

Im Reich des weissen Bären

Doel

Als eerste met elk van zijn 4 eskimo's een vis naar de eigen iglo gebracht hebben.

Spelvoorbereiding

Elke speler kiest één iglo en ontvangt 4 eskimo's die bij deze iglo gezet worden

De vissen worden in het visreservoir gelegd

De ijsschotsen worden los van elkaar in 4 rijen van 4 gelegd

De ijsbeer wordt op één van de 4 middelste schotsen gezet

Na de beginspeler volgen de spelers elkaar in uurwijzerzin op

Spelverloop

De speler die aan beurt is, gooit met de dobbelsteen. Deze geeft aan of het aantal bewegingspunten van de eskimo's aan of de beweging van de ijsbeer. Het aantal bewegingen varieert per beurt van 2 tot 4.

Eén beweging omvat :

- * verschuiving van een ijsschots tot deze een andere schots of de oevers raakt
- * bewegen van een eskimo van een schots naar de oever of een andere schots

Bovenvermelde bewegingen mogen in willekeurige volgorde uitgevoerd worden.

Bewegen van ijsschotsen

Een speler mag uitsluitend een lege schots of een schots met daarop een eigen eskimo verschuiven. Hij mag dus nooit een schots verschuiven waarop andere eskimo's staan, ook niet indirect. Staan er op een schots meerdere eskimo's - waaronder minimaal één van de eigen kleur - dan mag de speler deze wel verschuiven. Hij moet met de hand de ijsschots verschuiven in gelijk welke richting tot deze of een andere ijsschots of de oever raakt. Andere schotsen mogen niet mee bewogen worden, anders geldt dit als een tweede beweging. Liggen schotsen tegen elkaar, dan mogen ze als één geheel bewogen worden. De hoofdschots mag andere - indirect meebewogen - schotsen onderweg achterlaten. Indien het contact tussen tegen elkaar liggende ijsschotsen bij het bewegen onderbroken wordt, mag het contact pas hersteld worden als tweede beweging. Men mag maximaal met één schots tegelijk contact maken.

Eskimo's

Een speler mag met zijn eskimo's van een schots naar een andere schots of de oever springen, of viceversa. Dit geldt telkens als één bewegingspunt. Een eskimo mag niet over water springen. De oever geldt in zijn geheel slechts als één vak.

Een eskimo mag naar gelijk welke schots gaan - dus ook een waarop reeds andere eskimo's staan - op voorwaarde dat er nooit meer dan drie eskimo's tegelijk op één schots staan. Komt een eskimo bij het visreservoir, dan geldt het op zijn harpoen nemen van een vis niet als een extra beweging. Eskimo's die er in geslaagd zijn een vis naar hun iglo te brengen, moeten voor de rest van het spel bij de iglo blijven staan.

Ijsbeer

Wordt met de dobbelsteen een ijsbeer gegooid dan mag de speler of 2 gewone bewegingen maken met zijn eskimo's of schotsen, of de ijsbeer bewegen.

De beweging van de ijsbeer houdt twee mogelijkheden in die in willekeurige volgorde gecombineerd kunnen worden :

- * de schots waarop de ijsbeer staat verschuiven (zie ijsschotsen)
- * de ijsbeer op een aangrenzende ijsschots zetten (zie eskimo's)

Een ijsbeer mag de ijsschots nooit verlaten. Komt een ijsbeer op een schots waarop zich eskimo's bevinden, dan vluchten deze allen terug naar hun iglo en laten hierbij hun eventueel reeds gevangen vissen achter. Staan er drie eskimo's op één ijsschots, dan kan de ijsbeer de schots niet betreden.

Einde

Op het moment dat een speler met zijn vierde eskimo met een vis aankomt bij zijn iglo, eindigt het spel.