

Inhoud: 4 spelersborden, 4 sets van 6 beperkingsfiches, 4 babyhaai-pionnen, 1 papahaai-bord, 1 dobbelsteen, 120 vissenblokjes en 1 stoffen zakje.

Papahaai neemt zijn kleintjes mee op visies. Wie wordt de beste? Bij elke beurt vangen de jonge haaien 4 vissen, maar deze mogen ze niet allemaal houden. Elke speler moet zijn vissen dan ook zorgvuldig uitkiezen om zo veel mogelijk velden op zijn bord vol te maken. Een eenvoudig en roofzuchtig strategiespel!

Spelprincipe: De spelers hebben 7 beurten waarin ze zoveel mogelijk vissenblokjes op hun bord moeten proberen neer te leggen. Bij elke beurt vangen ze 4 vissen, maar hun beperkingsfiche geeft aan welke vissen ze wel en niet mogen houden. Sommige moeten ze aan de papahaai geven. Als een speler erin slaagt een rij vissen op zijn bord te maken, kan hij proberen vis van de papahaai terug te pakken. Aan het einde van het spel leveren alleen de velden die helemaal vol zijn punten op.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk velden volmaken.

Voorbereiding van het spel: Elke speler kiest een bord en pakt een babyhaai-pion en de bijbehorende set van 6 beperkingsfiches. Hij legt het bord voor zich neer en plaatst de 6 beperkingsfiches willekeurig op de velden met nummer 1 tot 6. Hij plaatst zijn babyhaai op veld nr. 1.



De 120 blokjes moeten in het zakje worden gestopt en midden tussen de spelers worden gelegd. Het papahaai-bord en de dobbelsteen worden ernaast gelegd.

De visgebieden

De borden van de spelers stellen hun visgebied voor en alle vis die ze kunnen vangen. Dit gebied is onderverdeeld in verschillende aanvalszones, met nummer 1 tot 7.

- 3 rijen van 3 verticale velden: zone 1, 2 en 3,
- 3 rijen van 3 horizontale velden: zone 4, 5 en 6,
- 1 extra rij van 3 velden, die aan het einde van het spel wordt gekozen: zone 7.

Elke beurt komt overeen met 1 aanvalszone.

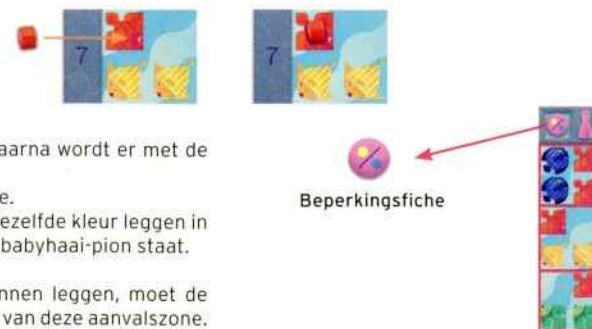
Bijvoorbeeld: tijdens hun 1e beurt moeten de babyhaaien in aanvalszone nr. 1 vissen.

Een vis vangen

De gekleurde blokjes stellen de vissen op de borden voor:



- Om een vis te vangen plaatst een speler een blokje in dezelfde kleur op de vis op zijn bord die hij wil vangen.



Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler pakt eerst 4 blokjes uit het zakje.

Dan mag hij deze blokjes op de vissen in dezelfde kleur leggen in de 3 velden van de aanvalszone waar zijn babyhaai-pion staat.

Maar om de gepakte blokjes neer te kunnen leggen, moet de speler rekening houden met de beperking van deze aanvalszone.

X Geen beperkingen.	2 De speler moet 2 blokjes naar keuze aan de papahaai geven.	De speler geeft al zijn groene blokjes OF al zijn rode blokjes aan de papahaai.
1	De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai.	Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven.
1	De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai.	Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven.
1	De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai.	Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven.
1	De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai.	Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven.
1	De speler geeft al zijn gele blokjes OF al zijn blauwe blokjes aan de papahaai.	Als een van de twee kleuren ontbreekt, moet hij de blokjes in de andere kleur geven.

De blokjes voor de papahaai moeten op het papahaai-bord worden geplaatst. Ze kunnen door de spelers worden teruggepakt: zie 'Stelen van de papahaai'.

Als de blokjes niet neergelegd kunnen worden, worden ze aan de papahaai gegeven.

Wanneer de speler zijn blokjes heeft neergelegd, is zijn beurt voorbij en verplaatst hij zijn babyhaai-pion naar het volgende genummerde veld.

De volgende speler is dan aan de beurt.

Stelen van de papahaai

Wanneer een speler alle vissen van dezelfde rij (horizontaal of verticaal) heeft gevangen, kan hij proberen blokjes terug te pakken van de papahaai.



Alle vissen van de rij zijn gevangen.

De speler gooit met de dobbelsteen:

X

Mis! De speler mag niets stelen.

1

Alle spelers stelen om beurten 1 blokje van de papahaai. De speler die aan de beurt is begint.

1

De speler steelt 1 blokje van de papahaai.

2

De speler steelt 2 blokjes van de papahaai.

/

De speler steelt alle gele blokjes OF alle blauwe blokjes van de papahaai.

/

De speler steelt alle groene blokjes OF alle rode blokjes van de papahaai.

NB:

- De van de papahaai teruggepakte blokjes kunnen op elk veld van het bord worden geplaatst, ongeacht de aanvalszone, maar wel op de juiste kleur.
- Als een speler tijdens dezelfde beurt 2 rijen volmaakt, mag hij maar één poging wagen om blokjes terug te pakken van de papahaai.
- Als een speler tijdens de beurt van een tegenstander een rij volmaakt, mag hij proberen om blokjes terug te pakken van de papahaai.

De 7e beurt

Voor zijn 7e en laatste beurt mag de speler een zone 7 kiezen. Hier plaatst hij dan zijn babyhaai-pion en bepaalt hij ook zijn laatste aanvalszone. Er hoeft nu geen rekening te worden gehouden met de beperking.



of



Einde van het spel:

Het spel is afgelopen zodra alle spelers 7 keer aan de beurt zijn geweest.

De punten worden dan geteld:

- Elk vol veld levert 1 punt op.
- Elke rij van 3 velden (horizontaal of verticaal) die helemaal vol is, levert 2 punten op.
- Lege of niet helemaal volle velden leveren geen punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel en wordt het meest geduchte roofdier van de oceanen (na de papahaai natuurlijk!).

Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld: De speler heeft hier 5 punten: 3 velden zijn vol (= 3 punten) + 1 rij van 3 velden is compleet (= 2 extra punten).

Een spel van Flavien Dauphin.



7-99 år



2 till 4 spelare



15 min

Spelregler

S

Innehåll: 4 spelplattor, 4 uppsättningar med 6 begränsningsbrickor, 4 bebishajpjäser, 1 pappa-haj-spelplatta, 1 tärning, 120 fiskkuber och en tygpåse.

Pappa haj tar med sina hajbarn på en fiskelektion. Vem är bäst på att fiska? Under varje spelrunda fångar småhajarna 4 fiskar, men inte alla går att behålla. Var och en måste göra rätt val för att fylla så många rutor som möjligt på sin spelplatta. Ett vilt och enkelt strategispel!

Spelprinciper: Spelarna har 7 spelrundor på sig att fylla sin fiskeplatta med så många fiskkuber som möjligt. Under varje spelrunda fångar spelarna 4 fiskar, men beroende på begränsningarna får de inte spara alla och vissa fiskar måste ges till pappa haj. Om en spelare lyckas fylla en rad med fiskar på sin spelplatta, kan hen försöka att få tillbaka fiskar från pappa haj. Endast kompletta rutor ger poäng.

Spelets mål: Fylla så många rutor som möjligt.

Förberedelse: Varje spelare väljer en platta och tar en bebishajspjäs och motsvarande uppsättning med 6 begränsningsbrickor. Hen lägger spelplattan framför sig och placerar slumpmässigt ut de 6 begränsningsbrickorna i rutorna numererade från 1 till 6. Spelaren placerar sin bebishajpjas på ruta 1.

De 120 fiskkuberna stoppas i tygpåsen och placeras mellan spelarna. Pappa-haj-spelplattan och tärningen placeras bredvid.

Fiskezoner

Spelarnas plattor representerar deras fiskezon och alla fiskar som de kan fånga. Denna fiskezon är indelad i flera anfallszoner numererade från 1 till 7.

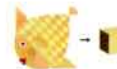
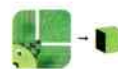
- 3 fält med 3 lodräta rutor: zon 1, 2 och 3.
- 3 fält med 3 vågräta rutor: zon 4, 5 och 6.
- 1 fält med 3 extra rutor som väljs i slutet av en runda: zon 7.

Varje spelrunda motsvarar 1 anfallszon.

Till exempel: under den 1:a spelrundan kan bebishajarna fiska i anfallszon 1.

Fiska en fisk

De färgade kuberna representerar fiskarna på plattorna:



Bebishajspjäs



Begränsningsbrickor



Pappa-haj-spelplatta

Anfallszon 1 Anfallszon 2 Anfallszon 3



Anfallszon 4

Anfallszon 5

Anfallszon 6