

# 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.

### Vorbereiding

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 bevoorrad worden.

### Varen

1. Beslis samen wie er begint, daarna wordt met de zon mee gespeeld (kloksgewijs).
2. In je beurt mag je overal 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 opgedraaid 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

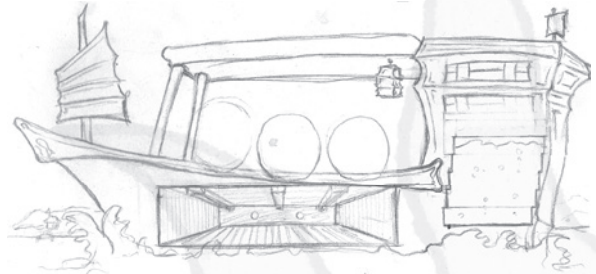
Voor meer spanning kan het geheugenspel gespeeld worden. Dit houdt in:

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 Z<sup>☀</sup>nnespel/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 Rijdsijk (Z<sup>☀</sup>nnespel) 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 Lieverse.

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

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

Z<sup>☀</sup>nnespel / Sunny Games  
Keizerfazant 54  
1704 WL Heerhugowaard  
072-5747825 (072-kristal)  
info@zonnspel.nl  
[www.zonnspel.nl](http://www.zonnspel.nl)

Earthgames  
Burggraaf 28  
7371 CX Loenen  
055-5050152  
info@earthgames.nl  
[www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)



# Archipel

## Somewhere in China



co-operative strategy game  
2 to 5 players • age 11+ • duration about 60 minutes  
*playing on your own is possible, but very tough!*

### Game overview

The players go fishing in a Chinese archipelago. Together, they form a fishing co-op that brings six different fish species to the markets on the islands. Each market has ordered their own choice of fish. The players set out, trying to catch the right fish. Then they visit the harbours to fill in the market orders.

Each harbor also has a shop, providing fuel, bait and storm gear. But their stock is fluctuating, making it not always easy to get the right equipment!

The fishing trade has its own risks. A shark might steal your bait and when your boat is leaking, all your precious equipment might be lost!

In the course of the game, storms occupy the narrow channels between the islands. More and more channels may become blocked by these storms. Moreover, more and more shops will close so it will be even harder to get some new equipment. Luckily, the boats can hand over some equipment and fish when they are at the same spot.

Together, the players try to fill in as many market orders as possible before the storm season forces them to stay home. That is to say, if they can make it back to their home ports...

### Contents

Game board, game rules, 1 blue pocket, 5 boat cards, 5 coloured pawns, 30 rectangular fuel markers, 20 'closed' signs (in 4 languages), 30 circular fish pieces and 61 square cards: 24 storm, 22 bait, 5 jerrycan, 4 storm gear, 4 good weather, and 2 boat leak.

### Preparations

- Look over the game board. It shows an archipelago with 12 islands. Locate the harbour, market and shop on each island. The narrow channels between the islands are represented by numbered spaces. In the course of the game, the storm cards will be placed here, closing off the channels. In one corner is a warehouse.
- Each player chooses his or her coloured pawn and puts it in home port. The home ports are easily recognized by their colour.
- Each player gets a boat card of the same colour. On the boat card, spots are indicated for placing equipment (square spaces), fish (circular spaces) and fuel (rectangular spaces).
- Each player start with a full tank. Put 5 fuel markers on each boat card. The remaining fuel tokens are put beside the game board.
- Put all fish pieces face down on the board and mix them well. Help each other to divide them over the game board. One fish on each indicated space. Take care that no one sees the fish colours!
- Put the square cards in the blue pocket, so that they can be shuffled and drawn randomly during the game.
- Each shop now gets three square cards. Put them face up. The warehouse also gets three face up cards.
- Put the 'closed' signs near the warehouse.
- One player sitting close to the warehouse will be the warehouse keeper. This player will take care of supplying the shops.

### Sailing

- Decide together on a starting player. The game proceeds in the direction of the sun (clockwise).
- Your turn allows you to sail anywhere, unless storms are blocking your way. Each move requires one fuel token. No matter how far you are moving.
- Moving your boat means:
  - Hand in one fuel token.
  - Sail to the location of your choice: a fish, a storm or a harbour.

C. Take your action here (actions are described later).

- If you didn't enter a harbour and you have still fuel left, you can move again.
- Your turn *automatically* ends when you enter a harbour. You may also choose to end your turn prematurely and stay at sea until your next turn.
- At any time, you can fill up your fuel tank using a jerrycan (see 16C). Or you can get fuel from another boat, but then you have to go there (see 25). When you have run out of fuel at sea, the only way to get going again is that another player bring you some fuel.
- Instead of moving, you can also stay at the place where you ended your previous turn. This takes no fuel. However, when in a harbour, you are *forced* to take the cards in that harbour's shop; see 'The harbours'.

### Catching fish

- When you have sailed to a fish with at least one bait card in your boat, you may try to catch this fish. Obtaining bait is described under 'The harbours'. Often it is useful to carry different kinds of bait.
- First expose the fish card. If the fish colour corresponds with the colour of your bait, the fish is caught. Put the fish on your boat card; the bait card is *returned to the pocket*. With multicolour bait, any fish can be caught, but you can also choose to let the fish swim and keep the bait. If the fish isn't caught, it stays at its place turned face up.
- If the fish you are trying to catch happens to be shark, it will eat one bait (of your choice). The shark stays in place face up and the bait card is *removed from the game*.
- If still have bait left, you can sail to another fish and try to catch it.
- Each boat can carry only three fish. You may throw fish out of your boat, but then they are *removed from the game*.

### The harbours

- When arriving in a harbour, first check if there is a boat leak card. If so, your boat is damaged. The ship's hold is flooded and any equipment you might be carrying becomes useless. All square cards from your boat card are *removed from the game*. If there are two boat leak cards, you also lose the fish you are carrying! After this event, the boat is repaired. The boat leak card is *returned to the pocket*.
- When you are safely landed, you can deliver fish at the market, if they have the right colour! Put the fish on the right spot on the market, making it easy to see which fish still have to be delivered.
- Then you read the weather news. This might be the following:
  - Storm:** A storm is forming in one of the channels. Put the storm card on a channel space with a number corresponding to the storm card. If the card has no number, decide together which storm space will be occupied. If you have drawn a storm card with a number that is already covered by a storm card without number, the storm card without number is first moved to a different storm space of your choice. The new card can then be placed on its corresponding number.
  - Good weather:** One of the storms is subsiding! Immediately remove one storm card of your choice. The storm card as well as the good weather card are *removed from the game*. Take care: If there are no storm cards on the board yet, the good weather card is removed without having effect!
- The remaining cards are equipment that you are buying in the harbour shop. Put these on the square spaces of your boat card. There are three types of cards:
  - Bait:** You need this to catch fish, as described earlier. Some types of bait are more common than others.
  - Storm gear:** This clothing protects you from the storms. In one of your next turns you can use this card to cancel a storm, see 'The storms'.



C. **Jerrycan:** This item can be used to fill your fuel tank. It can be used at any time, *for example* directly after taking it.

After filling up your tank (you will have 5 fuel markers on your boat card) you hand in your jerrycan. Jerrycans with a blue background colour are *returned to the pocket*, cans with red background colour are *removed from the game*.

17. Your boat can only carry 4 equipment cards. If you have more, the exceeding cards are *removed from the game*.
18. Since you are in a harbour, your turn is now over. Next turn, you can sail further.
19. Now, the warehouse keeper fills the empty shop with the contents of the warehouse. After this, he or she fills the warehouse from the pocket (after shuffling)!
20. **Stores closing:** When there are less than three cards in the blue pocket, they remain in the pocket. Instead, the keeper puts a 'closed' sign on the warehouse. The next shop that is visited will be closed after delivering their last supplies, by putting this sign on the shop. From now on, no more square cards are put on this shop. It is still possible to deliver fish on this harbour's market.

### The storms

21. Storms can block the channels between the islands. This only happens, when the entire channel is blocked. As long as there is still an open space, you can sail through.
22. As soon as a channel is completely blocked, the boats will have to make a detour. When several channels are blocked, some harbour and fish may become inaccessible!
23. With the right gear, the storm cannot harm you. If you have the storm gear card, move to a storm space (this will take 1 fuel). The storm card is *returned to the pocket* (not removed from the game like when using a good weather card). The storm gear card is *removed from the game*.
24. After removing the storm card you can move again, if you still have fuel left! Otherwise, you stay at this location.

### Two boats meeting

25. Two boats that are at the same location can give each other all kinds of things: equipment (square cards), fish and fuel markers. In this way, everyone can keep sailing and the markets can be supplied efficiently! Such a meeting can be done in a harbour or at sea.

### Game end

When the markets have been supplied as much as possible, each player tries to reach his or her home port. If this is not possible, they go to another harbour so that they are safe during the stormy season.

The game can end in three ways:

1. All markets have the right fish, and all boats have returned to their home ports: A very successful fishing season! Congratulations!
2. All markets have their fish, but not all boats have returned to their home ports: Very good, but next time try to bring them all home!
3. Not all markets have received their orders: What might be done in a next game to get a better result?

### Remark

The background colour of the square cards helps to memorize where they will go after use:

- Cards with **red** background (good weather, storm gear, 2 jerrycans) are removed from the game immediately after use. Put them in the game box.
- Cards with **blue** background (storms, bait, boat leak, 3 jerrycans) are normally returned to the blue pocket. Exceptions are:
  - equipment that is damaged by a 'boat leak',
  - excess equipment (above 4) that can't be given to another boat,
  - bait that is eaten by a shark,
  - storms that are removed using a good weather card.

These are removed from the game; put them in the game box.

### Tougher version: memory game

For more excitement, the memory game can be played:

1. All fish that can't be caught because the right bait is not there, are turned face down.
2. Sharks are also turned face down after they have eaten the bait.
3. Players help each other to remember the location of each fish. If you want to keep ample bait, take particular care of the sharks!

### Short game

For an easier and shorter game, play with 8 of the 12 markets and shops. The grey islands with a pagoda are out of the game. For clarity, put a 'closed' sign on shop and market on each of these 4 islands. The other rules remain the same. Now it is not necessary anymore to catch all the fish!

This variation can also be combined with the memory game.

### Colophon

© 2009 Z☼nnespel/Sunny Games.

This game is a license version of the game 'Somewhere in China' from Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Original game rules © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

This version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel) and

Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.

Translator: Steven Michiel Rijdsdijk (Z☼nnespel).

Illustrator: Tim Mathijssen.

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

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Publisher:

Z☼nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

The Netherlands

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

### Some other co-operative games by Sunny Games

#### Princess

2-4 players, age 4+

How can we rescue the princess who is sleeping in her castle for 100 years? The players make up a story together, using the things they find on their way.

#### Max the tomcat

1-8 players, age 4+

Bird, Mouse and Chipmunk are trying to reach their homes, but Max is coming after them! An exciting strategy game for all ages.

#### Secret Door

1-8 players, age 5+

We try to find out what valuables are hidden behind the secret door. Then we can prevent them from being stolen. A co-operative memory game.

#### Sandcastles

1-8 players, age 5+

At the beach we build beautiful sandcastles! A tactical game that entices the players to make up their own variations of the game.

#### Mount Everest - Mountaineering

2-6 players, age 7+

Form a team of mountaineers and climb to the summit together! A good team can overcome all kinds of troubles. An exciting strategy game.

#### Eyes of the Jungle

1-12 players, age 8+

How can we conquer the dangers of the jungle? An exciting game in which strategy, creativity and co-operation go hand in hand. The fantasy of the players leads to new stories all the time.

#### Pinch the Poachers

2-5 players, age 8+

The poachers are trying to catch wild ducks, boars and deer. We, the forest keepers, are not going to permit that! We will arrest them before they can even catch one animal. An exciting strategy game.



# Archipel

## Die Chinesische Fischern



kooperatives Strategiespiel  
für 2 bis 5 Spieler • ab 11 Jahre • Spieldauer ca. 60 Minuten  
*allein spielen ist möglich, ist aber ziemlich schwierig!*

### Spielidee

Die Spieler gehen auf Fischfang in einem chinesischem Inselreich. Sie bilden zusammen einen Fischerverband, der die Märkte auf den Inseln mit Fisch versorgt. Die Märkte bestellen sechs verschiedene Sorten Fisch. Die Spieler fahren aufs Meer, um die richtigen Fische zu fangen. Anschließend fahren sie in die Häfen, um die Bestellungen zu erfüllen.

In jedem Hafen gibt es auch einen Laden, der Treibstoff, Köder und Sturmbekleidung verkauft. Allerdings verändern sich die Vorräte der Läden, was es nicht immer leicht macht, die richtige Ausrüstung zu bekommen!

Fischfang ist voller Risiken. Ein Hai kann den Köder stehlen und wenn das Boot Leck schlägt ist man auf einmal all seine Ausrüstung los! Im Laufe des Spiels bricht langsam aber sicher die Sturmsaison an. Dadurch werden die Durchgänge zwischen den Inseln einer nach dem anderen unbefahrbar. Außerdem schließen immer mehr Läden, was es immer schwieriger macht, an Ausrüstung zu kommen. Glücklicherweise können sich die Fischer Ausrüstung und Fische gegenseitig zukommen lassen, wenn sie sich an einer Stelle treffen. Zusammen versuchen die Spieler so viele Märkte wie möglich zu versorgen, bevor die Stürme sie zwingen zu Hause zu bleiben. Das heißt, wenn sie ihren Heimathafen überhaupt noch erreichen können...

### Inhalt

Spielbrett, Spielregeln, 1 blauen Beutel, 5 Spielfiguren, 5 Bootkarten, 30 rechteckige Treibstoff-Marker, 20 'geschlossen'-Schilder (in 4 Sprachen), 30 runde Kärtchen mit Fischen und 61 viereckige Kärtchen: 24 x Sturm, 22 x Köder, 5 x Treibstoffkanister, 4 x Sturmbekleidung, 4 x gutes Wetter und 2 x Leck im Boot.

### Vorbereitung

1. Das Spielbrett kommt in die Mitte des Tisches. Auf dem Spielbrett ist ein Archipel mit zwölf Inseln zu sehen. Jede Insel hat einen Hafen, einen Marktplatz und einen Laden. In den schmalen Durchgängen zwischen den Inseln gibt es nummerierte Fächer. Hier werden im Laufe des Spiels Sturmkärtchen hingelegt, die den Durchgang versperren. In einer Ecke des Spielbretts gibt es ein Warenhaus.
2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und setzt sie auf den entsprechenden Heimathafen. Dieser lässt sich an der Farbe erkennen.
3. Jeder Spieler erhält eine Bootkarte in derselben Farbe. Auf der Bootkarte gibt es Plätze für Hilfsmittel (viereckige Fächer), für Fische (runde Fächer) und für Treibstoff (rechteckige Fächer).
4. Jeder Spieler beginnt mit einem vollen Tank. Das heißt, 5 Treibstoff-Marker kommen auf jede Bootkarte. Die übrig gebliebenen Treibstoff-Marker werden an die Seite des Spielbretts gelegt.
5. Alle Fische werden mit dem Bild nach unten auf das Spielbrett gelegt und gemischt. Dann werden sie von allen auf dem Meer verteilt, auf jeden dafür vorgesehenen Platz einen. Wichtig ist, dass niemand weiß, welcher Fisch wo ist!
6. Alle viereckigen Kärtchen kommen in den blauen Beutel, so dass sie während des Spiels ohne Probleme geschüttelt und willkürlich gezogen werden können.
7. Jeder Laden erhält drei Kärtchen aus dem Beutel, mit dem Bild nach oben. Auch das Warenhaus erhält drei offene Kärtchen.
8. Die 'geschlossen'-Schilder kommen auf einen Stapel neben dem Warenhaus.
9. Ein Spieler, der in der Nähe des Warenhauses sitzt, ist der Verwalter des Warenhauses. Dieser Spieler sorgt dafür, dass die Läden immer wieder aufs Neue mit Vorräten versorgt werden.

### Fahren

1. Zusammen wird entschieden, wer anfängt, danach geht es im Uhrzeigersinn.
2. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sein Boot überal

hinbewegen, solange es keine Stürme gibt, die den Durchgang versperren. Bei jeder Bewegung, unabhängig von der Distanz, wird ein Treibstoff verbraucht.

3. Das Boot bewegen bedeutet:
  - A. Ein Treibstoff-Marker abgeben.
  - B. Das Boot an den gewünschten Ort setzen: Zu einem Fisch, einem Sturm oder in einen Hafen.
  - C. Eine Handlung ausführen (Handlungen werden später beschrieben).
4. Wenn der Spieler nicht in einem Hafen angekommen ist, und noch Treibstoff hat, darf er weiter fahren.
5. Der Spielzug endet *in jedem Fall*, wenn der Spieler in einem Hafen ankommt. Er darf sein Zug auch vorher beenden und auf dem Meer auf den nächsten Zug warten.
6. Zwischendurch kann der Spieler mit Hilfe des Treibstoffkanisters Treibstoff nachfüllen (siehe 16C). Er kann den Treibstoff auch von einem anderen Boot bekommen, aber dafür muss er dort hinfahren (siehe 25). Wer auf dem Meer ist und keinen Treibstoff mehr hat, kann erst dann weiterfahren, nachdem ihm ein anderer Spieler Treibstoff gebracht hat.
7. Statt sich zu bewegen, kann der Spieler auch an der Stelle bleiben, an der er beim letzten Spielzug gelandet ist. Er verbraucht dann keinen Treibstoff. Wenn er in einem Hafen ist, *muss* er die Kärtchen nehmen, die dort liegen; siehe „Die Häfen“.

### Der Fischfang

8. Wer zu einem Fisch gefahren ist und mindestens ein Köder-Kärtchen in seinem Boot hat, kann versuchen den Fisch zu fangen. Unter Punkt „Die Häfen“ steht, wie man Köder bekommen kann. Es ist oft sehr praktisch, mehrere Sorten Köder bei sich zu haben.
9. Der Fischfang funktioniert folgendermaßen: Die Fischkarte, bei der der Spieler steht, wird umgedreht. Wenn die Farbe des Fisches mit der Farbe des Köders übereinstimmt, ist der Fisch gefangen. Der Fisch kommt dann auf die Bootkarte; der Köder kommt *zurück in den Beutel*. Mit mehrfarbigen Ködern lassen sich alle Fische fangen, aber man kann sich auch entscheiden, den Fisch schwimmen zu lassen und sich den Köder aufzuheben. Wenn der Fisch nicht gefangen wird, bleibt er mit dem Bild nach oben auf seinem Platz liegen.
10. Begegnet man einem Hai, frisst dieser einen Köder auf (der Spieler darf entscheiden, welchen). Der Hai bleibt offen liegen und das Köder-Kärtchen wird *aus dem Spiel genommen*.
11. Wer noch Köder und Treibstoff hat, kann noch zu einem anderen Fisch fahren, um zu sehen, ob der zu fangen ist.
12. Maximal können drei Fische auf einmal im Boot mitgenommen werden. Fische dürfen über Bord geworfen werden, aber dann werden sie *aus dem Spiel genommen*.

### Die Häfen

13. Gibt es bei dem Laden auf dieser Insel ein „Leck im Boot“-Kärtchen, dann schlägt das Boot beim Anlegen Leck. Der Innenraum des Bootes läuft voll Wasser und alle Sachen, die der Spieler bei sich hat, werden unbrauchbar. Alle viereckigen Kärtchen, die auf der Bootkarte liegen, werden *aus dem Spiel genommen*. Liegen beim Laden zwei „Leck im Boot“-Kärtchen, dann verliert der Spieler auch die Fische, die er im Boot hat! Danach wird das Loch im Boot repariert. Das „Leck im Boot“-Kärtchen wird *in den Beutel zurückgelegt*.
14. Sobald der Spieler sicher am Hafen angelegt hat, kann er die Fische am Markt abliefern, jedenfalls, wenn sie die richtige Farbe haben. Die Fische gehören auf den richtigen Platz am Markt, so dass gut sichtbar ist, welche noch geliefert werden müssen.
15. Danach liest der Spieler den Wetterbericht. Das können folgende Kärtchen sein:
  - A. **Sturm:** Ein Sturm zieht in einem der Durchgänge zwischen den Inseln auf. Das Kärtchen wird direkt auf das Fach mit der Nummer gelegt, die auch auf dem Sturmkärtchen steht. Bei Kärtchen ohne Nummer entscheiden alle Spieler zusammen, wo es hingelegt wird. Wenn ein Sturm mit einer Nummer gezogen wird, die schon von einem Sturmkärtchen ohne Nummer bedeckt ist, wird der Sturm ohne Nummer an einen



anderen Platz bewegt, so dass das neue Kärtchen auf seinen Platz kommen kann.

- B. **Gutes Wetter:** Einer der Stürme hat sich gelegt. Ein Sturmkärtchen nach Wahl wird direkt weggenommen. Sowohl das Sturmkärtchen, als auch das Gutes-Wetter-Kärtchen werden *aus dem Spiel genommen*. Achtung: Wenn noch keine Sturmkärtchen auf dem Spielbrett liegen, wird das Gutes-Wetter-Kärtchen aus dem Spiel genommen, ohne einen Effekt zu haben!
16. Die übrig gebliebenen Kärtchen bilden die Ausrüstung, die man im Hafensladen kaufen kann. Diese werden auf die viereckigen Felder auf der Bootkarte gelegt. Dabei kann es sich um folgende Karten handeln:
- A. **Köder:** Die braucht man, um Fische zu fangen, wie unter „Die Fische“ beschrieben steht. Achtung: nicht alle Sorten Köder kommen gleich oft vor.
- B. **Sturmbekleidung:** Diese Kleidung schützt gegen Sturm. In einer der folgenden Spielzüge lässt sich damit ein Sturm beseitigen; wie das geht wird in „Die Stürme“ näher erläutert.
- C. **Treibstoffkanister:** Hiermit lässt sich der Treibstofftank füllen. Dieses Kärtchen kann in jedem Moment eines Spielzuges verwendet werden, z.B. direkt nachdem der Spieler es gezogen hat. Nachdem der Tank gefüllt ist (das heißt, es liegen 5 Treibstoff-Marker auf der Bootkarte), wird der Treibstoffkanister zurückgegeben. Treibstoffkanister mit einem blauen Hintergrund kommen *zurück in den Beutel*. Treibstoffkanister mit einem roten Hintergrund werden *aus dem Spiel genommen*.
17. Jedes Boot kann maximal 4 Kärtchen Ausrüstung mitnehmen. Wer mehr hat, muss die Karten, die zu viel sind, *aus dem Spiel nehmen*.
18. Nachdem ein Hafen besucht wurde, ist der Spielzug vorbei. Erst im folgenden Spielzug, kann man weiterfahren.
19. Der Verwalter des Warenhauses legt jetzt den Inhalt des Warenhauses in den leeren Laden. Direkt danach füllt er das Warenhaus aus dem Beutel nach (erst gut schütteln!).
20. **Ladenschluss:** Wenn weniger als drei Kärtchen im blauen Beutel liegen, bleiben diese im Beutel. An deren Stelle legt der Verwalter des Warenhauses ein 'geschlossen'-Schild auf das Warenhaus. Der nächste Laden, der besucht wird, kann nur noch ein Mal liefern und schließt danach, in dem das Schild auf den Laden gelegt wird. Von jetzt an werden keine viereckigen Kärtchen mehr auf diesen Laden gelegt. Allerdings können in diesen Hafen immer noch Fische abgeliefert werden.

### Die Stürme

21. Die Stürme können die Durchgänge zwischen den Inseln versperren. Das ist allerdings erst der Fall, wenn der ganze Durchgang gesperrt ist. Solange ein Durchgang noch offene Plätze hat, bleibt er befahrbar.
22. Sobald ein Durchgang versperrt ist, müssen die Fischer drum herum fahren. Wenn im Laufe des Spiels immer mehr Durchgänge gesperrt werden, können dabei auch einige Häfen und Fische unerreichbar werden!
23. Mit guter Sturmbekleidung kann einem der Sturm nichts anhaben. Der Spieler fährt, mit der Sturmbekleidung im Boot, zu einem Sturmkärtchen (was einen Treibstoff kostet). Dieses Sturmkärtchen kommt *zurück in den Beutel* (wird also nicht aus dem Spiel genommen, wie bei einem Gutes-Wetter-Kärtchen). Die gebrauchte Sturmbekleidung wird *aus dem Spiel genommen*.
24. Nachdem der Sturm beseitigt wurde, kann man weiterfahren, jedenfalls, so lange man noch Treibstoff hat. Sonst bleibt man an seinem Platz stehen.

### Begegnung von zwei Booten

25. Zwei Boote, die nebeneinander liegen, dürfen einander alles geben: viereckige Kärtchen, Fische und Treibstoff-Marker. So wird dafür gesorgt, dass jeder weiterfahren kann und dass die Märkte effizient versorgt werden! Dies ist sowohl in einem Hafen, als auch auf offener See möglich.

### Spielende

Wenn von den Marktbestellungen so viel wie möglich erledigt wurden, versuchen die Fischer ihren Heimathafen zu erreichen. Klappt das nicht, legen sie in einem anderen Hafen an, so dass sie während der Sturmsaison in jedem Fall sicher an Land sind.

Das Spiel kann auf folgende Weise beendet werden:

1. Alle Märkte wurden mit den richtigen Fischen versorgt und alle Boote sind zurück in ihrem Heimathafen: Eine sehr erfolgreiche Fischersaison! Glückwunsch!
2. Alle Märkte wurden mit den richtigen Fischen, aber nicht alle Boote sind in ihren Heimathafen zurückgekehrt: Gut gemacht, aber versucht nächstes Mal alle Boote nach Hause zu bringen.
3. Nicht alle Märkte wurden mit den richtigen Fischen versorgt: Wie könnte es nächstes Mal sehr wohl funktionieren, dass alle Märkte versorgt werden?

### Tip

Die Hintergrundfarbe der viereckigen Kärtchen ist eine Gedächtnisstütze dafür, wo sie nach Gebrauch landen:

- Kärtchen mit einem **roten** Hintergrund (Gutes Wetter, Sturmbekleidung, 2 Treibstoffkanister) werden nach Gebrauch aus dem Spiel genommen. Sie werden in die Box zurückgelegt.
- Kärtchen mit einem **blauen** Hintergrund (Stürme, Köder, Leck im Boot, 3 Treibstoffkanister) werden normalerweise in den Beutel zurückgelegt. Ausnahmen dafür sind:
  - Kärtchen, die wegen eines Lecks im Boot abgegeben werden müssen,
  - Kärtchen, die zu viel sind (mehr als 4) und nicht an ein anderes Boot gegeben werden können,
  - Köder, die durch einen Hai aufgefressen werden,
  - Stürme, die durch ein „Gutes-Wetter“-Kärtchen aufgelöst werden.

Sie werden zurück in die Box gelegt.

### Schwierige Version: Gedächtnisspiel

Für mehr Spannung kann das Gedächtnisspiel gespielt werden. Das bedeutet:

1. Alle Fische, die nicht gefangen werden können, weil die richtigen Köder nicht zur Verfügung stehen, werden wieder mit dem Bild nach unten gedreht.
2. Auch Haie werden wieder umgedreht, nachdem sie einen Köder gefressen haben.
3. Die Spieler helfen einander sich zu merken, welcher Fisch wo schwimmt. Besondere Achtung den Haien, damit genug Köder übrig bleiben!

### Kurze Version

Für ein einfacheres und kürzeres Spiel kann mit 8 von den 12 Märkten und Läden gespielt werden. Die grauen Inseln mit einer Pagode machen dann nicht mit. Zur Kennzeichnung wird bei diesen vier Inseln ein 'geschlossen'-Schild auf den Laden und den Markt gelegt. Die anderen Regeln bleiben gleich. Es ist nicht mehr nötig alle Fische zu fangen. Auch diese Version kann mit dem Gedächtnisspiel kombiniert werden.

### Impressum

© 2009 Zönnespel/Sunny Games.

Das Spiel ist eine lizenzierte Version des Spiels 'Somewhere in China' von Family Pastimes, Perth, Ontario, Kanada.

Originalspielregeln © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Diese Version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Zönnespel) und Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Holland.

Übersetzer: Niklas Wilkens, Köln, Deutschland.

Illustrator: Tim Mathijssen.

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

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

### Herausgeber:

Zönnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

### Workshops zu den Themen

Kooperation und kooperative Spiele:

Olduvai

John-Schehr-Straße 15

10407 Berlin

Deutschland

+49-30-32592123

notiz@olduvai.eu

www.olduvai.eu



# Archipel

## Dans les Mers de Chine



jeu de stratégie coopératif  
2 à 5 joueurs • à partir de 11 ans • durée: environ 60 min.  
*jouer seul est possible, mais très difficile!*

### Idée du jeu

Les joueurs sont pêcheurs dans un archipel chinois. Ils forment une coopérative qui fournit 6 espèces de poissons aux marchés des différentes îles. Chaque marché commande ses propres espèces. Ils partent et essaient de capturer le bon poisson. Puis, ils visitent les ports pour honorer les commandes.

Chaque port a aussi un magasin qui fournit fuel, appâts et équipement pour la tempête. Mais les stocks sont fluctuant, et il n'est pas facile d'avoir le bon équipement.

Et la pêche elle-même comporte ses propres risques. Un requin peut voler les appâts, et quand une voie d'eau affecte le bateau, tout l'équipement peut être perdu!

Au cours de la partie, les tempêtes se déclenchent sur les étroits passages entre les îles. Progressivement, les passages vont être bloqués. De plus, les magasins fermeront progressivement, et il va devenir plus difficile de renouveler l'équipement. Heureusement, les bateaux peuvent s'échanger poissons et équipement lorsqu'ils se rencontrent.

Ensemble, les joueurs essaieront d'honorer le plus de commandes possible avant que la saison des tempêtes ne les oblige à rester au port, si toutefois ils parviennent à rentrer à leur port d'attache...

### Contenu

Plateau de jeu, règles, 1 pochette en tissu, 5 cartes "bateau", 5 pions de couleur, 30 jetons "fuel" rectangulaires, 20 symboles "fermé" (en 4 langues), 30 jetons "poissons" ronds et 61 cartes carrées: 24 tempêtes, 22 appâts, 5 jerrycans, 4 équipements tempête, 4 "beau temps", et 2 "voies d'eau".

### Préparation

1. Regardez le plateau: il montre un archipel constitué de 12 îles. Repérez le port, le marché, et le magasin sur chaque île. Les passages entre les îles sont représentés par des cases numérotées. Au cours de la partie, les cartes "tempêtes" y seront placées, bloquant les passages. Dans un coin se trouve l'entrepôt.
2. Chaque joueur choisit son pion et le place dans son port d'attache (reconnaisable à sa couleur).
3. Chacun prend la carte "bateau" de sa couleur. Vous y voyez des cases carrées pour y mettre l'équipement, des cases rondes pour le poisson, et rectangulaires pour le fuel.
4. Au départ, les réservoirs sont pleins: placer 5 jetons "fuel" sur chaque carte "bateau". Les jetons "fuel" supplémentaires sont mis de côté.
5. Placez tous les jetons poisson sur le plateau, face cachée, et mélangez-les bien. Répartissez-les: un poisson sur chaque emplacement indiqué. Attention: personne ne doit voir leur couleur!
6. Placez les cartes carrées dans la poche bleue, ainsi, elles pourront être mélangées et tirées au hasard pendant la partie.
7. Mettez 3 cartes carrées dans chaque magasin, face visible, et aussi 3 cartes carrées visibles dans l'entrepôt.
8. Placez les symboles "fermé" près de l'entrepôt.
9. L'un des joueurs (le plus près) sera responsable de l'entrepôt. Il prendra soin de fournir les magasins.

### Naviger

1. Décidez qui commence. Ensuite, le jeu continue dans le sens de l'horloge.
2. A votre tour, vous pouvez vous déplacer n'importe où, sauf si une tempête bloque le chemin. Chaque déplacement nécessite un jeton fuel, quelque soit l'endroit où vous allez.
3. Déplacer votre bateau implique:
  - A. Se défaire d'un jeton fuel
  - B. Naviguer jusqu'à l'endroit de votre choix: poisson, tempête, port.
  - C. Accomplir une des actions décrites plus bas.

4. Si vous n'entrez pas dans un port et qu'il vous reste du fuel, vous pouvez vous déplacer de nouveau.
5. Un tour se termine *toujours* lorsque vous entrez dans un port. Vous pouvez aussi rester en pleine mer jusqu'à votre prochain tour.
6. A tout moment, vous pouvez remplir votre réservoir, grâce au jerrycan (voir 16C) Vous pouvez aussi obtenir du fuel d'un autre bateau, à condition de vous trouver au même endroit (voir 25). Quand vous êtes tombé en panne de fuel en pleine mer, la seule façon de pouvoir repartir, est qu'un autre bateau vienne vous en apporter.
7. Au lieu de bouger, vous pouvez aussi rester en place, là où vous vous êtes arrêté au tour précédent. Cela ne demande pas de fuel. Cependant, si vous êtes dans un port, vous êtes *obligé* de prendre les cartes qui se trouvent dans son magasin (voir "Les ports").

### Attraper les poissons

8. Lorsque vous êtes allé jusqu'à un poisson, avec au moins un appât dans votre bateau (il est souvent utile d'en avoir plusieurs sortes), vous pouvez tenter de le pêcher (pour obtenir les appâts voir « Les ports »).
9. D'abord, retourner la carte "poisson". Si sa couleur correspond à celle de l'appât, le poisson est pris. Mettez-le à sa place sur votre carte "bateau". L'appât *retourne dans la pochette*. S'il est multicolore, il permet de prendre n'importe quel poisson, mais vous pouvez aussi choisir de le laisser partir et de garder l'appât. Si le poisson n'est pas pris, il reste en place, visible.
10. Si le poisson que vous tentez d'attraper est un requin, il mange un appât (choisissez celui que vous voulez). Le requin reste en place, visible, et l'appât est *retiré du jeu*.
11. S'il vous reste des appâts vous pouvez tenter d'aller vers un autre poisson et de l'attraper.
12. Chaque bateau ne peut transporter que 3 poissons. Vous pouvez, en cas de besoin, en jeter par dessus bord, mais dans ce cas, le poisson est *retiré du jeu*.

### Les ports

13. Quand vous arrivez dans un port, regardez d'abord s'il y a une carte "voie d'eau". Si c'est le cas, le bateau est endommagé. La cargaison a été inondée, et tout l'équipement que vous transportez est inutilisable. Toutes les cartes carrées qui se trouvaient sur votre bateau sont *retirées du jeu*. S'il y a 2 "voies d'eau", même le poisson est perdu. Le bateau est ensuite réparé, et la carte "voie d'eau" *retourne dans la pochette*.
14. Vous êtes alors amarré en sécurité et vous pouvez livrer votre poisson au marché, si vous avez la couleur demandée. Mettez-le sur la case correspondante, de sorte à ce que l'on voie facilement ce qui reste encore à livrer.
15. Vous regardez ensuite s'il y a des prévisions météo:
  - A. **Tempête:** Une tempête se forme sur l'un des passages: posez la carte "tempête" sur le passage qui porte le numéro correspondant à celui de la carte. S'il n'y a pas de numéro, mettez-le sur le passage de votre choix. Si vous tirez une carte "tempête" numérotée et que le passage correspondant est déjà couvert par une tempête sans numéro, celle-ci sera déplacée vers un emplacement vierge, et la carte numérotée mise à sa place.
  - B. **Beau temps:** Une des tempêtes s'apaise. Retirez celle que vous souhaitez. Les 2 cartes, "beau temps" et "tempête", sont *retirées du jeu*. Attention, s'il n'y a pas de tempête sur le plateau, la carte "beau temps" est sans effet mais tout de même retirée du jeu.
16. Les autres cartes sont l'équipement que vous achetez au magasin du port. Mettez-les sur les emplacement carrée de votre carte "bateau". Il y a 3 types de cartes:
  - A. **Les appâts:** Ils sont nécessaires pour attraper le poisson (voir plus haut). Certains sont plus courants que d'autres.
  - B. **Les équipements tempête:** Ces vêtements vous permettront, lors d'un prochain tour, de combattre les tempêtes. (Voir « Les tempêtes »)



- C. **Les jerrycans:** Ils vous permettront de remplir votre réservoir. Cela peut être fait à n'importe quel moment, *par exemple* tout de suite après l'avoir pris. Après le remplissage (vous avez alors 5 jetons fuel sur votre bateau), le jerrycan est *remis dans la pochette* s'il est sur fond bleu, ou *retiré du jeu* s'il est sur fond rouge.
17. Votre bateau ne peut transporter que 4 cartes équipement. Si vous en avez plus, celles qui sont en trop sont *retirées du jeu* (sauf si vous pouvez la donner à un autre bateau: voir 25).
18. Votre tour est terminé. Vous pourrez naviguer de nouveau au prochain tour.
19. Le responsable de l'entrepôt va alors fournir le magasin vide avec ce qui s'y trouve. Il fournira ensuite l'entrepôt avec des cartes tirées au hasard dans la pochette après avoir mélangé.
20. **Fermeture des magasins:** Lorsqu'il reste moins de 3 cartes dans la pochette, elles y restent. Le responsable pose alors une carte "fermé" sur ce magasin. Dorénavant, il ne sera plus retiré de cartes carrées de ce magasin. Par contre, nous pouvons toujours livrer le marché de ce port.

### Les tempêtes

21. Elles peuvent bloquer le passage entre 2 îles. Tant qu'il n'est pas entièrement bouché, vous pouvez passer.
22. Quand un passage est bloqué, les bateaux doivent faire un détour. Quand plusieurs le sont, certains ports peuvent devenir inaccessibles.
23. Avec l'équipement adéquat, la tempête ne peut pas vous affecter. Si vous avez la carte "équipement tempête", allez sur une case où se trouve une tempête (cela demande 1 jeton fuel). La carte tempête *retourne dans la pochette* (elle n'est pas retirée du jeu comme cela se fait avec la carte "beau temps"). Par contre la carte "équipement tempête" est *retirée du jeu*.
24. Après avoir retiré une tempête, vous pouvez repartir, à condition d'avoir encore du fuel. Sinon, vous restez en place.

### Rencontre entre 2 bateaux

25. Deux bateaux se retrouvant sur la même case peuvent s'échager diverses choses: équipement (cartes carrées), poissons, jetons fuel. Ainsi tous pourront continuer leur navigation, et les marchés pourront être plus efficacement fournis. Une telle rencontre peut se faire dans un port aussi bien qu'en pleine mer.

### Fin du jeu

Quand les marchés ont été fournis, autant que possible, chaque joueur essaie de regagner son port d'attache. Si ce n'est pas possible, il rejoint un autre port, où il sera en sécurité pour la saison des tempêtes.

Le jeu peut se terminer de 3 façons:

1. Tous les marchés ont été fournis et tous les bateaux sont rentrés chez eux. Une exceptionnelle saison de pêche! Félicitations!
2. Tous les marchés sont fournis, mais les bateaux ne sont pas tous rentrés à leur port d'attache. Très bien, mais la prochaine fois, essayez de tous les ramener à la maison!
3. Tous les marchés n'ont pas été livrés. Comment pourrions-nous faire mieux pour la prochaine partie?

### Remarque

La couleur de fond des cartes carrées vous indique ce qu'on en fait après usage:

- Fond **rouge** (beau temps, équipements tempête, 2 jerrycans): ces cartes sont retirées du jeu après usage, et remises dans la boîte de jeu.
- Fond **bleu** (tempêtes, appâts, voies d'eau, 3 jerrycans): ces cartes sont normalement remises dans la pochette après usage. Exceptions:
  - Equipement endommagé par une voie d'eau
  - Equipement en surplus qui ne peut pas être donné à un autre
  - Appât mangé par un requin

- Tempêtes chassées par le beau temps  
Celles-ci sont retirées du jeu et remises dans la boîte.

### Plus difficile: le memory

1. Les poissons qui n'ont pas pu être pris (pas le bon appât) restent face cachée
2. Les requins sont eux aussi remis face cachée
3. Il faut alors s'entraider pour se souvenir des emplacements, et en particulier des requins, car les appâts risqueraient de manquer.

### Jeu plus court

Pour un jeu plus simple et plus court, ne jouez qu'avec 8 marchés au lieu de 12. Mettez un panneau "fermé" sur les magasins des 4 îles grises avec une pagode. Les autres règles restent les mêmes. Il n'est donc plus nécessaire d'attraper tous les poissons. Cette variante peut aussi se combiner avec le memory.

### Colophon

© 2009 Z<sup>z</sup>nnespel/Sunny Games.

Ce jeu est une édition sous licence du jeu «Somewhere in China» de la société Family Pastimes, Perth, Ontario, Canada.

Règles originales © 2004, Jim Deacove (Family Pastimes).

Cette version © 2009, Steven Michiel Rijdsdijk (Z<sup>z</sup>nnespel) et Anne Mijke van Harten (Earthgames), Loenen, Hollande.

Traducteur: Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France.

Illustrateur: Tim Mathijssen.

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

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

### Éditeur:

Z<sup>z</sup>nnespel / Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

[www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

### D'autres jeux coopératifs de Sunny Games

#### La Princesse Ensorcelée

2-4 joueurs, à partir de 4 ans

Parviendrons-nous à secourir la princesse, endormie pour 100 ans dans son château? Avec les éléments qu'ils trouveront sur leur chemin, les joueurs inventeront l'histoire ensemble.

#### Max le chat

1-8 joueurs, à partir de 4 ans

L'oiseau, la souris et l'écureuil essaient de rentrer chez eux, mais Max est derrière eux! Un passionnant jeu de stratégie pour tous les âges.

#### Derrière la Porte Secrète

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

Nous devons retrouver les objets qui ont été cachés derrière la porte secrète, avant que les voleurs ne les emportent! Un jeu de mémoire coopératif.

#### Les Châteaux de Sable

1-8 joueurs, à partir de 5 ans

A la plage, nous pouvons construire de magnifiques châteaux de sable! Un jeu tactique qui incitera les joueurs à créer leurs propres variantes.

#### Mount Everest - Alpinisme

2-6 joueurs, à partir de 7 ans

Vous êtes une cordée d'alpinistes qui va tenter une ascension périlleuse. Une équipe soudée peut surmonter toutes les difficultés! Un jeu de stratégie passionnant.

#### Les Yeux de la Jungle

1-12 joueurs, à partir de 8 ans

Comment allez-vous dompter les dangers de la jungle? Un jeu passionnant de stratégie, de créativité et de coopération. A chaque fois naîtront de nouvelles histoires, selon la fantaisie des joueurs.

#### Chasse aux Chasseurs

2-5 joueurs, à partir de 8 ans

Les braconniers chassent les canards, les sangliers et les cerfs. Nous, les gardes-chasses n'allons pas les laisser faire! Nous allons les arrêter et protéger les animaux. Un jeu de stratégie passionnant.