

Vinnenvloot

Een turbulent spel voor 2 – 4 opmerkzame personen van 4 tot 99 jaar.

Spelidee: Reiner Knizia
Illustraties: Anja Dreier-Brückner
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud:

- 4 schepnetten
- 1 Ollie de zeebonk poppetje
- 23 rechthoekige doelwitkaarten
- 20 aan beide zijden bedrukte gegolfde viskaarten
- 1 spelhandleiding

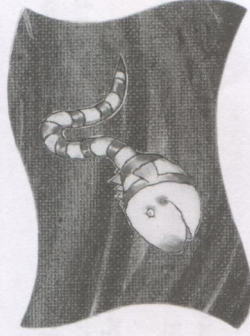
De kinderen proberen met hun schepnet bepaalde vissen te vangen of de brutale Ollie de zeebonk te pakken te krijgen. Maar opgelet: de vissen lijken heel erg op elkaar en meer dan eens komt een kind dat een verkeerde vis heeft gevangen voor een onaangename verrassing te staan ...

Doel van het spel:

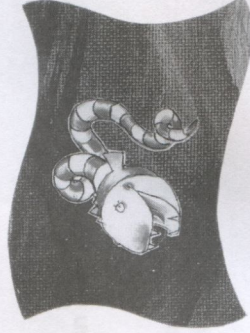
Wie met zijn schepnet zo veel mogelijk vissen vangt en misschien ook nog Ollie de zeebonk te pakken krijgt, verzamelt de meeste waardevolle doelwitkaarten.

De vis- en doelwitkaarten:

Bekijk de gegolfde viskaarten eens goed. De kaarten zijn aan **beide kanten bedrukt**: Aan de ene kant is telkens een **ongevaarlijke** vis te zien die gevangen moet worden. Aan de andere kant staat bijna dezelfde vis afgebeeld. Maar niet helemaal! Hij heeft namelijk scherpe tanden: deze vis is **gevaarlijk** en mag niet worden gevangen.

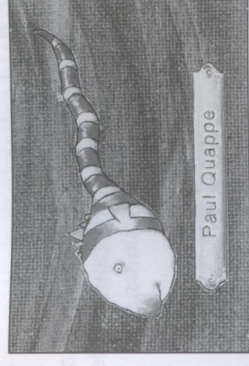


vis zonder tanden = ongevaarlijk: vangen (kant 1 van de kaart)

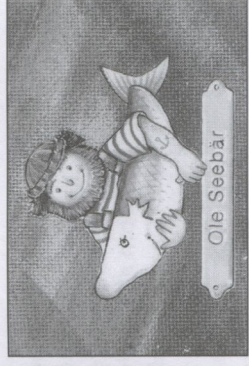


vis heeft tanden = gevaarlijk: niet vangen! (kant 2 van de kaart)

doelwitkaarten bekijken



Paul Quappe



Ollie de zeebonk

doelwitkaart vis

Doelwitkaart Ollie de zeebonk

Spelvoorbereiding:

Elk kind neemt een **schepnet**.

schepnet pakken

doelkaarten schudden

De doelwitkaarten worden geschud en omgekeerd op een stapel gelegd.

viskaarten neerleggen

De **viskaarten** worden geschud en over tafel verdeeld. Er moet op worden gelet, dat er niet meer dan 3 tot 5 vissen met tanden te zien zijn. Tussen de afzonderlijke vissen moet net zo veel ruimte zijn, dat jullie schepnet telkens maar een enkele vis kan vangen.

Ollie de zeebonk in het midden op tafel zetten

Ollie de zeebonk wordt voor iedereen goed bereikbaar in het midden tussen de viskaarten gezet.

Om het spel in het begin wat gemakkelijker te maken ...

- ... kunnen jullie aanvankelijk met **minder viskaarten** spelen. Verwijder dus zo nodig een aantal viskaarten met hun bijbehorende doelwitkaarten.
 - ... spelen jullie om te beginnen zonder de gevaarlijke vissen. Alle viskaarten liggen zodanig op tafel dat er **alleen vissen zonder tanden** te zien zijn.
 - ... spelen jullie eerst een keer **zonder Ollie de zeebonk**. Ollie en de drie bijbehorende doelwitkaarten blijven dan in de doos.
- Natuurlijk kunnen jullie deze drie mogelijkheden ook combineren en zo zelf de moeilijkheidsgraad bepalen.

Spelverloop:

Alle kinderen nemen hun schepnet in een hand en zetten het rechtop op tafel (het net staat open).

1. Doelwitkaarten omdraaien:

Het kind met de scherpste tanden krijgt als eerste de stapel doelwitkaarten. Met zijn vrije hand draait het de bovenste kaart snel om en legt deze open op de stapel neer. Daarbij roept het luid: "vis, ahoi!"

Opgelet: als de kaart wordt omgedraaid, moet hij voor alle kinderen tegelijk goed te zien zijn.

2. Vangen

Wat staat er op de doelwitkaart afgebeeld?

• Staat Ollie de zeebonk op de kaart?

Wie denkt dat hij Ollie op de doelwitkaart heeft herkend, vangt het houten stuk met zijn schepnet.

Als Ollie de zeebonk op de doelwitkaart herkend is en is gevangen, dan ontvangt het kind als beloning de doelwitkaart.

Opgelet: heeft het kind Ollie de zeebonk gevangen, terwijl hij niet op de doelwitkaart stond afgebeeld? Dan krijgt het kind geen doelwitkaart, maar moet een van zijn eigen kaarten afgeven (wanneer het er al een heeft).

Vervolgens wordt Ollie de zeebonk terug in het midden gezet en begint er een nieuwe ronde.

• Staat er een vis op de kaart?

Als er een vis op de doelwitkaart te zien is, moet deze zo snel mogelijk tussen de op tafel liggende viskaarten worden gezocht. Als de vis op de gevonden viskaart **geen tanden** heeft, is hij ongevaarlijk en kan gevangen worden door het schepnet op de kaart te leggen.

Opgelet: wie een vis met zijn schepnet heeft gevangen, mag het schepnet niet meer weghalen, ook niet als hij merkt dat hij zich vergist heeft.

Gevangen vissen controleren:

Door alle opwinding kan gemakkelijk een verkeerde vis gevangen worden. Daarom moet nu eerst de vangst worden gecontroleerd. De gevangen vissen worden gezamenlijk door iedereen met de op de doelwitkaart afgebeelde vis vergeleken.

gevaarlijke vis =
doelwitkaart
teruggeven

goede vis zonder
tanden =
doelwitkaart
pakken,
verkeerde vis
zonder tanden =
niets aan de
hand

verschillende
kinderen vangen
goede vis

viskaarten
blijven liggen

geen vangst =
nieuwe kaart

- Als een van de kinderen een gevaarlijke vis met tanden heeft gevangen, moet het een van zijn al eerder buitgemaakte doelwitkaarten teruggeven en in de doos leggen. Als het nog geen doelwitkaarten heeft, kan het ook niets wegleggen.

- Heeft een van de kinderen de op de doelwitkaart afgebeelde vis zonder tanden gevangen?
Als beloning ontvangt het de doelwitkaart.

- Heeft een van de kinderen een verkeerde vis zonder tanden te pakken gekregen?
Dan hoeft dat kind weliswaar niet een van zijn doelwitkaarten af te geven, maar het ontvangt er ook geen.

Tip: voor bijzonder dappere spelrondes kan worden afgesproken dat voor het vangen van verkeerde maar ongevaarlijke vissen ook een doelwitkaart moet worden afgegeven.

- Heeft niet slechts een kind, maar hebben meerdere twee kinderen hun schepnet op de gezochte vis liggen?
 - Als er meerdere schepnetten op de vis liggen, dan telt de onderste.
 - Als de schepnetten naast elkaar op de viskaart liggen, dan telt het schepnet dat het grootste deel van de vis bedekt.

- Heeft geen enkel kind de juiste vis te pakken gekregen?
De doelwitkaart wordt in de doos gelegd.

Als alle gevangen vissen gecontroleerd zijn, is de vangstronde ten einde.

Belangrijk: de viskaart blijft in elk geval in het midden liggen.

Wanneer geen enkel kind een vis vangt, omdat de omgedraaide vis met z'n gevaarlijke tanden op tafel ligt, dan wordt de doelwitkaart in de doos gelegd.

3. De volgende ronde begint:

Het kind dat de juiste vis heeft gevangen of Ollie met succes heeft gevangen, pakt de stapel doelwitkaarten. Als tijdens de laatste ronde niemand succes heeft gehad, dan blijft de stapel bij het kind van de vorige ronde liggen.

Iedereen bereidt zich zoals boven beschreven op de nieuwe ronde voor en dan wordt – opnieuw begeleid door een luid "vis ahoi!" – de volgende doelwitkaart omgedraaid.

doelwitkaarten
op: wie heeft de
meeste?

Einde van het spel:

Wanneer de laatste doelwitkaart is omgedraaid en ook deze vangstronde is beëindigd, is het spel afgelopen. Het kind dat nu met zijn doelwitkaarten de hoogste stapel kan bouwen, heeft gewonnen.



La pêche à l'épissette

Un jeu turbulent pour 2 à 4 joueurs attentifs, dès 4 à 99 ans.

Idée :

Reiner Knizia

Illustration :

Anja Dreier-Brückner

Durée d'une partie :

env. 10 minutes

Contenu :

4 épissettes

1 pion capitaine Ole

22 cartes rectangulaires de détermination

18 cartes-poissons en forme de vague, imprimées des deux côtés

1 règle du jeu

Les joueurs essayent d'attraper certains poissons avec les épissettes ou de prendre Ole, l'impertinent capitaine. Mais attention : les poissons se ressemblent beaucoup et le joueur qui ne va pas attraper le bon, va avoir une désagréable surprise.

But du jeu :

Celui qui va attraper beaucoup de poissons recherchés, et peut-être aussi le capitaine Ole, pourra récupérer la plupart des cartes de détermination.

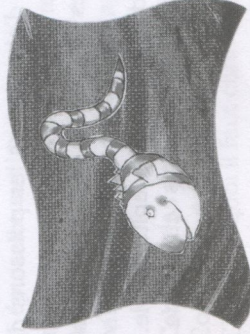
recupérer des
cartes de
détermination

regarder les
cartes-poissons
et les comparer

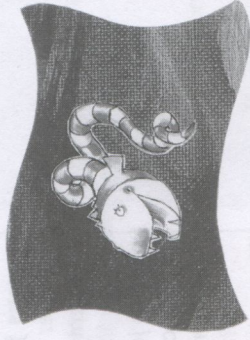
Les cartes-poissons et les cartes de détermination

Regardez bien les **cartes-poissons** en forme de vague. Elles sont **imprimées des deux côtés** : sur un côté, il y a toujours un poisson **inoffensif**. Vous avez le droit d'attraper ce poisson.

Le poisson dessiné de l'autre côté de la carte est presque pareil : la seule différence est qu'il a des dents pointues. Ce poisson est **dangereux** et il ne faut pas le pêcher.



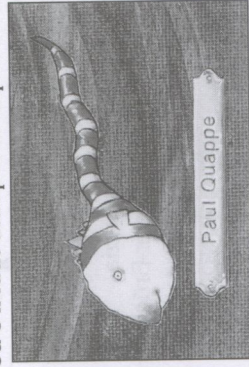
*poisson sans dents = inoffensif :
l'attraper (côté n° 1 de la carte)*



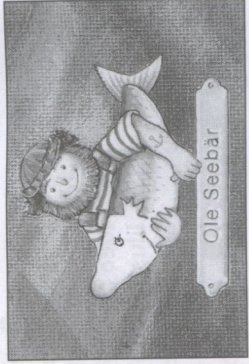
*le poisson a des dents = il est
dangereux: ne pas l'attraper !
(côté n° 2 de la carte)*

regarder les
cartes de
détermination

Sur les cartes de détermination, il y a soit un poisson inoffensif soit le capitaine Ole. Ces cartes indiquent quel poisson doit être pêché ou s'il faut attraper le capitaine Ole.



carte de détermination
avec poisson



carte de détermination avec le
capitaine Ole

Préparatifs :

Chaque joueur prend une épuisette.

prendre les
épuisettes,
mélanger les
cartes de
détermination,
répartir les
cartes-poissons

Mélanger les cartes de détermination et en faire une pile retournée.

Mélanger les **cartes-poissons** et les répartir sur la table.

Faire attention à ce qu'il n'y ait pas plus de 3 à 5 cartes tournées du côté du poisson dangereux.

Laisser de la place entre les poissons de manière à ne prendre qu'un seul poisson dans l'épuisette.

Placer le **capitaine Ole** au milieu des cartes-poissons de manière à ce qu'il soit accessible à tous.

poser le capi-
taine Ole au
milieu de la table

Pour faciliter le jeu au départ, ...

... vous pouvez d'abord jouer avec **moins de cartes** qu'il y a dans le jeu. Retirez éventuellement quelques cartes-poissons et les cartes de détermination correspondantes.

... vous jouez d'abord sans les poissons dangereux. Pour cela, poser les cartes-poissons sur la table de manière à ce qu'elles soient toutes tournées du côté des **poissons inoffensifs**.

... vous jouez d'abord sans le capitaine Ole. Vous laissez donc le **pion-capitaine** et les trois cartes de détermination correspondantes dans la boîte.

Vous pouvez bien entendu combiner les trois suggestions ci-dessus et déterminer vous-mêmes le degré de difficulté du jeu.

Déroulement du jeu :

Les joueurs prennent chacun leur épuisette dans une main et la tiennent debout devant eux (le filet étant en haut).

1. Retourner une carte de détermination

Le joueur qui a les dents les plus pointues prend en premier la pile des cartes de détermination. Avec sa main libre, il retourne vite la carte du haut et la pose à côté de la pile de manière à ce qu'on voie ce qu'il y a dessus.

Après, il crie tout fort : "Poisson en vue !"

Attention : les joueurs doivent pouvoir voir la carte tous en même temps.

2. Pêcher

Qu'est-ce qu'il y a sur la carte de détermination ?

• C'est le capitaine Ole ?

Celui qui pense avoir reconnu Ole sur la carte de détermination, attrape le pion avec son épuisette.

Si un joueur a bien reconnu Ole sur la carte de détermination et s'il l'a attrapé, il prend la carte de détermination en récompense.

Attention : si Ole a été attrapé bien qu'il ne soit pas apparu sur la carte de détermination, le joueur doit alors redonner l'une de ses cartes de détermination (à condition qu'il en ait déjà).

Remettre Ole au milieu du jeu. Une nouvelle partie commence.

• C'est un poisson ?

S'il y a un poisson sur la carte de détermination, il faut vite chercher où il se trouve parmi les cartes-poissons.

Si le poisson qui a été découvert parmi les cartes-poissons n'a pas de dents, c'est le bon et on peut l'attraper en posant son épuisette sur la carte.

Attention : celui qui a attrapé un poisson avec son épuisette n'a pas le droit de la retirer s'il s'aperçoit qu'il s'est trompé de carte.

Contrôler les poissons attrapés.

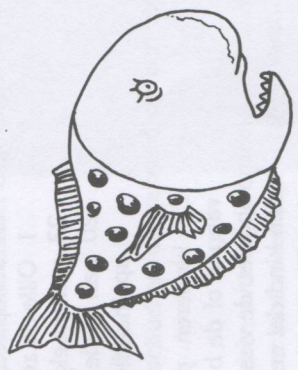
Comme tout va très vite, il arrive qu'on prenne le mauvais poisson. C'est pourquoi il faut contrôler la prise.

Tous comparent les poissons attrapés avec le poisson dessiné sur la carte de détermination.

Tous se préparent pour la nouvelle partie, comme décrit plus haut. Le joueur prend la carte posée au dessus de la pile et, en criant à nouveau : "Poisson en vue", il la retourne.

Fin du jeu :

Lorsque la dernière carte de détermination est retournée et que la partie correspondante est terminée, le jeu est fini.
Le joueur qui a la pile de cartes de détermination la plus haute est le gagnant.



Plus de cartes de détermination ?
Qui en a le plus ?

- L'un des joueurs a attrapé un poisson dangereux avec des dents ?
Il doit redonner l'une de ses cartes de détermination et la remettre dans la boîte. S'il n'a encore pas de cartes de détermination, il n'en redonne pas.

- L'un des joueurs a attrapé le bon poisson, c'est-à-dire le même poisson (sans dents) que sur la carte de détermination ?
En récompense, il prend la carte de détermination.

- L'un des joueurs a attrapé un poisson qui n'a pas de dents, mais ce n'est pas le même que celui dessiné sur la carte de détermination ?
Le joueur ne doit pas redonner de carte de détermination, et bien sûr il ne la prend pas non plus.
Conseil : on pourra aussi décider que le joueur redonne quand même une carte dans ce cas-là.

- Plusieurs joueurs ont posé leurs épuisettes sur le poisson recherché ?
 - Si plusieurs épuisettes sont posées les unes sur les autres, celle du dessous compte.
 - Si les épuisettes sont posées les unes à côté des autres sur une carte-poisson, celle qui recouvre la plus grande partie du poisson compte.

- Aucun des joueurs n'a pris le bon poisson ?
Remettre la carte de détermination dans la boîte.

Une fois que tous les poissons attrapés ont été contrôlés, cette partie est terminée.
N.B. : la carte-poisson reste au milieu du jeu.

Si aucun des joueurs n'a attrapé de poisson parce que le poisson visible sur la carte-poisson est celui qui a des dents, on remet la carte de détermination dans la boîte.

3. La partie suivante commence :

Le joueur qui a pêché le bon poisson ou attrapé Ole, prend la pile de cartes de détermination.

Si personne n'a récupéré de carte de détermination au tour précédent, c'est le même joueur qui continue.

poisson dangereux = redonner une carte de détermination

bon poisson sans dents = il prend la carte de détermination, mauvais poisson sans dents = il ne se passe rien

plusieurs joueurs attrapent le bon poisson

laisser les cartes-poissons, pas de prise = nouvelle carte