

EWVK

 Nederlands

SPELREGELS

Op de koude ijsvlakten van Groenland is veel te ontdekken....

Enuke, de kleine eskimo, is er helemaal klaar voor. Hij heeft lang uitgekeken naar de dat, waarop hij samen met zijn grote broer op avontuur kan gaan. Tot nu toe heeft hij enkel de verhalen over de vele ijsberen en zeerobben gehoord, maar nu krijgt hij de kans deze in levende lijve te aanschouwen.

En daarnaast mag hij ook meehelpen aan de bouw van de nieuwe iglo. Daar kijkt hij nog het meeste naar uit!

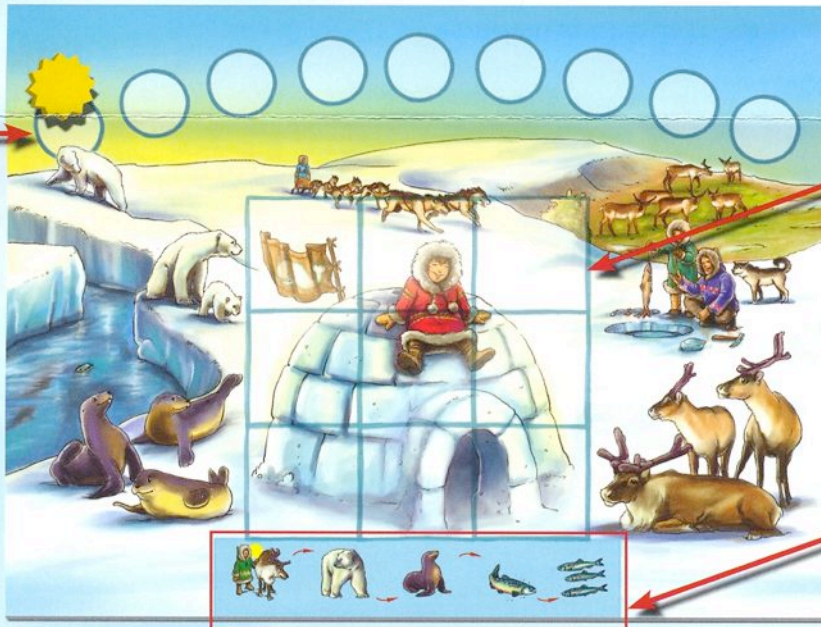
De spelers proberen zoveel mogelijk diertegels te verzamelen. De speler met de meeste tegels wint het spel!

Een spel van Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de) en Manfred Reindl voor 2-5 speler vanaf 5 jaar.

Spelmateriaal

• 1 spelbord

9 zonvelden voor de zonsteen.
Plaats de zonsteen bij aanvang van het spel op het meest linkse zonveld.



9 iglovelden waar gezamenlijk aan de iglo wordt gebouwd.

In deze volgorde vluchten de dieren.

• 56 diertegels – 14x ijsbeer, zeerob, zalm en haring



• 9 rendiertegels



• 9 iglotegels



• 20 eskimo's – 4 stuks in elk van de vijf spelerskleuren



• 1 zonsteen



• 1 spelregels



Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Schud **alle tegels** en leg deze **gedekt** naast het spelbord neer.

Plaats de zonsteen op het **meest linkse** zonveld op het spelbord.

Iedere speler kiest een kleur en neemt de bijbehorende **4 eskimofiguren**.

Het spel kan beginnen:

Tip: Plaats alle tegels in gelijke rijen neer. Dat maakt het spelen een stuk gemakkelijker!



Spelverloop

Het spel verloopt over **2 fases**:

Fase 1: Tegels verzamelen en aan de iglo bouwen

Fase 2: Eindfase

De jongste speler begint het spel met **fase 1**.

Tegels verzamelen en aan de iglo bouwen

Als je aan de beurt bent, draai je een gedekte tegel naar keuze open. Ook de **andere spelers moeten goed kunnen zien** wat er op deze tegel is afgebeeld.

Je blijft tegels opendraaien, totdat:

- je **vrijwillig** besluit geen tegels meer open te draaien, of
- er een **iglotegel** wordt gedraaid (en je een eskimo inzet), of
- de **dieren vluchten**.

Aan het einde van je beurt neem je de overgebleven openliggende tegels en leg je deze op een stapel voor je neer.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

• **Vrijwillig besluiten geen tegels meer te draaien**

Je neemt de **openliggende tegels** en legt deze **open** op een stapel voor je neer.

Je kunt een speelbeurt op elk moment vrijwillig beëindigen, ook wanneer je meerdere tegels gedraaid hebt.

• **Een iglotegel draaien en een eskimo inzetten**

Draai je een **iglotegel**, dan leg je deze op het **corresponderende igloveld** op het **spelbord**.

Plaats daarna een van je **eskimo's** op deze tegel om aan te geven dat jij dit deel hebt gebouwd.

Heb je geen eskimo's meer, dan komt de tegel **zonder eskimo** op het spelbord te liggen.

Tenslotte pak je de **openliggende tegels** en leg je deze op je stapel. **Je beurt is voorbij**.



dieretegels: haring, zalm, zeerob en ijsbeer



rendiertegels



iglotegels

Tip: onthoud goed waar de verschillende dieren zich bevinden.

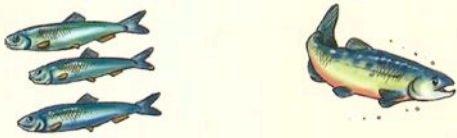


Draai je een iglotegel, dan komt deze op het spelbord te liggen met daarop een eskimo in jouw kleur. Je hebt meegeholpen aan de bouw van de iglo.

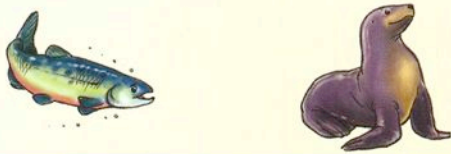
Opmerking: Eskimo's op iglotegels zijn van belang in de eindfase!

• de dieren laten vluchten

Haringen vlucht voor zalm.



Zalmen vlucht voor zeerobben.



Zeerobben vluchten voor ijsberen.



De ijsbeer vlucht zodra een rendier met een eskimo wordt gedraaid.



Wanneer dieren op de vlucht zijn geslagen, is je beurt direct voorbij.

De gevluchte dieren worden weer omgedraaid. Je mag enkel de openliggende tegels pakken.



Opmerking: de volgorde van het vluchten is ook op het spelbord afgebeeld.

Voorbeeld:

1.) Jeroen draait een ijsbeer. Hij besluit nog een tegel te draaien. Nu draait hij een haring. Wanneer Jeroen zijn beurt beëindigt, mag hij beide tegels nemen.



2.) Hij besluit nog een tegel te draaien. Dit is ook een haring



3.) De volgende tegel is een zalm. Zijn beurt is meteen voorbij, omdat de haringen voor de zalm vluchten.



4.) Beide haringen worden weer omgedraaid. De ijsbeer en de zalm mag hij pakken.



Opmerking: Het is mogelijk, dat meerdere dieren in één beurt vluchten.

Voorbeeld: Esther heeft 1 ijsbeer en 2 zalmen gedraaid. De volgende tegel, die zij draait, is een zeerob. De twee zalmen vluchten voor de zeerob en de zeerob vlucht voor de ijsbeer.

Esther moet de 2 zalmtegels en de zeerob weer omdraaien. Ze mag enkel de ijsbeer nemen.

• Uitzondering "een rendier wordt gedraaid"

Draai je een rendier, dan moet je deze verzorgen. De verzorging van een rendier kost tijd.

Verplaats de zonsteen op het spelbord één veld naar rechts.

Je mag elke gedraaide rendiertegel houden.

Rendieren slaat niet op de vlucht. Je beurt is niet voorbij.



Wanneer je een rendier draait schuif je de zonsteen een veld naar rechts.

Draai je meerdere rendieren in je beurt open, dan schuif je de zonsteen ook meerdere plaatsen door.

Fase 2 begint zodra de zonsteen op het laatste zonveld van het spelbord staat.

Schuif je de zonsteen op het laatste zonveld op het spelbord, dan is je beurt voorbij. Nu begint de....

Opmerking: de speler, die de zonsteen op het laatste zonveld schuift, neemt alle openliggende tegels en legt deze op zijn stapel.

Eindfase

De volgende speler is aan de beurt.

Staat er een eskimo in jouw kleur op het spelbord, dan neem je deze tezamen met de tegel waarop hij staat van het spelbord. De eskimo zet je voor je neer en de iglo-tegel komt op de stapel met door jou verzamelde dierenrendiertegels.

Nu komt het er op aan, dat je hebt onthouden waar de verschillende dieren liggen. Kies één dier uit en zeg **hardop** naar welk dier je op zoek gaat.

Je mag nu één van de gedekte tegels draaien.

Is dit het door jou genoemde dier, dan is deze tegel voor jou. Je mag direct **nog een dier noemen** en opnieuw een tegel draaien.

Is dit een ander dier, dan blijft deze tegel open liggen en is de volgende speler aan de beurt.

Heeft deze ook een eskimo op het spelbord staan, dan noemt ook hij een diersoort en draait een gedekte tegel.

Heeft de volgende speler geen eskimo (meer) op het spelbord staan, dan mag hij ook geen tegels draaien. In dat geval is de speler daarna aan de beurt.

De spelers komen na elkaar aan de beurt. Het kan voorkomen, dat een speler meerdere malen in deze fase aan de beurt komt, omdat hij meerdere eskimo's op het spelbord heeft staan. Spelers zonder eskimo's op het spelbord worden overgeslagen.

Voorbeeld:

Esther wil een ijsbeer draaien.

Ze zegt hardop "ijsbeer" en draait een tegel om.



Het is inderdaad een ijsbeer en ze mag de tegel nemen.

Ze zegt nu te weten waar een "zeerob" ligt.



Helaas! Ze draait een haring. Haar beurt is voorbij. Ze mag de tegel niet pakken.

Deze tegel blijft open liggen.

Let op: openliggende diertegels (uit vorige beurten) mogen niet genomen worden!

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, zodra er geen eskimo's meer op het spelbord staan of wanneer alle diertegels zijn omgedraaid.

**Heb jij de meeste tegels verzameld?
Dan heb jij het spel gewonnen!**

