



# ICE FLOES & FOES

door Dennis Merckx, Kees Meis & Frank van Steenbergem



2-6



15-25



6+

## INHOUD

Speelbord  
70 IJsschotsen (10 met zeehond, 10 met jager en 5 met + 45 aantal overige schotsen)  
10 Zeehonden  
15 Jagers  
10 Visserboten  
10 Walvissen



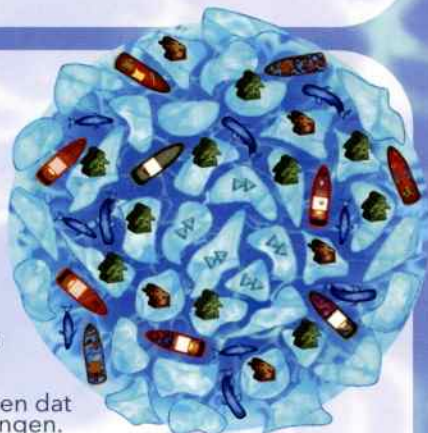
## DOEL VAN HET SPEL

Gedurende het spel zullen spelers de walvissen en zeehonden beschermen door hun vijanden (jagers en vissersboten) van het bord af te duwen, die dan worden gebruikt om de punten bij te houden. De eerste speler die 5 punten heeft wint het spel!

Voor een langer spel kun je eenvoudig het aantal benodigde punten verhogen.

## SPEL OPZETTEN

1. Plaats de deksel van de doos midden op tafel.
2. Leg het speelbord op de doos.
3. Leg de 5 kleine ijsschotsen met midden op het speelbord.
4. Leg 10 schotsen met het jager icoon, 5 met het zeehond symbool, 10 walvissen, 10 vissersboten willekeurig op het speelbord en vul het speelbord volledig met gewone ijsschotsen. Zorg ervoor dat het bord zo vol is als mogelijk en dat er alleen eventueel gewone ijsschotsen over de randen hangen.
5. Leg alle overgebleven ijsschotsen en de zeehonden en jagers ergens op tafel waar je er makkelijk bij kunt.
6. Plaats zeehonden en jagers precies op de bijbehorende icoontjes op de ijsschotsen.
7. Kies een startspeler.



## SPELVERLOOP

De startspeler begint het spel door 2 ijsschotsen vanuit de voorraad op het spelbord te duwen. Daarna gaat het spel met de klok mee, waarbij iedereen in hun beurt 3 ijsschotsen op het bord schuift.

## Ijsschotsen pakken uit voorraad

Je pakt aan het begin van je beurt ijsschotsen uit de voorraad. Je kunt dus geen schotsen kiezen die je eerder zelf in je eigen beurt van het bord hebt afgeduwd. Ijsschotsen met ►► tellen niet mee voor de 3 schotsen limiet per beurt.

## Schuiven

Je mag zelf weten aan welke kant je de schots het bord opduwt. Ijsschotsen worden recht naar het midden op het bordspel geduwd. Een ijsschots dient altijd volledig op het spelbord te komen. Men mag een ijsschots niet verder duwen dan tot de rand van het spelbord. Het is niet toegestaan om ijsschotsen tijdens het opduwen terug te halen.

Als een vissersboot of jager in je beurt van het bord valt hou je deze als een trofee. Als er een dier van het bord afvalt in jouw beurt dan is je beurt meteen voorbij. Heb je nog schotsen die je nog niet gebruikt heb dan gaan deze meteen terug naar de voorraad. Als een jager of vissersboot tegelijk met een dier van het bord afvalt mag je deze niet houden en is je beurt gelijk over. Je mag wel jagers en vissersboten houden die je van eerdere schotsen in je beurt hebt verkregen. Alle ijsschotsen die van het bord vallen gaan terug in de algemene voorraad.

Als je een ijsschots gebruikt waar een jager of zeehond icoon op staat afgebeeld dan plaats je aan het einde van je beurt de bijbehorende speelfiguren. Plaats het speelfiguur op de schots en precies boven op het icoon.

**Tip!** Plaats de jager en zeehond voorzichtig op de ijsschotsen, want het kan voorkomen dat tijdens het plaatsen ervan iets op het spelbord eraf valt. Als er zo een jager of boot afvalt dan krijg je deze niet als punten. Valt er iets anders vanaf dan heb je het de volgende speler makkelijker gemaakt.



## EINDE VAN HET SPEL

Als een speler een combinatie van 5 vissersboten en/of jagers voor zich heeft liggen, wint deze speler het spel gelijk! Alternatief einde: als er geen jagers en vissersboten meer op het bord liggen wint de speler met de meeste punten, en bij een gelijkspel winnen dan alle spelers met de meeste punten.

**Spelontwerp:** Dennis Merx, Kees Meis en Frank van Steenbergem

**Project Manager:** Martin Looij

**Artwork:** Thijs Rozema

**Grafisch ontwerp:** Oray Studios, Pedro Latro en BiscuitBuilds - Patrick Koek

**Ontwerp spelregels:** Pedro Latro

Blijf op de hoogte via onze (NL) nieuwsbrief: [keepexploringgames.com/contact-us/follow-us](http://keepexploringgames.com/contact-us/follow-us)

Heb je een vraag? Mis je een onderdeel? Mail ons dan op [info@keepexploringgames.com](mailto:info@keepexploringgames.com) en wij helpen je graag!

