

ICEBERG

Op een goede dag stonden onze vriendjes de pingoeïns dicht tegen elkaar aangedrukt op een ijsberg en begon er één van hen heen en weer te wiegelen waardoor de anderen in het water vielen. Eigenlijk vonden ze het een leuk spelletje en begonnen ze elkaar in het water te duwen totdat er nog maar één pingoeïn op de ijsberg stond. En zo steeds weer opnieuw. Dit spelletje zou de oorsprong zijn van de waggelende manier van lopen en de sporen die de pingoeïns soms achterlaten op de ijsbank.

Aantal spelers: 2 à 4

Leeftijd: vanaf 6 jaar

Speeltijd: 10 à 20 minuten

INHOUD

- 1 speelbord in de vorm van een ijsberg
- 16 pingoeïn-pions verdeeld in 4 verschillende families:
 - de matrozen pingoeïns
 - de kapitein pingoeïns
 - de visser pingoeïns
 - de bibberende pingoeïns
- 16 voetstukjes voor de pions
- 1 dobbelsteen in de vorm van een ijsblokje met op 2 kanten een "1", op 2 kanten een "2" en op 2 kanten een "3".
- de spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Als laatste speler 1 of meer van zijn pingoeïns op de ijsberg te bewaren na alle anderen in het water te hebben geduwd.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- De pingoeïn-pions op hun voetstukjes zetten.
- Iedere speler zoekt een familie pingoeïns uit en plaatst elke pion op zijn overeenkomstig teken op de ijsbank.
- Iedere speler gooit de dobbelsteen; degene die het hoogste aantal gooit, begint te spelen.

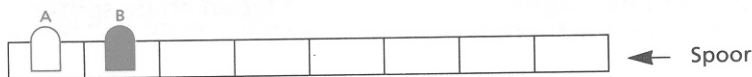
VERLOOP VAN HET SPEL

Er wordt in de richting van de wijzers van een klok gespeeld. De speler gooit, op zijn beurt, de dobbelsteen en verplaatst één van zijn pingoeïns **precies** het aantal vakjes, naar links of naar rechts, als de dobbelsteen aangeeft; **dit zonder onderweg van**

richting te veranderen. Als de pingoein zich verplaatst, duwt hij de anderen naar de rand van de ijsberg en probeert hij ze in het water te laten vallen.

Opmerking: een pingoein hoeft niet te duwen, hij kan ook zelf van plaats veranderen om zich, bij voorbeeld, wat van de rand van de ijsberg te verwijderen.

Om een pingoein van de tegenpartij in het water te laten vallen, moet er precies het aantal vakjes afgelegd worden tussen de pingoein die aan de beurt is en de rand van de ijsberg.



Voorbeeld 1: Pingoein B moet "1" gooien om pingoein A in het water te duwen. Als hij "2" of "3" gooit, vallen ze beiden in het water.



Voorbeeld 2: Pingoein B moet "3" gooien om pingoein A in het water te duwen.

Er mogen meer pingoeïns tegelijk in het water geduwd worden (zelfs die van je eigen partij). Elke pingoein die in het water valt, wordt uitgeschakeld.

Als er nog maar 1 pingoein op een spoor staat, neemt de speler van deze pingoein hem op en zet hij hem op een willekeurig ander spoor, **maar hij moet een vrij vakje op een spoor uitzoeken waar nog andere pingoeïns staan.** Als er nog 2 pingoeïns van dezelfde familie op een spoor staan, worden de 2 verplaatst, hetzij samen op een ander spoor, hetzij op 2 andere verschillende sporen.

EIND VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er nog maar 1 of meer pingoeïns van dezelfde familie op de ijsberg staa(t) (n). Die speler is dan de winnaar.

SPELLETJES MET 3 SPELERS

Als er met 3 spelers wordt gespeeld blijven de vakjes van de 4e familie open.

SPELLETJES MET 2 SPELERS

Iedere speler kan met 1 familie spelen, zoals in een spel met 3 of 4 spelers, maar hij mag ook 2 families uitzoeken. In het laatste geval wordt er door beide spelers met 8 pingoeïns gespeeld en verzet hij, naar keuze, alleen 1 van zijn pingoeïns als hij aan de beurt is.