

ANTARCTICA



coöperatief strategiespel
2 tot 5 spelers • vanaf 10 jaar • speelduur circa 30 minuten

Spelidee

In dit spel duik je in het leven van twee jonge zeehonden en twee jonge pinguïns die op de zuidpool leven. Samen met je medespelers zorg je ervoor dat ze alle vier kunnen opgroeien tot volwassen dieren. Daarbij zijn er twee uitdagingen. De ijsplaat waarop de pinguïns en zeehonden leven is aan het smelten en er varen jagers rond die proberen de dieren te schieten.

De zeehonden en pinguïns eten vis en krill-garnalen. Telkens als ze gegeten hebben, worden ze groter waardoor ze verder kunnen lopen en zwemmen. Maar doordat de ijsplaat steeds kleiner wordt, moeten ze steeds verder zwemmen om bij de scholen met vis in het diepe water te komen.

Het grootste gevaar voor de dieren zijn de drie jagers. Deze varen met hun boten langs de rand van het ijs en meren aan bij de inhammen om de dieren te schieten. Door het smelten van het ijs komen de jagers steeds dichterbij het midden van de ijsplaat. Met patrouilleboten en helikopters houden jullie de jagers streng in de gaten, waardoor ze niet kunnen schieten. Ook kunnen jullie één of twee jagers arresteren.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 18 ijstegels (6 met en 12 zonder scheuren), 3 rode boten (de jagers), 3 krill-kaartjes met gat voor patrouilleboot, 3 gele patrouilleboten, 3 helikopters, 8 ovale viskaartjes, 16 ronde kaartjes met zeehonden en pinguïns, 5 taakkaarten, 6 blanco reservekaartjes.

Doel van het spel

Zorg er samen voor dat de vier dieren veilig kunnen eten. Zodra alle dieren volwassen zijn hebben jullie gewonnen! Wordt er toch een pinguïn of zeehond geschoten dan stopt het spel en hebben jullie verloren. Jullie verliezen ook als jullie een ijstegel moeten smelten waar een dier op staat.

Opbouw van het spel

In Antarctica heeft elke speler een eigen taak. In het **basisspel** komen deze taken in een vaste volgorde aan de beurt. Zo krijg je het spelsysteem goed onder de knie. Voor meer uitdaging en dynamiek kun je daarna overstappen op het **spel voor gevorderden**. Daarbij worden de taken elke spelronde opnieuw verdeeld. Als je het aandurft, kun je daarna nog het niveau verhogen naar **doorgewinterde speler** of **expert**.

Basisspel

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel. Je ziet zes vaste ijsgebieden en twee soorten watergebieden: het diepe donkerblauwe water en lichter gekleurd ondiep water.
- Schud de 18 ijstegels en leg deze op de 18 ondiepe watergedeeltes. Zorg dat ze willekeurig geplaatst worden. Elke tegel heeft twee inhammen; dit zijn de plekken waar de dieren het water in en uit gaan. Let op dat je de tegel zo neerlegt dat de inhammen op de juiste plek terechtkomen.
- Zet de drie rode boten in de witte inhammen.
- Plaats de drie gele patrouilleboten in de krillkaartjes en zet ze op hun beginplek.
- Schud de acht viskaartjes en leg ze willekeurig op de acht visplekken op het bord. Daarna pak je de twee lege kaartjes weer van het bord; deze gaan terug in de doos. Er zijn nu dus twee lege visplekken.
- Leg de drie helikopters ondersteboven op de aangegeven plekken in de linker onderhoek van het bord. Draai er één open; deze is klaar om ingezet te worden. De andere twee zijn nog onbemand.
- Pak de twee jonge pinguïns (met cijfer 2). Deze zijn net uit het ei gekomen; zet ze op de startplekken met eierschalen. Zet de twee jonge zeehonden op de twee overgebleven startplekken.
- Leg de twaalf andere dierkaartjes van klein naar groot op hun plek in de linker onderhoek van het bord.
- Kies samen een startspeler voor dit spel, bijvoorbeeld degene die het laatst gevaren heeft. Deze speler krijgt de taakkaart met draaipijl (kaart nummer 1).
- De vier andere taakkaarten worden verdeeld over de andere spelers. Bij vier spelers krijgt één speler kaarten 4 en 5. Bij drie

spelers beheert de startspeler ook de pinguïnkart. Bij twee spelers bedenk je samen een verdeling.

Spelen

Het spel wordt gespeeld in rondes. Elke spelronde bestaat uit vijf taken die in vaste volgorde aan de beurt komen.

1 Startspeler: vissen en jagers verplaatsen

Als je de startspelerkaart hebt, verplaats je elke ronde de vissen en de jagers:

- Draai hard aan de pijl.
- Kijk eerst welke vissen de draaipijl aanwijst. Verplaats de twee scholen met deze vissen naar de twee lege visplekken.
- Kijk nu naar het cijfer bij de jagers. De drie rode boten verlaten hun inham, varen langs de rand van het ijs en meren weer aan bij de eerste, tweede of derde inham, afhankelijk van het gedraaide cijfer. Ze varen altijd met de klok mee om de ijsplaat heen.
- Als één of meer jagers aanmeren bij een ijsgebied waar een zeehond of pinguïn staat, kijk dan of er een patrouilleboot op het watergebied bij deze inham staat. Zo niet, dan zul je een helikopter moeten inzetten (zie verderop in de spelregels). Als jullie geen helikopter hebben, wordt het dier geschoten en hebben jullie verloren!

2 Pinguïns: lopen, zwemmen, eten en groeien

Als je deze kaart hebt zorg je voor de pinguïns. De pinguïns proberen te eten zonder door de jagers geschoten te worden. Als dit lukt, groeit het dier aan het eind van de beurt. In de eerste spelronde is het nog niet mogelijk om te eten en te groeien maar je kunt er meestal voor zorgen dat het in de tweede ronde wel kan.

Lopen en zwemmen:

- In elke spelronde kan één van de twee pinguïns lopen en zwemmen.
- Van het ene naar het andere zeshoekige gebied lopen of zwemmen telt als 1 stap. Het aantal stappen dat een pinguïn kan lopen of zwemmen is aangegeven op het kaartje. Je mag ook minder stappen doen.
- Het water in en uit kan alleen bij de inhammen.
- Pinguïns kunnen niet op ijsgebieden komen waar een rode boot ligt aangemeerd, tenzij een patrouilleboot of helikopter deze jager in de gaten houdt.
- Inhammen waar een rode boot ligt kun je niet gebruiken om het water in en uit te gaan, ook niet als er een patrouilleboot of helikopter bij ligt.
- Je mag over gebieden met een ander dier lopen, maar aan het eind van je beurt moet je op een lege plek terechtkomen.
- Je moet je beurt eindigen op het ijs, dus niet in het water.

Eten:

- Je kunt op twee manieren aan eten komen: door een vis te vangen of door krill te eten bij een patrouilleboot. In beide gevallen moet je het zeshoekige gebied bezoeken waar de school vissen of de patrouilleboot met krill zich bevindt.
- Als je een vis wilt vangen, zwem je naar één van de twee scholen met de juiste soort vis. Op het kaartje van de pinguïn kun je zien welke vis je kunt vangen. Hoe groter de pinguïns zijn, hoe groter de vis die ze eten. De school met vissen blijft gewoon liggen (je eet maar één vis).
- Als je krill wilt vangen, zwem je naar een patrouilleboot met een krillkaartje. Zowel kleine als grote dieren kunnen krill eten, maar het kan maar drie keer in het hele spel. Verplaats het krillkaartje naar de rechter onderkant van het bord (je eet alle krill die er is).

Groeien:

- Aan het eind van de beurt waarin de pinguïn gegeten heeft, groeit de pinguïn. Leg een nieuw pinguïnkartje bovenop de pinguïn. In de volgende beurt kun je met deze grotere pinguïn gaan lopen (je verplaatst dan dus een stapeltje fiches). Je kan maar één keer groeien per beurt, het heeft dus geen zin om twee keer per beurt te eten.
- Zodra een pinguïn voor de derde keer gegeten heeft, is hij volwassen en kan hij nog maar 1 stap lopen. Wel mag je vanaf nu in je beurt beide pinguïns verzetten.

3 Zeehonden: lopen, zwemmen, eten en groeien

Als je deze kaart hebt zorg je voor de zeehonden. De zeehonden lopen, zwemmen eten en groeien op dezelfde manier als de pinguïns.



ASPIRANTA

4 Patrouilleboten: varen, patrouilleren en arresteren

Als je deze kaart hebt beheer je de drie patrouilleboten. De patrouilleboten houden de jagers in de gaten zodat ze geen dieren kunnen schieten. In de loop van het spel kunnen twee patrouilleboten samen een jager arresteren.

Varen:

- De patrouilleboten kunnen op elk watergebied komen. Zet ze steeds op het midden van het watergebied, ze meren niet aan bij de inhammen.
- Je mag in totaal vier stappen varen; van het ene watergebied naar een aangrenzend watergebied is één stap. Je mag de vier stappen verdelen over de drie boten.
- De krill-garnalen houden van het warmere water rond de boot. Daarom bewegen de krill-kaartjes mee met de patrouilleboten. Op deze manier kun je voedsel naar de zeehonden en pinguïns toe brengen!

Patrouilleren:

- De patrouilleboten houden de inham of inhammen (meestal 1, soms 2) in de gaten die aan hun watergebied liggen.
- De pinguïns en zeehonden kunnen nu op dit ijsgebied komen zonder geschoten te worden. Tenzij er in een andere inham aan hetzelfde ijsgebied een jager ligt die niet in de gaten wordt gehouden!

Arresteren:

- Om een jager te arresteren, moeten twee patrouilleboten bij elkaar komen op de plek waar een jager ligt aangemeerd.
- Arresteren kan alleen in het ondiepe (lichter gekleurde) water. In het begin van het spel is arresteren dus nog niet mogelijk.
- Zodra een jager gearresteerd is, verdwijnt hij uit het spel. Tegelijk met de rode boot verdwijnt ook één van de twee patrouilleboten die de arrestatie verrichten. Zet de boten naast elkaar op de rechter onderkant van het spelbord.
- Na de arrestatie krijgen jullie één extra helikopter. Draai deze open.
- De patrouilleboten die in het spel blijven, kunnen na de arrestatie verder varen als er nog stappen over zijn.
- Bij de volgende arrestatie worden beide patrouilleboten uit het spel genomen. Nu ontvangen jullie de derde en laatste helikopter.
- De derde jager kan niet gearresteerd worden, deze blijft altijd in het spel.

5 Ijs smelten

Als je deze kaart hebt, kies je elke ronde één ijspegel uit om te smelten:

- Je smelt eerst één van de zes tegels met scheuren, daarna eentje zonder scheuren, daarna weer één met scheuren, enzovoort totdat er geen tegels met scheuren meer zijn. Daarna smelt je elke beurt een tegel zonder scheuren totdat alleen het vaste ijsgebied over is.
- Maak een stapel van de gesmolten tegels op de rechter onderkant van het bord. Zo kun je altijd zien welke tegel er in de vorige ronde gesmolten is.
- Het ijs blijft altijd met elkaar verbonden. Er mag geen tweede eiland ontstaan.
- Je mag een tegel smelten waar een jager ligt aangemeerd. In dat geval verzet je eerst de jager naar de eerstvolgende vrije inham. Let op: hierdoor kan een dier in gevaar komen!
- Moet je een tegel smelten waar een dier op staat, dan hebben jullie meteen verloren! Let dus goed op waar de laatste tegel met scheuren ligt...

Einde van het spel

De spelers winnen zodra alle vier de dieren drie keer gegeten hebben. Je hoeft de spelronde niet af te maken. De spelers verliezen als er een dier wordt neergeschoten of als jullie een tegel moeten smelten waar een dier op staat.

Spel voor gevorderden

Vorbereiding

De voorbereiding is grotendeels hetzelfde als bij het basisspel. Het enige verschil: als de startspeler is benoemd, krijgt deze speler ook de vier andere taakkaarten.

Spelen

Aan het begin van elke spelronde draait de startspeler met de pijl en voert de gevolgen uit zoals in het basisspel. Daarna schudt hij of zij de vier andere taakkaarten. De speler naast de startspeler pakt blind een kaart uit de hand van de startspeler. De speler voert deze taak meteen uit, zoals beschreven in het basisspel. Pas daarna trekt de volgende speler een taakkaart.

Als alle taken zijn geweest, geef je de startspelerkaart aan de speler links van je. Deze verzamelt de taakkaarten, draait de pijl, verdeelt de taken enzovoort. Je kunt er ook voor kiezen om het hele spel één speler startspeler te laten zijn.

Als er geen patrouilleboten meer in het spel zijn, wordt taakkaart 4 uit het spel verwijderd.

Helikopters

In het spel voor gevorderden beslissen de spelers samen over de inzet van helikopters.

Einde van het spel

Jullie hebben pas gewonnen als alle dieren volwassen zijn *én terug zijn op een startplek van hun eigen soort!*

Doorgewinterde spelers en experts

Doorgewinterde spelers spelen met twee krill-kaarten in plaats van drie. De echte experts proberen te winnen zonder krill.

Colofon

© 2011 Zonnespel/Sunny Games.
 Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede.
 Illustrator: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag.
 Beeldidee voorkant: Ronald Bakker, Amsterdam.
 Tekst spelregels: Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnespel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).
 Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.
 Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.
 Met dank aan Bram, Bryan, Coralie, Donicio, Randy, Romaissa, Yannick en alle andere testspelers.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Zonnespel/Sunny Games
 Keizerfazant 54
 1704 WL Heerhugowaard
 072-5747825 (072-kristal)
 info@zonnespel.nl
 www.zonnespel.nl

Earthgames
 Burggraaf 28
 7371 CX Loenen
 055-5050152
 info@earthgames.nl
 www.earthgames.nl

Helikopters inzetten

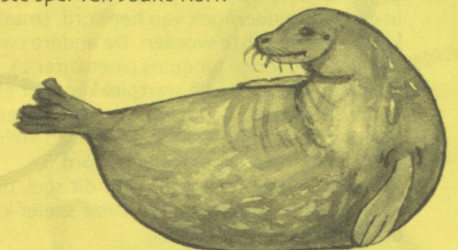
Helikopters kunnen net als patrouilleboten een jager in de gaten houden zodat hij niet kan schieten. Ze kunnen op ieder moment ingezet worden, bijvoorbeeld als een jager net bij een dier is aangemeerd. Leg de helikopter op het watergebied, op dezelfde plek waar anders een patrouilleboot zou liggen. Zodra de jagers weer verzet worden, gaat de helikopter uit het spel. Leg hem op de rechter onderkant van het bord.

Het spel begint met één helikopter. Jullie kunnen er maximaal twee bij krijgen door jagers te arresteren. De speler met de patrouillekaart bepaalt waar en wanneer de helikopters ingezet worden. Bewaar ze voor het juiste moment!

De helikopters kunnen *niet* ingezet worden voor arrestaties.

Ook verkrijgbaar:

Stop de Stropers, het eerste spel van Jouke Korf.





ANTARCTICA

jeu de stratégie coopératif
2 à 5 joueurs • à partir de 10 ans • durée: environ 30 min.

Vue d'ensemble

Plongez dans la vie de deux jeunes pingouins et deux jeunes phoques du pôle sud. Avec vos partenaires, assurez-vous que tous les quatre puissent grandir jusqu'à l'âge adulte. Vous aurez deux défis à relever: le morceau de banquise sur lequel ils vivent est en train de fondre, et des chasseurs rôdent et tentent de les tuer.

Phoques et pingouins se nourrissent de poissons et de krill*. Chaque fois qu'ils ont mangé, ils grandissent et peuvent alors nager plus loin. Mais leur fragment de banquise diminue ce qui les éloigne encore les bancs de poissons qu'ils doivent aller chercher dans les profondeurs. Le plus grand risque vient des trois chasseurs. Leurs bateaux croisent le long de la banquise, et accostent dans les criques pour tirer sur les animaux. A cause de la fonte des glaces, ils peuvent s'approcher de plus en plus du centre du fragment de banquise. Avec les patrouilleurs et les hélicoptères, vous pouvez les surveiller de près, pour les empêcher de tirer. Vous pouvez aussi en arrêter un ou deux.

* Krill: Plancton des mers froides essentiellement formé de petites crevettes. Le krill est la nourriture principale de la baleine bleue.

Contenu

Plateau, règle de jeu, 18 tuiles "glace" (6 avec fissures, et 12 sans), 3 bateaux rouges (chasseurs), 3 cartes "krill" avec un trou pour le bateau patrouilleur, 3 patrouilleurs jaunes, 3 hélicoptères, 8 cartes poisson ovales, 16 cartes rondes "phoques" et "pingouins", 5 cartes "tâche", 6 cartes blanches en réserve.

But du jeu

Ensemble, assurez-vous que les quatre animaux puissent se nourrir tranquillement. Dès que les quatre animaux ont fini de grandir et sont devenus adultes, vous avez gagné! Si un pingouin ou un phoque est tué, le jeu s'arrête et vous avez perdu. Le jeu est aussi perdu si un animal se trouve sur le morceau de banquise qui fond (si vous devez enlever une tuile où se trouve un animal).

Fonctionnement

Dans Antartica, chaque joueur a sa propre tâche à accomplir. Dans le **Jeu de base** ces tâches sont effectuées dans un ordre fixé. Vous vous familiariserez ainsi avec le jeu. Ensuite, pour un jeu plus dynamique, et plus de difficulté, passez au **Niveau supérieur**. Les tâches sont alors redistribuées à chaque tour. Et si vous l'osez, vous pouvez tenter le niveau **Joueur chevronné** ou **Expert**.

Jeu de base

Préparation

- Observez le plateau: vous voyez six zones de glace fixes, et deux types de zones d'eau différentes, bleu foncé pour l'eau profonde, et bleu plus clair pour l'eau peu profonde.
- Mélangez les 18 tuiles "glace" et posez les sur les 18 zones d'eau bleu clair. Prenez soin de les placer au hasard. Chacune présente deux encoches: ce sont les criques par où les animaux entrèrent ou sortiront de l'eau. Assurez-vous que ces encoches soient bien placées.
- Placez les trois bateaux rouges sur les encoches indiquées en blanc.
- Placez les trois bateaux jaunes dans les cartes "krill" (avec le trou en forme de bateau), puis placez chacune sur leur case départ (indiquée par sa forme, sur le plateau).
- Mélangez les huit cartes "poissons" et placez-les au hasard sur les huit ovales marqués sur le plateau. Retirez ensuite les deux cartes vides et remettez-les dans la boîte. Il y a maintenant deux cases "poissons" libres.
- Placez les trois hélicoptères, face cachée, sur les cases indiquées, en bas à gauche du plateau. Retournez en un, face visible. Il sera alors prêt à être utilisé. Les deux autres sont inutilisés jusqu'à nouvel ordre.
- Prenez les deux jeunes pingouins (cartes avec le chiffre 2). Ils viennent juste d'éclore. Placez-les sur les deux cases avec les coquilles d'oeuf. Placez les deux jeunes phoques sur les deux autres cases départ.
- Placez ensuite les 12 autres cartes "animal" à leur place, en bas, à gauche du plateau, du plus petit au plus grand.
- Décidez qui commencera. Par exemple, celui qui aura fait un

voyage en bateau le dernier. Il recevra la carte "tâche" avec la flèche tournante (carte no 1).

- Les quatre autres cartes "tâche" iront aux autres joueurs. Si vous jouez à quatre, l'un des joueurs prendra les cartes 4 et 5. À trois, le premier joueur prendra aussi la carte "pingouins". À deux, répartissez-vous les cartes comme bon vous semble.

Le jeu

Il se joue en plusieurs tours. Chacun se décompose en cinq actions (tâches) qu'il faut accomplir dans un ordre précis.

1 Premier joueur: Déplacer les poissons et les chasseurs

Le joueur qui démarre déplacera poissons et chasseurs:

- Faites tourner énergiquement le flèche.
- Regarder quel poisson elle indique. Vous déplacerez les deux bancs de poissons correspondant vers les cases "poissons" vides.
- Regarder ensuite le chiffre correspondant aux chasseurs. Les trois bateaux rouges vont quitter la crique où ils se trouvent, navigueront le long de la glace, pour accoster à la première, deuxième ou troisième crique qu'ils rencontreront, selon le chiffre indiqué par la flèche. Ils se déplacent toujours le long de la banquise, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand un ou plusieurs chasseurs accostent sur une surface de glace où se trouve un phoque ou un pingouin, vérifiez qu'un patrouilleur se trouve sur une case voisine. Si ce n'est pas le cas, vous devez envoyer un hélicoptère (voir les règles sur l'hélicoptère). Si vous n'en avez pas, l'animal est tué et le jeu est perdu.

2 Les pingouins: déplacement, nourriture et croissance

Le joueur qui détient cette carte doit s'occuper des pingouins. Ceux-ci essaient de se nourrir en échappant aux chasseurs. Quand l'un d'eux parvient à manger, il grandit à la fin du tour. Au premier tour ils ne peuvent pas manger et grandir, mais vous pourrez probablement faire en sorte que ce soit possible pour le second tour.

Déplacement:

- A chaque tour, un des deux pingouins seulement pourra se déplacer.
- Passer d'une case hexagonale à une autre compte pour un déplacement. Il pourra parcourir autant (ou moins) de cases qu'indique le chiffre sur la carte "pingouin".
- Entrer dans l'eau ou en sortir n'est possible que par les criques.
- Les pingouins ne peuvent pas aller sur les cases "glace" où un bateau rouge est à quai si celui-ci n'est pas surveillé par un patrouilleur ou un hélicoptère.
- Les criques où se trouvent un bateau rouge ne peuvent pas être utilisées pour entrer dans l'eau ou en sortir, même si un patrouilleur ou un hélicoptère s'y trouve.
- Vous pouvez passer sur une case où se trouve un autre animal, mais vous devez terminer votre tour sur une case vide.
- Votre tour doit se terminer sur la glace et non dans l'eau.

Nourriture:

- Il y a deux façons de se nourrir: attraper un poisson, ou manger du krill près d'un bateau patrouilleur. Dans les deux cas, vous devez aller sur l'hexagone où se trouve le poisson ou le bateau.
- Si vous souhaitez attraper un poisson, nagez jusqu'à l'un des deux bancs correspondant à l'espèce de poisson spécifiée sur la carte "pingouin". Plus celui-ci est grand, plus le poisson qu'il mangera sera gros. Les bancs de poissons restent en place: en effet, le pingouin ne mange qu'un poisson.
- Si vous voulez manger du krill, nagez jusqu'à un bateau patrouilleur sur une carte "krill". Enlevez alors la carte et placez la en bas à droite du plateau. Tous les animaux, petits ou grands, peuvent en manger, mais cela ne pourra se faire que trois fois dans le jeu. Tout le krill disponible aura alors été mangé.

Croissance:

- A la fin d'un tour lors duquel un pingouin s'est nourri, il grandit. Placez une nouvelle carte pingouin sur la précédente. Au tour suivant, vous pourrez déplacer ce pingouin, plus gros, en déplaçant la pile. Vous ne pouvez les faire grandir qu'une fois en un tour, et de toutes façons, manger plusieurs fois serait sans effet.
- Quand un pingouin a mangé pour la troisième fois, il a atteint sa taille adulte. Il ne se déplacera plus alors que d'une case à la fois. Mais dorénavant, vous pourrez déplacer 2 pingouins à chaque tour.



3 Les phoques: déplacement, nourriture et croissance

Le joueur qui détient cette carte s'occupera des phoques. Ceux-ci se déplaceront, mangeront et grandiront exactement de la même façon que les pingouins.

4 Les bateaux patrouilleurs: Déplacements, patrouilles et arrestation

Le joueur qui détient cette carte est en charge des trois vaisseaux patrouilleurs. Ceux-ci ont un œil sur les chasseurs qui, ainsi ne peuvent pas tirer sur les animaux. Plus tard dans le jeu deux patrouilleurs peuvent arrêter ensemble un chasseur.

Déplacement:

- Les patrouilleurs peuvent aller à n'importe quel endroit sur l'eau. Placez-les toujours au centre des cases, ils n'accostent pas dans les criques.
- Vous pouvez au total effectuer quatre déplacements. Un déplacement se fait d'une case à une autre, voisine. Les quatre déplacements peuvent être répartis entre les trois bateaux.
- Les crevettes du krill aiment l'eau plus chaude autour des bateaux. Les cartes "krill" sont donc déplacées en même temps que les bateaux patrouilleurs. Vous apportez ainsi de la nourriture aux phoques et aux pingouins!

Patrouille:

- Les bateaux surveillent la crique ou les criques (souvent une, parfois deux) qui sont sur les bords de la case où ils se trouvent.
- Phoques et pingouins peuvent alors se rendre sur la case surveillée sans craindre de se faire tuer. A moins que cette case n'ait deux criques et qu'un chasseur qui n'est pas surveillé s'y trouve!

Arrestation:

- Pour arrêter un chasseur, deux bateaux patrouilleurs doivent se rencontrer sur une case où un chasseur est à quai.
- Une arrestation n'est possible que dans la zone d'eau peu profonde (bleu clair). Au début du jeu, l'arrestation n'est pas encore possible.
- Quand un chasseur est arrêté, il est retiré du jeu. Un des bateaux patrouilleurs ayant effectué l'arrestation est lui aussi retiré du jeu. Mettez alors ces bateaux côte à côte dans le coin en bas à droite du plateau.
- Après l'arrestation, vous recevez un hélicoptère supplémentaire. Retournez-le face visible.
- Les patrouilleurs restant en jeu peuvent utiliser les déplacements restants.
- Lors de l'arrestation suivante, les deux patrouilleurs restants sont retirés du jeu. Vous recevez alors le troisième et dernier hélicoptère.
- Le troisième chasseur ne peut pas être arrêté, il reste toujours en jeu.

5 La fonte des glaces

Le joueur qui détient cette carte devra, à chaque tour, choisir quelle partie de la banquise fondra:

- D'abord, c'est une zone avec des fissures qui fondra. Vous devez donc enlever une des tuiles avec fissures. Ensuite, une sans fissures, puis une avec, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des tuiles avec fissures. Vous enlèverez ensuite des tuiles sans fissures jusqu'à ce qu'il ne reste que la partie fixe de la banquise.
- Les tuiles retirées sont mises en pile dans le coin en bas à droite du plateau. Vous pouvez ainsi toujours voir quelle a été la précédente qui a fondu.
- Les tuiles doivent toujours rester en contact. Une nouvelle île ne peut pas se former.
- Il est possible de faire fondre une tuile où un chasseur est à quai. dans ce cas déplacez d'abord le chasseur vers la première crique disponible. Attention: un animal pourrait alors être menacé!
- Si vous êtes forcé de faire disparaître une tuile où se trouve un animal, vous perdez immédiatement. Soyez donc prudent avec la dernière tuile fissurée.

Au début de la partie, il y a un hélicoptère. Vous pouvez en obtenir deux autres en arrêtant des chasseurs.

Le joueur qui détient la carte "patrouille" décide quand et où les hélicoptères seront déployés. Sachez les utiliser au bon moment! Les hélicoptères *ne peuvent pas* être utilisés pour réaliser une arrestation.

Fin du jeu

Les joueurs gagnent dès que les quatre animaux ont mangé trois fois. Il n'est pas alors nécessaire de finir le tour. Ils perdent si un animal est tué ou s'il se trouve sur une tuile qui fond.

Niveau supérieur

Préparation

La préparation est la même que pour le jeu de base. Seule différence: le premier joueur, après avoir été choisi, reçoit toutes les cartes "tâche".

Le jeu

Au début de chaque tour, le premier joueur tourne la flèche et en suit les directives comme dans le jeu de base. Ensuite il (ou elle) mélange les quatre autres cartes "tâche". Le joueur suivant en tire une au hasard et l'accomplit immédiatement, de la même façon que dans le jeu de base. Puis le joueur qui suit en tire une autre, et ainsi de suite. Quand toutes les tâches ont été effectuées, la carte du premier joueur est passée à son (sa) voisin(e) de gauche. Le nouveau premier joueur récupère les quatre cartes tâches, tourne la flèche, fait tirer au hasard une "tâche" aux autres joueurs, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi décider que le premier joueur reste le même pendant toute la partie.

Quand tous les bateaux patrouilleurs sont sortis du jeu (après la seconde arrestation), la carte "tâche" no 4 est aussi retirée.

Hélicoptères

Dans ce niveau, les joueurs décident ensemble du déploiement des hélicoptères.

Fin du jeu

Vous gagnez lorsque tous les animaux ont fini leur croissance *et sont retournés à leur case départ respective!*

Joueurs chevronnés ou Experts

Les joueurs chevronnés jouent avec 2 cartes "krill" au lieu de 3. Les vrais experts essaient de gagner sans utiliser les cartes "krill".

Colophon

© 2011 Z[☼]nnespel/Sunny Games.

Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede, Hollande.
Illustrateur: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag, Hollande.

Concept image: Ronald Bakker, Amsterdam, Hollande.

Règle: Steven Michiel Rijdsdijk (Z[☼]nnespel) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteurs: Chantal Tardieu et Philippe Cappelle (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

Designer: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude, Hollande.

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.
Remerciements à Bryan, Coralie, Donicio, Romaisa, Yannick et tous les autres.

Éditeur:

Z[☼]nnespel/Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu

Aussi disponible:

Chasse aux Chasseurs (Stop de Stropers), le premier jeu de Jouke Korf.

Déployer les hélicoptères

Comme les bateaux patrouilleurs, les hélicoptères surveillent les chasseurs pour les empêcher de tuer. Ils peuvent entrer en action n'importe quand, par exemple quand un chasseur vient d'accoster près d'un animal. Posez l'hélicoptère sur l'eau, de la même façon que les bateaux. Lorsque le chasseur surveillé est parti pour se replacer ailleurs, l'hélicoptère est retiré du jeu, et placé en bas à droite du plateau.