

ESKIMOVE
Ref. 50600Auteur en illustraties: Liesbeth Bos, bosproductdesign.nl

Doel	- ontwikkelen van richtingsbesef en oriëntatie - leren opmaken van een plan en strategie - verhogen van de concentratie - oefenen van het sequentiëren - afleiden en rekening houden met het standpunt van de ander
Werkvorm	Voor 1 tot 4 spelers
Leeftijd	Vanaf 5 jaar
Inhoud	Houten opbergkist met - 1 houten spelbord waarbinnen 8 kunststof tegels geschoven kunnen worden - 36 kunststof opdrachtkaarten met één, twee of drie afbeeldingen te gebruiken bij verschillende spelniveaus - handleiding
Meer in deze serie	50610 Citymove 50620 Ball2move

SPEL

Het is koud op de Noordpool. De Eskimo's lopen rond, zoeken elkaar op, vangen vissen, zien af en toe een pinguïn en wonen in iglo's.

In dit schuifspel moet je aan de hand van verschillende opdrachtkaarten de ijsschotsen (tegels) met de eskimo's, iglo's, vissen en de pinguïn op een bepaalde plaats of volgorde schuiven.

Het is een spannend spel waarbij je zelf goed na moet denken over hoe je de ijsschotsen in je eigen beurt schuift maar ook goed op moet letten of de combinatie die jij zoekt tijdens de beurt van een ander voorbij komt.

WERKWIJZE

Vorbereiding: Plaats het spelbord met de 8 kunststof tegels op de tafel. De tegels kunnen willekeurig in het spelbord geplaatst worden. Wel allemaal leesbaar naar één richting!

Spel 1

Selecteer de opdrachtkaarten met één plaatje en leg deze naast het spelbord neer in een gedekte stapel.

Alle spelers nemen één kaartje dat ze in hun hand houden.

De bedoeling is om het plaatje op het spelbord naar de met de zwarte stip aangegeven hoek van het bord te schuiven.

Als dit gelukt is, tijdens je eigen beurt, of tijdens de beurt van iemand anders, dan laat je het kaartje meteen aan de andere spelers zien en legt het omgekeerd voor je neer. Vervolgens neem je een nieuw opdrachtkaartje.

De speler die aan de beurt is mag vijf keer schuiven (één keer schuiven is één plaatje per keer naar links, rechts, boven of onder verschuiven). Hierbij moet je op de volgende regels letten: je mag een kaartje niet heen en weer schuiven en je mag het laatst geschoven kaartje van de vorige speler niet als eerste weer terugschuiven.

Heb je het idee, dat het je echt niet gaat lukken om binnen een aantal beurten het plaatje op de goede plek te schuiven, dan kun je besluiten om aan het begin van je beurt een nieuw kaartje te pakken. Je oude kaartje schuif je dan weer terug onder de aflegstapel.

Het kan voorkomen dat je tijdens je beurt het plaatje al na één of twee zetten op de goede plek hebt staan. Je laat dit dan aan de andere spelers zien, neemt een nieuw kaartje en mag de rest van je beurt afmaken.

Het kan ook voorkomen dat je tijdens jouw beurt het plaatje van iemand anders op de goede plek schuift. Deze andere speler moet wel zelf opletten of dit gebeurt. Hij roept dan stop, laat zijn kaartje aan zien en mag een nieuw opdrachtkaartje pakken. De speler die aan de beurt is maakt vervolgens de rest van zijn beurt gewoon af.

Einde van het spel:

Als de stapel op is en een speler geen nieuw kaartje meer kan pakken, dan is het spel afgelopen. De spelers tellen hun kaartjes en de speler met de meeste kaartjes heeft gewonnen.

Spel 2

Idem als spel 1, maar nu met de stapel opdrachtkaarten met twee plaatjes. De bedoeling is nu om de twee plaatjes die op je opdrachtkaartje staan in dezelfde volgorde naast elkaar te schuiven.

Spel 3

Idem als spel 1, maar nu met de opdrachtkaartjes met één en twee plaatjes door elkaar. Op het einde van het spel telt iedereen het aantal plaatjes op zijn gewonnen kaartjes. De kaartjes met twee plaatjes zijn misschien moeilijker te bereiken tijdens het spel, maar zijn wel twee punten waard.

Spel 4

Idem als spel 1, maar nu met de kaartjes met drie plaatjes. In plaats van 5 keer, mag iedere speler nu maximaal 15 keer schuiven in zijn beurt.

De regel van het niet meer mogen verschuiven van de laatst geschoven kaart is nu niet meer van kracht.

TIP

Alle spellen kunnen ook met de kaarten open gespeeld worden. Zo kunnen ze zien of ze elkaar helpen, maar ook een beetje vooruit kijken naar hoe de volgende speler waarschijnlijk gaat schuiven.