

Das Riff

een exotische vissenzoektocht voor 2 spelers vanaf 10 jaar

In het koraalrif leven bontgekleurde vissen. De spelers kweken de volgende generaties voor deze rifbewoners. Eerst en vooral heeft men een koraalboom nodig waarin de oudervissen zich kunnen nestelen. Deze halen de spelers uit de stromende rivier. Hoe meer rifboten een speler bezit, hoe meer kansen hij heeft om de passende oudervis te vinden. Om rood-gele jonge vissen te kweken heeft een speler een rood mannetje en een geel vrouwtje nodig of omgekeerd.

Doel van het spel

De speler die als eerste 5 succesvolle kweken heeft uitgevoerd, wint het spel.

Spelmateriaal

96 vierkante kaarten, waarvan :

60 rifkaarten (achterkant : blauw water)

21 kweekkaarten (achterkant : water met school vissen)

15 rifboten (voor- en achterzijde identiek)

48 wormen (8 stuks van elk van de 6 kleuren)

2 kleuren - dobbelstenen

Spelvoorbereiding

* Voor het eerste spel worden de wormen voorzichtig uit de kaders gehaald.

* De 60 rifkaarten worden grondig geschud. Dan wordt de speelvlakte gelegd. Die bestaat uit 4 rijen met telkens 8 kaarten in elke rij. De twee rijen, die naar de spelers aanwijzen, worden open gelegd, de twee middelste rijen worden VERDEKT gelegd. De overige kaarten worden als verdekte stapel op het einde van de rijen gelegd (rifkant).

- De kweekkaarten worden goed geschud, dan als verdekte stapel naast de rifkaartenstapel gelegd. Van deze kweekkaartenstapel worden 4 kaarten open gelegd. Dat zijn de eerste jonge vissen die gekweekt zullen worden.

- Eindelijk worden nog rifboten als stapel aan de andere kant gelegd van de rivier (meerkant). Elke speler neemt één rifboot en legt deze onder zijn eerste rifkaart aan, aan de meerkant.

- De wormen komen als voorraad naast de rifbotenstapel te liggen. Van deze voorraad krijgt elke speler er 6 wormen van, van elke kleur één.

- Wie er het langste onder water kan blijven, mag beginnen. Als dit niet vastgesteld kan worden, dan begint de oudste speler.

Spelverloop

Wie aan de beurt is, voert volgende handelingen in de aangegeven beurtvolgorde uit. Sommige acties moeten uitgevoerd worden of alleen, wanneer bepaalde voorwaarden voldaan zijn. Voor meer details zie naar de volgende regels.

1) Gooien en wormen nemen (MOET).

2) Kaarten “kopen” en inzetten (MAG).

3) Water laten afstromen (MOET).

4) Afleg – en voorraadstapel schudden en stroom aanvullen (MOET).

1) Gooien en wormen nemen

De speler gooit met beide dobbelstenen en neemt uit de voorraad 2 wormen in de gegooide kleuren. Zijn overbuur neemt 1 worm van de twee gegooide kleuren. (HINT: Als er 1 gegooide kleur er niet meer in de voorraad is, dan kan jij de andere speler zijn keuze dwingen, in welke kleur hij/zij een worm neemt.)

Kaarten kopen en inzetten

Principieel geldt, dat de speler, die aan de beurt is, mag zolang kaarten bij zich nemen en die er de wormen voor heeft.

Basisregels:

Om een vis te vangen en om te kweken moeten kaarten uit de rivier genomen worden en die voor zich afleggen. Bij kaarten oprapen gelden er enkele grondregels:

1. Kaarten kunnen alleen uit de kolommen genomen worden, waarvoor jou eigen rifboot ligt.
2. Kaarten uit jou eigen open rij kost 1 worm.
3. Kaarten uit de twee middelste rijen oprapen kost 2 wormen. Als een kaart nog verdekt ligt, zal men 1 willekeurige worm betalen en draait de kaart om. Men kan die dan, wanneer men die niet nodig heeft, laten liggen. Wilt men die uit de rivier nemen, dan moet men een tweede worm betalen.
4. Kaarten uit de tegenstander zijn/haar rij kost 3 wormen.

Viskwekerij

Om vissen te laten kweken heeft men een koraalrif nodig. (BELANGRIJK: Een speler mag niet meer dan 5 koraalbomen hebben). Zodra men een koraalboom uit de stroom gevist heeft, legt men die voor zich open op tafel. Nu PAS kan men aan deze boom 2 vissen (1 mannetje en 1 vrouwtje) aanleggen, om kleine vissen te kweken. Een blik op de kweekkaarten, die open liggen, verraad, welke oudercombinatie nodig is, om succesvol te kunnen kweken. Is 1 van de kweekkaarten bv.: roodgele kleine vissen, dan moet men een rood vrouwtje en een geel mannetje of omgekeerd hebben. (HINT: Het is geen veroorloving, twee oudervissen aan 1 koraalboom te nestelen, wanneer er geen succesvolle kweking er kan op volgen.

Nadat een kweking succesvol uitgevoerd is, legt men de twee ouders op de voorraadstapel en legt daarvoor de kweekkaart in de plaats. Deze koraalboom is daarvoor voor volgende oudervissen en kweekpogingen versperd, maar heeft men verder in het spel 5 koraalbomen verzameld, die een speler liggen heeft.

Een nieuwe kweekkaart wordt open gelegd. Deze kunnen de spelers aan de rij onder de omstandigheden direct verkrijgen, wanneer er in zijn spelbezit aan de voorwaarden voldaan zijn.

(TIP: Op de viskaarten zijn naast de symbolen voor vrouwen en mannen nog één of twee punten afgebeeld. Deze punten verraden, hoeveel van dit geslacht van deze vis in het spel zijn).

Speciale kaarten

Naast koraalbomen en vissen hoeft men nog de mogelijkheid **parels** en **haaien** uit de rivier te nemen. Beide speciale kaarten legt men die voor zich uit en kan men die direct of ook later in het spel uitspelen.

Parels tellen als 1 worm maar voor één enkele kleur. Zet men 1 parel in, legt men die daarna op de aflegstapel.

Haaien kunnen één enkele openliggende kaart uit de stroom of één ingenestelde oudervis van eigen koraalboom verdrijven. Deze haaikaart en de verjaagde kaart (vis, koraalboom,parel of ook een andere haai) worden op de voorraadstapel gelegd. (TIP: Het mag meestal zijn éénzelfde soort oudervis van uw eigen koraalboom te verjagen, wanneer bv.: de kleur van de oudervis niet meer op de jonge vissen past).

KOPEN

Bij het terug nemen van de kaarten uit de rivier moet men betalen. Deze zijn aan de viskleuren gebonden:

Elke vis kost naar het aantal opgestelde wormen voor de juiste viskleur (uitgezonderd parels) bv.: kost één rode vis:

- in eigen rij 1 rode worm
- Wanneer er een kaart verdekt ligt in één van de twee middelste rijen, moet men 1 worm betalen voor die om te draaien en dan nog 1 rode worm om de rode vis bij u te nemen.
- In de tegenstander zijn/haar rij betaal je 3 rode wormen. (HINT: De parels kan men voor elke kleur gebruiken bv.: als één rode worm).

Alle andere kaarten (koraalbomen, parels, uitgezonderd de haai) kosten zoveel als de beschreven regels 1,2 of 3 wormen worden bij de algemene voorraad gelegd. Parels komen op de aflegstapel te liggen.

Rifboten

In zijn beurt kan men ook nog rifboten verwerven. Elke bootkost drie willekeurig wormen (of parels). De ingezette wormen worden bij de voorraad terug gelegd. De ingezette parels komen op de aflegstapel terecht. De bootkaart wordt direct in de kolom naast de vorige rifboot gelegd, zodat er in het spel voor elke speler een bootrij ontstaat. Met elke boot vergroot men het actiespeelveld. (HINT: In het spel zijn er maar 15 bootkaarten, zodat een speler hoogstens 8 kan hebben, de andere kan er maar zeven hebben).

2) [Water laten afstromen](#)

Aan het einde van een speler zijn/haar beurt wordt de rivier verfrist. Van de rifkant weg, naar de meerkant, gaat de stroom in de rivier. De kaarten worden naar de meerkant doorgeschoven. Daardoor worden ontstane gaten gesloten. Verdekt liggende kaarten blijven bij de verschuiving nog altijd verdekt openliggende kaarten blijven natuurlijk open.

Liggen er aan de meerkant 1 of meerdere openliggende waterkaarten naast elkaar (dus niet vissen, parel, koraalbomen of haaien), dan worden deze kaarten op de aflegstapel zal men altijd licht uiteen leggen, daardoor kan men altijd zien, hoeveel kaarten er al afgelegd zijn (zie hiervoor naar punt 4). Aansluitend worden de vernieuwde kaarten naar de meerkant doorgeschoven en aangevuld. (TIP: Om de nieuwe rivier optimaal te kunnen gebruiken, kan men een haai als voorbeeld ook ervoor gebruiken dat in eigen openliggende rij aan de meerkant koraalbomen en vissen (die men niet nodig heeft) te verjagen). Dan vliegen vele rifkaarten weg en de stroom verbetert zich onder de omstandigheden).

[Afleg – en voorraadstapel eventueel schudden en de rivier opvullen](#)

Nu wordt nagezien, of de aflegstapel uit 7 of meer kaarten bestaat. Is dat het geval, wordt de aflegstapel met de kaarten van de voorraadstapel geschud en er wordt een nieuwe voorraadstapel gebouwd. Liggen er nog geen zeven kaarten op de aflegstapel dan neemt men de voorraadstapel nieuwe kaarten. Daarna worden de rijen van de rivier weer opgevuld tot 8 kaarten, men legt in de spelersrijen de kaarten open, in de twee middelste rijen worden de kaarten verdekt gelegd. (HINT: De aflegstapel wordt ook geschud, wanneer er niet genoeg kaarten meer op de voorraadstapel bevinden, om de stroom op te vullen). Eindelijk worden de twee dobbelstenen aan de medespeler overhandigt. En dan begint de eerste actie terug.

Speleinde

Wanneer 1 speler vijf succesvolle kwekingen kanmelden, eindigt het spel en is die de winnaar.

Voorbeeld van een spelbeurt

Anna heeft een voorraad van 8 wormen, 2 parels en 1 haai. Voor alles bouwt zij 1 boot voor 3 wormen naar haar keuze. Nu kan zij het blauwe mannetje uit de tegenstander zijn rij nemen. Dat kost 3 blauwe wormen, daar zij de vis nodig heeft, geeft zij de inzet graag af. Spijtig heeft zij maar 1 blauwe worm, dus offert zij haar beide parels op. Ze legt dat blauwe mannetje op de koraalboom met het rode vrouwtje en zo kan er een kweking als gevolg gebeuren. De twee oudervissen komen op de aflegstapel, de kweekkaart op de koraalboom. Een nieuwe kweekkaart wordt omgedraaid. Ze verlangt een groen – groene kweking. Maar Anna heeft geen groene vissen maar wel nog 1 onbewoonde koraalboom, dus zoekt zij haar geluk in de middelste rijen. Ze legt een verdeckte kaart die in de kolom ligt voor haar boten open. Daarvoor zal ze 1 worm naar keuze betalen. Gelukkig, een groen vrouwtje!!! Snel zal zij een groene worm ervoor betalen en zetelt deze vis in haar koraalboom. Een groen mannetje is ver en dichtbij niet te zien. Maar omdat ze nog groene wormen ontbreekt, beëindigt ze haar visbeurt. Maar ze beziet nog een haai. Deze zet ze in tegen het gele mannetje in de stroom, dat de medespeler goed kan gebruiken voor een kweking. Het gele mannetje gaat met Anna 's haai naar de aflegstapel.

Voor de afsluiting laat zij de openliggende waterkaarten afvloeien en verschuiven de kaarten in de richting van de meerkant. Ze ziet na, of er op de aflegstapel zeven of meer kaarten liggen en vult de rivier terug aan met vereiste kaarten. Daarbij houdt ze rekening met de kaarten in de middelste rijen die verdeckt liggen. Aansluitend komt nu de medespeler aan de beurt.

