

POLAR PANIC

SPELREGELS:

Doel van het spel

Het doel is om identieke vissen te zoeken en ze te vangen voordat de andere spelers ze vinden. Hoe meer viskaarten je verzamelt, hoe beter je het doet; maar pas op voor de ijsbeer, want het spel stopt als hij opduikt!

Voordat je begint

Hussel de kaarten, spreid ze met de beeldzijde naar beneden en de ijsgatzijde naar boven op de tafel. Zorg ervoor dat de kaarten elkaar niet overlappen.

Het spel spelen

De speler die het kortst geleden heeft geschaatst, begint het spel. Het spel draait met de klok mee. Bij elke beurt mag een speler slechts één kaart kiezen en met de beeldzijde naar boven op tafel leggen. Om ervoor te zorgen dat iedereen een eerlijke kans heeft om de voorkant van de kaart op hetzelfde moment te zien, moet de kaart worden weggedraaid van de persoon die aan de beurt is. De kaarten blijven open op tafel liggen. Wanneer een speler twee of meer kaarten ziet met één of meer dezelfde vissen, probeert de speler die zo snel mogelijk te vangen.

Leg snel je handen op de kaarten en zeg wat de overeenkomst op de kaarten is. De speler die als eerste de kaarten in handen heeft, wint deze kaarten als het klopt. De spelers bewaren alle verzamelde kaarten op een stapeltje voor zich als hun score. Omdat iedereen dezelfde vis probeert te vangen, kan het zijn dat de ene speler bij de ene kaart komt en de andere speler bij de andere. In dit geval krijgen de spelers elk één kaart. Soms vangt een speler twee kaarten terwijl een andere speler een derde passende kaart pakt, of misschien vangen drie spelers elk een kaart - zolang twee vissen op twee kaarten overeenkomen, houden de

spelers de relevante kaart of kaarten. Let op: als een speler een fout maakt en de verkeerde vis vangt, moet die twee kaarten van de verzamelde stapel omgekeerd terug op tafel gelegd worden. Als de speler slechts één of geen kaarten op zijn stapel heeft, hoeft de speler geen kaarten terug te leggen op tafel.

Eskimokaarten

Als een speler een Eskimokaart omdraait, houdt de speler de kaart en legt hem op de eigen stapel. Alle open kaarten worden nu echter weer omgedraaid, zodat de ijsgaten weer naar boven liggen. Het spel wordt hervat met de speler links van de speler die de Eskimokaart omgedraaid heeft.

Het spel winnen

Als iemand de ijsbeer omdraait, stopt het spel. Alle spelers tellen nu hun kaarten, inclusief de Eskimo's. De speler met de meeste kaarten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste Eskimo's!

Alternatief spelverloop

In plaats van te stoppen als de ijsbeer verschijnt, of als de ijsbeer te vroeg in het spel verschijnt, kan de speler die hem omgedraaid heeft hem houden. Het spel gaat dan door totdat alle kaarten zijn omgedraaid, of wanneer er geen gelijke kaarten meer kunnen worden gemaakt.

Iedereen telt zijn score op, maar de speler die de ijsbeer pakte, trekt vijf kaarten af. Dat komt omdat ijsberen dol zijn op vis, dus hij zal er heel veel gegeten hebben! Nogmaals, bij een gelijke stand tel je het aantal Eskimo's om de winnaar te bepalen.

Een spel van Martin Nedergaard Andersen.

©2022 Cheatwell Games.