

De Pinguins in het wijde antarktisch meer willen reizen.

Van de één drijvende ijsschol in de ijszee naar de andere, nl. tot de »eindpuntijsschol«. Echter zonder hulp spelen deze grappige »aangeklede heren« het niet klaar, het grote wateroppervlak met de op loer liggende gevaren te overwinnen.

De pinguins moeten via de kleine, in het water drijvende ijsschollen springen, die door de hulpvaardige »antarktisch vaarders« na tactisch overleg in de juiste ligging geplaatst worden. Nochtans kunnen er nog gevaren opduiken, want de kleine ijsschollen mogen ook weggenomen worden.

Een spannend spel voor kinderen vanaf 8 jaar (ook voor volwassenen) voor 2 tot 4 personen.

Bij het spel behoren:

1 bord, 12 pinguins, 20 kleine ijsschollen, 2 dobbelstenen, spelregels.

Voorbereidingen voor het spel:

Elke speler ontvangt 3 pinguins die hij op het startpunt op de grote ijsschol met groene vlag opstelt, alsook 5 kleine ijsschollen.

Bedoeling van het spel:

De pinguins moeten met behulp van de kleine ijsschollen op de »eindpuntijsschol« met rode vlag gebracht worden. Elke speler reist via een door hem gekozen baan.

Verloop van het spel:

De pinguins wachten op het startveld. Er wordt met 2 dobbelstenen geworpen, het hoogste getal mag beginnen (altijd in de richting van een uurwerk).

Eerst en vooral plaatst men de ijsschollen door het aantal geworpen ogen, de pinguins mogen de ijsberg verlaten zo gauw er een vrije ijsschol geplaatst is. Ze mogen voorwaarts of achterwaarts gespeeld worden door het aantal geworpen ogen.

Voorbeeld: Dobbelstenenworp 3 en 5

Mogelijk vertrek: 3 met vrije ijsschollen en 5 met willekeurige pinguins, op vrije ijsschol (of omgekeerd) 3 en 5 slechts met ijsschollen of pinguins, 8 met ijsschol of pinguin.

En nu nadert het gevaar!

Wie een 6 speelt, mag een vrije ijsschol bij een medespeler nemen. Dit is nochtans niet verplichtend. De geworpen punten mogen ook normaal gespeeld worden. Een dubbel 6 kunt je dus zo spelen:

Een ijsschol wegnemen en 6 velden spelen ofwel, 2 ijsschollen wegnemen ofwel, 2x6 speelvelden spelen ofwel, 12 speelvelden spelen.

De speler die al zijn ijsschollen verloren heeft, mag met zijn pinguins niet meer verder trekken, en moet eerst een 6 spelen om een ijsschol terug te winnen.

De eindpuntijsschol kan alleen bereikt worden door het juiste aantal ogen te werpen.

Einde van het spel:

De speler die 3 pinguins het eerst op de eindpuntijsschol gebracht heeft, is de overwinnaar. De kleine ijsschollen blijven in het water.

