze de overwinning.

Bij 2 spelers: de speler die als eerste beide schuilplaatsen met 9 guppies heeft gevuld, wint het spel.

Variant "Gemene inktvis"

Verdeel bij de voorbereiding de 3 inktvis-fiches over de grote schijf met de vissen. Tijdens het spel blokkeert de inktvis de zeeholtes waar hij opduikt.

Tip voor gezinnen: spelen volwassenen of oudere kinderen met jongere kinderen, dan kunnen de spelers afspreken dat de variant uitsluitend voor bepaalde spelers geldt.

LET OP! Laat de zeedeksels (vergroetglazen) nooit onbeheerd in de zon liggen. Door het bundeleffect bestaat er brandgevaar! Ruim het spel na gebruik daarom direct op. Daarmee voorkomt u ook eventuele andere beschadigingen. Kijk nooit, noch met het blote oog noch door een zeedeksel, recht in de zon. Er bestaat verblindingsgevaar!



© 2016 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Jens-Peter Schliemann,
Bernhard Weber
Illustraties: ANOKA DESIGN STUDIO
3D-vormgeving: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU