



Piranhas  
Kosmos, 2012  
Reiner KNIZIA  
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar  
± 30 minuten



## Spelidee en doel van het spel

Alle spelers spelen tegelijkertijd ! Geel ... Rood ... Blauw ... Piranha's ! Vis na vis worden hier gelegd. Maar alleen grotere vissen vreten kleinere vissen van dezelfde kleur op. Het komt er dus op aan om zeer snel te zijn. Want wanneer een medespeler zijn kaart sneller aflegt, is weer een andere kleur die kan domineren. Als de piranha's in het spel komen, vreten ze alle vissen op, niet alleen de vissen van de eigen kleur. Een daarna komen er opnieuw frisse jonge visjes in het spel.

De speler die hierbij het overzicht bewaart en zijn kaarten als eerste kwijtgeraakt, wint het spel.

## Spelmateriaal

➡ **53 speelkaarten**, waarvan **45 viskaarten** en **8 piranhakaarten**

## Spelvoorbereiding

- De speler die als laatste in het water is geweest, mixt alle kaarten zeer grondig. Eén kaart legt hij verdekt als doelkaart in het midden van de tafel. De andere kaarten verdeelt hij gelijkmatig aan alle spelers.

### **TIP**

*In het spel met drie spelers blijft er één kaart over en die wordt terug in de doos gelegd.*

- Iedere speler neemt zijn kaarten als een verdeckte stapel in één hand.
- Als iedereen klaar is, geeft de kaartengever het commando "1, 2, 3 ... Piranha's" en legt de doelkaart in het midden van de tafel bloot. De strijd kan beginnen !

## Spelverloop

- Alle spelers spelen tegelijkertijd. Er is geen volgorde van spelen.
- Iedere speler legt van zijn stapel snel de eerste kaart bloot en gaat na of deze kaart op de doelkaart (in het midden van de tafel) mag worden afgelegd (zie onder het hoofdstuk 'Grote vissen vreten de kleine vissen op').
- Als de kaart past, dan wordt deze kaart snel op de doelkaart gelegd. Hierdoor wordt deze kaart de nieuwe doelkaart.
- Als deze kaart niet past, legt men deze kaart op een eigen open aflegstapel die men vanaf nu opbouwt.

- In de beide gevallen legt men onmiddellijk de volgende kaart van zijn voorraadstapel bloot en gaat men na of deze kaart past op de doelkaart ... enzovoort.
- In plaats van een kaart, die niet past, op zijn eigen aflegstapel te leggen, mag men deze kaart in de hand nemen en afleggen zodra de kaart op de doelkaart past.
- Iedere speler mag steeds maar **één kaart open in de hand** hebben en alleen deze kaart mag worden gespeeld.
- Het is niet toegelaten een kaart die open op de eigen aflegstapel ligt achteraf op een passende doelkaart te leggen.

## Grote vissen vreten kleine vissen

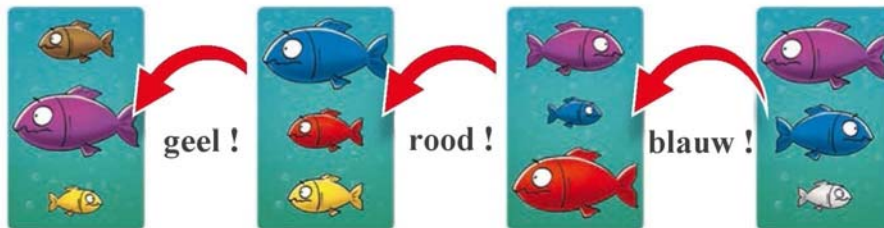
- Vissen heeft men in 8 kleuren en 4 groottes.
- Om een viskaart op een doelkaart te kunnen afleggen, moet er aan twee voorwaarden worden voldaan:

1. Op de beide kaarten is een vis in **dezelfde kleur** afgebeeld en
2. de vis op de viskaart is **groter** dan de vis op de doelkaart.

### TIP

*Om het onderscheid gemakkelijker te maken zwemmen de grootste en de derde grootste vissen steeds naar links en de beide andere naar rechts.*

- Bij het afleggen van een kaart moet de speler steeds luidop de kleur vermelden.



### Voorbeeld

*In plaats van 'blauw' had de speler bij de laatste kaart ook 'paars' kunnen zeggen omdat ook deze vis groter is.*

## Piranha's

- Een piranhakaart mag op elke viskaart worden gelegd, in zover de **kleur van de piranhakaart niet** op de doelkaart aanwezig is. Bij het afleggen van deze kaart moet de speler luidop "Piranha's !" roepen.



- Op een piranhakaart mag een andere piranhakaart worden gelegd. Ook bij het afleggen van deze kaart moet de speler luidop "Piranha's !" roepen.
- Een viskaart mag op een piranhakaart worden gelegd in zover op de viskaart **geen vis in de kleur van de piranhakaart** is te zien. Bij het afleggen van deze kaart moet de speler luidop "Frisse jonge visjes " roepen.



## Kaartenstapel leeg

Als een speler alle kaarten van zijn verdeckte stapel heeft opgebruikt, draait hij zijn open aflegstapel om en neemt deze stapel als nieuwe verdeckte stapel in de hand. Daarna legt hij meteen de bovenste kaart bloot ... enzovoort.

## Einde van het spel en winnaar

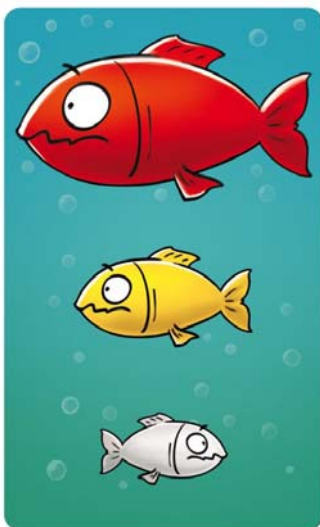
- Er wordt zolang gespeeld tot een speler zijn laatste kaart heeft afgelegd. Deze speler wint het spel.
- Zou het gebeuren dat alle spelers hun kaartenstapel hebben uitgespeeld en geen enkele speler een kaart heeft die hij op de doelkaart kan leggen, eindigt het spel eveneens. Dan tellen alle spelers hun kaarten die ze nog over hebben. De speler die de minste kaarten over heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

### TIP

*Speel na elkaar een aantal spelletjes en noteer telkens van elke spelletje de kaarten die men overheeft als minpunten. De speler die na een aantal partijtjes de minste punten heeft, wint het spel.*

## Valse kaarten !

- In de koortsachtige haast van het spel kan het gebeuren dat een speler een valse kaart heeft afgelegd. Als een speler denkt dat een medespeler een valse kaart op de doelkaart heeft afgelegd, roept hij snel "Valse kaart !".
- Onmiddellijk wordt het spel onderbroken. Iedere speler die een open kaart in de hand heeft, legt deze kaart op zijn aflegstapel. Daarna wordt nagekeken of de gespeelde kaart op de doelkaart paste.
- Als de kaart niet past, moet de speler zijn valse kaart terugnemen en ontvangt als extra de beide bovenste kaarten van de stapel van de doelkaarten. Die drie kaarten moet hij op zijn aflegstapel leggen.
- Als de kaart wel past, ontvangt de speler die "Valse kaart !" heeft geroepen, die drie kaarten en moet die op zijn aflegstapel leggen.
- Eén kaart moet in elk geval in het midden van de tafel blijven liggen. Eventueel kan het dus zijn dat er minder 'strafkaarten' moeten worden genomen.
- Aansluitend gaat het spel verder doordat een speler de bovenste kaart van zijn stapel blootlegt.



*de auteur*  
**Reiner KNIZIA**