



## **Jijbent.nl: spelregels seasim**

Bram Schoonhoven  
Copyright 2022 Jijbent.nl

# Inhoud

<b>Spelregels seasim.....</b>	<b>1</b>
Doel van het spel.....	1
Vorbereiding.....	1
Spelrondes.....	2
Deel 1: Zwem en eet.....	3
Deel 2: Groei van de visscholen.....	4
Verandering van jacht.....	4
Einde van het spel.....	4

# Spelregels seasim



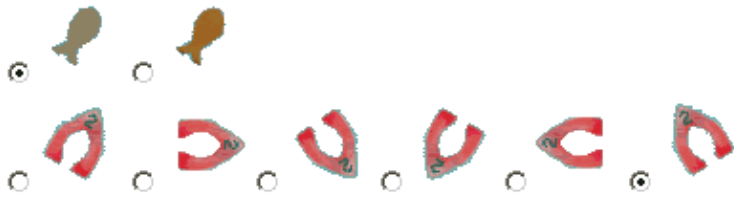
## Doel van het spel

Eet de meeste vis! In de haaienzee (een lagune aan de Stilatlantische Oceaan) strijden 2 soorten haaien met elkaar: de gele haaien tegen de rode haaien. Beide proberen om de meeste witte, grijze en bruine vissen te eten.

## Vorbereiding

Beide spelers starten met 7 op hun gezondheidmeter. Willekeurig worden 3 witte, 3 grijze en 3 bruine vissen in de zee geplaatst. Rond elk van deze vissen worden vissen van dezelfde kleur in de aangrenzende vakken gelegd. Elk vak bevat maar één vis. Eerst worden de witte, dan de grijze en dan de bruine vissen geplaatst.

Geel is de startspeler en moet een leeg vak kiezen om zijn gele haai 1 te plaatsen, daarna moet Rood zijn rode haai plaatsen. Daarna plaatst Geel haai 2 en Rood haai 2 en daarna haai 3 voor Geel en haai 3 voor Rood. Een haai moet met zijn neus tegen een zijde van een hexagonaal vlak liggen (je doet dit door boven het bord 1 van de 6 mogelijke richtingen te kiezen) en je moet direct kiezen op welke soort vis je haai jaagt (je doet dit door boven het bord de kleur te kiezen). In het begin moet één van je haaien op witte, één op grijze en één op bruine vis jagen. Om dit te doen, kies je boven het bord eerst de kleur waar je op jaagt, dan de richting waar je haai moet zwemmen en dan klik je op een lege plek op het bord.



Spel: 2137530 zet: 2... ● 7 ● 7

## Spelrondes

Elke spelronde bestaat uit 2 delen. Deel 1: zwem en eet en deel 2: Groei van de visscholen. Dit vindt altijd in deze volgorde plaats.

## Deel 1: Zwem en eet

De startspeler doet eerst een zet met z'n haai 1, dan de andere speler met zijn haai 1, dan speelt de startspeler haai 2, gevolgd door haai 2 van de andere speler, en de startspeler speelt haai 3 ook weer eerst. Na elke complete ronde wordt de speler met het laagste gezondheidsniveau startspeler. Als de gezondheid gelijk staat, dan wordt je startspeler als je de vorige ronde geen startspeler was. In je zet kan je haai 2 acties doen (beide vrijwillig), in deze volgorde:

- Actie 1: Draai 60 graden rechtsom of linksom.
- Actie 2: Zwem recht vooruit. Je kunt niet in een vak zwemmen waarin 1 van de andere 5 haaien ligt of een soort vis ligt waarop je haai niet jaagt. Als je in een leeg zee-vak zwemt, dan eindigt je zet daar. Als je in een vak zwemt met de soort vis waarop je haai jaagt, dan eet je deze vis. Nu kun je doorzwemmen in dezelfde (rechte) richting, zolang elk volgend vak die zelfde soort vis heeft welke je allemaal eet. Je haai eindigt in het laatste vak waar je vis eet. Op de site wordt automatisch al de haai geselecteerd waarmee je kunt zetten. Ook hoeft je niet eerst te draaien als je vis wilt eten, alle vakken waarnaar je je haai kunt bewegen zijn klikbaar (zie figuur hieronder). Wil je je haai alleen van richting veranderen, dan kun je op de nieuwe richting klikken zichtbaar boven het bord.



Na de zet van een haai wordt de gezondheidsmeter (onder het bord te zien) gewijzigd. De nieuwe stand is de oude stand plus het aantal gegeten vissen minus 1 (vanwege de energie die je haai verbruikt).

## Deel 2: Groei van de visscholen

Als elke speler al zijn haaien heeft gezet, groeien de visscholen weer. De visscholen groeien in elk leeg vak wat grenst aan 2 vakken met dezelfde soort vis welke aan elkaar grenzen. In een vak kan slechts 1 visje liggen. Eerst wordt de groei van de witte vissen gedaan, dan de grijze en dan de bruine visscholen.

## Verandering van jacht

Je kunt ook de prooi van een haai wijzigen. In een speelbeurt waarin je haai geen vis eet, kun je de vis uit de haai wegnemen. De volgende zet met die haai, kun je een andere vis in de haai plaatsen (of je houdt de haai leeg en kiest een volgende speelbeurt). Tijdens deze speelbeurten kun je wel 60 graden draaien en/of 1 vak vooruit naar een leeg vak zwemmen, maar je kan niet eten (dus gaat je gezondheid achteruit). De vis kun je uit de haai wegnemen door de vinkbox met 'Ik wil op een andere vis jagen' aan te vinken.

## Einde van het spel

Je wint direct als je gezondheidsniveau 23 of meer bereikt, of als je tegenstander z'n gezondheid 0 of lager is. Je wint ook als je gezondheidsniveau 10 of meer hoger staat dan dat van je tegenstander aan het einde van een complete speelronde.