

Archipel

De Chinese Vissers



coöperatief strategiespel
2 tot 5 spelers • vanaf 11 jaar • speelduur circa 60 minuten
alleen spelen kan, maar is erg pittig!

Spelidee

De spelers zijn vissers in een Chinese archipel (eilandenrijk). Ze vormen samen een visserscoöperatie die de markten op de eilanden van vis voorziet. De markten bestellen zes verschillende soorten vis. De spelers varen uit en proberen de juiste vissen te vangen. Vervolgens meren ze aan in een haven om de bestelling bij de markt te bezorgen.

In iedere haven is ook een winkel. Hier halen de vissers brandstof, aas en stormkleding. Maar de voorraden van de winkels wisselen, waardoor het niet altijd meevalt om de juiste uitrusting te krijgen!

Het vissersberoep is vol risico's. Een haai kan er met het aas vandoor gaan. En als je boot lekraakt, ben je in één keer je hele uitrusting kwijt!

In de loop van het spel breekt langzaam maar zeker het stormseizoen aan. Hierdoor worden de doorgangen tussen de eilanden één voor één onbevaarbaar. Ook sluiten er steeds meer winkels, waardoor het steeds moeilijker wordt om aan uitrusting te komen. Gelukkig kunnen de vissers uitrusting en vissen aan elkaar doorgeven als ze op dezelfde plek liggen.

De spelers proberen samen zoveel mogelijk markten te bevoorraden voordat de stormen hen dwingen om thuis te blijven. Dat wil zeggen, als ze hun thuishavens nog kunnen bereiken...

Inhoud

Spelbord, spelregels, 1 blauw zakje, 5 pionnen, 5 bootkaarten, 30 langwerpige brandstoffiches, 20 bordjes 'gesloten' (in 4 talen), 30 ronde kaartjes met vissen en 61 vierkante kaartjes: 24 x storm, 22 x aas, 5 x jerrycan, 4 x stormkleding, 4 x goed weer en 2 x lekke boot.

Voorbereiding

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel. Je ziet een archipel met twaalf eilanden. Elk eiland heeft een haven, een marktplaats en een winkel. In de smalle doorgangen tussen de eilanden zie je genummerde vakjes. Hier komen in de loop van het spel stormkaartjes te liggen die de doorgangen kunnen afsluiten. In de hoek van het bord zie je een pakhuis.
2. Elke speler kiest een pion en zet deze op zijn of haar thuishaven. Deze kun je herkennen aan de kleur.
3. Elke speler krijgt een bootkaart met dezelfde kleur. Op je bootkaart zie je plekken voor hulpmiddelen (vierkante vakjes), voor vissen (ronde vakjes) en voor brandstof (langwerpige vakjes).
4. Elke speler begint met een volle tank. Leg 5 brandstoffiches op elke bootkaart. De overgebleven brandstoffiches worden naast het spelbord gelegd.
5. Leg alle vissen met de afbeelding naar beneden op het spelbord en meng ze door elkaar. Verdeel ze nu samen over de zee, op elke aangegeven plek één. Zorg dat niemand weet, welke vis waar ligt!
6. Doe alle vierkante kaartjes in het blauwe zakje, zodat ze gedurende het hele spel gemakkelijk geschud en willekeurig gepakt kunnen worden.
7. Elke winkel krijgt drie kaartjes uit de zak, met de afbeelding naar boven. Ook het pakhuis krijgt drie open kaartjes.
8. Leg de bordjes 'gesloten' op een stapeltje naast het pakhuis.
9. Een speler die dicht bij het pakhuis zit, is de beheerder van het pakhuis. Deze speler zorgt ervoor dat de winkels steeds opnieuw bevoorradt worden.

Varen

1. Beslis samen wie er begint, daarna wordt met de zon mee gespeeld (kloksgewijs).
2. In je beurt mag je overall heen varen, zolang er geen stormen zijn die de doorgang blokkeren. Voor elke verplaatsing,

ongeacht de afstand, is 1 brandstof nodig.

3. Het varen bestaat uit de volgende drie stappen:
 - A. Lever 1 brandstoffiche in.
 - B. Vaar naar de plek van je keuze: bij een vis, bij een storm of in een haven.
 - C. Voer hier een actie uit (de acties staan verderop beschreven).
4. Ben je niet in een haven aangekomen, en heb je nog brandstof, dan mag je verder varen.
5. Je beurt eindigt *altijd* als je in een haven aangekomen bent. Je mag ook eerder stoppen en op zee blijven dobberen tot je volgende beurt.
6. Je kunt tussendoor brandstof aanvullen met een jerrycan (zie 16C). Je kunt ook brandstof krijgen van een andere boot, maar daar moet je dan wel heen varen (zie 25). Als je op zee dobert en geen brandstof meer hebt, kan je pas weer verder varen als een andere speler jou brandstof heeft gebracht.
7. In plaats van te gaan varen mag je ook blijven liggen op de plek waar je de vorige beurt bent geëindigd. Je gebruikt dan geen brandstof. Als je in een haven ligt, *moet* je de kaartjes pakken die daar liggen; zie bij 'De havens'.

Vissen vangen

8. Als je naar een vis bent gevaren en je hebt minstens één aaskaartje in je boot, dan kun je proberen deze vis te vangen. Bij 'De havens' staat beschreven hoe je aas kunt krijgen. Het is vaak handig om meerdere soorten aas bij je te hebben.
9. Vissen gaat als volgt: je draait het viskaartje waar je bij staat om. Als de kleur van de vis overeenkomt met de kleur van je aas, dan vang je de vis. Leg de vis op je bootkaart; het aas gaat *terug in de zak*. Met meerkleurig aas kun je alle soorten vissen vangen, maar mag je ook besluiten om de vis te laten zwemmen en het aas te bewaren. Als de vis niet gevangen wordt, dan blijft hij opengedraaid op zijn plek liggen.
10. Kom je een haai tegen, dan eet deze één aas op (jij mag kiezen welke). De haai blijft open liggen en het aaskaartje wordt *uit het spel verwijderd*.
11. Heb je nog aas en brandstof, dan kun je naar een andere vis varen om te kijken of je die kunt vangen.
12. Je kunt maximaal 3 vissen tegelijk meenemen in je boot. Je mag vissen overboord zetten, maar dan worden ze *uit het spel verwijderd*.

De havens

13. Ligt er bij de winkel op dit eiland een lekke-boot-kaartje, dan slaat je boot lek bij het aanmeren. Het ruim van je boot loopt onder water en alle spullen die je bij je hebt worden onbruikbaar. Alle vierkante kaartjes die op je bootkaart liggen, worden *uit het spel verwijderd*. Liggen er twee lekke-boot-kaartjes, dan verlies je ook nog de vissen die je in je boot hebt! Hierna wordt het gat in de boot gerepareerd. Het lekke-boot-kaartje wordt *teruggedaan in de zak*.
14. Zodra je veilig bent aangemeerd kun je vissen op de markt afleveren, als ze tenminste de juiste kleur hebben! Leg de vis(sen) op de juiste plek op de markt, zodat goed te zien is welke vissen nog geleverd moeten worden.
15. Hierna lees je het weerbericht. Dit kunnen de volgende kaartjes zijn:
 - A. **Storm:** Er steekt een storm op in één van de doorgangen tussen de eilanden. Leg het kaartje direct neer op een vakje met het nummer dat op het stormkaartje staat. Bij kaartjes zonder nummer beslissen de spelers samen waar hij neergelegd wordt. Pak je een storm met een nummer dat al bedekt is door een stormkaartje zonder nummer, verplaats dan de storm zonder nummer naar een andere plek, zodat het nieuwe kaartje op zijn plek neergelegd kan worden.
 - B. **Goed weer:** Een gunstig weerbericht; één van de stormen is geluwd! Haal direct een stormkaartje naar keuze weg. Zowel het stormkaartje als het goed-weer-kaartje worden *uit het spel verwijderd*. Let op: Liggen er nog geen stormkaartjes op het spelbord, dan wordt het goed-weer-kaartje uit het spel verwijderd zonder dat het effect heeft!



16. De overgebleven kaartjes vormen de uitrusting die je bij de havenwinkel koopt. Leg deze op de vierkante vakjes van je bootkaart. Het kan gaan om de volgende kaartjes:
- A. **Aas:** Dit heb je nodig om vissen te vangen, zoals beschreven bij 'De vissen'. Let op: niet alle soorten aas komen even vaak voor!
- B. **Stormkleding:** Deze kleding beschermt je tegen de storm. In één van je volgende beurten kun je dit kaartje gebruiken om een storm weg te halen; dit staat beschreven bij 'De stormen'.
- C. **Jerrycan:** Hiermee kun je je brandstoftank vullen. Dit kaartje kun je op elk moment van je beurt gebruiken, *bijvoorbeeld* meteen nadat je het gepakt hebt. Nadat je je tank hebt gevuld (er liggen dan weer 5 brandstoffsches op je bootkaart) lever je de jerrycan in. Jerrycans met een blauwe achtergrond gaan *terug in de zak*, die met een rode achtergrond worden *uit het spel verwijderd*.
17. Elke boot kan maximaal 4 kaartjes met uitrusting meenemen. Als je er meer hebt, moet je het teveel *uit het spel verwijderen*.
18. Omdat je een haven bezocht hebt, is je beurt nu voorbij. Pas in de volgende beurt kun je verder varen.
19. De beheerder van het pakhuis legt nu de inhoud van het pakhuis in de lege winkel. Meteen daarna vult hij of zij het pakhuis aan vanuit de zak (eerst even goed schudden!).
20. **Winkelsluiting:** Als er minder dan drie kaartjes in de blauwe zak zitten, blijven deze in de zak. In plaats daarvan legt de beheerder een bordje 'gesloten' op het pakhuis. De volgende winkel die bezocht wordt, kan nog maar één keer leveren en gaat daarna dicht door dit bordje op de winkel te leggen. Vanaf nu worden in die winkel geen vierkante kaartjes meer neergelegd. Er kunnen in die haven nog wel vissen worden afgeleverd bij de markt.

De stormen

21. De stormen kunnen de doorgangen tussen de eilanden blokkeren. Dit is pas het geval, als de hele doorgang is afgesloten. Zolang een doorgang nog open plekken heeft, blijft hij bevaarbaar.
22. Zodra een doorgang afgesloten is, zullen de vissers om moeten varen. Naarmate er meer doorgangen geblokkeerd raken, kunnen sommige havens en vissen onbereikbaar worden!
23. Met goede stormkleding kan de storm je niet deren. Vaar, met de stormkleding in je boot, naar een stormkaartje toe (dit kost 1 brandstof). Dit stormkaartje gaat *terug in de zak* (dus niet uit het spel zoals bij een goed-weer-kaartje). De gebruikte stormkleding wordt *uit het spel verwijderd*.
24. Na het weghalen van de storm kun je verder varen, als je nog brandstof hebt uiteraard! Anders blijf je op deze plek staan.

Ontmoeting van twee boten

25. Twee boten, die bij elkaar staan, mogen alles aan elkaar geven: vierkante kaartjes, vissen en brandstoffsches. Zo zorg je ervoor dat iedereen kan blijven varen en dat de markten efficiënt bevoorrad worden! Dit kan zowel in een haven als op volle zee.

Einde van het spel

Als de marktbestellingen zo veel mogelijk zijn afgeleverd, proberen de vissers hun thuishaven te bereiken. Lukt dit niet, dan gaan ze naar een andere haven zodat ze tijdens het stormseizoen in elk geval veilig aan land zijn.

Het spel kan op de volgende manieren aflopen:

1. Alle markten zijn voorzien van de juiste vissen, en alle boten zijn terug in hun thuishaven: Een zeer succesvol visseizoen! Gefeliciteerd!
2. Alle markten zijn voorzien van de juiste vissen, maar niet alle boten zijn terug in hun thuishaven: Heel goed gedaan, maar probeer de volgende keer om alle boten naar hun thuishaven te brengen!
3. Niet alle markten zijn voorzien van de juiste vissen: Hoe zou

het een volgende keer wél kunnen lukken om alle markten te bevoorraden?

Tip

De achtergrondkleur van de vierkante kaartjes is een geheugensteuntje voor waar ze na gebruik heen gaan:

- Kaartjes met een **rode** achtergrond (goed weer, stormkleding, 2 jerrycans) gaan meteen uit het spel nadat ze gebruikt zijn. Leg ze terug in de doos.
 - Kaartjes met een **blauwe** achtergrond (stormen, aas, lekke boot, 3 jerrycans) worden normaal gesproken teruggedaan in de blauwe zak. Uitzonderingen hierop zijn:
 - kaartjes die vanwege een 'lekke boot' moeten worden ingeleverd,
 - kaartjes die je teveel hebt (meer dan 4) en niet aan een andere boot kunt geven,
 - aas dat wordt opgegeten door een haai,
 - stormen die met een goed-weer-kaartje worden weggespeeld.
- Deze gaan terug in de doos.

Moeilijke versie: geheugenspel

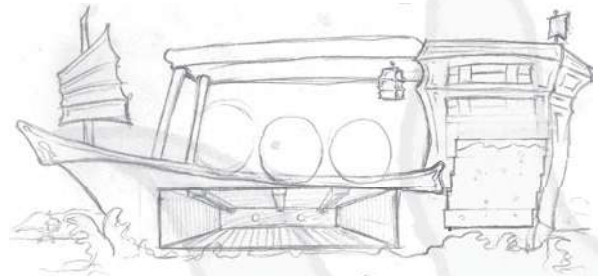
Voor meer spanning kan het geheugenspel gespeeld worden. Dit houdt in:

1. Alle vissen die niet gevangen kunnen worden, omdat het juiste aas niet aanwezig is, worden teruggedraaid.
2. Ook haaien worden teruggedraaid nadat ze het aas hebben opgegeten.
3. De spelers helpen elkaar om te onthouden welke vis waar zwemt. Let vooral op de haaien, zodat er genoeg aas overblijft!

Korte versie

Voor een gemakkelijker en korter spel kan met 8 van de 12 markten en winkels gespeeld worden. De grijze eilanden met een pagode doen dan niet mee. Leg voor de duidelijkheid bij deze 4 eilanden een bordje 'gesloten' op de winkel en op de markt. De andere regels blijven gelijk. Het is nu dus niet meer nodig om alle vissen te vangen!

Ook deze versie kan gecombineerd worden met het geheugenspel.



Colofon

© 2009 Zonnospel/Sunny Games.

Dit spel is een licentie-uitgave van het spel 'Somewhere in China' van de firma Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Originele spelregels © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Vertaling en bewerking © 2009, Steven Michiel Rijsdijk (Zonnospel) en Anne Mijke van Harten (Earthgames).

Illustrator: Tim Mathijssen.

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Broek op Langedijk.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt door Margo Lieveise.

*De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:*

*Voor workshops coöperatief spel
en advies over toepasbaarheid
in onderwijs en opvoeding:*

Zonnospel / Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl