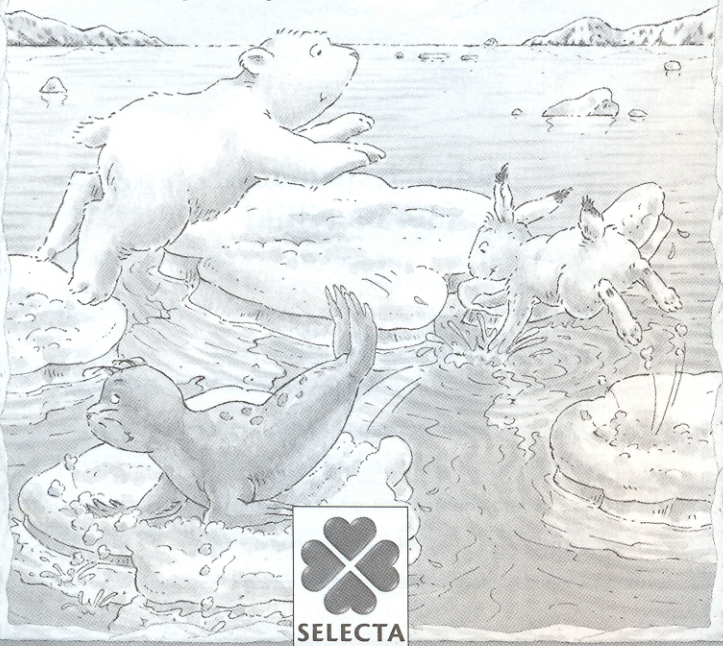


Kleine Ijsbeer gaat schotsjespringen

Een leuk dubbelspel voor 2-5 spelers,
vanaf 4 jaar. Spelidee: Hartmut Kammerell.





Schotsjespringen is niet moeilijk!

Spelidee

Vaak spelen Lars, de kleine ijsbeer en zijn vriendjes ver weg op de grote ijschotsen. Meestal is het erg stil daar buiten in de Noordelijke IJszee. Maar vandaag blaast de koude Noordenwind en juist dan is schotsjespringen het leukste. Steeds wilder dollen Lars en zijn vriendjes op de grote ijschotsen in het rond. Maar pas op! Als er een stuk van een ijschots afbreekt, moet je vlug verder springen want anders val je in het ijskoude water. Wie van de vriendjes als laatste op de ijschots overblijft heeft het spel gewonnen.

Spelmateriaal

- 35 ijsschotsen
- 5 speelfiguren: Lars, Greta, Lena, Robbie en Caruso
- 5 opzetvoetjes
- 1 kleuren-dobbelsteen
- 1 handleiding

Op de schotsen!

Vorbereiding:

Voor het eerste spel moeten de ijsschots-kaartjes en de 5 speelfiguren voorzichtig uit de stanskaarten gedrukt worden en de speelfiguren worden in de opzetvoetjes gezet.

Nu leg je de ijsschots-kaartjes, met de gekleurde randen naar boven, op tafel.

Bij 2 of 3 spelers kun je van elke kleur één schots weglaten.

Leg nu samen de kaartjes willekeurig aan elkaar en bouw zo één groot ijsveld. Vervolgens kiest elke speler een speelfiguur en zet dit op een willekeurig kaartje aan de rand van het grote ijsveld.

Wel moet er tussen twee speelfiguren altijd een onbezet kaartje overblijven.

Nu kun je het spel beginnen!

Wie plonst er in het water?

Spelverloop:

De jongste speler mag beginnen, hierna gaat het verder in de richting van de wijzers van de klok. Als je aan de beurt bent, gooi je de kleuren-dobbelsteen en gelijk breekt er al een stuk van het grote ijsveld af. Je mag nu een willekeurig ijsschots-kaartje, dat minsten één vrije kant en de kleur van de dobbelsteen heeft, wegnemen. Staat er op het gekozen kaartje een van de vriendjes, dan probeert deze snel op een andere naastgelegen schots te springen. Hierbij moet net als in het begin tussen hem en de andere figuren minstens één ijsschots vrij blijven. Als dit niet mogelijk is plonst naast de schots in het water. Geen nood, ijsbeervriendjes kunnen goed zwemmen en mogen als ze weer aan de beurt zijn verder dobbelen.

Als je een ijsschots-kaartje weggepakt hebt, is de volgende speler aan de beurt. Deze dobbelt opnieuw en pakt een ijsschots van de juiste kleur uit het veld. Het wegnemen van een ijsschots mag niet

overgeslagen worden. Zelfs niet als daarna het eigen speelfiguur in het water plonst! Als je geen kaartje van de juiste kleur meer kunt vinden, moet je passen en gaat de beurt naar de volgende speler.

Zo wordt het grote ijsveld steeds kleiner en soms breekt het zelfs in twee of meer stukken. Als dit gebeurt, mag je kiezen van welk stuk ijsveld je een kaartje wilt wegnemen. Springen van het ene naar het andere ijsveld is niet toegestaan.

Let op joker!

Als je de kleur wit dobbelt, heb je geluk, want dit is de joker! Je mag nu een willekeurige ijsschots weghalen, of je mag je eigen speelfiguur die in het water zwemt op een vrije ijsschots aan de rand van het ijsveld terugzetten. Ook hierbij moet natuurlijk weer minstens één vrije ijsschots tussen de figuren overblijven. Lukt dit niet, is de volgende speler aan de beurt.

ééntje blijft over!

Einde van het spel

Gedurende het spel, zwemmen steeds meer vriendjes in het koude water want op het ijsveld is geen plaats meer voor allemaal. Wie van jullie als laatste op een ijsschots overblijft heeft gewonnen. Maar natuurlijk hebben jullie allemaal plezier beleefd bij het schotsjespringen!

Spelvariant voor de jongste schotsjespringers

Elke speler kiest uit de omgedraaide ijsschotsen er 7 uit, draait ze om en bouwt een eigen ijsveld op. Nu wordt het speelfiguur op een willekeurige schots aan de rand van het eigen ijsveld gezet. Wie aan de beurt is dobbelt en probeert een schots van een andere speler weg te nemen. Deze keer mag het ijsveld niet in delen breken. Als één van de vriendjes op een schots die je wilt weghalen, springt hij gewoon op een andere schots. Als het ijsveld zo klein geworden is, dat het in de poolzee verdwijnt, plonst het eerste vriendje in het koude water en is het spel afgelopen. Degene met het grootste overgebleven ijsveld is winnaar van deze ronde,

Veel plezier bij het schotsjespringen!