

ICE FLOW

Ludorum Games, 2008

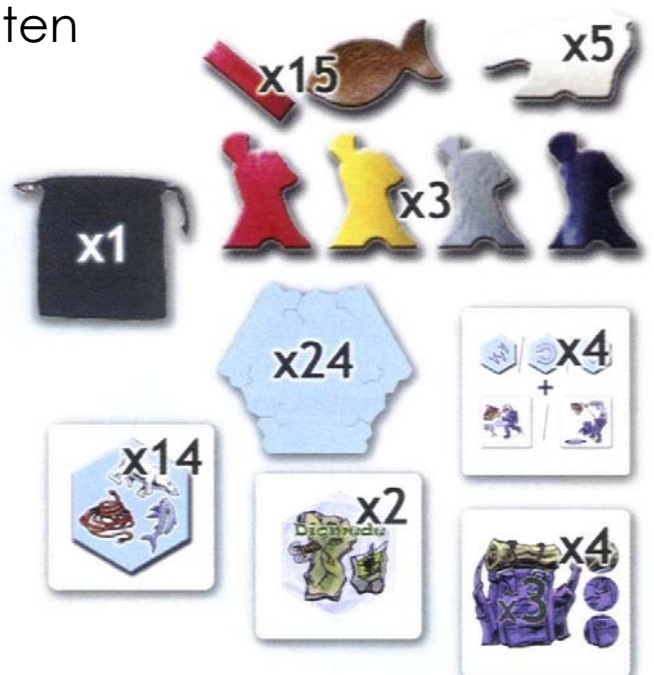
Dean CONRAD & John STREETS

2 - 4 spelers vanaf 11 jaar

± 90 minuten

Spelmateriaal

- * 1 speelbord
- * 24 zeshoekige ijsschotsen
- * 1 stoffen buidel
- * 14 ijsschotstegels
- * 2 eilandtegels Diomedede
- * 12 onderzoekers (telkens 3 in vier kleuren)
- * 15 touwen (rood)
- * 15 vissen (bruin)
- * 5 ijsberen (wit)
- * 4 hulptegels
- * 4 rugzaktegels



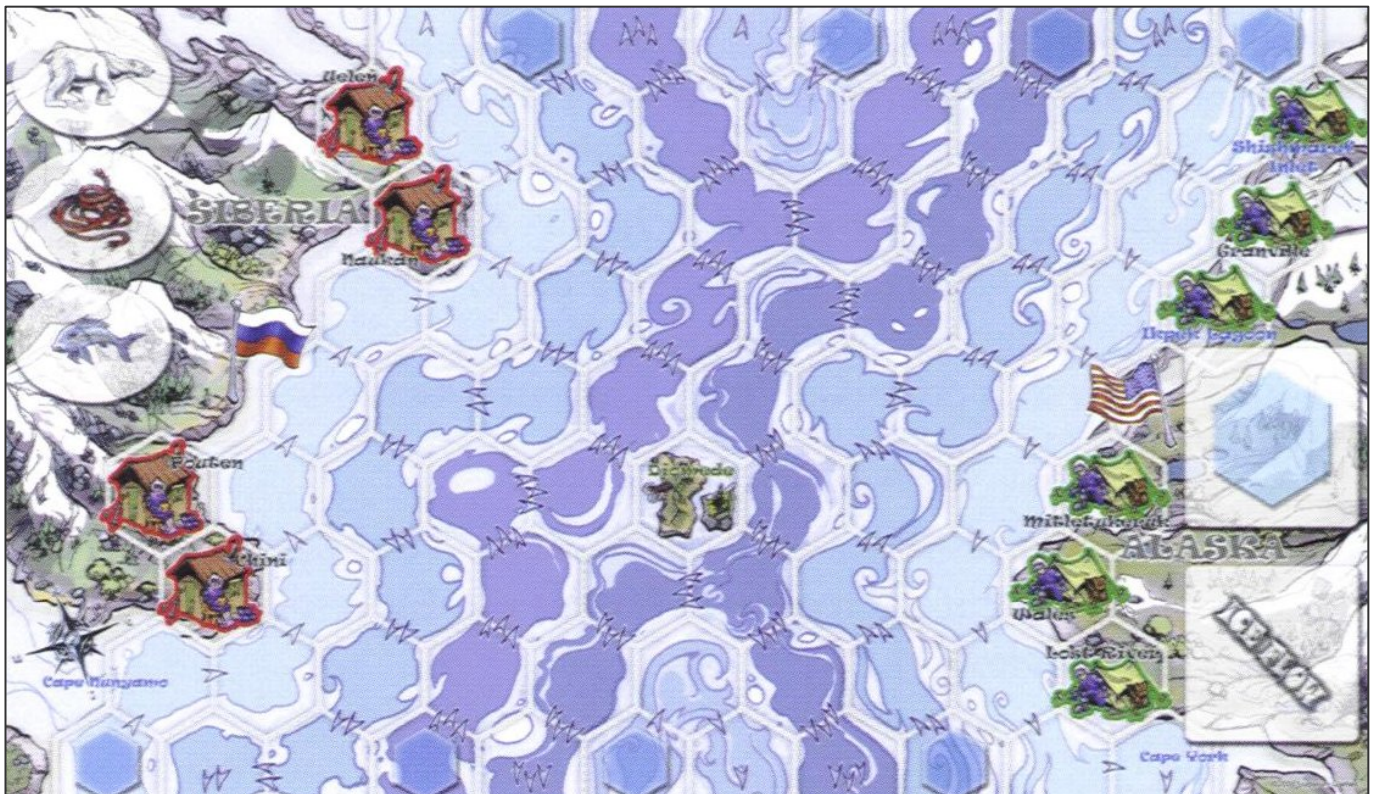
Inleiding

ICE FLOW is een strategisch familiespel voor 2 - 4 spelers vanaf 11 jaar.

De spelers begeleiden 3 onderzoekers die het ijzige water van de Beringstraat, tussen Alaska en Siberië, te voet moeten oversteken. Hiervoor gebruiken zij de drijvende ijsschotsen als opstapjes op hun ijzige tocht van het westen naar het oosten. Zij moeten het pakijs overwinnen met de hulp van hun touwen en moeten ook nog goed opletten om de ijsberen te ontlopen. Maar misschien moeten de spelers het meest oppassen voor de medespelers die steeds zullen proberen om het leven zuur te maken en hindernissen op de weg te voorzien.

Doel van het spel

De speler die als eerste met zijn drie onderzoekers Siberië bereikt, wint het spel.



Spelvoorbereiding

- * Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd.
- * De **24 zeshoekige ijsschotsen** worden in de stoffen buidel gestopt en voorzichtig gemixt.
- * De **14 ijsschotstegels** en de **eilandtegels van Diomedé** worden grondig gemixt en met de voorzijde naar beneden op het voorziene voorraadveld in Alaska gelegd.
- * Leg de **5 ijsberen**, de **15 touwen** en de **15 vissen** op de voorziene voorraadvelden in Siberië.

Iedere speler ontvangt:

- **3 onderzoekers** in een kleur naar keuze
- **1 hulptegel** van dezelfde kleur
- **1 rugzaktegels** van dezelfde kleur
- **1 touw** uit de algemene voorraad
- **1 vis** uit de algemene voorraad



Startfase

A. De keuze van een startspeler

De speler die, naar jullie mening, als eerste zoals een ijsbeer handelt, wordt de startspeler. Als alle spelers of geen enkele speler zoals een ijsbeer handelt, kiezen jullie een andere methode om de startspeler te kiezen.

B. Onderzoekers in het spel brengen (3 per speler)

Te beginnen met de speler rechts van de startspeler zetten de spelers nu, tegen de wijzers van de klok in, om de beurt één van hun onderzoekers op één van de zes stations (op de groen gemarkeerde velden) aan de kust van Alaska.

In geen enkel station kunnen meer dan 2 onderzoekers zijn, de onderzoekers kunnen wel tot dezelfde speler horen. Dit wordt zolang doorgevoerd tot alle spelers hun 3 onderzoekers hebben ingezet.

AANDACHT

De startspeler zet als laatste zijn onderzoeker in.

Voorbeeld

In dit voorbeeld mag de tweede rode onderzoeker niet in het station worden geplaatst waar zich reeds een zwarte en een gele onderzoeker bevinden. Hij kan wel worden geplaatst in het station waar zich reeds een eigen rode onderzoeker bevindt.



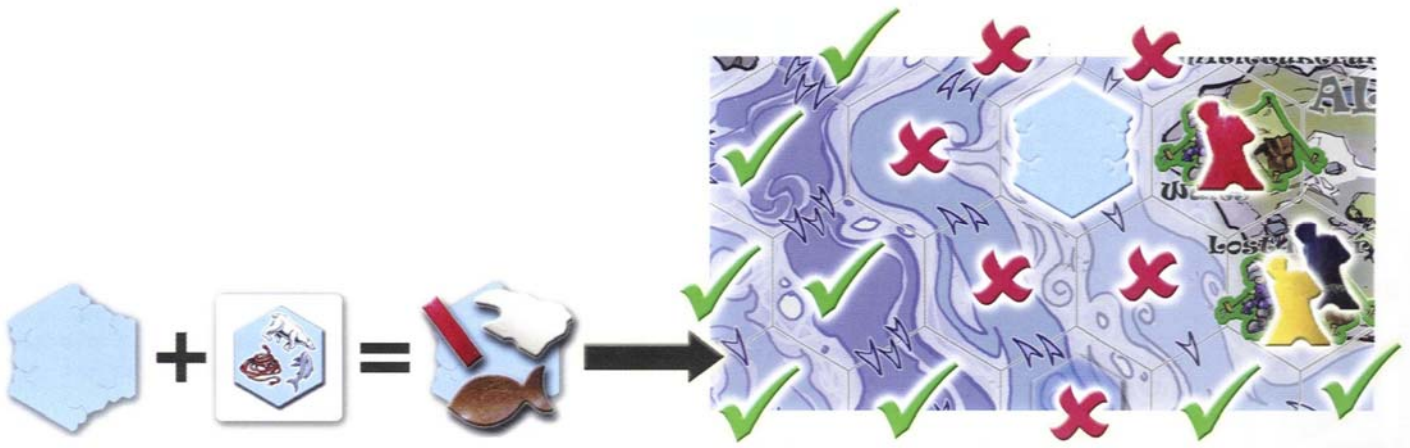
C. De verdeling van de 12 ijsschotsen aan het begin van het spel

Iedere speler trekt ijsschotsen uit de buidel (bij 4 spelers trekt iedere speler drie ijsschotsen, bij 3 spelers ieder 4 ijsschotsen en bij 2 spelers ieder 6 ijsschotsen).

- * Te beginnen met de startspeler trekt iedere speler om de beurt een ijsschotstegel van de voorraadstapel. Het object dat op deze tegel is aangegeven (touw, vis, ijsbeer) legt de speler op één van zijn ijsschotsen en plaatst dan deze ijsschots op het spelbord. Daarna wordt de tegel op de aflegstapel in Alaska gelegd.
- * Op deze wijze plaatsen alle spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee, hun ijsschotsen tot alle 12 ijsschotsen op het spelbord zijn geplaatst.

Deze beperkingen gelden alleen bij de startfase:

- * Er mogen geen ijsschotsen worden geplaatst op de 8 stroomtoevoervelden (telkens 4 door een blauwe zeshoek gemarkeerde velden in het noorden en het zuiden van de Beringstraat).
- * De ijsschotsen mogen elkaar niet raken.



De voorbereidingen zijn nu getroffen en het eigenlijke spel kan beginnen.

Een speelbeurt

Een speler kan in zijn speelbeurt 2 mogelijke acties uitvoeren: een ijsschotsenactie en een onderzoekersactie.

A. Een ijsschotsenactie

Tijdens zijn speelbeurt **moet** de speler één van de ijsschotsenacties (A1 of A2 of A3) uitvoeren. Deze actie kan hij uitvoeren vóór of na zijn onderzoekersactie.

A1. De stromingsrichting van een ijsschots benutten

Kies een ijsschots in de Beringstraat. Op deze ijsschots kunnen zich objecten (touwen, vissen, ijsberen) en ook eigen onderzoekers bevinden.

AANDACHT

Een speler mag een ijsschots, waarop zich een vreemde onderzoeker bevindt, alleen maar kiezen als op deze ijsschots zich ook een eigen onderzoeker bevindt.



Beweeg de ijsschots in de richting van de stroom. De richting en de sterkte van de stroom wordt aangeduid door het aantal pijlen op het zeeveld waarop zich de ijsschots bevindt.

Voorbeeld

Drie pijlen in de richting van het zuiden: de ijsschots verplaatst zich 3 zeevelden in de richting van het zuiden.

- * Als een ijsschots door de stromingsbeweging de Beringstraat verlaat, wordt ze terug in de buidel gestopt. De objecten op de ijsschots komen terug in de algemene voorraad.
- * Als er op de ijsschots zich een onderzoeker bevindt, kan de ijsschots de Beringstraat niet verlaten. Ze verplaatst zich dan zo ver mogelijk.

A2. De eigen rotatie van een ijsschots benutten

Kies een ijsschots in de Beringstraat. Op deze ijsschots kunnen zich objecten (touwen, vissen, ijsberen) en ook eigen onderzoekers bevinden.

AANDACHT

Een speler mag een ijsschots, waarop zich een vreemde onderzoeker bevindt, alleen maar kiezen als op deze ijsschots zich ook een eigen onderzoeker bevindt.



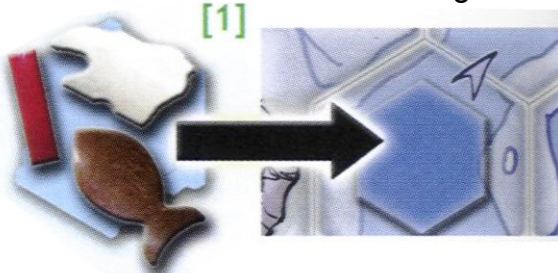
Draai een ijsschots om één kantlengte (60°) in een richting naar keuze. Zorg ervoor dat de ijsschots correct gepositioneerd wordt op het zeshoekveld.

A3. Ontdekken van een nieuwe ijsschots

Trek een ijsschots uit de buidel.



Draai de bovenste ijsschotstegel om. Plaats, indien nog voorhanden in de voorraad, de afgebeelde objecten op de ijsschots en plaats de ijsschots op één van de 8 vrije stroomtoevoervelden in de Beringstraat (1).



- * Als de speler een eilandtegel Diomedea omdraait, plaatst hij (indien nog voorhanden in de voorraad) de afgebeelde objecten op dit eiland en legt één van de lege ijsschotsen op één van de 8 vrije stroomtoevoervelden in de Beringstraat (2).
- * Alleen wanneer zich in de buidel geen ijsschotsen meer bevinden, kan men een ijsschots, die zich al op het speelbord bevindt, conform de regels uit de Beringstraat verwijderen en ze daarna onmiddellijk inzetten op één van de stroomtoevoervelden. Als dit niet mogelijk is, mag de speler deze actie niet kiezen en moet hij een andere actie kiezen (A1 of A2).

IJSSCHOTSENACTIE

- * **Wat gebeurt er wanneer ik een ijsschotsenactie niet kan doorvoeren ?**
Als een ijsschotsenactie niet kan uitgevoerd worden (omdat bijvoorbeeld een ijsschots niet bewogen kan worden of alle stroomtoevoervelden zijn bezet), moet men kiezen voor een andere ijsschotsenactie. Eén van de drie mogelijkheden kan altijd worden uitgevoerd.
- * **Wat gebeurt er wanneer ik de gekozen ijsschots niet zo ver kan verplaatsen als door de pijlen wordt aangegeven ?**
Dan beweegt men de ijsschots zo ver mogelijk. Als de speler de mogelijkheid heeft om tussen twee richtingen te kiezen, mag hij vrij kiezen, ook al de eigen keuze korter. De speler moet echter altijd minstens één veld bewegen als dit mogelijk is.
- * **Kan ik een ijsschots bewegen in een andere richting dan door de pijl aangegeven ?**
Neen.
- * **Wat gebeurt er als de voorraadstapel van de ijsschotstegels is opgebruikt ?**
De tegels worden zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte voorraadstapel klaargelegd.

B. Een onderzoekersactie

Tijdens de eigen speelbeurt kan een speler één onderzoekersactie (B1 of B2) uitvoeren. Deze actie kan men uitvoeren vóór of na de ijsschotsenactie.

B1. Een onderzoeker bewegen



De speler kan **één van zijn onderzoekers** zo ver het gaat verplaatsen over de ijsschotsen in de Beringstraat. De verplaatsingen over de gladde kant van de ijsschotsen zijn kosteloos, voor de bewegingen over de gekartelde kanten (pakij) of waarbij een ijsbeer moet ontweken worden, heeft men een touw of een vis uit de eigen rugzak nodig (zie inzet van de objecten bij de beweging op pagina 7).

Aan het einde van zijn verplaatsing kan de speler **één object** van de ijsschots verzamelen waarop hij zijn beweging heeft beëindigd.

- * De speler stopt dit object in zijn rugzak en kan het later in het spel inzetten maar niet meer in deze speelbeurt. Een speler kan tot 3 objecten tegelijkertijd in zijn rugzak dragen.
- * Als de onderzoeker zich niet verplaatst, mag hij toch één object verzamelen als zo een object zich op de ijsschots bevindt waarop de onderzoeker staat.
- * Op geen enkel veld (met uitzondering van de stations aan de Siberische kusten) mogen zich meer dan 2 onderzoekers bevinden. Een speler mag deze velden wel doorkruisen.
- * Onderzoekers kunnen zich van station naar station verplaatsen binnen de 3 noordelijke of de 3 zuidelijke stations. Voor een verplaatsing tussen twee stations moet een touw worden ingezet. In Siberië mogen de onderzoekers zich niet over het land verplaatsen.



B2. Vissen



In plaats van een onderzoeker te bewegen en een object in te zamelen (B1) kan de speler gaan vissen en een touw ruilen tegen twee vissen. Dit beëindigt de actie van de onderzoeker.

ONDERZOEKERSACTIE

- * Kan ik een onderzoeker verplaatsen en met een andere onderzoeker een object verzamelen ?
Neen, dat is jammer genoeg, niet mogelijk.
- * Kan ik met mijn onderzoekersactie ook een onderzoeker van een andere speler bewegen ?
Neen. Alleen wanneer men een ijsschots verplaatst waarop zich een eigen en ook een vreemde onderzoeker bevindt, kan men een vreemde onderzoeker mee verplaatsen.
- * Kan ik mijn onderzoeker nog verplaatsen nadat ik een object heb ingezameld ?
Neen. Met het verzamelen van een object eindigt de onderzoekersactie.
- * Kunnen er zich twee van mijn onderzoekers op hetzelfde veld bevinden ?
Ja, met uitzondering van de Siberische stations.
- * Kan ik bij het vissen ook een vis tegen een touw ruilen ?
Neen.

INZAMELEN VAN OBJECTEN

- * Kan ik een object dat ik niet meer nodig heb eenvoudig afleggen ?
Ja. Men mag te allen tijde objecten uit de rugzak afleggen om plaats te maken. De objecten die men niet meer nodig heeft, legt men op de ijsschots waarop men nu staat zodat andere spelers deze objecten kunnen verzamelen.
- * Wat gebeurt er als er zich in de algemene voorraad geen objecten meer bevinden ?
Dat zal zeer zelden het geval zijn. Als het toch gebeurt, is dat jammer en kunnen er geen nieuwe objecten in het spel komen tot er zich weer nieuwe objecten in de voorraad bevinden.

HET INZETTEN VAN OBJECTEN BIJ DE BEWEGING

In een normale situatie bewegen zich de onderzoekers zich in de Beringstaat van ijsschots naar ijsschots, als ze hierbij niet worden gehinderd door het pakijns of moeten uitwijken voor ijsberen.

Inzetmogelijkheden touwen

T1. Het overwinnen van pakijns op een ijsschots (het touw blijft achter op de ijsschots)



Op sommige ijsschotsen bevindt zich pakijns (dit wordt verduidelijkt door de gekartelde randen). Om het pakijns op een ijsschots te overwinnen, moet de speler een touw uit zijn rugzak inzetten. Het touw wordt verankerd op de uitgangsijschots en dan beweegt de onderzoeker zich via het touw naar de volgende ijsschots. Het touw dat werd gebruikt, blijft achter op uitgangsijschots en kan daar door andere onderzoekers weer ingezameld worden.

- * Na het overwinnen van het pakijns kunnen de onderzoekers hun beweging beëindigen of ook voortzetten.
- * Om het pakijns op twee aangrenzende ijsschotsen te overwinnen, moet de speler 2 touwen uit zijn rugzak inzetten. De beide touwen blijven achter op de uitgangsijschots.

T2. Vissen (het touw wordt in de algemene voorraad gelegd)

Vergelijk ook het vissen op pagina 6.



In plaats van een onderzoeker te bewegen en een object in te zamelen (B1) kan de speler ook gaan vissen en een touw ruilen tegen 2 vissen. Dit beëindigt de actie van de onderzoeker.

Inzetmogelijkheden vis

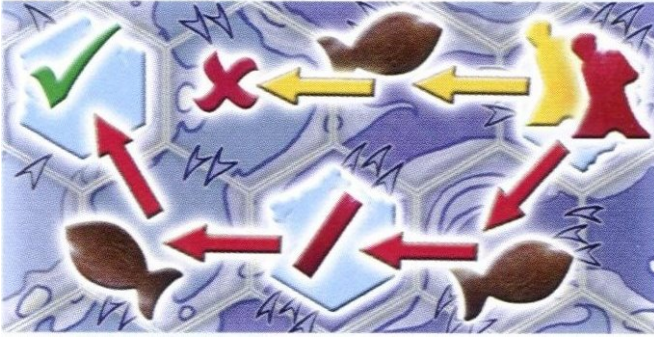
V1. Precies één zeeveld doorzwemmen (de vis wordt in de algemene voorraad gelegd)



In plaats van zich over ijsschotsen te bewegen, kan de onderzoeker één vis oppeuzelen om genoeg energie op te doen om één veld door de open zee te zwemmen. Daarna kan hij zijn beweging voortzetten !

- * Leg één vis in de algemene voorraad en beweeg een onderzoeker over één zeeveld van ijsschots tot ijsschots.
- * De beweging kan niet in de open zee worden beëindigd.
- * Als de onderzoeker bij het betreden of het verlaten van de ijsschots pakijns moet overwinnen, heeft hij hiervoor ook een touw nodig. Als het touw wordt ingezet bij het verlaten van een ijsschots, blijft het touw op de ijsschots achter. Wordt het touw ingezet bij het betreden van een ijsschots, gaat het touw verloren in de open zee en wordt het terug in de algemene voorraad gelegd.
- * Het is niet mogelijk om 2 zeevelden na elkaar te doorzwemmen. Een onderzoeker kan echter wel een zeeveld doorzwemmen, op een ijsschots aan land gaan en van daaruit opnieuw een zeeveld doorzwemmen waarbij het doorzwemmen van ieder zeeveld met een vis moet worden betaald (zie 1 op volgende pagina).

[1]



V2. Een ijsbeer van richting doen veranderen (de vis wordt in de algemene voorraad gelegd)



De onderzoekers mogen geen ijsschots betreden waarop zich een ijsbeer bevindt, tenzij de onderzoeker een vis kan inzetten om de ijsbeer van richting te doen veranderen.

Als de onderzoeker een ijsschots betreedt waarop zich een ijsbeer bevindt, **betaalt hij één vis** in de algemene voorraad en **mag dan**:

- zijn weg op een andere ijsschots verderzetten, de ijsbeer blijft dan waar hij is (2);
- op de ijsschots zijn beweging beëindigen (de ijsbeer wordt van de ijsschots verdreven).

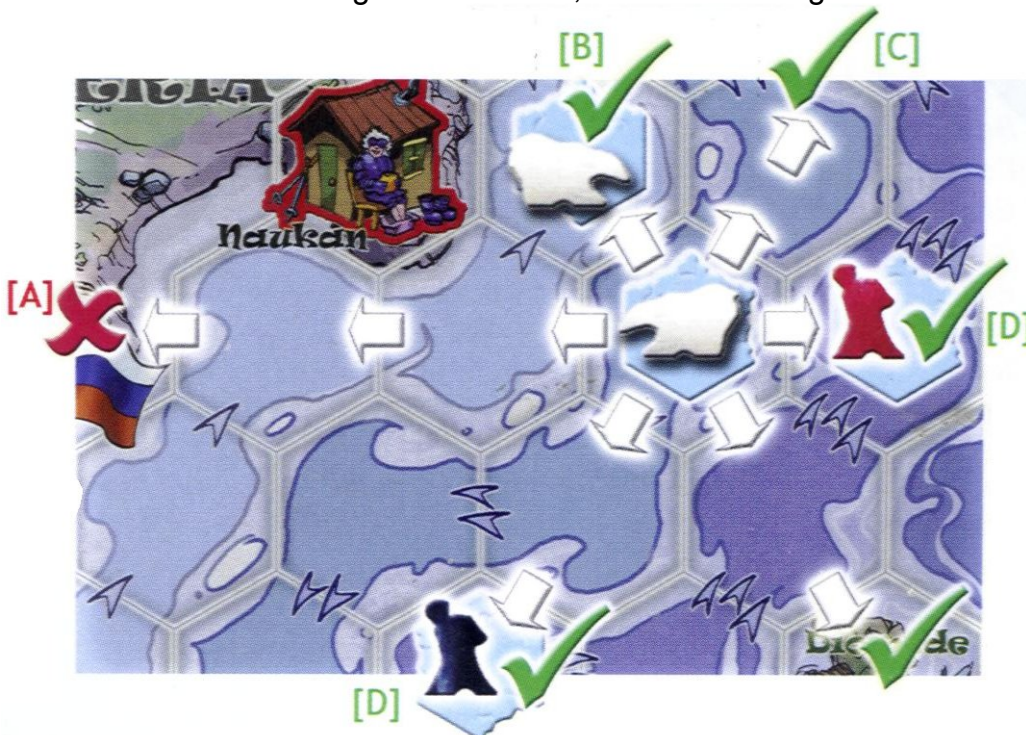
[2]



- * De richting waarin de ijsbeer zich beweegt, wordt bepaald door de speler die de ijsbeer heeft verdreven. Alle richtingen zijn toegelaten tenzij de ijsbeer wordt geleid naar de kusten van Alaska of van Siberië. In dit geval moet de speler voor een andere richting kiezen (A).

- * Op een ijsschots kunnen zich twee ijsberen bevinden. Om deze ijsberen van richting te doen veranderen of zijn weg te kunnen verderzetten, moet de onderzoeker uiteraard twee vissen betalen (B).

- * Ijsberen die de Beringstraat verlaten, worden in de algemene voorraad teruggelegd (C).



- * Als de ijsbeer een ijsschots bereikt of een Diomedee-eiland waarop zich één of meerdere onderzoekers bevinden, moeten die onmiddellijk (indien mogelijk) naar een aangrenzende ijsschots vluchten. Hierbij mogen zij ook een zeeveld doorzwemmen (D) ... enzovoort.
- * Als er meerdere onderzoekers zijn getroffen, vlucht als eerste de onderzoeker van de speler die, met de wijzers van de klok mee, het snelst volgt op de speler die deze onderzoekers in gevaar heeft gebracht.
Uiteraard is de vlucht niet kosteloos. Zoals eerder in de verplaatsingsregels is uitgelegd, zal er een inzet moeten gebeuren van touwen en/of vissen.
- * In plaats van te vluchten kan de getroffen speler eveneens een vis inzetten om de ijsbeer zelf te verdrijven. Ook alle regels blijven hierbij gelden, maar de ijsbeer kan nooit worden teruggedreven naar de plaats van waar de ijsbeer zonet kwam.
- * Niemand sterft in de Beringstraat. Als een vlucht van de ijsbeer toch niet mogelijk is, wordt de onderzoeker onmiddellijk met de reddingshelikopter naar een station naar keuze in Alaska gevlogen.
- * Zodra alle onderzoekers die in gevaar waren in veiligheid zijn, wordt het spel verdergezet met de actieve speler.

IJSBEREN

- * **Moet ik nog vluchten als een ijsbeer van 'mijn ijsschots' is verdreven door een andere speler ?**
Nee. Misschien moet men wel beleefd "dank u" zeggen.
- * **Moet ik van een ijsbeer vluchten of kan ik mij ook door de reddingshelikopter naar een station in Alaska laten vliegen ?**
De inzet van de reddingshelikopter is zeer duur en de wachttijd is soms zeer gevaarlijk lang. De speler **moet** vluchten als hij dit kan.
- * **Kan ik op een ijsschots blijven waarop zich een ijsbeer bevindt als ik een vis bij heb ?**
Nee. Men mag zijn beweging niet eindigen op deze plaats. Ofwel trekt men verder ofwel verdrijft men de ijsbeer.
- * **Heb ik 2 vissen nodig als ik een ijsschots betreedt waarop zich 2 ijsberen bevinden ?**
Ja. Ijsberen delen geen voedsel met elkaar. Iedere ijsbeer heeft grote honger en moet een volledige vis hebben.

Einde van het spel

ICE FLOW eindigt onmiddellijk als een speler zijn drie onderzoekers in verschillende stations in Siberië heeft gebracht. Deze speler wint het spel.



- * De Siberische stations zijn de enige velden in het spel waarop zich meer dan 2 onderzoekers mogen bevinden. In elk geval mogen deze velden per spelerskleur telkens maar één onderzoeker toelaten.



Alternatief einde van het spel

Voor een sneller spel kunnen de spelers ook op voorhand afspreken dat ze maar 2 onderzoekers naar de Siberische kusten moeten brengen.

Speeltips

- * Na de startfase komen nieuwe objecten alleen nog door nieuwe ijsschotsen in het spel. Als men geen nieuwe ijsschotsen in het spel brengt, zal er snel een nijpend tekort zijn aan touwen en vissen.
- * Men moet zeer goed vooruit kunnen plannen. Het is vaak verstandig om zich wat gedeisd te houden en objecten te verzamelen en af te wachten tot de ijsschotsen in een gunstige positie liggen om dan met een lange beweging een uitstekende positie te verwerven.
- * De laatste onderzoeker heeft het altijd zeer lastig omdat het moeilijk is om touwen en vissen te verzamelen. Deze onderzoeker moet men liefst niet de hoogste stations laten bereiken in Siberië want dat zijn veruit de moeilijkste.
- * Wees steeds voorbereid vooraleer men met de laatste onderzoeker de Siberische kust nadert. Als men geen vissen of geen touwen heeft, kunnen de andere spelers jou zeer gemakkelijk hinderen.
- * Denk er ook aan dat de ijsberen geen knuffeldieren zijn maar wel gevaarlijke monsters. Vorder daarom zeer langzaam en zorg dat men steeds een vis op zak heeft.

Speloverzichten

SPEELBEURT

De speler kan in zijn speelbeurt 2 mogelijke acties uitvoeren:


+



A. EEN IJSSCHOTSENACTIE

(de speler **moet** kiezen tussen deze drie)

- A1. De stromingsrichting van de ijsschots benutten
- A2. De eigen rotatie van de ijsschots benutten
- A3. Ontdekken van een nieuwe ijsschots

De volgorde van de acties is willekeurig.

B. EEN ONDERZOEKERSACTIE

(de speler **kan** kiezen tussen deze twee)

- B1. Een onderzoeker bewegen
- B2. Vissen

- * Als een speler zijn speelbeurt beëindigt, gaat het spel verder met de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

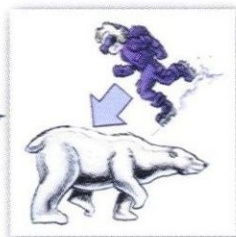
INZET VAN DE OBJECTEN

Ieder object kan bij de beweging op 2 manieren worden ingezet:



INZETMOGELIJKHEDEN TOUWEN

- T1. Het overwinnen van pakijts op een ijsschots
(het touw blijft achter op de ijsschots)
- T2. Vissen
(het touw gaat naar de algemene voorraad)



INZETMOGELIJKHEDEN VIS

- V1. Precies één zeeveld doorzwemmen
(de vis wordt in de algemene voorraad gelegd)
- V2. Een ijsbeer van richting doen veranderen
(de vis wordt in de algemene voorraad gelegd)



Een speler kan tot 3 objecten tegelijkertijd in zijn rugzak dragen. De objecten worden vóór de speler op deze tegel gelegd.