

UNSTEIN



Volle Scholle

voor 3-4 spelers vanaf 8 jaar

HET SPEL IN HET KORT

Elke speler probeert om de grootste pinguïnkolonie te verzamelen. Daarvoor zijn veel punten in de vorm van pinguïnkaarten en ten minste evenveel punten in de vorm van ijsschotsen nodig. Aan het einde krijgt men immers alleen punten voor de pinguïns die ook een plaatsje op de schotsen hebben. En heeft men meer pinguïns dan schotsen, worden zelfs punten afgetrokken.

SPELMATERIAAL

72 pinguïnkaarten



telkens 3 x de waarden 1 - 5 in 4 kleuren

12 jokers met waarde 2

18 ijsschotskaarten



2 x

3 x

4 x

4 x

4 x

1 x smeltende schots

HET SPEL KLAARZETTEN

- De pinguïnkaarten en de ijsschotskaarten worden van elkaar gescheiden. De pinguïnkaarten worden blind geschud. Dan worden -om en om- **12 kaarten** aan elke speler uitgedeeld. De overgebleven pinguïnkaarten worden als blinde trekstapel in het midden gelegd.
- Van de kaarten met de ijsschotsen wordt de **eindkaart "smeltende schots"** even apart gelegd.
- De andere ijsschotskaarten worden blind geschud. Daarvan worden **4 kaarten blind afgeteld**. Deze kaarten worden **samen met de "smeltende schots"** blind geschud. Bovenop dit stapeltje van 5 komen de andere ijsschotskaarten te liggen. Samen vormen ze de blinde trekstapel voor de ijsschotsen.

SPELVERLOOP

Tijdens het spel proberen de spelers kaarten met ijsschotsen te winnen. Daartoe spelen ze, vanuit hun hand, pinguïnkaarten uit. Af en toe is het echter beter om een schotskaart niet te winnen omdat men dan de eigen uitgespeelde pinguïns kan oprapen en verzamelen. Aan het einde krijgt men punten voor zijn verzamelde pinguïns, maar alleen als men tijdens het spel ook voldoende ijsschotsen heeft kunnen bemachtigen.

VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

- Van de stapel met ijsschotskaarten wordt de bovenste kaart open gedraaid.
- De eerste speler (in de eerste ronde is dat de jongste speler) kiest een pinguïnkaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. De volgende speler in uurwijzerzin **moet in dezelfde kleur** één of meer pinguïnkaarten met een **hogere waarde** voor zich neerleggen of passen.
- De andere spelers volgen om beurten. Elk van hen moet één of meer pinguïnkaarten uitspelen of passen.
- Wie niet gepast heeft en weer aan de beurt komt (en weerom niet past), moet over het vorige bod gaan! Daartoe moet hij één of meer kaarten in de aangespeelde kleur uitspelen. De waarde van deze kaarten wordt bij de waarde van de reeds uitgespeelde, eigen kaarten geteld om zo aan een hogere, totale waarde te geraken.
- De jokers van 2 mogen bij elke andere kleur gevoegd worden, of zelfs afzonderlijk uitgespeeld worden, maar niet als eerste en enige kaart aan het begin van een ronde.
- Op deze manier wordt om beurten geboden tot, op één na, alle spelers gepast hebben. Wie als laatste overblijft, raapt de ijsschotskaart op en legt deze **blind** voor zich neer.
- Dan ontvangen alle spelers, die kaarten hebben uitgespeeld, nieuwe kaarten van de pinguïn-trekstapel. Wie geen kaart uitspeelde, krijgt ook geen kaarten bij.
 - >> Wie 1 pinguïnkaart uitspeelde, trekt 1 nieuwe kaart van de stapel.
 - >> Wie 2 pinguïnkaarten uitspeelde, trekt 2 nieuwe kaarten van de stapel.
 - >> Wie 3 of meer pinguïnkaarten uitspeelde, trekt ook maar 2 nieuwe kaarten! Speelt men dus meer dan 3 kaarten, beschikt men naderhand steeds over minder kaarten.

Aanwijzing: Wanneer de trekstapel met de pinguïns leeg is, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en vormen deze de nieuwe, blinde trekstapel.

- Aansluitend legt de winnaar van de ijsschotskaart zijn uitgespeelde pinguïnkaarten op een open aflegstapel naast de pinguïn-trekstapel. De andere spelers mogen om beurten beslissen, of zij hun uitgespeelde pinguïnkaarten eveneens op de aflegstapel werpen, of deze op een blinde puntenstapel voor zich neer leggen. Deze pinguïnkaarten stellen de verzamelde pinguïns voor die men aan het einde van het spel op de gewonnen ijsschotsen moet kunnen plaatsen.

Voorbeeld van een spelronde:

Een ijsschotskaart met waarde 6 werd omgedraaid.



- ① Axel legt een blauwe 3 voor zich neer. Britta moet hoger bieden en legt een blauwe 4. Christine heeft nu twee blauwe 2's op hand. Omdat ze daarmee niet hoger kan bieden, past zij. Dirk speelt een blauwe 5 en 1, en verhoogt zo het bod tot 6.
- ② Nu is Axel weer aan de beurt. Hij speelt een blauwe 4 en heeft zo 7 punten in blauwe kaarten voor zich liggen. Vervolgens past Britta. Dirk legt bij zijn 6 punten een joker met waarde 2 = 8.
- ③ Nu past ook Axel. Daarmee heeft Dirk de ijsschotskaart gewonnen: hij raapt ze op en legt ze blind voor zich neer.

	Axel	Britta	Christine	Dirk
①			past	
②		past	----	
③	past	----	----	

Dan trekken de spelers nieuwe pinguïnkarten. Axel heeft twee kaarten uitgespeeld en krijgt er dus twee nieuwe. Britta heeft één kaart uitgespeeld en krijgt daarvoor één nieuwe kaart. Christine, die van bij het begin gepast heeft, krijgt geen nieuwe kaart omdat ze ook geen kaart heeft uitgespeeld. Dirk, die drie kaarten uitspeelde, trekt toch maar twee kaarten bij. Hij heeft voor de verdere duur van het spel dus één kaart minder. Nu legt Dirk zijn uitgespeelde kaarten op de aflegstapel. Om beurten moeten Axel en Britta beslissen of zij hun uitgespeelde Pinguïnkarten aan hun blinde puntenstapel willen toevoegen of ze eveneens op de aflegstapel willen leggen.

Belangrijk: De spelers mogen de ijsschots- en pinguïnkarten in hun blinde puntenstapel tijdens het spel niet meer bekijken!

NIEUWE RONDE, NIEUWE SCHOTSEN

Vervolgens wordt de volgende ijsschotskaart van de stapel omgedraaid. De speler links van diegene die de vorige ijsschotskaart heeft opgeraapt, speelt weer een pinguïnkart in een kleur naar keuze uit zijn hand uit. Dit mag ook dezelfde kleur zijn als diegene die al in de vorige ronde werd aangespeeld. De spelers gaan door met het bieden van pinguïnkarten om de ijsschotskaarten te bemachtigen, zoals hierboven beschreven.

EINDE VAN HET SPEL EN PUNTENTELLING

Op die manier gaat het spel verder tot de "smeltende schots" wordt omgedraaid. Dan is het spel onmiddellijk ten einde. Pinguïnkarten die de spelers nu nog op hand houden, worden op de aflegstapel gelegd. Daarna tellen alle spelers hun punten. Daartoe tonen alle spelers alle ijsschots- en pinguïnkarten in hun puntenstapel. Alleen de pinguïns leveren punten op. Hoeveel punten dat zijn, hangt van het aantal verzamelde ijsschotsen af.

1 Eerst telt elke speler de getallen op zijn gewonnen pinguïnkarten op = pinguïnpunten.

2 Dan telt iedere speler de getallen op zijn gewonnen ijsschotskaarten op = ijsschotspunten.

3 Elke speler trekt zijn pinguïnpunten af van zijn ijsschotspunten en verkrijgt zo zijn resultaat:

>> Heeft een speler **evenveel** pinguïn- als ijsschotspunten, dan is dit aantal ook zijn eindscore. *Voorbeeld: 25 ijsschotspunten min 25 pinguïnpunten = 0!*
Eindscore: 25 punten.

>> Heeft een speler **meer ijsschotspunten** dan pinguïnpunten, dan is zijn score gelijk aan zijn pinguïnpunten. *Voorbeeld: 24 ijsschotspunten min 20 pinguïnpunten = +4!*
Eindscore: 20 punten.

>> Heeft een speler **meer pinguïnpunten** dan ijsschotspunten, dan wordt het tekort dubbel afgetrokken van zijn pinguïnpunten. *Voorbeeld: 24 ijsschotspunten min 27 pinguïnpunten = -3! Dit tekort van 3 wordt met 2 vermenigvuldigd (= -6) en van de pinguïnpunten afgetrokken. Eindscore = 21 punten.*

De speler met de meeste punten, wint het spel.

Bij gelijke stand, wint van de betrokken spelers diegene die meer ijsschotskaarten verzameld heeft. Is er dan nog een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.

Auteur: Martin Wallace
Redactie: TM-Spiele
Illustraties: Uli Stein
Vormgeving: Imelda Vohwinkel

© 2011 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Auteur en uitgever danken alle testspelers en regellezers.

Alle rechten voorbehouden.

Art-Nr. 740207

MADE IN GERMANY

© Uli Stein/Catprint Media GmbH



Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw
Kijk op www.forumfederatie.be voor meer spelregelvertalingen!

NOG MEER SPELPLEZIER MET ULI STEIN:

