

PACKEIS AM POL

Schots en scheef over de ijsschotsen.

Een spel van **Alvydas Jekeliunas** en
Günter Cornett.
Voor 2-4 spelers.

Inhoud

- 1.0 Inleiding
- 2.0 Spelmateriaal
- 3.0 Spelvoorbereiding
- 4.0 Spelverloop
- 5.0 Speleinde

1.0 Inleiding

Op de zuidpool hoppen hongerige pinguïns van ijsschots naar ijsschots, op jacht naar vissen. Concurrenten worden de pas afgesneden, de rijkste visgronden zijn het doel.

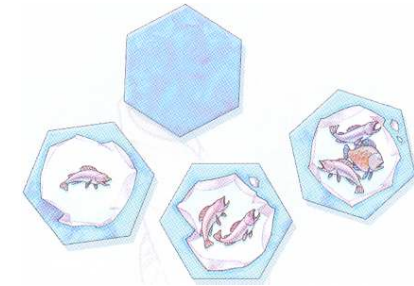
Wie op het eind de meeste vissen heeft gevangen wint dit spel.

2.0 Spelmateriaal

- 60 zeshoekige velden (de ijsschotsen)
- 16 pinguïns (telkens 4 in 4 kleuren)
- 1 spelregel

2.1 De zeshoekige velden

Er zijn 60 zeshoekige velden. Op de achterzijde zie je water, aan de voorzijde een ijsschots met 1, 2 of 3 vissen.



2.2 De pinguïns

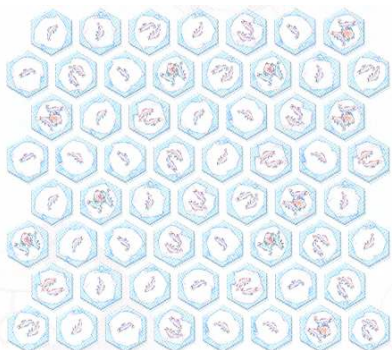
Met de pinguïns bewegen de spelers zich over de ijsschotsen. Ze proberen zoveel mogelijk vissen te vangen.



3.0 Spelvoorbereiding

De 60 ijsschotsen worden met de voorzijde naar boven in honingraatvorm gelegd. Tussen de ijsschotsen blijft steeds een vingerbreedte ruimte vrij. Eerst wordt er een rij van 8 ijsschotsen gelegd. Vervolgens bouwt men hierboven drie verdere rijen (met 7, 8 en terug 7 schotsen) en 4 rijen eronder (met

7, 8, 7 en 8 ijsschotsen). In totaal zijn er nu 8 rijen ijsschotsen.
 Waar de vissen liggen is in principe niet belangrijk. Probeer de plaatjes met 1, 2 en 3 vissen zo gelijkmatig mogelijk te verdelen.



Elke speler krijgt enkele pinguïns van één kleur:
 Bij 2 spelers elk 4 pinguïns
 Bij 3 spelers elk 3 pinguïns
 Bij 4 spelers elk 2 pinguïns

De jongste speler plaatst één van zijn pinguïns op een ijsschot met één vis. Vervolgens plaatsen alle spelers in uurwijzerszin telkens één pinguïn tot alle pinguïns geplaatst zijn. Let op: telkens op een veld met slechts één vis.

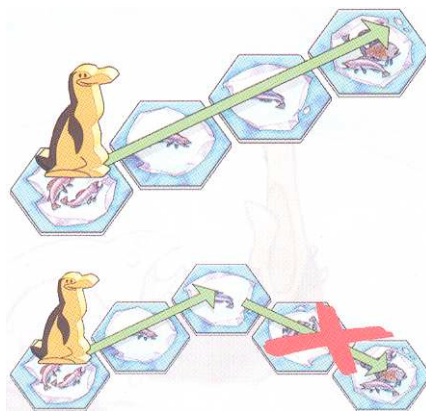
4.0 Spelverloop

Zodra alle pinguïns op de ijsschotsen staan begint de jacht

Packeis am Pol wordt in meerdere spelrondes gespeeld. De jongste speler begint, vervolgens wordt er verdergespeeld in uurwijzerszin.

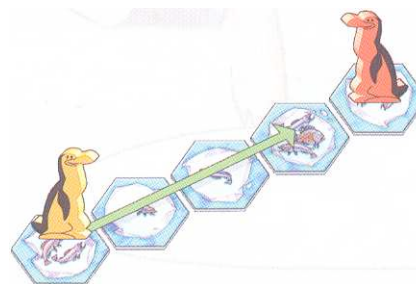
Een spelbeurt bestaat uit het verplaatsen van een eigen pinguïn en het opnemen van de ijsschots vanwaar gestart werd.

Een pinguïn kan zoveel vrije velden, die dus niet door een andere pinguïn zijn bezet, overspringen als hij wil. De richting van de beweging is vrij, maar er mag tijdens de beweging niet worden afgebogen.



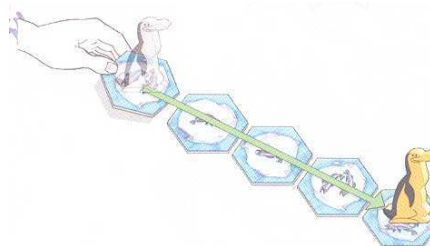
Een Pinguïn kan tijdens een beweging niet afbuigen

Schotsen die door een eigen of vreemde pinguïn bezet zijn, evenals tijdens het spel ontstane wakken, mogen niet oversprongen of betreden worden.



De pinguïn moet stoppen op de ijsschots voor de andere pinguïn.

Op het eind van de beweging neemt de speler de ijsschots waar de pinguïn in het begin van de beweging stond bij zich.



Ijsschotsen die door geen enkele pinguïn meer kunnen bereikt worden worden uit het spel genomen.

5.0 Speleinde

Wanneer een speler geen enkele pinguïn meer kan bewegen neemt hij al zijn pinguïns van het spelbord. Hij neemt

ook de ijsschotsen waar de pinguïns op stonden bij zijn voorraad.
 De andere spelers spelen voort tot ook zijn niet meer kunnen bewegen.
 De laatst overblijvende speler mag doorspelen tot ook hij niet meer kan bewegen.

Na afloop tellen de spelers hun verzamelde vissen. Wie de meeste vissen gevangen heeft wint het spel. Bij gelijkstand wint de speler met de meeste ijsschotsen. Is de stand dan nog gelijk dan is er een gelijkspel.

Over het ontstaan van Packeis am Pol

Alvydas Jakeliunas werd in 1961 in Litouwen geboren. Hij studeerde daar fysika en werkt er als zelfstandige designer. Het idee voor het spel kreeg hij toen hij nadacht over dierlijke intelligentie.

Via het internet kwam Alvydas in contact met Günter Cornett, eigenaar van Bambus Spielevlag. In oktober 2003 verscheen het spel in Litouwen onder de naam Pingvinas (Litouws voor pinguïn) in een beperkte oplage, die bijna onmiddellijk uitverkocht was.

Viel Spass und guten Erfolg!