

ANTARCTICA



coöperatief strategiespel
2 tot 5 spelers • vanaf 10 jaar • speelduur circa 30 minuten

Spelidee

In dit spel duik je in het leven van twee jonge zeehonden en twee jonge pinguïns die op de zuidpool leven. Samen met je medespelers zorg je ervoor dat ze alle vier kunnen opgroeien tot volwassen dieren. Daarbij zijn er twee uitdagingen. De ijsplaat waarop de pinguïns en zeehonden leven is aan het smelten en er varen jagers rond die proberen de dieren te schieten.

De zeehonden en pinguïns eten vis en krill-garnalen. Telkens als ze gegeten hebben, worden ze groter waardoor ze verder kunnen lopen en zwemmen. Maar doordat de ijsplaat steeds kleiner wordt, moeten ze steeds verder zwemmen om bij de scholen met vis in het diepe water te komen.

Het grootste gevaar voor de dieren zijn de drie jagers. Deze varen met hun boten langs de rand van het ijs en meren aan bij de inhammen om de dieren te schieten. Door het smelten van het ijs komen de jagers steeds dichterbij het midden van de ijsplaat. Met patrouilleboten en helikopters houden jullie de jagers streng in de gaten, waardoor ze niet kunnen schieten. Ook kunnen jullie één of twee jagers arresteren.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 18 ijstegels (6 met en 12 zonder scheuren), 3 rode boten (de jagers), 3 krill-kaartjes met gat voor patrouilleboot, 3 gele patrouilleboten, 3 helikopters, 8 ovale viskaartjes, 16 ronde kaartjes met zeehonden en pinguïns, 5 taakkaarten, 6 blanco reservekaartjes.

Doel van het spel

Zorg er samen voor dat de vier dieren veilig kunnen eten. Zodra alle dieren volwassen zijn hebben jullie gewonnen! Wordt er toch een pinguïn of zeehond geschoten dan stopt het spel en hebben jullie verloren. Jullie verliezen ook als jullie een ijspegel moeten smelten waar een dier op staat.

Opbouw van het spel

In Antarctica heeft elke speler een eigen taak. In het **basisspel** komen deze taken in een vaste volgorde aan de beurt. Zo krijg je het spelsysteem goed onder de knie. Voor meer uitdaging en dynamiek kun je daarna overstappen op het **spel voor gevorderden**. Daarbij worden de taken elke spelronde opnieuw verdeeld. Als je het aandurft, kun je daarna nog het niveau verhogen naar **doorgewinterde speler** of **expert**.

Basisspel

Vorbereiding

- Leg het spelbord op tafel. Je ziet zes vaste ijsgebieden en twee soorten watergebieden: het diepe donkerblauwe water en lichter gekleurd ondiep water.
- Schud de 18 ijstegels en leg deze op de 18 ondiepe watergedeeltes. Zorg dat ze willekeurig geplaatst worden. Elke tegel heeft twee inhammen; dit zijn de plekken waar de dieren het water in en uit gaan. Let op dat je de tegel zo neerlegt dat de inhammen op de juiste plek terechtkomen.
- Zet de drie rode boten in de witte inhammen.
- Plaats de drie gele patrouilleboten in de krillkaartjes en zet ze op hun beginplek.
- Schud de acht viskaartjes en leg ze willekeurig op de acht visplekken op het bord. Daarna pak je de twee lege kaartjes weer van het bord; deze gaan terug in de doos. Er zijn nu dus twee lege visplekken.
- Leg de drie helikopters ondersteboven op de aangegeven plekken in de linker onderhoek van het bord. Draai er één open; deze is klaar om ingezet te worden. De andere twee zijn nog onbemand.
- Pak de twee jonge pinguïns (met cijfer 2). Deze zijn net uit het ei gekomen; zet ze op de startplekken met eierschalen. Zet de twee jonge zeehonden op de twee overgebleven startplekken.
- Leg de twaalf andere dierkaartjes van klein naar groot op hun plek in de linker onderhoek van het bord.
- Kies samen een startspeler voor dit spel, bijvoorbeeld degene die het laatst gevaren heeft. Deze speler krijgt de taakkaart met draai pijl (kaart nummer 1).
- De vier andere taakkaarten worden verdeeld over de andere spelers. Bij vier spelers krijgt één speler kaarten 4 en 5. Bij drie

spelers beheert de startspeler ook de pinguïnkart. Bij twee spelers bedenk je samen een verdeling.

Spelen

Het spel wordt gespeeld in rondes. Elke spelronde bestaat uit vijf taken die in vaste volgorde aan de beurt komen.

1 Startspeler: vissen en jagers verplaatsen

Als je de startspelerkaart hebt, verplaats je elke ronde de vissen en de jagers:

- Draai hard aan de pijl.
- Kijk eerst welke vissen de draai pijl aanwijst. Verplaats de twee scholen met deze vissen naar de twee lege visplekken.
- Kijk nu naar het cijfer bij de jagers. De drie rode boten verlaten hun inham, varen langs de rand van het ijs en meren weer aan bij de eerste, tweede of derde inham, afhankelijk van het gedraaide cijfer. Ze varen altijd met de klok mee om de ijsplaat heen.
- Als één of meer jagers aanmeren bij een ijsgebied waar een zeehond of pinguïn staat, kijk dan of er een patrouilleboot op het watergebied bij deze inham staat. Zo niet, dan zul je een helikopter moeten inzetten (zie verderop in de spelregels). Als jullie geen helikopter hebben, wordt het dier geschoten en hebben jullie verloren!

2 Pinguïns: lopen, zwemmen, eten en groeien

Als je deze kaart hebt zorg je voor de pinguïns. De pinguïns proberen te eten zonder door de jagers geschoten te worden. Als dit lukt, groeit het dier aan het eind van de beurt. In de eerste spelronde is het nog niet mogelijk om te eten en te groeien maar je kunt er meestal voor zorgen dat het in de tweede ronde wel kan.

Lopen en zwemmen:

- In elke spelronde kan één van de twee pinguïns lopen en zwemmen.
- Van het ene naar het andere zeshoekige gebied lopen of zwemmen telt als 1 stap. Het aantal stappen dat een pinguïn kan lopen of zwemmen is aangegeven op het kaartje. Je mag ook minder stappen doen.
- Het water in en uit kan alleen bij de inhammen.
- Pinguïns kunnen niet op ijsgebieden komen waar een rode boot ligt aangemeerd, tenzij een patrouilleboot of helikopter deze jager in de gaten houdt.
- Inhammen waar een rode boot ligt kun je niet gebruiken om het water in en uit te gaan, ook niet als er een patrouilleboot of helikopter bij ligt.
- Je mag over gebieden met een ander dier lopen, maar aan het eind van je beurt moet je op een lege plek terechtkomen.
- Je moet je beurt eindigen op het ijs, dus niet in het water.

Eten:

- Je kunt op twee manieren aan eten komen: door een vis te vangen of door krill te eten bij een patrouilleboot. In beide gevallen moet je het zeshoekige gebied bezoeken waar de school vissen of de patrouilleboot met krill zich bevindt.
- Als je een vis wilt vangen, zwem je naar één van de twee scholen met de juiste soort vis. Op het kaartje van de pinguïn kun je zien welke vis je kunt vangen. Hoe groter de pinguïns zijn, hoe groter de vis die ze eten. De school met vissen blijft gewoon liggen (je eet maar één vis).
- Als je krill wilt vangen, zwem je naar een patrouilleboot met een krillkaartje. Zowel kleine als grote dieren kunnen krill eten, maar het kan maar drie keer in het hele spel. Verplaats het krillkaartje naar de rechter onderkant van het bord (je eet alle krill die er is).

Groeien:

- Aan het eind van de beurt waarin de pinguïn gegeten heeft, groeit de pinguïn. Leg een nieuw pinguïnkartje bovenop de pinguïn. In de volgende beurt kun je met deze grotere pinguïn gaan lopen (je verplaatst dan dus een stapeltje fiches). Je kan maar één keer groeien per beurt, het heeft dus geen zin om twee keer per beurt te eten.
- Zodra een pinguïn voor de derde keer gegeten heeft, is hij volwassen en kan hij nog maar 1 stap lopen. Wel mag je vanaf nu in je beurt beide pinguïns verzetten.

3 Zeehonden: lopen, zwemmen, eten en groeien

Als je deze kaart hebt zorg je voor de zeehonden. De zeehonden lopen, zwemmen eten en groeien op dezelfde manier als de pinguïns.



4 Patrouilleboten: varen, patrouilleren en arresteren

Als je deze kaart hebt beheer je de drie patrouilleboten. De patrouilleboten houden de jagers in de gaten zodat ze geen dieren kunnen schieten. In de loop van het spel kunnen twee patrouilleboten samen een jager arresteren.

Varen:

- De patrouilleboten kunnen op elk watergebied komen. Zet ze steeds op het midden van het watergebied, ze meren niet aan bij de inhammen.
- Je mag in totaal vier stappen varen; van het ene watergebied naar een aangrenzend watergebied is één stap. Je mag de vier stappen verdelen over de drie boten.
- De krill-garnalen houden van het warmere water rond de boot. Daarom bewegen de krill-kaartjes mee met de patrouilleboten. Op deze manier kun je voedsel naar de zeehonden en pinguïns toe brengen!

Patrouilleren:

- De patrouilleboten houden de inham of inhammen (meestal 1, soms 2) in de gaten die aan hun watergebied liggen.
- De pinguïns en zeehonden kunnen nu op dit ijsgebied komen zonder geschoten te worden. Tenzij er in een andere inham aan hetzelfde ijsgebied een jager ligt die niet in de gaten wordt gehouden!

Arresteren:

- Om een jager te arresteren, moeten twee patrouilleboten bij elkaar komen op de plek waar een jager ligt aangemeerd.
- Arresteren kan alleen in het ondiepe (lichter gekleurde) water. In het begin van het spel is arresteren dus nog niet mogelijk.
- Zodra een jager gearresteerd is, verdwijnt hij uit het spel. Tegelijk met de rode boot verdwijnt ook één van de twee patrouilleboten die de arrestatie verrichten. Zet de boten naast elkaar op de rechter onderkant van het spelbord.
- Na de arrestatie krijgen jullie één extra helikopter. Draai deze open.
- De patrouilleboten die in het spel blijven, kunnen na de arrestatie verder varen als er nog stappen over zijn.
- Bij de volgende arrestatie worden beide patrouilleboten uit het spel genomen. Nu ontvangen jullie de derde en laatste helikopter.
- De derde jager kan niet gearresteerd worden, deze blijft altijd in het spel.

5 Ijs smelten

Als je deze kaart hebt, kies je elke ronde één ijsstegel uit om te smelten:

- Je smelt eerst één van de zes tegels met scheuren, daarna eentje zonder scheuren, daarna weer één met scheuren, enzovoort totdat er geen tegels met scheuren meer zijn. Daarna smelt je elke beurt een tegel zonder scheuren totdat alleen het vaste ijsgebied over is.
- Maak een stapel van de gesmolten tegels op de rechter onderkant van het bord. Zo kun je altijd zien welke tegel er in de vorige ronde gesmolten is.
- Het ijs blijft altijd met elkaar verbonden. Er mag geen tweede eiland ontstaan.
- Je mag een tegel smelten waar een jager ligt aangemeerd. In dat geval verzet je *eerst* de jager naar de eerstvolgende vrije inham. Let op: hierdoor kan een dier in gevaar komen!
- Moet je een tegel smelten waar een dier op staat, dan hebben jullie meteen verloren! Let dus goed op waar de laatste tegel met scheuren ligt...

Helikopters inzetten

Helikopters kunnen net als patrouilleboten een jager in de gaten houden zodat hij niet kan schieten. Ze kunnen op ieder moment ingezet worden, bijvoorbeeld als een jager net bij een dier is aangemeerd. Leg de helikopter op het watergebied, op dezelfde plek waar anders een patrouilleboot zou liggen. Zodra de jagers weer verzet worden, gaat de helikopter uit het spel. Leg hem op de rechter onderkant van het bord.

Het spel begint met één helikopter. Jullie kunnen er maximaal twee bij krijgen door jagers te arresteren. De speler met de patrouillekaart bepaalt waar en wanneer de helikopters ingezet worden. Bewaar ze voor het juiste moment!

De helikopters kunnen *niet* ingezet worden voor arrestaties.

Einde van het spel

De spelers winnen zodra alle vier de dieren drie keer gegeten hebben. Je hoeft de spelronde niet af te maken.

De spelers verliezen als er een dier wordt neergeschoten of als jullie een tegel moeten smelten waar een dier op staat.

Spel voor gevorderden

Vorbereiding

De voorbereiding is grotendeels hetzelfde als bij het basisspel. Het enige verschil: als de startspeler is benoemd, krijgt deze speler ook de vier andere taakkaarten.

Spelen

Aan het begin van elke spelronde draait de startspeler met de pijl en voert de gevolgen uit zoals in het basisspel. Daarna schudt hij of zij de vier andere taakkaarten. De speler naast de startspeler pakt blind een kaart uit de hand van de startspeler. De speler voert deze taak meteen uit, zoals beschreven in het basisspel. Pas daarna trekt de volgende speler een taakkaart.

Als alle taken zijn geweest, geef je de startspelerkaart aan de speler links van je. Deze verzamelt de taakkaarten, draait de pijl, verdeelt de taken enzovoort. Je kunt er ook voor kiezen om het hele spel één speler startspeler te laten zijn.

Als er geen patrouilleboten meer in het spel zijn, wordt taakkaart 4 uit het spel verwijderd.

Helikopters

In het spel voor gevorderden beslissen de spelers samen over de inzet van helikopters.

Einde van het spel

Jullie hebben pas gewonnen als alle dieren volwassen zijn *én terug zijn op een startplek van hun eigen soort!*

Doorgewinterde spelers en experts

Doorgewinterde spelers spelen met twee krill-kaarten in plaats van drie. De echte experts proberen te winnen zonder krill.

Colofon

© 2011 Zonnospel/Sunny Games.

Auteur: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede.

Illustrator: Tamara Havik (www.tamarahavik.nl), Den Haag.

Beeldidee voorkant: Ronald Bakker, Amsterdam.

Tekst spelregels: Steven Michiel Rijdsdijk (Zonnospel) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Vormgever: Jeroen van Dijk (2DSign), Noord-Scharwoude.

Producent: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik.

Met dank aan Bram, Bryan, Coralie, Donicio, Randy, Romaisa, Yannick en alle andere testspelers.

De spellen van Family Pastimes worden in Nederland uitgegeven door:

Voor workshops coöperatief spel en advies over toepasbaarheid in onderwijs en opvoeding:

Zonnospel/Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnospel.nl
www.zonnospel.nl

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Ook verkrijgbaar:

Stop de Stropers, het eerste spel van Jouke Korf.

