

PENGO JUMP™



SPELREGELS



Oussama Khelifati

Laurent Boissier

SPELMATERIAAL

- 1 zeebord
- 30 ijschotstegels:



18 besneeuwde tegels

6 zeeleeuwtegels



6 ijsstegels

- 12 zeeleeuwfiches (6 kleine zeeleeuwen en 6 grote zeeleeuwen)
- 4 houten pinguïns
- 1 stoffen zak

Het is de ideale dag om te spelen op de ijschotsen.

De wind blaast ze heen en weer en dus kunnen de pinguïns vrolijk in het rond springen. Ze amuseren zich te pletter.

Maar dan gaat de zon onder en de pinguïns moeten snel terugkeren naar het pakij's.

Laat ze van de ene naar de andere ijschots springen en zorg ervoor dat ze voor het donker op het pakij's zijn.



DOEL VAN HET SPEL

Werk samen om de 4 pinguïns over aan elkaar grenzende ijschotsen naar het pakij's te laten springen voor alle ijschotstegels zijn gespeeld.

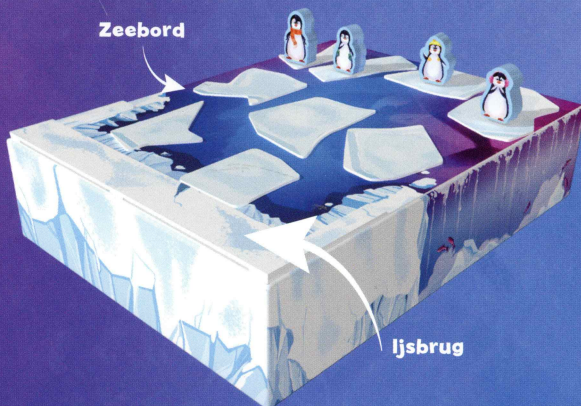
SPEELMODUS VROLIJKE PINGUÏNS

In deze speelmodus hebben de zeeleeuwen op ijschotstegels geen effect. Ze liggen gewoon te rusten terwijl de pinguïns zich amuseren. Voor deze speelmodus heb je de 12 zeeleeuwfiches niet nodig.

VOORBEREIDING

- 1 Haal het zeebord, de 30 ijsschottegels, de zak en de 4 pinguïns uit de doos.
- 2 Zet de doos in het midden van de tafel en leg het zeebord erbovenop.
- 3 Neem 9 willekeurige besneeuwde tegels:
 - Leg eerst 4 van deze tegels op een rij op het zeebord. Leg ze **zo ver mogelijk van de ijsbrug vandaan**.
 - Leg daarna de andere 5 tegels verspreid over de rest van het zeebord.
 De tegels mogen elkaar niet raken en ze mogen niet volledig of gedeeltelijk onder de ijsbrug verstopt zitten.
- 4 Doe de overige ijsschottegels in de zak en leg de zak naast het zeebord.
- 5 Zet de 4 pinguïns op de 4 ijsschottegels **het verst van de ijsbrug** (1 pinguïn per tegel).

TIP: zet de pinguïns niet te dicht bij de rand van de ijsschots, anders vallen ze er gemakkelijk af.



De speler die het beste een pinguïn kan imiteren, is de startspeler. Daarna zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Als je het spel alleen speelt, gelden dezelfde spelregels als met meerdere spelers.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in volgorde uit:

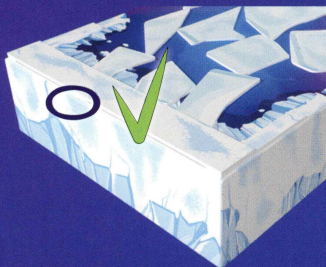
A. Trek een tegel (verplicht)

Trek een ijsschotstegel uit de zak (zonder stiekem te kijken!).

B. Schuif de tegel op het zeebord (verplicht)

Kies een van beide kanten van de ijsbrug en schuif de tegel eronder. Duw voorzichtig tot de tegel helemaal onder de brug is verdwenen.

Opgelet! Zodra je de tegel onder de ijsbrug schuift, mag je hem niet meer verplaatsen.



Als je een nieuwe ijsschots onder de ijsbrug schuift, kunnen andere ijsschottegels aan de andere kant van het zeebord over de rand worden geduwd. Duw de nieuwe ijsschots volledig onder de ijsbrug en duw daarna over de rand stekende ijsschottegels terug op het zeebord. De ijsschotsen mogen nooit voorbij de ijsbrug steken. Als een ijsschotstegel intussen al van het zeebord is gevallen, laat je hem de rest van het spel op tafel liggen.

VALLENDE PINGUÏNS

Tijdens je beurt kan een pinguïn van het zeebord vallen als jij een nieuwe ijsschotstegel op het zeebord schuift. Blijf duwen tegen de ijsschotstegel tot hij volledig onder de ijsbrug is verdwenen. Zet de gevallen pinguïn op een lege ijsschotstegel zo ver mogelijk van de ijsbrug vandaan. Als een pinguïn tijdens je beurt valt, is je beurt direct voorbij en mag je geen pinguïn meer verplaatsen. De volgende speler is aan de beurt.

Je mag de tegels op het zeebord niet aanraken, tenzij om over de rand stekende ijsschotsen terug te duwen na het plaatsen van een nieuwe tegel.

C. Verplaats een pinguïn (niet verplicht)

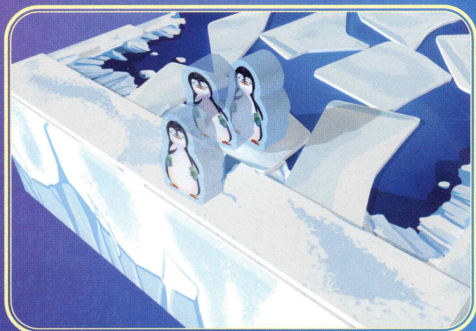
De speler mag een pinguïn verplaatsen om hem dichterbij het pakjys (de ijsbrug) te brengen.

- Een pinguïn kan van zijn ijsschotstegel naar een ernaast gelegen ijsschotstegel springen.

De tegels moeten elkaar raken.

- De speler mag slechts één pinguïn per beurt verplaatsen.
- Op elke tegel mag slechts één pinguïn staan.

Als de speler een pinguïn verplaatst naar een tegel die nog gedeeltelijk onder de ijsbrug zit, mag hij die pinguïn meteen op het pakjys plaatsen. Deze pinguïn is thuis voor het donker!



Opgelet! Het is mogelijk dat de tegel waarop een pinguïn stond, van het zeebord valt als de speler de pinguïn verplaatst. Hij zet de pinguïn in dat geval op de nieuwe tegel en laat de gevallen tegel op tafel liggen.

BELANGRIJK: net zoals bij de voorbereiding is het belangrijk waar je de pinguïn op de ijsschotstegel zet, om te voorkomen dat hij van het bord valt als de tegels verschuiven. Denk goed na, want zodra je een pinguïn hebt geplaatst, mag je hem niet meer verplaatsen tot de volgende beurt.

Als de speler geen pinguïn kan of wil verplaatsen, is zijn beurt voorbij.

D. Glijden (niet verplicht)

Als een pinguïn op een **ijstegel** springt, kan hij een tegel verder glijden als de twee tegels elkaar raken.

Als meerdere ijstegels elkaar raken, kan de pinguïn meerdere tegels ver glijden.

Opgelet! Er mag slechts één pinguïn op elke ijsschotstegel staan. Bij het glijden kan een pinguïn dan ook alleen naar een volgende tegel glijden als daarop geen pinguïn staat.

Als een speler alle acties heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt op twee manieren:

- De 4 pinguïns bereiken het pakij's:

Proficiat! Jullie hebben goed samengewerkt en winnen het spel!

- De zak met ijsschotstegels is leeg, maar er staan nog pinguïns op de ijsschotsen.

O jee! De pinguïns bereikten het pakij's niet op tijd en jullie verliezen het spel.

Probeer het opnieuw en breng de pinguïns ditmaal voor het donker op het pakij's!

SPEELMODUS HINDERENDE ZEELEEUWEN

Voor deze speelmodus gelden dezelfde spelregels als voor de speelmodus Vrolijke pinguïns, maar nu maken zeeleeuwen het jullie moeilijk.

Leg tijdens de voorbereiding de 12 zeeleeuwfiches klaar in het midden van de tafel, gesorteerd per grootte.

Telkens als tijdens het spel een pinguïn op een zeeleeuwtegel springt, neemt de speler het bijbehorende zeeleeuwfiche en schuift het net zoals een ijsschotstegel op het zeebord. Als alle zeeleeuwfiches op zijn, mag je fiches die van het zeebord vielen, opnieuw gebruiken.



VERSPERRING

Als een zeeleeuw tussen 2 ijsschotstegels ligt, zoals in het voorbeeld hieronder, moeten de pinguïns een andere weg zoeken, omdat de ijsschotsen elkaar niet raken.

