



Inleiding

Hé daar, kleine vissertjes! Pak je "altijd beet"-vislijn op en ga naar de vijver!

Werp jezelf in een gek spelletje vissen!

De eerste speler die de 5 visdoelen bereikt, wint het spel en wordt de kampioen van de vijver!

Doelstelling

Werp je in een gek spelletje vissen!

Om een goede visser te zijn, moet je zo snel mogelijk de juiste items vangen met je "altijd beet"-vislijn.

De eerste speler die 5 visdoelen bereikt, wint het spel en wordt de kampioen van de vijver!

Spelvoorbereiding

- 1- Plaats de onderkant van de doos in het midden van de tafel. Dit zal de vijver zijn.
- 2- Plaats alle items in de vijver: vissen, kikkers, laarzen en de eend.
- 3- Schud de viskaarten en vorm een stapel, met de beeldzijde naar beneden, naast de vijver.
- 4- Laat iedereen zijn vislijn kiezen.

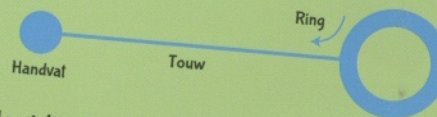
Je bent klaar om te gaan vissen.

SPELONDERDELEN

- 1 vijverbord
- 4 vislijnen
- 4 vissen (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 4 laarzen (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 4 kikkers (1 blauw, 1 oranje, 1 groen, 1 paars)
- 1 gele eend
- 32 viskaarten



HOE DE "ALTIJD BEET"-VISLIJNEN TE GEBRUIKEN



- Neem de vislijn alleen bij het handvat.
- Vang items met behulp van de ring aan het uiteinde van de vislijn.
- Trek de items naar je toe om ze uit de vijver te krijgen.
- Pas op: je mag je vingers of het touw van je vislijn niet gebruiken om voorwerpen in de vijver aan te raken, alleen de ring mag je gebruiken.

Hoe te spelen

De jongste speler draait de eerste viskaart om en legt deze met de afbeelding naar boven naast de stapel. Ze kondigen aan dat het vissen kan beginnen:

Splash!

Spelers moeten proberen de meeste items te vangen terwijl ze de regels van de kaart volgen. Er zijn 3 soorten kaarten, elk met specifieke regels:

- Vis op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden.
- Vis **NIET** op items met de kleur **OF** de vorm die op de kaart getoond worden.
- Vis op items met de kleur **EN** de vorm die op de kaart getoond worden.



Voorbeeld 1: Je mag alle kikkers en vissen vangen en alle groene items.



Voorbeeld 2: Je mag alle items vangen behalve de laarzen en de oranje items.



Voorbeeld 3: Je kunt de oranje en paarse laarzen vangen, de blauwe en groene vis en de oranje kikker.

Wanneer een speler de eend vangt, eindigt de ronde en wordt de winnaar bepaald.

HET IS VERBODEN:

- de eend te vangen, tenzij je al minstens 1 ander item hebt gevangen.
- te voorkomen dat andere spelers vissen.

Spelers controleren dan hun vangst:

- Als een speler een of meer items heeft gevangen die niet overeenkomen met die op de kaart, kan die speler niet winnen.
- De speler die de meeste items heeft gevangen (de eend niet meegerekend) wint de kaart van deze ronde.
- Bij een gelijkspel tussen spelers met de meeste items (de eend niet meegerekend), moet de speler die de eend heeft gevangen, beslissen welke van deze spelers de kaart wint.

Spelers plaatsen vervolgens alle items die ze hebben gevangen terug in de vijver.

Een nieuwe ronde kan beginnen. De speler die de eend heeft gevangen, draait een nieuwe viskaart om.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler 5 kaarten heeft gewonnen. Deze speler wint het spel.