



# Petri Heil !

voor 2 spelers vanaf 10 jaar

*vrije vertaling*



## SPELIDEE EN SPELDOEL

Welkom bij de hengelwedstrijd ! Het spel gaat over twee hengeldagen. Elke dag beweegt een speler de beide hengelaars, de andere speler leidt de vissen. Een dag is ten einde wanneer beide hengelaars het woudmeer eenmaal zijn rondgegaan. Daarna worden de rollen omgekeerd. De hengelaar-speler probeert zoveel mogelijk, en in de eerste plaats waaardevolle vissen in het meer te vangen. De vis-speler wil dit natuurlijk verhinderen. Aan het einde van de dag telt de hengelaar-speler zijn gewonnen punten. Elke gevangen vis brengt punten op overeenkomstig het erop gedrukte getal, vuilnis brengt niets op. Wie na twee hengeldagen de meest succesvolle hengelaar is, wint.

## SPELMATERIAAL

- 1 spelbord
- 2 hengelaars-figuren (rood en geel)
- 16 meer-fiches:
  - \* 10 x vissen (2 x 1 ; 2 x 2 ; 2 x 3 ; 2 x 4 ; 1 x 5 ; 1 x 6)
  - \* 5 x vuilnis
  - \* 1 x duiker
- 16 staanders
- 2 startfiches (rood en geel)
- 12 hengelkaarten (telkens 3 x 1/2/3/4)
- 5 bijzondere kaarten:
  - \* 2 voor de hengelaar-speler
  - \* 3 voor de vis-speler

(zie afbeeldingen in de originele spelregels)

## SPELVOORBEREIDING:

Voor het eerste spel worden alle fiches en kaarten voorzichtig uit de ramen verwijderd. De 16 meer-fiches worden in de staanders gestoken. Aangezien men de fiches gedurende het spel aan de achterkant niet zou herkennen, dient men erop toe te zien dat alle rugzijdes dezelfde positie hebben.

De jongste speler is het eerst de hengelaar-speler. Hij leidt de beide hengelaars. De andere speler – verder de vis-speler genoemd – bestuurt de vissen.

De vis-speler plaatst de 16 meer-fiches willekeurig op de 16 velden van het spelbord, zodat de hengelaar-speler slechts de rugzijdes met het water ziet.

Aansluitend kiest de hengelaar-speler voor zijn beide hengelaars twee start-loopplanken, waarop hij de beide startfiches legt. Dan zet hij zijn beide hengelaars op de startfiche overeenkomstig hun kleur.

De hengelaar ontvangt 12 hengelkaarten en zijn beide bijzondere kaarten met de groene rand. De hengelkaarten legt hij op getal gesorteerd open voor zich uit. Hij heeft telkens 3 kaarten met de getallen 1, 2, 3 en 4. De beide bijzondere kaarten legt hij open daarnaast.

De vis-speler ontvangt zijn 3 bijzondere kaarten met blauwe rand, die hij eveneens open voor zich uitlegt.

### VERLOOP VAN EEN SPELRONDE:

Een ronde bestaat uit 4 fases, die altijd in dezelfde volgorde worden doorlopen.

#### 1) **De hengelaar-speler moet een hengelaar bewegen.**

- vooreerst moet de hengelaar één van zijn beide hengelaars *minstens 1* loopplank in uurwijzerzin verder zetten.  
Dit wordt dan zijn actieve hengelaar van de ronde.  
Opmerking: het is de hengelaar-speler uitdrukkelijk toegestaan – en in het verdere spelverloop kan het zelfs zinvol zijn – om zijn actieve hengelaar méér dan 1 loopplank verder te zetten.
- bij elke loopplank hoort een horizontale, verticale of diagonale rij van 4 velden. Vanaf een loopplank kan een hengelaar zo steeds in precies 4 velden in het meer hengelen. Er mag evenwel alleen met de actieve hengelaar gehengeld worden.

#### 2) **De vis-speler moet een meer-fiche aanbieden.**

- nu moet de vis-speler aan de hengelaar-speler een meer-fiche in de rij van de actieve hengelaar tonen. Daartoe draait de vis-speler de fiche zo dat de hengelaar-speler de voorzijde ervan kan zien.
- de vis-speler mag de hengelaar-speler zowel een vis als vuilnis « aanbieden ». **Enkel de duiker mag hij NIET tonen**, tenzij deze de enige (resterende) meerfiche in de rij van de actieve hengelaar is.

#### 3) **De hengelaar mag een meer-fiche hengelen.**

- nu mag de hengelaar-speler één meer-fiche hengelen. Hij kan het door de vis-speler aangeboden meer-fiche hengelen OF elk ander verdekt meer-fiche hengelen dat zich in de rij van de actieve hengelaar bevindt.
- heeft de hengelaar beslist om het door de vis-speler aangeboden meer-fiche niet te hengelen, dan zegt hij dit, waarna de vis-speler het meer-fiche weer opnieuw terugdraait.

- onafgezien voor welke fiche de hengelaar-speler kiest, hij moet daarvoor een **passende hengelkaart afgeven**. Welke hengelkaart passend is, hangt af van de afstand tussen de actieve hengelaar en het te hengelen meer-fiche. Voor het aan de meest nabije oever grenzende meer-veld, heeft de hengelaar-speler een hengelkaart met het getal 1 nodig, voor het verst verwijderde meer-veld aan de tegenoverliggende oever is een “4” nodig. Voor de beide velden in het midden zijn een “2”, respectievelijk een “3” vereist.  
*Voorbeeld (zie afbeelding in spelregels): de hengelaar-speler hengelt met zijn rode hengelaar op het 3<sup>o</sup> veld van de rij*
- zijn “vang” moet de hengelaar-speler **“betalen”**, in die zin dat hij zijn actieve hengelaar onmiddellijk **zoveel loopplanken in uurwijzerzin verder zet als het getal op de ingezette hengelkaart** aangeeft. Aan de eigen oever “kost” het hengelen dus een veld, aan de tegenoverliggende oever-zijde respectievelijk 4 velden, die de hengelaar-speler met zijn actieve hengelaar moet verderzetten.  
*Voortzetting van het voorbeeld: de hengelaar-figuur geeft een hengelkaart “3” af en zet zijn rode hengelaar 3 loopplanken verder.*
- ingezette hengelkaarten verdwijnen uit het spel en worden in de speldoos teruggelegd.
- het gehengelde meer-fiche legt de hengelaar-speler open voor zich uit, onafhankelijk of het om een vis of om waardeloze vuilnis gaat.
- de hengelaar-speler mag echter ook volledig verzaken om in een ronde te hengelen.  
Opmerking: het kan zinvol zijn, aangezien hij van elke hengelkaart slechts 3 stuks ter beschikking heeft. Zijn van een getal alle kaarten opgebruikt, dan kan hij op deze plaats van een rij niet meer hengelen.
- hengelt de speler de fiche dat **de duiker** toont, heeft hij bijzondere pech, aangezien de duiker voor hem precies even waardeloos is als vuilnis. Bovendien wordt het duikersfiche – anders dan vuilnis – aansluitend weer omgedraaid. De duiker wordt **nooit uit het meer verwijderd**.  
Opmerking: men moet goed onthouden waar de duiker is, zodat men deze niet nogmaals hengelt.

#### 4) De vis-speler mag tot 3 meer-fiches verplaatsen.

- tot slot van de ronde staan de vis-speler maximaal 3 bewegingen voor de meer-fiches ter beschikking.
- Als beweging telt het een meer-fiche horizontaal of verticaal over willekeurig vele **(opeenvolgende) vrije velden** te verplaatsen. Het is toegestaan een fiche eerst horizontaal en dan verticaal te verplaatsen of omgekeerd. Dat geldt dan als 2 bewegingen. De vis-speler mag van zijn bewegingen geheel of gedeeltelijk afzien.  
Opmerking: in het begin van het spel zijn slechts enkele bewegingen mogelijk: hoe meer fiches gehengeld worden, des te meer mogelijkheden de vis-speler in het verder verloop van het spel heeft om zijn fiches te verplaatsen.

Daarmee eindigt de ronde en de hengelaar-speler begint de volgende ronde met de beweging van 1 van zijn beide hengelaars. Dit kan ook dezelfde hengelaar zijn als deze van de laatste beurt.

## DE BIJZONDERE KAARTEN

(zie afbeeldingen in de originele spelregels)

1. Een willekeurige meer-fiche bekijken:  
De hengelaar-speler bekijkt een willekeurige meer-fiche en draait ze daarna weer om.
2. De vis-speler mag geen meer-fiches verplaatsen:  
De vis-speler moet zijn beurt overslaan en de hengelaar-speler is onmiddellijk weer met het bewegen van één van zijn hengelaars aan de beurt.
- 3/4. Gele respectievelijk rode hengelaar 1 loopplank verderzetten:  
De hengelaar-speler moet onmiddellijk de betrokken hengelaar 1 loopplank verderzetten. Vanaf deze loopplank kan de betrokken hengelaar niet hengelen, nu deze nog niet actief is.
5. 2 meer-fiches onderling van plaats verwisselen:  
De vis-speler ruilt 2 meer-fiches van plaats, zonder aan de hengelaar-speler hun voorzijdes te tonen.

## EINDE VAN EEN HENGELDAG EN WAARDERING

Nadat een hengelaar zijn startfiche bij “betalen” van een vang weer bereikt heeft of overschreden heeft, is voor deze hengelaar de dag onmiddellijk ten einde.

De hengelaar-speler neemt de hengelaar tesamen met het startfiche van het spelbord.

Opmerking: de laatste loopplank, van waar een hengelaar dus nog mag hengelen, is de loopplank direct vóór het eigen start-fiche.

Heeft de hengelaar ook met zijn tweede hengelaar diens startfiche bereikt, is een dag en daarmee het eerste deel van het spel beëindigd.

De hengelaar-speler telt zijn punten van de verzamelde vissen.

Voor elke niet ingezette bijzondere kaart van de vis-speler wordt hem 1 punt afgetrokken.

Niet ingezette eigen bijzondere kaarten brengen de hengelaar-speler geen punten op.

## NIEUWE DAG, NIEUW HENGELGELUK

Na het einde van de eerste dag wisselen de spelers van rol en spelen de tweede dag.

## SPELEINDE EN AANDUIDING VAN DE HENGELAARSKONING

Wanneer ook de tweede hengeldag is beëindigd, wint de speler die als hengelaar-speler meer punten behaald heeft. Ingeval er een gelijkstand van punten is, wint de speler die als eerste de hengelaar-speler was.

Opmerking: wie op de tweede dag de rol van de hengelaar-speler overneemt, heeft het kleine voordeel te weten, hoeveel punten voor de overwinning volstaan.