

# KLEINE FISCHE

Auteur: Peter Neugebauer

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1997

Een volt kaartspel voor 2 tot 4 vissers die van risico's houden vanaf 7 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---



## Doel:

Gooi je hengel uit en ga vissen, maar... pas op: vissen zijn slim en helpen elkaar. Ze bijten het touwtje door zodat je alleen nog kleine vissen vangt... Bij overmaat van ramp komt ook 'Kalle Krake', de inktvis zich er mee bemoeien...

Uiteindelijk komt het erop aan zoveel mogelijk verschillende vissoorten te vangen, liefst dan nog met een hoge puntenwaarde.

## Spelmateriaal:

- 60 viskaarten (10 verschillende vissoorten met volgende puntenwaarden: 1, 1, 2, 2, 3 en 4)
- 6 inktviskaarten 'Kalle Krake'
- 1 speciale dobbelsteen (-1, 1, 1, 2, 3, 3)
- een scoreblaadje en potlood

## Vorbereiding:

- De 66 kaarten worden zeer grondig geschud en vormen de verdeckte afneemstapel midden op de tafel.
- Plaats de dobbelsteen naast deze stapel.
- De jongste speler mag beginnen, daarna wordt in wijzerzin gespeeld.

## Spelverloop:

### *a) het vissen...*

- Wie aan beurt is, draait de bovenste kaart om en legt deze ernaast.
- Deze speler kan nu ofwel stoppen, de kaart nemen en verdekt voor zich neerleggen, ofwel verder vissen.
- Telkens als een nieuwe vissoort wordt omgedraaid, kan de speler kiezen uit die twee acties: stoppen (en wegnemen) of verderspelen.
- Wordt echter een vissoort omgedraaid die reeds in het rijtje te zien is, dan stopt de beurt onmiddellijk. De laatst omgedraaide vis bevrijdt nu de andere vis van dezelfde soort. Deze twee viskaarten evenals alle tussenliggende vissoorten worden nu weggenomen en op een (open) aflegstapel gelegd.

Alleen de dan nog overblijvende vissoorten worden door de speler in kwestie gevangen.

- Kaarten die door een speler reeds verzameld werden, liggen verdekt en mogen alleen door die speler ingekeken worden.

### *b) de rol van de inktvis...*

- Komt de inktvis te voorschijn, dan worden alle openliggende vissoorten bevrijd en wordt niets gevangen. Alle openliggende kaarten verdwijnen nu op de aflegstapel. De speler heeft hier dus duidelijk pech en mag als compensatie één of meer kaarten trekken bij een ander speler naar keuze. Hij duidt die speler aan en zegt hoeveel kaarten hij wil trekken. Voordat hij dit mag doen, moet hij eerst nog dobbelen:
- Is de dobbelsteenwaarde gelijk of groter dan het aantal kaarten dat de speler wou trekken, dan mag hij dit ook doen. Het trekken gebeurt verdekt. Elke getrokken kaart wordt aan alle medespelers getoond en dan verdekt op de eigen stapel weggelegd.
- Is de dobbelsteenwaarde daarentegen kleiner, dan mag de speler niet trekken.
- Wordt de waarde '-1' gedubbeld, dan verliest de speler zelf een kaart. De aangeduide speler mag dan verdekt een kaart trekken en deze open op de aflegstapel leggen.

### *c) einde van een speelronde...*

- Zodra alle kaarten van de neemstapel opgebruikt en verdeeld zijn, eindigt een speelronde.
- Elke speler mag van alle vissoorten alleen nog de kaart met de hoogste puntenwaarde (zie het aantal schelpen) houden. (Een speler kan dus maximaal 10 verschillende viskaarten overhouden.)
- De optelsom van al deze waarden bepaalt het aantal gescoorde punten per speler. Deze worden op een blad genoteerd.
- Voordat de volgende ronde start, moeten alle kaarten goed geschud worden. Doe je dit niet grondig, dan kunnen meerdere kaarten van eenzelfde vissoort na elkaar zitten.
- De speler die de minste punten verzamelde, start de volgende speelronde.

## **Speleinde en winnaar:**

De speler die na enkele speelrondes als eerste 77 punten verzamelde, is winnaar.

