

VIS POES!

Inhoud van de doos:

- Speelbord
- Visboer
- 12 vissen
- 4 katten
- 1 kleurendobbelsteen
- 1 cijferdobbelsteen

Vorbereiding:

Plaats de visboer op zijn voet met zijn gezicht in de richting van de pijl. Plaats het geheel in het gat in het midden van het speelbord. De viskraam heeft 12 vakken. Op elk vakje leg je één vis. De spelers kiezen een kat en zetten deze op het speelbord in de hoek van dezelfde kleur. De jongste speler mag kiezen naar welk vakje de visboer bij aanvang van het spel wijst.

Spelverloop

De jongste speler mag beginnen. Daarna is de speler links van hem aan de beurt enz. Als je aan de beurt bent gooi je met beide dobbelstenen: Eerst kijk je naar de cijferdobbelsteen. Je verplaatst je kat het aantal ogen van de worp in de richting van de pijlen op het bord. Katten mogen elkaar inhalen en er mogen meer katten op een vakje staan. Als je je kat verplaatst hebt, kijk je naar de visboer:

1. De visboer kijkt **niet** naar het vakje waarop je kat staat.
 - Als er een vis ligt mag je hem pakken.
 - Als er geen vis ligt, heb je pech.
 - Als er al een kat op jouw nieuwe vakje staat mag je een vis van hem afpakken.
2. De visboer kijkt **wel** naar het vakje waarop je kat staat.
 - Als er een vis ligt mag je hem niet pakken.
 - Als er geen vis ligt moet je (als je al vissen hebt) één van je vissen terugleggen.
 - Als er een kat staat op je nieuwe vakje mag je geen vis van hem afpakken.

Vervolgens kijk je naar de kleurendobbelsteen en je draait de visboer naar één van de vakjes van de kleur die je hebt gegoooid. Je mag kiezen welk vakje. Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel:

Als de visboer geen vissen meer over heeft is het spel afgelopen. De kat met de meeste vissen, heeft gewonnen.
