

Avanti mare!

Worden de vissen gevangen of komen zij vrij?

Een coöperatief dobbelspel voor 1 en meer „vissers“ vanaf 3 jaar.

- Spelsoort:** Coöperatief dobbelspel
Spelers: 1 en meer spelers vanaf 3 jaar
Inhoud: 11 riviergedeelten van karton, waarvan één riviergedeelte met 4 startvelden, 1 zeegedeelte van karton, 1 riviergedeelte met een rode houten boot erop, 2 vissers van hout in de kleuren rood en blauw, 4 vissen van hout in de kleuren oranje, groen, geel en lila, 1 gekleurde dobbelsteen, spelregels
Auteur: Günter Burkhardt
Illustraties: Barbara Kinzebach

Het verhaal

Er heerst grote opwinding in de rivier. De vissers hebben hun nieuwe rode boot meegebracht en willen vissen vangen voor de dag van de markt. In de rivier zwemmen de kleurrijke vissen vlijtig naar de bevrijdende zee toe. Want daar kan geen enkele visser ze nog vangen, omdat de boot alleen maar op de rivier kan dobberen en niet gebouwd is voor de sterke zeegang van de zee.

Een coöperatief spel

De spelers verzetten de vissen of de boot met de vissen, al naargelang de gegooide kleur. Hierbij komt de boot steeds dichterbij de vissen die naar de reddende zee willen. Als de boot een vis bereikt, dan wordt deze gevangen. Als een vis de zee bereikt, dan is hij vrij. Wie helpt de vissen en wie is liever een „visser“!

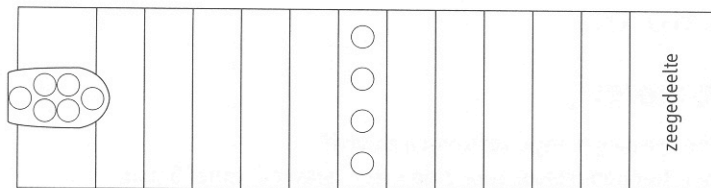
Vorbereiding op het spel

Het riviergedeelte met de 4 startvelden voor de vissen wordt midden op de tafel gelegd. Rechts en links worden telkens 5 riviergedeelten er tegenaan gelegd. Tegen het andere uiteinde komt vervolgens het zeegedeelte, aan het linker uiteinde komt het grote riviergedeelte met de boot.

De boot „drijft“ af richting zee. De twee vissers stappen in de boot. De vier vissen worden op de vier startvelden in het midden gelegd.

Het jongste kind mag met het spel beginnen.

Een schematische voorstelling laat de startopstelling zien:



Spelverloop

Het dobbelen

De speler die aan de beurt is, werpt met de gekleurde dobbelsteen. Bij oranje, groen, geel, of lila wordt de vis met dezelfde kleur een rivierdeel verder, richting zee, getrokken. Bij blauw of rood wordt het riviergedeelte direct vóór de boot weggepakt en aan de kant gelegd. Daarna wordt het riviergedeelte met de boot even ver naar voren geschoven.

Een vis bereikt de zee

Als een vis op het zeegedeelte wordt getrokken, kan hij niet meer worden gevangen. Als zijn kleur nu gegooid wordt, mag de speler een willekeurige andere vrije vis bewegen.

Er wordt een vis gevangen

Als er een riviergedeelte wordt weggenomen waarop één of meer vissen zitten, dan worden deze in de boot gezet. Zij zijn gevangen. Als tijdens het spel de kleur van een gevangen vis wordt gegooid, dan wordt – net zoals bij rood of blauw- het riviergedeelte direct vóór de boot weggehaald en mag het riviergedeelte met de boot naar voren gaan.

Einde van het spel

Er zijn meerdere manieren waarop het spel kan eindigen:

1. Alle vissen bereiken de zee.
2. Alle vissen worden gevangen.
3. De boot bereikt de zee omdat het laatste riviergedeelte is weggehaald.
Omdat de boot niet „zeewaardig“ is, kunnen er geen vissen meer worden gevangen.

Wie heeft gewonnen?

Als je partij hebt gekozen voor de vissen, dan win je als er meer vissen in de zee komen dan er gevangen worden. Als je partij hebt gekozen voor de vissers in de boot, dan win je als er meer vissen worden gevangen dan er konden ontsnappen naar zee. Of het eindigt onbeslist.

En nu veel plezier bij het Selecta-spel „Avanti mare“!