

Inhoud

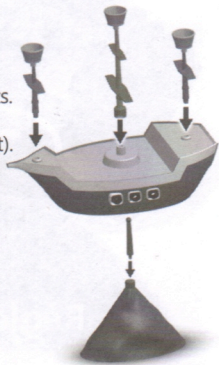
- ☞ Schip met 3 masten
- ☞ Watergolf (2-delig)
- ☞ 16 Piraten-Pinguins

Doel van het spel

Probeer al je Piraten-Pinguins op het schip te plaatsen, zonder dat het schip kapseist.

Vorbereiding

- ☞ Koppel de 2 delen van de watergolf aan elkaar en plaats het geheel op een platte ondergrond.
- ☞ Bevestig de scheepsmasten op de daarvoor voorziene plaats.
- ☞ Balanceer het in elkaar gestoken schip op de watergolf (gebruik hiervoor de voorziene opening onderaan de boot).
- ☞ Bij **2 spelers**:
Elke speler neemt 8 Piraten-Pinguins.
- ☞ Bij **3 spelers**:
Elke speler neemt 5 Piraten-Pinguins.
De resterende Piraten-Pinguin gaat uit het spel.
- ☞ Bij **4 spelers**:
Elke speler neemt 4 Piraten-Pinguins.



Het spel

- ☞ De jongste speler begint en plaatst 1 van zijn Piraten-Pinguins op het schip. Hierbij probeert hij het schip niet uit zijn 'evenwicht' te brengen opdat de Piraten-Pinguin niet overboord valt!
Opgelet: de Piraten-Pinguins moeten staand op het schip worden geplaatst en niet liggend!
Tip: om het geheel nog spannender te maken dragen de Piraten-Pinguins een speciale piratenbandana waarmee ze ook 'hangend' aan het schip bevestigd kunnen worden.
- ☞ Vervolgens is de volgende speler (het spel verloopt klokgewijs) aan de beurt en plaatst 1 Piraten-Pinguin op het schip.
- ☞ Wanneer iemand het schip doet kapseizen en 1 of meer Piraten-Pinguins overboord vallen, eindigt het spel.
Opmerking: indien er Piraten-Pinguins op het schip omvallen, gaat het spel gewoon verder. Enkel wanneer een Piraten-Pinguin uit het schip valt, eindigt het spel.

Winnaar

De speler die als laatste zijn Piraten-Pinguins op het schip geplaatst heeft, voordat een andere speler het schip heeft doen kapseizen, is de winnaar!