



# Een visspel

voor 2 tot 5 spelers vanaf 8 jaar • Bedacht door Davide Rigolone

**Een leuke visvangst met gekleurde dobbelstenen!** De vissers staan aan de oever van de rivier. Om veel vis te kunnen vangen, mogen de vissers niet in slaap vallen! Een lekkere espresso erbij en een goede worp met de dobbelstenen geven je gegarandeerd een flinke visvangst!

## Inhoud van het spel

- **29 vissen**, waarvan 28 blauwe vissen en 1 goudkleurige vis
- **6 dobbelstenen**, waarvan 3 blauwe, 2 rode en 1 witte dobbelsteen
- **10 zwarte jetons**
- **1 vijver** (de bodem van de doos)
- **1 spelreglement**

## Doel van het spel

De speler die de meeste vissen heeft gevangen, is de winnaar. Als er meerdere spelers evenveel vissen hebben, is de speler die de goudkleurige vis heeft, de winnaar. Wie zal de beste visser zijn?

## Voorbereiding

- De vissen worden in de vijver gegooid. Als er met 2 of 3 spelers wordt gespeeld, worden er 19 vissen in de vijver gegooid (18 blauwe, 1 goudkleurige).
- Elke speler heeft 2 zwarte jetons die de koffie voorstellen.
- De 6 dobbelstenen worden op tafel gelegd.

## Verloop van het spel

- De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok meegespeeld.
- Elke speler werpt de 5 gekleurde dobbelstenen.
- De speler mag met elk van de dobbelstenen een keer opnieuw gooien om een beter resultaat te krijgen.
- Wanneer de speler met de dobbelstenen heeft gegooid, krijgt hij of een visvergunning, of de mogelijkheid om vissen van de andere spelers te pakken.

## Visvergunning

Om te vissen moet de speler minimaal een dobbelsteen met een worm hebben, een dobbelsteen met een golf, en een dobbelsteen met een vishaak.

- **1 zwarte golf is 1 punt waard**
- **2 zwarte golven zijn 2 punten waard**
- **1 transparante golf is een ½ punt waard**

Het aantal vishaken wordt vermenigvuldigd met het aantal golven. De uitkomst van de vermenigvuldiging geeft het aantal worpen van de witte dobbelsteen, waarmee kan worden gevist. Als de uitkomst van de vermenigvuldiging geen geheel getal is, wordt er naar beneden afgerond. De gekleurde dobbelstenen blijven op tafel liggen.

### Voorbeeld 1:

Agathe mag met de dobbelsteen gooien.



Zij mag elke dobbelsteen nog eens werpen om een beter resultaat te krijgen. Om te vissen heeft zij een worm nodig. Zij gooit met de rode dobbelsteen en zij heeft geluk.

Zij mag nu vissen, maar zij wil graag meer treffers hebben. Zij speelt de 'transparante' golf opnieuw, maar helaas: zij krijgt de 'transparante' golf nog een keer. Zij kan deze dobbelsteen niet opnieuw spelen, want je mag elke dobbelsteen maar een keer gooien.

Omdat zij haar resultaat wil verbeteren, besluit zij om de blauwe dobbelsteen te gooien met een zwarte golf. En kijk, zij krijgt 2 zwarte golven. Zij stopt en heeft nu dus de volgende dobbelstenen:



Zij heeft 1 (vishaak) x 3,5 golven. Dat wordt 3,5 afgerond naar 3. Zij mag de witte dobbelsteen dus 3 keer gooien.

### Voorbeeld 2:

Nadat Manuel heeft gegooid, krijgt hij de dobbelstenen: 1 worm, 2 vishaken en 3 golven. Hij krijgt dus 2 vishaken x 3 golven = 6 worpen met de witte dobbelstenen.



## De speler speelt de witte dobbelsteen.

### Als de speler krijgt:



mag hij **een vis** uit de vijver pakken



mag hij **2 vissen** pakken als de worm op de rode dobbelsteen staat, anders een vis



**Helaas!** De speler mag geen vis pakken.



### Aanval van vermoeidheid!

De ronde is voorbij, de speler mag geen dobbelstenen meer werpen.

Om de aanval van vermoeidheid te voorkomen, mag de speler voor het gooien van de witte dobbelsteen 'een kop koffie nemen', dat wil zeggen een van zijn zwarte jetons op de tafel leggen. Als de aanval van vermoeidheid op de witte dobbelsteen verschijnt, mag de speler geen vis pakken, maar mag hij de dobbelsteen nog een keer gooien als het aantal worpen niet is bereikt.

## Vissen afpakken

Met diverse combinaties kun je vissen van andere spelers afpakken:

### 3 + 2 identieke symbolen:

Voorbeeld:



de speler mag een vis van een andere speler afpakken.

### 4 identieke symbolen:

Voorbeeld:



de speler mag 2 vissen van een andere speler afpakken of 1 vis van 2 spelers.

### 5 identieke symbolen:

De speler mag 3 vissen van een andere speler afpakken of bij verschillende spelers in totaal 3 vissen pakken.

### Speciale combinatie:

3 identieke symbolen op de blauwe dobbelstenen en 2 identieke symbolen op de rode dobbelstenen:

de speler mag

- of een koffie pakken van een andere speler of van de tafel
- of een vis van een andere speler pakken en deze aan een andere speler geven, of zelf houden
- of een vis van een andere speler pakken en deze weer in de vijver gooien

### Bijvoorbeeld:

*Xavier heeft 9 vissen, Agathe 8, Sabrina 6 en Manuel 5, waaronder de goudkleurige vis. De beurt is aan Sabrina en zij krijgt de speciale combinatie. Zij besluit om de laatste vis te pakken en deze aan Agathe te geven. Xavier en Agathe staan dus gelijk en ze hebben alleen maar blauwe vissen. Agathe is dus de winnaar!*

Wanneer de spelers klaar zijn met het gooien van de dobbelstenen en hun acties, is de volgende speler aan de beurt.

**Opmerking:** *Het is slim om de goudkleurige vis te pakken zodra je de kans krijgt...*

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer de laatste vis uit de vijver is gevestigd. De speler die de meeste vissen heeft, is de winnaar.

Als er meerdere spelers evenveel vissen hebben, is de speler met de goudkleurige vis de winnaar. Als de spelers die gelijk zijn geëindigd de goudkleurige vis niet hebben, zijn zij uitgeschakeld en is de volgende speler de winnaar!

*Als u nog vragen of opmerkingen heeft over 'Espresso Fishing', schrijf dan naar:*

**Piatnik • Hütteldorfer Strasse 229-231**

**A-1140 Wenen • Oostenrijk**

**[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)**

Let op: Buiten bereik houden van kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine stukken die kunnen worden ingeslikt. Risico op verstikking. Document bewaren.