

UINSTEIN



Volle Scholle

voor 3 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Spelidee en doel van het spel

Iedere speler probeert om de grootste pinguïnkolonie te verzamelen. Hiervoor heeft men veel punten nodig in pinguïnkaarten en minstens evenveel punten in ijsschotskaarten. Pas aan het einde van het spel ontvangt men voor zijn pinguïns punten op voorwaarde dat men ze op zijn ijsschotsen kan onderbrengen. En als men meer pinguïns heeft dan ijsschotsen worden zelfs punten afgetrokken.

Spelmateriaal

72 pinguïnkaarten



telkens 3x de waarde 1 - 5 in 4 kleuren

12 jokers met de waarde 2

18 ijsschotskaarten



2x

3x

4x

4x

4x

1x smeltende ijsschots

Spelvoorbereiding

De pinguïnkaarten en de ijsschotskaarten worden van elkaar gescheiden. De pinguïnkaarten worden zeer grondig gemixt. Daarna worden beurtelings 12 kaarten verdekt aan iedere speler uitgedeeld. De resterende pinguïnkaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

Van de ijsschotskaarten wordt de **eindkaart 'smeltende ijsschots'** uitgesorteerd.

De overige ijsschotskaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden 4 kaarten verdekt opzij gelegd en de kaart 'smeltende ijsschots' wordt aan deze vier kaarten toegevoegd. Deze vijf kaarten worden verdekt grondig gemixt. Op de stapel van vijf worden de andere ijsschotskaarten gelegd. Dit vormt de ijsschotsstapel.

Spelverloop

In de loop van het spel proberen de spelers kaarten te winnen waarop ijsschotsen zijn afgebeeld.

Hiervoor spelen de spelers hun pinguïnkaarten uit die ze in de hand hebben.

Maar af en toe is het beter om een ijsschotskaart toch niet te behalen omdat men hiermee zijn uitgespeelde pinguïns zelf mag behouden.

Aan het einde ontvangt men voor zijn afgelegde pinguïnkaarten punten, maar alleen als men ondertussen voldoende ijsschotsen heeft verzameld.

Verloop van een spelronde

- 1 Van de stapel van de ijsschotskaarten wordt de bovenste kaart blootgelegd.
- 2 De eerste speler, in de eerste ronde is dit de jongste speler, legt uit zijn hand één pinguïnkaart open voor zich neer. De eerstvolgende speler, met de wijzers van de klok mee, **moet in dezelfde kleur** één of meerdere pinguïnkaarten **met een hogere waarde** voor zich neerleggen of passen.
- 3 De andere spelers volgen om de beurt. Iedere speler moet voor zich één of meerdere kaarten uitspelen of passen.
- 4 Wie niet heeft gepast en opnieuw aan de beurt komt (en opnieuw niet past), moet het laatste bod overbieden. Hiervoor moet hij één of meerdere kaarten in de actuele kleur uitspelen. De waarde hiervan telt hij op bij zijn al uitgespeelde kaarten om zo tot een hogere totaalwaarde te komen.



De jokers met de waarde 2 mogen bij gelijk welke kleur worden gelegd en mogen ook afzonderlijk worden uitgespeeld, maar niet als een afzonderlijke kaart aan het begin van een ronde.

- 5 Op deze wijze wordt er om de beurt geboden tot alle spelers, op één na, hebben gepast. De speler die als laatste overblijft, ontvangt de ijsschotskaart en legt die verdekt voor zich neer.
- 6 Daarna trekken alle spelers die kaarten hebben uitgespeeld, kaarten van de pinguïnvorraadstapel. Een speler die geen pinguïnkaarten heeft uitgespeeld, ontvangt geen nieuwe kaarten.
 - Wie 1 kaart heeft uitgespeeld, trekt 1 kaart na.
 - Wie 2 kaarten heeft uitgespeeld, trekt 2 kaarten na.
 - Wie 3 of meer kaarten heeft uitgespeeld, trekt ook maar 2 kaarten na.Heeft men dus meer dan 2 kaarten uitgespeeld, worden de handkaarten bestendig gereduceerd.

TIP: *Als de voorraadstapel van de pinguïns leeg is, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.*

- 7 Als afsluiting legt de winnaar van de ijsschotskaart zijn uitgespeelde pinguïnkaarten open op een aflegstapel naast de pinguïnvorraadstapel. De andere spelers mogen om de beurt beslissen of ze hun uitgespeelde pinguïnkaarten eveneens open op de aflegstapel leggen ofwel verdekt voor zich neerleggen. Deze verdekte pinguïnkaarten vormen aan het einde van het spel hun verzamelde pinguïnkolonie die op de verkregen ijsschotsen een plaats moeten kunnen vinden.

KOSMOS

Voorbeeld van een spelronde (een ijsschotskaart met de waarde 6 werd blootgelegd)

1. Anne legt een blauwe 3 voor zich neer. Carl moet nu hoger bieden en legt een blauwe 4. Herman heeft alleen twee blauwe 2's in de hand. Omdat hij hiermee niet hoger kan bieden, past hij. Marc verhoogt het bod met een blauwe 5 en een blauwe 1 tot een bod van 6.
2. Nu is Anne opnieuw aan de beurt. Zij speelt een blauwe 4 en heeft hiermee een totaal van 7 punten in de blauwe kleur. Carl past. Marc legt bij zijn 6 punten een joker van 2 en verhoogt het bod tot 8.
3. Nu past ook Anne en Marc heeft de ijsschotskaart gewonnen en legt die verdekt voor zich neer.



	Anne	Carl	Herman	Marc	
1.			past		
2.		past	----		
3.	past	----	----		

Daarna trekken de spelers nog pinguïnkarten na. Anne heeft twee kaarten gespeeld en ontvangt dus twee nieuwe kaarten. Carl heeft één kaart gespeeld en trekt dus één nieuwe kaart. Herman die al vanaf het begin heeft gepast, ontvangt geen kaart omdat hij ook geen kaart heeft gespeeld. Marc, die drie kaarten heeft gespeeld, trekt slechts twee kaarten na. Vanaf nu heeft hij dus één kaart minder in de hand.

Daarna legt Marc zijn uitgespeelde pinguïnkarten op de aflegstapel. Eén voor één moeten nu Anne en Carl beslissen of ze hun uitgespeelde pinguïnkarten als punten voor zich neerleggen ofwel eveneens op de aflegstapel leggen.

BELANGRIJK

*Ijsschotskaarten en pinguïnkarten die de spelers voor zich neerleggen, mogen ze gedurende het spel **niet meer bekijken** !*

Nieuwe ronde, nieuwe ijsschotsen

Aansluitend wordt de volgende ijsschotskaart blootgelegd. De speler links van de winnaar van de laatste ijsschotskaart speelt opnieuw een pinguïnkart uit in een kleur naar keuze. Dit mag dus ook dezelfde kleur zijn als in de vorige ronde.

Zoals hierboven al werd beschreven, proberen de spelers de ijsschotskaart te veroveren door pinguïnkarten af te leggen met de hoogste totaalwaarde.

Einde van het spel en waardering



Het spel verloopt op deze manier verder tot de kaart 'smeltende ijsschots' wordt blootgelegd. Dan eindigt het spel onmiddellijk. Pinguïnkarten die de spelers nog in hun handen hebben, worden op de aflegstapel gelegd. Vervolgens telt iedere speler zijn punten. Hiervoor legt hij zijn verzamelde kaarten bloot. Punten worden alleen behaald met pinguïns. Hoeveel punten de pinguïns opleveren, hangt af van de verzamelde ijsschotsen.



Om te beginnen telt iedere speler de getallen op zijn pinguïnkarten = pinguïnpunten.



Daarna telt hij de getallen van zijn gewonnen ijsschotskaarten op = ijsschotspunten.



Van zijn ijsschotspunten trekt hij zijn pinguïnpunten af en ontvangt het resultaat:

- Als een speler evenveel pinguïnpunten heeft dan ijsschotspunten, vormt dit getal ook zijn resultaat.

Voorbeeld

25 ijsschotspunten min 25 pinguïnpunten = 0. Het resultaat is dan 25 punten.

- Als een speler meer ijsschotspunten heeft dan pinguïnpunten, vormen zijn pinguïnpunten zijn resultaat.

Voorbeeld

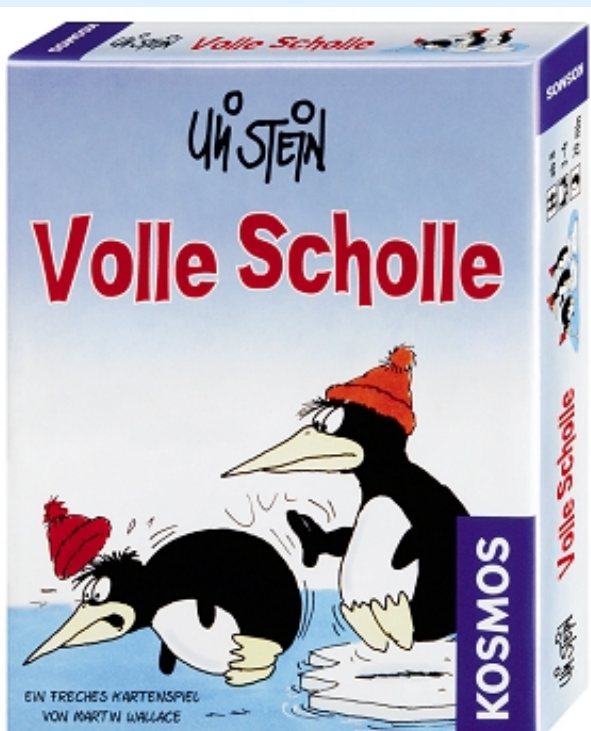
24 ijsschotspunten min 20 pinguïnpunten = 4. Het resultaat is dan 20 punten.

- Als een speler meer pinguïnpunten heeft dan ijsschotspunten, dan wordt het verschil verdubbeld en afgetrokken van de pinguïnpunten. Voor elk pinguïnpunt dat men zo teveel heeft, verliest men dus 2 punten.

Voorbeeld

24 ijsschotspunten min 27 pinguïnpunten = -3. Dit verschil van 3 wordt verdubbeld (= -6) en van de pinguïnpunten afgetrokken. Het resultaat is dan 21 punten.

De speler die de meeste punten heeft behaald, wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die de meeste ijsschotskaarten heeft verzameld. Als er ook dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.



© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
27 juni 2011