

Visjes

by
Corné van Moorsel

Aantal spelers: 2 tot 6

Speelduur: +/- 100 minuten

Benodigdheden:

-Speelbord voorstellende de Visjeszee, bestaande uit 178 hexagrammen

-178 lootjes, verwijzend naar de 178 vakjes in de zee

-95 ronde schelpen

-95 witte schelpen

-95 torenschelpen

-2 blauwe golven

-2 grijze haaïen

-2 zwarte virussen

-30 zwarte bonen

-6 maal 4 genummerde boten in 6 verschillende kleuren

-6 maal 1 plateau in 6 verschillende kleuren

Cwali

Jodenstraat 7B12

6211 ER Maastricht (Netherlands)

043-3252146

cornesab@euronet.nl

www.euronet.nl/users/cornesab

Inleiding

Je vaart met de boten van je visserij-bedrijf over de Visjeszee. De andere spelers hebben ook boten om vis te vangen.

Snel vis uit het meer vangen betekent dat die school vis zich minder snel voortplant. Daardoor zul je in latere periodes minder vis kunnen vangen.

Maar als je geen vis vangt, loop je het risico dat een concurrent de vis voor je weg vist en dat de school toch niet goed groeit. Je zult moeten proberen samen te werken met je concurrenten die op dezelfde vis varen. Die afspraken over beperkte visvangst zijn vaak nuttig voor toekomstige goede vangsten.

Toch kan een slechte reputatie, verkregen door het verraden van afspraken, ook positieve effecten op je toekomstige visvangst hebben.

Geduld is vaak nuttig, maar je moet wel vis vangen om de kosten van je boten te betalen.

Leidt deze concurrerende visserij nu tot overbevissing en uitroeiing van de vis? Het zal afhangen van de houding (agressief of geduldig), het vertrouwen in de collega-vissers en het inzicht (wat levert over het hele spel de meeste visjes op) van de spelers.

Welke tactiek levert je de winst?

Doel

Probeer als eerste je visserij-bedrijf te laten uitgroeien tot 4 boten. Je begint elk met 2 boten.

Igv. 3 spelers begint ieder met 3 boten.

Igv. 3 en 4 spelers moet je je bedrijf tot 5 boten uitbreiden om te winnen.

Begin

Voer het onderstaande bij "**Voorbereiding**" in volgorde uit.

Lees daarna de onderdelen van de "**Speelbeurt**" globaal door.

Lees vervolgens het laatste hoofdstuk, het "**Plaatsen van de eerste boten**".

Begin daarna met de eerste "**Speelbeurt**" en werk de onderdelen daarvan elke beurt in volgorde af.

Het is aan te bevelen tijdens het spel af te spreken wie welke soort schelpen aanvult. De schelpen kunnen eerst 'ondersteboven' worden neergelegd, zodat de spelers kunnen zien of het goed wordt neergelegd.

Voorbereiding

-Leg het speelbord in het midden van de tafel.

-Pak de twee haaien, golven en virussen.

Loot met de 178 fiches de beginposities van de haaien, golven en virussen.

Zet deze in de richting waarbij ze de langste weg rechtdoor kunnen zwemmen zonder op de kade of een eiland te stuiten.

Wanneer 2 of 3 richtingen evenlang zijn, zet je ze in de richting waarbij ze naar bruine kade of eiland gaan.

-Loot vervolgens voor elke vissoort 3 beginposities in het meer en leg daar een schelpje op. De drie soorten schelpen symboliseren de drie vissoorten.

Loot igv. 5 spelers nog een extra rond visje op een beginpositie.

Loot igv. 6 spelers ook voor de andere twee vissoorten (schelpsoorten) een vierde beginpositie.

-Zet nu in elk vak wat aan een visje grenst, een visje van dezelfde soort. Begin met de ronde schelpen, daarna de witte, daarna de torentjes.

Zet geen visjes in vakken waar al een visje of iets anders staat. Er kunnen dus geen twee soorten vis in één vak liggen. (Rond een schelpje op een open plek in het meer komen dus 6 schelpjes.)

-Deel aan elke speler drie visjes. Het maakt niet uit welk soort. Deze visjes leg je recht voor je tegen het speelbord. Dit is je beginkapitaal van je visjesreservoir waar je tijdens het spel bootjes mee moet kopen en onderhouden.

-Elke speler kiest nu een bootkleur en legt daarvan het plateau voor zich en z'n 4 boten erbij.

-Loot nu voor wie er moet beginnen. Wie het hoogste cijfer uit de overgebleven lootnummers trekt, begint.

-Vervolgens wordt om beurten de eerste boot in het meer gezet, vervolgens de tweede. Hoe de boten voor de eerste beurt in het meer worden geplaatst, volgt aan het eind van dit reglement onder "Plaatsen van de eerste boten". Eerst volgen de regels voor alle beurten.

Speelbeurt

In elke beurt worden vijf onderdelen in onderstaande volgorde gespeeld.

-vissen/varen of verkopen van je boot

-onderhoudskosten van je boten betalen

-bewegen van haaien, golven en virussen

-groei van visscholen

-kopen van nieuwe boot

-vissen/varen of verkopen van je boot

Degene die volgens de loting moest beginnen, begint elke beurt met zijn boot nummer één. Vervolgens komen de andere nummers één met de klok mee aan de beurt. Daarna zet de laatste speler uit dat rijtje zijn tweede boot, gevolgd door de andere spelers tegen de richting van de klok in. Zo gaat dat elke beurt. Verkochte boten vallen uit het rijtje.

Boten met nummer 3 en 4 worden (als ze eenmaal gekocht zijn) in dezelfde volgorde gespeeld. Dus met boot 3 begint speler één weer, gevolgd door spelers in de richting van de klok. Met boot 4 begint de laatste speler, gevolgd door spelers tegen de richting van de klok in. Zo komt elke boot in het meer elke speelbeurt één keer aan bod.

Elke keer als je met één van je boten vaart, mag je twee dingen doen. Eerst draaien, vervolgens varen.

Als je draait, draai je één slag naar links of rechts (60 graden). Je hoeft je boot niet te draaien, zodat er drie richtingen zijn, waarin je boot nu kan staan.

Vervolgens kun je varen in de richting waarin je boot staat. Dan vaar je met je boot één vak. Je hoeft niet te varen, zodat je ook alleen kunt draaien en ook kunt verkiezen je boot niet te bewegen.

Je mag nooit op/door een vak met een andere boot, walvis, haai of virus varen. Voor elke boot in het meer ligt er een visje op je plateau. De volgorde van de kuiltjes verwijst naar boot 1 t/m 4. De soort schelp geeft aan op welke vissoort die boot in het meer vaart. Op vakken in het meer waar een andere vissoort ligt, mag die boot niet komen. Dat mag wel op vakken waar visjes van de juiste soort liggen. Als je dat doet, mag je in de richting waarin je vaart door blijven varen zolang je op vakken vaart waar visjes van de juiste soort in liggen. Alle visjes in de vakken waar je door vaart, haal je van het bord en voeg je toe aan je visjes die voor je tegen het bord liggen.

Ipv. te varen, kun je ook de soort vis waarop je vaart, veranderen. Dan beweeg je je boot niet, maar haal je het visje weg van je plateau. In de volgende beurt vaar je dan ook nog niet, maar leg je je nieuw gekozen vissoort op je plateau. De beurt daarna kun je daarop gaan vissen.

Ipv. te varen, kun je ook je boot verkopen. Je haalt dan je boot uit het meer en legt deze bij je plateau. De prijs die je voor je boot krijgt, is 2 schelpen.

-onderhoudskosten van je boten betalen

Na het varen van alle boten, worden de kosten van de boten betaald.

Je betaalt, per boot die je in het meer hebt, één visje.

Als je deze kosten niet kunt betalen, betaal je het aantal visjes dat je hebt en neem je één boot van het bord.

Als je, door verkoop van je boot/boten tijdens je beurt(en), geen boot meer in het meer hebt, moet je nog wel 1 vis betalen. 1 vis is dus het minimum.

-bewegen van haaien, golven en virussen.

Haaien :

De haaien zwemmen elke beurt twee stappen rechtdoor (eerst de grootste haai).

Wanneer hij op de kade of een eiland stuit, draait de haai rechtsom terug. Hetzelfde geldt wanneer hij op een vak met een golf, haai of virus zou komen. (z'n baan maakt dan een draai van 120 graden). Wanneer rechtsom niet kan, buigt hij linksom terug. Als dat ook niet kan, zwemt de haai terug in de richting waar hij vandaan kwam. De haai blijft rechtdoor zwemmen als het op een vak met een boot komt. Hij zwemt dan één vak verder door. Een vak met een boot telt dus niet bij de twee zwemvakken.

Als de haai in een vak met een vis komt, zwemt hij door in de richting waarin hij de langste onafgebroken rij visjes in een rechte lijn doorzwemt, eventueel van verschillende soorten. Hij stopt wanneer het volgende vak een vak zonder vis of de kade of een eiland zou zijn. Alle visjes waar de haai over zwemt, eet hij op (haal ze van het bord). Daarbij eet hij ook bij elke stap naar het volgende vak het aan z'n rechterkant aangrenzende vak, wat hij passeert, leeg. (De langste weg voor de haai kan hoeken hebben door bijvoorbeeld te stuiten op een eiland.)

Golven :

De golven verplaats je vier vakken vooruit (eerst de grootste golf).

Elke keer als de golf bij z'n volgende stap op de kade, een eiland, een boot, golf, haai of virus zou komen, buigt hij rechtsom terug, net zoals de haai. Vakken met visjes waar de golf doorzwemt, tellen niet bij de vier vakjes. Dan zwemt de golf door totdat hij weer op lege vakken komt en tel je dan verder tot vier.

Als de golf door twee vakken achter elkaar met op beide vakken visjes van dezelfde soort, komt, neemt de golf van beide vakken een visje mee. In de volgende beurt zet de golf de visjes af in het derde en vierde lege vak waar hij door stroomt.

Dat moeten twee vakken naast elkaar zijn. Zo niet, dan gaat de golf met de visjes door totdat hij door twee lege vakken achter elkaar komt om de visjes los te laten. De golf stopt zelf in het eerste vak na het neerzetten van de visjes. In uitzonderlijke situaties waarin dit niet kan, wordt de golf helemaal niet verplaatst.

Virussen :

De virussen dobberen één vak per beurt rechtdoor (eerst het grootste virus).

Wanneer het stuit op de kade of een eiland, buigt het rechtsom, net als de golven en de haaien. Hetzelfde geldt wanneer het stuit op een walvis, haai of virus. Wanneer het op een vak met een boot komt, stroomt het virus onder de boot door en gaat het een vak verder rechtdoor.

Als het virus in een vak met een visje terecht komt, blijft het niet in dat vak staan maar verplaats je het nog een stap, rechtsom terug met dezelfde hoek als bij het stuiten op de kade. (Als dat geen leeg vak is draait het virus linksom terug. Wanneer dat ook geen leeg vak is draait het virus helemaal terug naar het lege vak waar het vandaan kwam.)

Het virus besmet de vis in het vak waarin het virus kwam en meteen ook de visjes van dezelfde soort die direkt aan dat visje grenzen. Leg dan de zwarte bonen bij de zieke visjes.

Zieke visjes tellen niet meer mee met de voortplanting (de groei) van de school. Ze sterven de volgende beurt, maar besmetten dan eerst nog andere visjes. Elke keer worden, voor het dobberen van het virus, alle vissen ziek in de vakken die direkt grenzen aan vakken met zieke vis van dezelfde soort. Vissen van andere soorten worden pas ziek als er twee zieke vissen aan grenzen. Bij de nieuwe zieke visjes leg je weer zwarte bonen. De zieke visjes waardoor ze besmet zijn, sterven. Haal dan deze dode visjes met de zwarte bonen van het bord. De nieuwe zieke visjes kunnen in de volgende beurt weer besmetten en sterven.

Zieke visjes kunnen, net als de gezonde visjes uit de zee gevestigd worden. Zieke visjes die je vangt, voeg je niet toe aan je visjes kapitaal.

De golven nemen geen zieke visjes mee, de haaien eten wel zieke vis net zoals de gezonde vis.

-groei van visscholen

Vervolgens zet je een extra visje in elk vak met een visje wat helemaal is omsloten door zes vakken met visjes van dezelfde soort. Er kunnen niet meer dan twee visjes in een vak (altijd van dezelfde kleur).

Daarna zet je een visje in elk leeg vak waaraan twee vakken met visjes van dezelfde soort grenzen, waarbij die twee vakken met visjes aan elkaar grenzen.

Als dit voor een leeg vak op verschillende manieren geldt, komt er toch maar één visje op te liggen.

Vul altijd eerst de ronde visjes aan, daarna de witte, daarna de torentjes.

-kopen van nieuwe boot

Een nieuwe boot kost 8 visjes.

Je kunt één boot tegelijk kopen.

Als je een boot koopt, koop je je hoogst genummerde boot. Dus als bijv. boot 1 en 4 in het meer liggen, moet je eerst boot 3 kopen. Als meerdere spelers tegelijk kiezen om een boot te kopen, koopt eerst de speler met de meeste boten in het meer. Als dat gelijk is, koopt de speler met de meeste visjes eerst. Is dat ook gelijk, dan wordt eerst de boot gekocht die het eerst aan de beurt zal zijn bij het varen.

De nieuw gekochte boot kun je op elk leeg vak in de zee neerzetten. Pas in de eerstvolgende zet waarin je met die boot aan de beurt bent, kies je een vissoort om op je plateau te leggen en draai en verplaats je die boot nog niet, waarna je vanaf de beurt daarna kunt gaan varen en vissen.

Plaatsen van de eerste boten

Degene die volgens de loting moet beginnen, zet zijn boot nummer één in het meer op een vak waarin geen vis, walvis, haai of virus ligt. Vervolgens doen de andere spelers hetzelfde met de richting van de klok mee. Er kan per vak maar één boot liggen. Nadat alle spelers boot één in het meer hebben gezet, volgt boot twee. Daarmee begint de speler die als laatste boot één in het meer heeft gezet, vervolgens de andere spelers tegen de richting van de klok in. De speler die als eerste boot één had neergezet, zet dus als laatste zijn tweede boot neer. Igv. drie spelers wordt er een derde boot door alle spelers neergezet. Daarmee begint de eerste speler weer.

Elke keer als je een boot neerzet leg je een vissoort op je plateau in het kuiltje (kuil 1 t/m 4) wat bij die boot hoort. Dit is de vissoort waarop die boot begint te vissen. Voor de boten waarmee je begint, moet je voor verschillende vissoorten kiezen. Dus als je voor je boot-1 kiest voor bijv. de ronde schelpen, moet je voor je boot-2 kiezen voor de witte of de torenschelpen. Igv. 3 spelers begin je met drie boten, dus vis je eerst op alle soorten vis.

Regels voor twee spelers

Bij twee deelnemers mis je het samenwerkingsaspect in het spel. Toch is het als denkspel wellicht het meest interessant.

Beide spelers beginnen met 4 boten van één kleur in het meer en kiezen een tweede kleur om mee te varen.

Van je eerste vier boten moet op elke soort vis tenminste één boot vissen.

De volgorde van het plaatsen en vissen van de boten is analoog aan bovenstaand spelreglement.

Wie als eerste z'n zevende boot koopt, wint het spel.

succes