

# PINGUFLIP

Een verdraaid leuk wedloopspel voor 2-4 kleine pinguïns vanaf 5 jaar.

**Auteur:** Kristin Dittmann  
**Illustrator:** Nadine Reitz  
**Redactie:** Robin Eckert  
**Duur van het spel:** ca. 10 minuten



## INHOUD VAN HET SPEL

- 16 ijsschotsen
- 8 vis-op-stok-kaartjes
- 4 kleine pinguïns
- 4 pinguïnstenen
- 1 ijsdobbelsteen
- 1 handleiding

## SPELIDEE

De kleine pinguïns moeten de frisse lucht in! Prima, want de pinguïnkids vinden niets leuker dan een wedstrijdje ijsschotsspringen. Wie langs mama pinguïn huft, krijgt een vis op een stokje als lekkernij. Maar let op: bij het afzetten keren de ijsschotsen zich steeds klot-send om. En je weet nooit wat eronder verborgen zit!

**Het doel van het spel is om als eerste de ijsschots van mama te bereiken met 2 vissen op een stokje.**

## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de ijsschotsen op tafel en leg ze met de blauwe kant naar boven naast elkaar in een kring. Draai vervolgens alle ijsschotsen naar de witte kant. Leg de vis-op-een-stokje-kaartjes naast de ijsschots met mama pinguïn.

Elke speler kiest een pinguïn en neemt deze samen met de bijbehorende pinguïnsteen bij zich. De pinguïnstenen laten zien wie met welke kleur speelt. Overtollige pinguïns en pinguïnstenen gaan terug in de doos.

De jongste speler zet een pinguïn op de ijsschots bij mama pinguïn. De medespeler links daarvan zet een pinguïn op de kloksgewijs volgende ijsschots, enzovoort.



Als iemand op een ijsschots met actiesymbool staat, wordt deze bij de beginopstelling genegeerd. Houd de ijsdobbelsteen bij de hand.

## VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Je gooit de ijsdobbelsteen.

Spring nu met je pinguïn op de volgende manier het gegooide aantal naar voren:

1. **Je speelt altijd met beide handen:** pak **tegelijkertijd** je pinguïn met je ene hand en de ijsschots waarop hij staat met je andere hand.

2. Je pinguïn zet af: je verzet je pinguïn het aantal zetten van de dobbelsteen en draait tegelijkertijd met je andere hand de ijsschots om waar je pinguïn net nog op stond.



Je verzet je pinguïn altijd met de klok mee (uitzondering: actiesymbool „-1“).

Al bezette velden worden nooit meegeteld, maar overgeslagen.



3. Als je pinguïn op een ijsschots met een **actiesymbool** terechtkomt, **ga je meteen verder**: je begint weer bij punt 1 en voert de overeenkomstige actie uit:



Spring met je pinguïn het overeenkomstige aantal vrije ijsschotsen vooruit of achteruit.



Gooi nogmaals en spring met je pinguïn het overeenkomstige aantal vrije ijsschotsen vooruit.



Spring met je pinguïn vooruit en passeer de pinguïn die je het eerst tegenkomt. Je landt op de volgende vrije ijsschots voor deze pinguïn.

Tijdens je beurt kan het ook gebeuren dat je achter elkaar op ijsschotsen met een actiesymbool terechtkomt en dus meerdere acties achter elkaar uitvoert.

**Denk er, bij alle ijsschotsen die je pinguïn verlaat, aan dat je ze bij het afzetten omdraait.**

Als je op een ijsschots zonder actiesymbool terechtkomt, is je beurt voorbij. Geef de ijsdobbelsteen door aan de speler aan je linkerkant. Vervolgens is deze speler aan de beurt.

### Belangrijke pinguïnregels:

Steeds wanneer je pinguïn na een nieuwe ronde weer bij mama pinguïn belandt of haar voorbij springt, mag je een vis op een stokje nemen.

## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler met twee vissen op een stokje mama pinguïn weer voorbij springt, heeft hij/zij de ijsschotsenrace gewonnen. Gefeliciteerd, geniet van je vis!