

HENGELN

SPELREGELS

KORT SPELOVERZICHT

Probeer in dit spel binnen 8 ronden zoveel mogelijk slagen te winnen, want elke gewonnen kaart is 1 punt waard. Je gebruikt je gewonnen kaarten in de volgende ronde. Heb je niet voldoende kaarten gewonnen, dan vul je je hand met verse kaarten van de oceaanstapel aan. De speler met de meeste punten wint het spel, maar hoeveel verse kaarten heb je nodig om daarin te slagen?

SPELMATERIAAL

- 100 speelkaarten
- 5 visser- en 5 bootkaarten
- 3 rondenskaarten en 1 schuifkaart
- 5 overzichtsbladen
- De spelregels



SPELVERLOOP

Hengelen bestaat uit 8 ronden. Elke ronde speel je een bepaald aantal slagen. Je gewonnen slagen vormen je trekstapel voor de volgende ronde(n). Heb je niet voldoende kaarten in je trekstapel om een ronde te kunnen spelen, dan vul je je hand met verse kaarten van de oceaanstapel aan.

We raden aan om ronde 1 te spelen voordat je bladzijde 2 van de spelregels leest (waar wordt beschreven hoe het spel verder gaat).

RONDE 1 VOORBEREIDEN

Iedere speler neemt 1 **overzichtkaart** en legt 1 **visser-** en 1 **bootkaart** voor zich neer. Je verzamelt in een ronde gewonnen slagen op je visser en legt je trekstapel(s) later op je boot.

Pak de **rondenskaart** die met het aantal spelers overeenkomt. De achterkant toont het aantal startkaarten (zie verderop) en de voorkant het rondenovertzicht met het aantal kaarten dat je in je hand moet nemen. Leg de **schuifkaart** zo op het rondenovertzicht dat je de rij voor ronde 1 kunt zien.

★ Sorteert de **speelkaarten** op de afgebeelde sterren (0-5) in 6 stapels.

Leg de 40 startkaarten zonder sterren voor nu even opzij. Schud de andere 5 stapels afzonderlijk en vorm daarna de **oceaanstapel**: leg de kaarten met 5 sterren gedekt op tafel, dan die met 4 sterren er gedekt op, enzovoort, totdat de kaarten met 1 ster gedekt bovenaan liggen. Leg de oceaanstapel naast de rondenskaart.

De 40 **startkaarten** hebben waarden 1 tot en met 10 in de 4 kleuren blauw, paars, rood en geel. Neem afhankelijk van het aantal spelers de volgende startkaarten:

3 spelers: verwijder alle kaarten van waarden 1 en 2, en de blauwe en rode kaarten van waarde 3. Schud de overige 30 kaarten en geef iedere speler **10 kaarten**, die hij in zijn hand neemt.

4 spelers: verwijder alle kaarten van waarde 1. Schud de overige 36 kaarten en geef iedere speler **9 kaarten**, die hij in zijn hand neemt.

5 spelers: schud alle 40 kaarten en geef iedere speler **8 kaarten**, die hij in zijn hand neemt.

Doe de verwijderde kaarten in de doos. Die heb je dit spel niet nodig.

Leg pen en papier klaar om de scores te kunnen noteren. Bepaal door loting wie startspeler wordt.

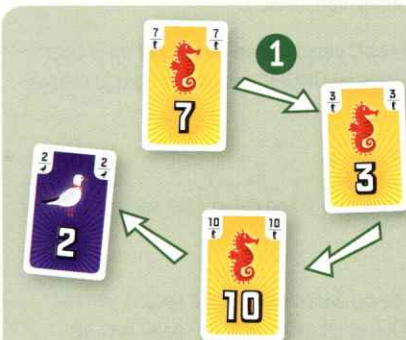


Voorbeeld: de oceaanstapel en de rondenskaart 1 liggen voor alle spelers goed bereikbaar op tafel. Leg je visser en boot voor je neer en neem de kaarten in je hand 2.

SPELVERLOOP

De startspeler speelt 1 kaart uit zijn hand open op tafel om de slag te openen (dat noemen we **een kleur vragen**). Met de klok mee speelt iedere andere speler ook 1 kaart uit zijn hand. Heeft een speler minimaal 1 kaart in de gevraagde kleur, dan moet hij er 1 van spelen (dat noemen we **een kleur volgen**). Heeft hij de gevraagde kleur niet, dan speelt hij een kaart naar keuze.

De speler die de **hoogste waarde** in de gevraagde kleur heeft gespeeld, wint de slag. Omdat in elke kleur alle kaarten verschillende waarden hebben, is er altijd een eenduidige winnaar van een slag. Leg gewonnen kaarten gedekt op je visser. De winnaar van een slag speelt daarna een kaart naar keuze uit zijn hand om de volgende slag te openen.



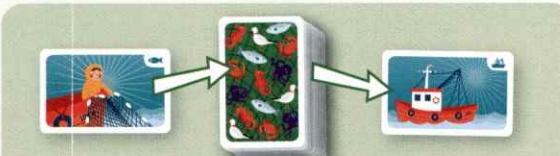
Voorbeeld: Angelique opent de slag met de gele 7 1. Suzanne volgt met de gele 3, Harry volgt met de gele 10 en Nico kiest ervoor om de paarse 2 te spelen. Harry wint de slag en legt de kaarten ervan gedekt op zijn visser 2. Hij opent dan de volgende slag.

EINDE VAN RONDE 1

Ronde 1 is voorbij als alle handkaarten zijn gespeeld.

Iedere speler telt het aantal kaarten op zijn visser. Noteer 1 punt voor elk van die kaarten.

Schud daarna je gewonnen kaarten en leg die als **persoonlijke trekstapel** op je boot.



Voorbeeld: Debbie heeft 8 kaarten gewonnen en noteert 8 punten. Daarna schudt ze haar gewonnen kaarten en legt ze die als persoonlijke trekstapel op haar boot.



VOORBEREIDING VAN RONDE 2 T/M RONDE 8

Schuif de schuifkaart op de rondencard 1 rij naar beneden. Iedere speler trekt het aangegeven aantal kaarten van zijn **persoonlijke trekstapel** en neemt die in zijn hand. Heb je meer kaarten in je persoonlijke trekstapel dan je moet trekken, dan laat je de resterende kaarten liggen.

	Ronde 2	Ronde 3-4	Ronde 5-6	Ronde 7-8
3 spelers	10 kaarten	11 kaarten	12 kaarten	13 kaarten
4 spelers	9 kaarten	10 kaarten	11 kaarten	12 kaarten
5 spelers	8 kaarten	9 kaarten	10 kaarten	11 kaarten

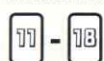
Voorbeeld: aan het begin van ronde 2 in een spel met 4 spelers trekt iedere speler 9 kaarten. Angelique trekt 9 van de 16 kaarten in haar persoonlijke trekstapel. Harry en Nico hebben ieder 8 kaarten en Suzanne zelfs maar 4, dus zij trekken alles wat ze hebben. Suzanne mist 5 kaarten, die ze van de oceaanstapel trekt, gevolgd door Nico en Harry, die ieder 1 kaart van die stapel trekken.

Heb je niet voldoende kaarten in je persoonlijke trekstapel, dan trek je de overige kaarten van de oceaanstapel. De speler die de meeste kaarten nodig heeft, trekt als eerste al die kaarten, in aflopende volgorde gevolgd door de andere spelers. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten van de oceaanstapel nodig, dan trekt de speler die in de voorgaande slag eerder een kaart speelde als eerste zijn kaart(en).

De speler met de minste punten wordt startspeler in de volgende ronde. Zijn er meer spelers met de minste punten, dan opent de speler die in de voorgaande slag eerder een kaart speelde de eerste slag.

DE KAARTEN IN DE OCEAANSTAPEL

De oceaanstapel bevat verse kaarten, die geleidelijk in het spel komen.



Waardevolle kleurenkaarten: waarden 11 tot en met 18 in alle 4 kleuren blauw, paars, rood en geel.



Troefkaarten: de groene kaarten met waarden 1 tot en met 16 zijn troefkaarten. Troefkaarten winnen altijd van kleurenkaarten. Moet je een kleur volgen, maar heb je die kleur niet in je hand, dan mag je een troefkaart spelen. Open je een slag met een troefkaart, dan moeten de andere spelers (indien mogelijk) met een troefkaart volgen. Kan een speler dat niet, dan mag hij een kleurenkaart spelen. Is er minimaal 1 troefkaart in de slag, dan wint de troefkaart met de hoogste waarde die slag.

Kaarten met "Aan het einde van de slag"-eigenschappen

Speel je zo'n kaart, dan voer je de functie ervan aan het einde van de slag uit, voordat de speler met de hoogste kaart de slag op zijn visser legt. De **0-kaarten** worden volgens de gebruikelijke spelregels gespeeld. Je mag een **boeikaart altijd spelen**, ook al kun je de gevraagde kleur of een troefkaart spelen. Open je een slag met een boeikaart, dan bepaalt de volgende gespeelde kleuren- of troefkaart wat de andere spelers moeten volgen. Worden er uitsluitend boeikaarten gespeeld, dan wint de als eerste gespeelde boeikaart de slag.



"Vang 1 andere kaart": er is een 0 in elk van de 4 kleuren en in troef. Neem eerst 1 andere kaart uit de slag en leg die gedekt op je visser, voordat de speler met de hoogste kaart de resterende kaarten neemt. Zijn er meer kaarten van waarde 0, dan kiezen die spelers in de volgorde waarin die kaarten werden gespeeld.



"Geef 1 kaart naar links door": alle spelers kiezen 1 kaart uit hun hand en geven die tegelijkertijd aan hun linkerbuurman. Daarna neemt iedereen zijn nieuwe kaart in zijn hand.



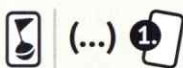
"-3 punten": er zijn 2 van deze kaarten in de oceaanstapel. Win je deze kaart en leg je die op je visser, dan scoor en noteer je direct -3 punten. Aan het einde van het spel is de kaart net als alle andere kaarten 1 punt waard.



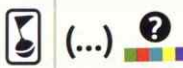
"Vang alle andere kaarten": neem eerst alle andere kaarten uit de slag en leg die op je visser, voordat de speler met de hoogste kaart alleen deze boeikaart neemt. Zijn er ook 1 of meer kaarten van waarde 0 in de slag, kies dan in de volgorde waarin de boeikaart en de kaarten met waarde 0 zijn gespeeld. Een kaart met waarde 0 die na deze boeikaart is gespeeld, wint deze boeikaart. Andere kaarten van waarde 0 krijgen niets. De speler met de hoogste kaart start de volgende slag, ook al heeft hij geen kaarten gewonnen.

Kaarten met "Voor de volgende slag"-eigenschappen

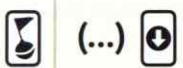
Speel je zo'n **boeikaart**, dan heeft deze uitsluitend invloed op de volgende slag. Speel je de boeikaart in de laatste slag, dan vervallen de eigenschappen ervan.



"Speel de 1^e kaart": je opent de slag en speelt 1 kaart uit je hand (in plaats van de speler met de hoogste kaart). De andere spelers volgen na jou met de klok mee.



"Noem de kleur": noem de kleur van de volgende slag die alle spelers moeten volgen als ze die hebben, ook de speler die de eerste kaart speelt. Je mag de groene troefkleur kiezen. Volgt er niemand en speelt niemand een troefkaart, dan win jij de slag.



"Laagste waarde wint": de gebruikelijke spelregels gelden, maar nu wint de speler die de laagste kaart speelt de slag. Zijn er troefkaarten in de slag, dan wint de troefkaart met de laagste waarde.

EINDE VAN RONDE 2 TOT EN MET 8

Noteer 1 punt voor elke gewonnen kaart op je visser, net als aan het einde van ronde 1.

Schud daarna de deze ronde gewonnen kaarten en leg die weer gedekt als **persoonlijke trekstapel** op je boot. Heb je daar nog kaarten uit de vorige ronde, dan schuif je de nieuwe kaarten **ONDER** de oude. Je trekt je nieuwe kaarten dus pas na je oude!

EINDE VAN HET SPEL

De speler die na ronde 8 de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de winst.

Zeldzame uitzondering: overbevissing

Zijn er aan het begin van een ronde niet voldoende verse kaarten in de oceaanstapel om alle spelers van het vereiste aantal kaarten te voorzien, dan is het spel direct afgelopen. Ook in dit geval wint de speler met de meeste punten.



© 2024 2F-Spiele
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Friedemann Friese
Illustraties: Maren Rache
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU
HEN01-03971-2502

