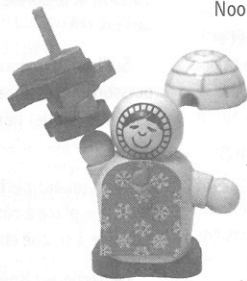


# Mare Polare

Spanning op het ijs:  
een turbulent dobbelspel  
om de lekkerste vissoep,  
voor 2 tot en met 4 koene  
poolvissers vanaf 4 jaar.  
Met een coöperatieve  
spelvariant.



- Soort spel:** Gezinsspel  
**Spelers:** 2 tot en met 4 spelers  
vanaf 4 tot 99 jaar  
**Inhoud:** 14 ijsshotsen,  
waarvan 1 met spiegel,  
1 iglo,  
1 ijsberg,  
4 Inuit-figuren met harpoen,  
10 receptkaarten,  
1 dobbelsteen,  
1 zak met 64 vissen  
**Auteur:** Roberto Fraga  
**Illustratie:** Barbara Kinzebach

## Het verhaal

**Mare Polare** ontvoert jullie naar de arctische wereld van de Eskimo's. Letterlijk vertaald betekent het woord „Eskimo“ eter van rauw vlees en omdat dat niet erg vriendelijk klinkt, noemen wij hen zoals zij zichzelf noemen, namelijk „Inuit“. Dat betekent gewoon „Mens“.

De Inuits leven in de poolstreken, hoewel het daar zeer koud is. Hiertoe horen de zeeën en het vasteland rond de Noordpool. Zij hebben heel speciale huizen die uit ijsblokken bestaan. Deze huizen heten iglo's.

Vroeger waren de Inuits jagers en moesten zij jagen op alle voedingsmiddelen die nodig waren om het gezin te voeden. Vlees en vis stonden elke dag op het menu. Groenten of fruit, laat staan chocolade, kenden de Inuits niet.

De Inuits van **Mare Polare** zijn onderweg op de bevroren ijszee en proberen lekkere vissen te vangen. Hierbij heeft iedere Inuit een heel bepaalde voorliefde voor de ene of andere vissoort ontwikkeld, want hij wil zijn lievelingsvissoep die „gamka“ heet daarmee klaarmaken. Iedere Inuit heeft daarvoor zijn eigen geheime recept bij het visvangen bij zich, zodat hij in geen geval de verkeerde vissen mee naar huis neemt. Je houdt het geheime recept verborgen voor je mede-

spelers, omdat dit anders is dan de recepten van de andere medespelers.

Tijdens het spel proberen de spelers hun Inuits over het speelveld naar ijsshotsen te voeren waarin zich een watergat bevindt. Aldaar aangekomen beproeven de spelers hun hengelgeluk en proberen zij een passende vis voor hun gamka te vangen.

Maar op de weg over de ijszee loeren ook gevaren! Omdat de zee op enkele plaatsen niet dichtgevroren is, moeten de spelers uitkijken dat de Inuits niet in het water vallen en dat de gevangen vissen daar niet weer verloren gaan.

Mochten de spelers in de loop van het spel het geheime recept vergeten, dan helpt de grote orakelberg verder.

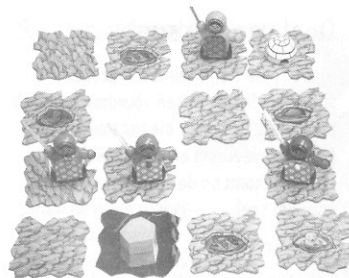
## Vorbereiding

De 14 aan beide kanten bedrukte ijsshotsen worden op toeval in rijen van 4, zoals op afbeelding (1), gelegd. Twee plaatsen blijven vrij.

Bekijk de ijsshotsen goed vóór het spel: sommige hebben een watergat waar je prima kunt hengelen, en andere niet. Er moeten 5 watergaten te zien zijn!

De ijsberg wordt op de spiegelschots gezet en de iglo op de schots met de omtrek van een iglo.

Iedere speler neemt een Inuit-figuur en een receptkaart. Neem de vissen in



afbeelding 1

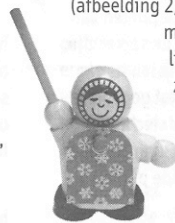
het recept goed in jullie op, want van nu af aan moeten jullie je herinneren, zonder het recept te zien, welke vissen jullie voor jullie gamka nodig hebben.

Het recept wordt aan het hoofd, op de borst van de eigen Inuit gehangen (afbeelding 2); de kant met de vissen moet aan de kant van het lichaam zitten en mag niet zichtbaar zijn. Het blijft hier nu tot het eind van het spel.

Plaats jullie Inuits op een willekeurige ijsshotsen **zonder** watergat, maar niet op de orakelberg of op de schots met de iglo.

Bekijk voordat het spel begint ook de vissen die jullie later al tastend moeten vinden.

De zak met de vissen en de dobbelsteen wordt klaargelegd. De vier vissen in de kleur naturel zijn niet nodig.



afbeelding 2

## Doel van het spel

De spelers zijn Inuits die proberen zo snel mogelijk de vissen voor hun maaltijd te vangen. De speler die het eerst met de juiste hoeveelheid en de juiste viscombinatie aankomt op de schots met de iglo, wint het spel.

## Verloop van het spel

De speler die het verst in het noorden op vakantie is geweest begint, er wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Hij gooit en voert de volgende zetten uit:

### Dobbelpunten van 1 – 4

Als op de dobbelsteen de punten van 1 – 4 verschijnen, beweegt de speler zijn Inuit in de richting van de ijsschots van zijn keuze, binnen het aantal gegooide punten. Hij mag zijn figuur slechts in horizontale of verticale richting bewegen en hoeft niet al zijn gegooide punten te gebruiken.

Als een ijsschots reeds door een Inuit bezet is, mogen geen andere Inuits daarop gaan staan of daar overheen springen. Dit geldt ook voor de schots met de iglo en de ijsberg.

De ijsschots waarvandaan de Inuit is gestart wordt na de zet omgedraaid en op één van de twee vrije plaatsen neergelegd. Tijdens een zet mag de Inuit niet

terugkeren naar de schots van waaruit hij in deze zet gestart is.

**De twee vrije plaatsen mogen niet worden betreden, omdat de ijszee hier niet dichtgevroren is en de Inuit het risico loopt in het water te vallen.**

Als de Inuit op een **veld met een ijsgat** komt te staan, kan hij zijn vissersgeluk gaan uitproberen en een passende vis voor zijn gamka vangen.

Alle vissen van één kleur hebben een bepaalde vorm, zodat je voelend aan de vorm de kleur van de vis kunt vinden. De speler mag nu een vis hengelen, d.w.z. een vis uit de zak trekken en kijken of deze bij zijn recept past dat hij zich hopelijk goed heeft ingeprent.

Als hij een volgens hem juiste vis heeft getrokken, dan mag hij deze op zijn harpoen steken. De volgorde van de vissen op de harpoen is voor de gamka onbelangrijk, alleen de juiste hoeveelheid en de juiste kleuren zijn beslissend!

Als hij een vis trekt die hij niet nodig heeft, dan gaat die terug in de zak. Na het hengelen is de volgende speler aan de beurt.

Als de Inuit op een **ijsschots zonder ijsgat** belandt, kan hij helaas niet hengelen en is de volgende speler aan de beurt.

## Speciale symbolen op de dobbelsteen:



Als het symbool met de springende Inuit valt, mag de speler zijn Inuit op een willekeurige ijsschots plaatsen. Als dit een ijsschots met een ijsgat is, mag hij hier natuurlijk gaan hengelen.



Als het symbool met het spattende water valt, dan valt de Inuit in de ijszee en verliest hij als hij daaruit krabbelt de bovenste vis van zijn harpoen.

Daarnaast moet de speler zijn Inuit op één van de twee vrije plaatsen zetten. Als hij al vissen op zijn harpoen heeft, verliest hij nu helaas de bovenste vis. Deze gaat weer de zak in en de volgende speler is aan de beurt.

Als er op de twee vrije plaatsen al medespelers in de ijszee „drijven“, kunnen er geen andere spelers meer in de ijszee vallen. In dit geval heeft de medespeler die het symbool gegooid heeft geluk en hoeft hij alleen maar een rondje over te slaan. Hij blijft op zijn schots en verliest geen vis.

Als er al een speler op een vrije plek in de zee is en opnieuw het symbool „spattend water“ gooit, dan blijft hij op deze vrije plek en verliest hij niet nog een vis.

Bij de volgende zet hoeft er geen schots te worden verplaatst.

## Recept vergeten?

Als een speler tijdens het spel vergeet wat het recept voor zijn gamka was, is dat niet zo heel erg, omdat de grote orakelberg op de ijsbergschots hem weer op het goede spoor kan zetten.

De speler moet in dit geval proberen met zijn Inuit naar de ijsbergschots te gaan en deze op de orakelberg te zetten.

Dan kun je de Inuit vastpakken en met de duim de receptkaart via de knop tegen de Inuit aandrukken (afbeelding 3).

In het ijs beneden de berg weerspiegelt nu de receptkaart met de vissen. Als er al verkeerde vissen op de harpoen zitten, mag de speler deze nu eraf halen en terugdoen in de zak.

Vervolgens gaat het verder met de volgende speler. De ijsbergschots wordt na het bezoekje niet verplaatst.

## Einde van het spel

Als een speler meent dat hij alle vissen voor zijn gamka heeft gevangen, moet hij zich op weg naar huis, dus naar de schots met de iglo, begeven. De eerste speler die op de igloschots aankomt moet nu zijn receptkaart aan alle spelers laten



afbeelding 3

zien. Er wordt samen geïnspecteerd of de speler de juiste vissen heeft gevangen. Als de speler zowel het juiste aantal als ook de juiste kleur vissen heeft verzameld, dan is hij de winnaar van **Mare Polare**. Hij kan nu de gamka bereiden voor zijn gezin!!

Als de speler een fout heeft gemaakt en de verkeerde combinatie of een foutief aantal vissen heeft verzameld, moet hij drie vissen afgeven en mag hij daarna weer zijn geluk beproeven. De igloschots wordt eveneens niet verplaatst.

**En nu „goeie vangst!“ en veel plezier bij Mare Polare!**

## Spelvariant met samenwerken

Er wordt gespeeld zoals dat wordt beschreven in de basisregel. Daarnaast zijn de vier vissen in de naturel kleur nodig en deze worden in de zak bij de andere vissen gedaan.

Alle Inuïts zijn voor een groot familiefeest in de iglo samengekomen en willen daar samen een reusachtige gamka bereiden. Van tevoren gaan alle Inuïts samen vissen vangen.

De spelers nemen elk een receptkaart en proberen samen de juiste vissen te vangen. Zij bekijken hierbij alle recept-

kaarten van zichzelf en de kaarten van de medespelers.

Het spel verloopt zoals bij de basisregel: Als een speler een vis vangt die hij nodig heeft, steekt hij deze aan zijn harpoen. In deze variant is nieuw dat je elkaar helpt bij het vissen vangen. Als een speler een **vis** vangt **die niet in zijn recept voorkomt**, kan hij deze vis aanbieden aan zijn medespelers. Hij vraagt hierbij aan zijn medespelers of deze in de vis geïnteresseerd zijn en geeft hem cadeau aan een speler die deze vis nodig heeft.

Als een speler al alle correcte vissen op zijn harpoen heeft steken, speelt hij toch door en helpt zijn medespelers bij het vissen vangen.

Als bij het hengelen een **vis in de kleur naturel** aan land wordt getrokken, dan wordt deze goed zichtbaar naast het speelveld gelegd. In totaal zijn er vier vissen met de kleur naturel in het spel.

**Het spel is afgelopen** zodra de vierde vis met de kleur naturel is gevangen. Als de Inuïts daarvoor al alle vissen voor hun gamka hebben gevangen en zich bij de iglo hebben verzameld, winnen zij samen het spel en vieren zij een groot familiefeest.

Als de vierde vis met de kleur naturel wordt gevangen voordat alle Inuïts hun vissen hebben gevangen, dan worden de reeds gevangen vissen weer vrijgelaten en dartelen zij weer door de zee.