

Rodéo sur glace

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 animaux polaires de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Stephan Pricken
Durée de la partie : env. 15 minutes

Au pays de la glace éternelle, le courageux Paul le pingouin est grimpé sur un iceberg et tente de garder l'équilibre lors d'un rodéo sur cette mer de glace.
Venez l'aider ! Assemblez un iceberg en superposant des plaques de glace sur plusieurs niveaux. Posez le pingouin sur la plaque supérieure et posez un poisson sur chacune des autres plaques. Puis, de toute votre force, catapulsez votre disque de glace contre l'iceberg pour faire dégringoler le plus possible de plaques de glace et faire tomber des poissons dans la mer. Mais attention : Paul le Pingouin doit rester debout sans tomber par terre. Ensuite, vous ramassez les pièces qui flottent sur l'eau. Les pièces qui se touchent ne sont pas récupérées. Celui qui aura la plus grande pile de pièces récupérées (poissons et plaques de glace), sera le vainqueur de rodéos de la banquise !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

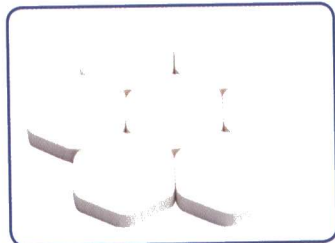
- 1 mer de glace (= fond de la boîte)
- 1 Paul le pingouin
- 14 plaques de glace
- 12 disques de glace
- 12 poissons
- 4 petits icebergs (= plateaux de dépôt)
- 1 baguette de catapulte
- 1 règle du jeu



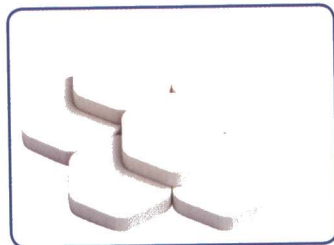
Préparatifs

Posez la mer de glace entre vous. Au milieu, on y voit une plaque de glace flottante avec Paul le Pingouin. A cet endroit, empilez un iceberg composé de quatre niveaux : Posez une plaque hexagonale au milieu de l'illustration et juxtaposez-en une sur chacun des autres côtés. C'est le niveau inférieur de l'iceberg. Le deuxième et le troisième niveaux comprennent chacun trois plaques de glace et le quatrième niveau comprend une plaque. Regardez les illustrations ci-dessous pour la disposition des plaques de glace.

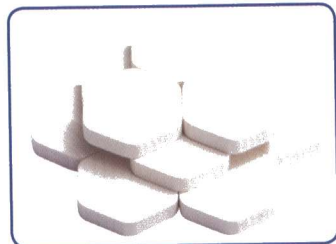
Niveau inférieur : 7 plaques de glace



Deuxième niveau : 3 plaques de glace



Troisième niveau : 3 plaques de glace



Quatrième niveau : 1 plaque de glace



Posez Paul le pingouin sur le niveau supérieur et répartissez les poissons sur l'iceberg. Il doit y avoir un poisson sur chaque plaque de glace.

Chaque joueur prend un petit iceberg (= plateau de dépôt) et trois disques de glace. Les accessoires restants ne sont pas utilisés et sont mis de côté.



Illustr. : Iceberg avec Paul le pingouin et les poissons

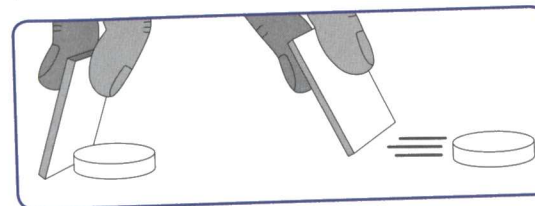


Situation de départ

Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé du poisson en dernier commence. Pose un disque de glace à n'importe quel endroit de la mer de glace et envoie-le contre l'iceberg en faisant une pichenette avec un doigt pour le déplacer ou en te servant de la baguette de catapulte. Avant d'envoyer le disque de glace, tu as le droit de tourner la boîte dans le sens que tu veux.

Conseil : si vous n'êtes encore pas bien entraînés pour catapulter le disque, il sera plus facile de vous servir de la baguette. Faites quelques essais dans la boîte vide avant de commencer la partie. Illustr. (Comment se servir de la baguette de catapulte)



Paul le pingouin a-t-il été renversé ou est-il tombé de l'iceberg ?

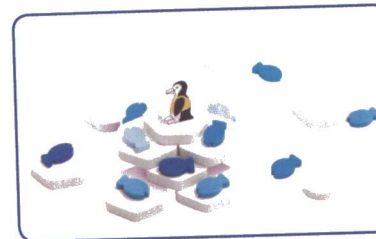
- **Non ? Super ! Paul a résisté au choc du disque de glace.**

Tu récupères toutes les pièces – c'est-à-dire les plaques de glace, les poissons et les disques de glace – qui flottent librement sur la mer de glace (voir l'exemple ci-dessous).

- **Oui ? Dommage ! Paul est remis sur l'iceberg.**

Distribue à tour de rôle aux autres joueurs toutes les pièces flottant librement dans la mer de glace. Pose Paul de nouveau sur une plaque de glace de l'iceberg restant.

Attention : tu ne récupères ou ne distribues que les pièces qui flottent vraiment librement !



Librement :

Une plaque de glace (en haut de la photo), deux poissons, le disque de glace.

Non librement :

La plaque avec le poisson posé dessus (à gauche sur la photo), le poisson et la plaque de glace (à droite sur la photo) car ils se touchent.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il pose un de ses disques de glace sur la mer de glace et le catapulte en direction de l'iceberg.

Règles importantes du rodéo :

- Si, lorsque le joueur tourne la boîte ou qu'il enlève des pièces flottant librement, d'autres pièces se renversent ou tombent par terre, il doit les remettre sur l'iceberg avant que ce ne soit le tour du joueur suivant.

- Les pièces qui ont été expulsées de la boîte sous l'impact du disque de glace sont récupérées et remises sur l'iceberg ou posées contre l'iceberg.
- Un joueur a le droit de poser Paul le pingouin sur une autre plaque de glace si, avant de catapulter son disque, il redonne une de ses pièces déjà récupérées et la pose sur l'iceberg.
- Pour catapulter, vous avez aussi le droit de vous servir d'une des plaques de glace que vous avez déjà récupérées.
- S'il arrive qu'un joueur n'ait plus de disques ou de plaques de glace à catapulter, il a le droit de retirer prudemment un disque de la mer de glace et de s'en servir de catapulte.

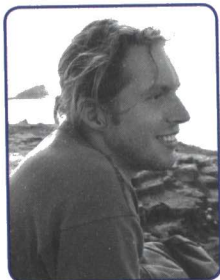
Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'une seule plaque de glace avec Paul le pingouin dessus. Chacun empile ses pièces récupérées. Celui qui aura la plus grande pile gagne le rodéo.

Auteur :

Heinz Meister vit avec sa famille en Rhénanie-Westphalie. Il exerce depuis de nombreuses années son métier de rêve en tant qu'auteur de jeux et a déjà publié un grand nombre de jeux, dont plus de 35 pour HABA, entre autres Les oursons s'amuse, Equilibre instable ou Touché, trouvé.

Illustrateur :



Stephan Pricken, né en 1972 à Moers, a d'abord fait une formation d'enseignant dans le primaire puis des études d'illustration à l'université de Münster. Depuis 2004, il travaille en tant qu'illustrateur indépendant. Il vit et travaille à Münster en tant que membre de la communauté d'artistes « Hafenstraße 64 ». Rodéo sur glace et Tous à l'assaut ! sont les deux premiers jeux qu'il illustre pour HABA.

Ijskoud het sterkst!

Een roekeloos actiespel voor 2 – 4 pooldieren van 5 – 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister
Illustraties: Stephan Pricken
Speelduur: ca. 15 minuten

Op het eeuwige ijs is heel wat aan de hand: de roekeloze Paul Pinguin is op een ijsberg geklommen en wil laten zien hoe hij zich stand houdt in de ijszeerodeo. Help hem daarbij! Bouw een ijsberg met verschillende lagen ijsschotsen. Zet de pinguin op de bovenste schots en leg een vis op de andere schotsen. Daarna tikken jullie zo krachtig mogelijk jullie ijsschijf tegen de ijsberg zodat er zoveel mogelijk ijsschotsen losraken en vissen in de zee vallen. Maar let op: Paul Pinguin moet overeind blijven staan en mag niet van zijn schots vallen. Vervolgens mogen jullie de stukken verzamelen die vrij in de zee ronddobberen. Stukken die elkaar aanraken, blijven echter in de ijszee liggen. Wie aan het eind met zijn verzamelde vissen en ijsschotsen de hoogste stapel kan bouwen, is de dapperste rodeospeler aller tijden.

Spelinhoud

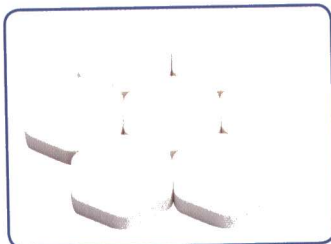
- 1 ijszee (= bodem van de doos)
- 1 Paul Pinguin
- 14 ijsschotsen
- 12 ijsschijven
- 12 vissen
- 4 kleine ijsbergen (= verzamelkaarten)
- 1 aantikstok
- spelregels



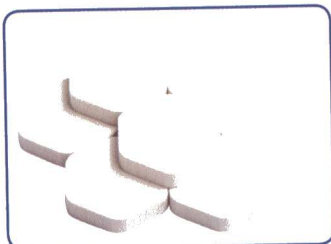
Spelvoorbereiding

Leg de ijszee tussen jullie in. In het midden staat een ijsschots met Paul Pinguïn afgebeeld. Bouw op deze plek een ijsberg met vier lagen: Leg een hoekige schots in het midden van de afbeelding en leg aan elke zijde een andere schots aan. Dit is de onderste laag van de ijsberg. De tweede en derde laag bestaan ieder uit drie schotsen en de vierde uit één. Op de afbeeldingen is te zien hoe de schotsen op elkaar moeten worden gelegd.

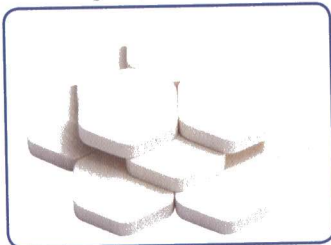
Onderste laag: 7 ijsschotsen



Tweede laag: 3 ijsschotsen



Derde laag: 3 ijsschotsen



Vierde laag: 1 ijsschots



Zet Paul Pinguïn op de bovenste schots en verdeel de vissen over de ijsberg: op iedere schots moet een vis liggen.

Elke speler pakt een kleine ijsberg (= verzamelkaart) en drie ijsschijven. Het overige spelmaterial wordt niet gebruikt en opzijgelegd.



Afb.: ijsberg met Paul Pinguïn en vissen



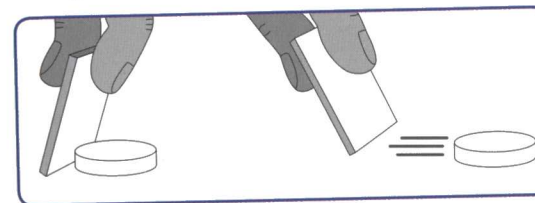
Spelopbouw (beginsituatie)

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie als laatste vis heeft gegeten, mag beginnen. Leg een ijsschijf op een willekeurige plek in de ijszee en tik hem met je vinger of met de aantikstok tegen de ijsberg. Voordat je gaat tikken, mag je de doos naar wens ronddraaien.

Tip: als jullie voor het eerst gaan leren tikken, is het eenvoudiger om de aantikstok te gebruiken. Probeer het gewoon voor het spel een tijdje in de lege doos.

Afb. (gebruik aantikstok)



Is Paul Pinguïn omgevallen of zelfs van de ijsberg gevallen?

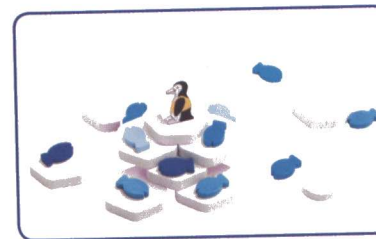
- **Nee? Geweldig! Paul heeft het schotsenbotsen overleefd.**

Je mag alle vrijliggende stukken pakken (zie het voorbeeld hieronder), dat wil zeggen ijsschotsen, vissen en ijsschijven.

- **Ja? Helaas! Paul moet weer op de ijsberg worden teruggezet.**

Verdeel alle vrijliggende stukken over de andere spelers. Zelf blijf je met lege handen staan. Zet Paul opnieuw bovenop de resten van de ijsberg.

Let op: je mag altijd alleen stukken pakken of verdelen die ondubbelzinnig afzonderlijk vrij liggen!



Vrijliggend:

Een schots (boven in de afbeelding), twee vissen, de ijsschijf.

Niet vrijliggend:

De schots met de vis erop (links in de afbeelding), vis en ijsschots (rechtsboven): ze raken elkaar aan.

Daarna is de volgende speler aan de beurt. De speler legt zijn ijsschijf in de ijszee en tikt hem in de richting van de ijsberg.

Belangrijke ijszee-rodeoregels:

- Als tijdens het draaien van de doos of tijdens het oppakken van vrijliggende stukken andere stukken om of naar beneden vallen, moet de betreffende speler ze opnieuw op de ijsberg stapelen voordat de volgende speler aan de beurt is.
- Stukken die door de kracht van het knippen uit de doos vliegen, worden opnieuw op de

ijsberg gestapeld of ertegenaan gelegd.

- Voordat hij/zij gaat tikken mag een speler Paul Pinguin op een andere schots zetten, wanneer hij/zij een van zijn al verzamelde stukken teruglegt en op de ijsberg stapelt.
- Voor het tikken kunnen jullie ook ijsschotsen gebruiken die jullie al hebben verzameld.
- Als zich het bijzondere geval voordoet dat een speler geen enkele ijsschijf of –schots meer heeft om mee te knippen, mag hij/zij voorzichtig een schijf uit de ijszee pakken en deze gebruiken.

Einde van het spel

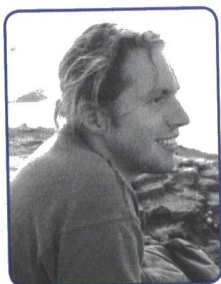
Het spel is afgelopen als Paul Pinguin nog op maar één ijsschots staat.

Iedereen legt zijn verzamelde ijsschotsen, ijsschijven en vissen op een stapel. Wie de hoogste stapel heeft, heeft de rodeo gewonnen.

De auteur

Heinz Meister woont met zijn gezin in Noordrijn-Westfalen. Hij is al jarenlang werkzaam in zijn droomberoep als spelauteur en hij heeft al talloze spellen gepubliceerd. Bij HABA zijn ondertussen meer dan 35 van zijn spelideeën verschenen, waaronder Kleine Teddy, Bibberniet en Alle donders!

De illustrator



Stephan Pricken, geboren in 1972 in Moers, studeerde aanvankelijk voor onderwijzer en vervolgens illustratie aan de school voor hoger beroepsonderwijs in Münster. Sinds 2004 is hij werkzaam als freelance illustrator. Hij woont en werkt in Münster in de collectieve werkplaats "Hafenstraße 64". Ijskoud het sterkst! en Kasteel Klimop zijn de twee eerste spellen die hij voor HABA heeft geïllustreerd.