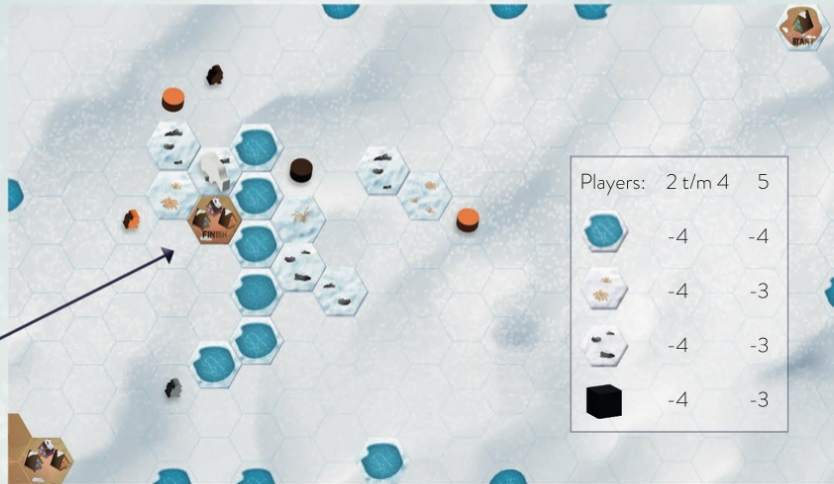


KORTER SPEL

SHORTER GAME



Plaats de finishtegel op het kruis op het spelbord. De startpositie blijft gelijk. Het doel is nog steeds: Zorg dat je als eerste bij de finish bent.

Dit spel wordt gespeeld met 48 tegels (50 als je met z'n vijven speelt). Zie in het schema hierboven hoeveel tegels en zwarte blokjes worden verwijderd.

Speel je met z'n drieën, dan leggen de spelers in hun eerste 2 beurten alleen een tegel (met evt. beer of blokje) neer en gaan ze nog niet aan de wandel.

Je kunt nu ook voorbij (ten westen van) de finishtegel een igloo bouwen. Hierbij geldt: Dat de eigenaar van zo'n igloo, na een berenaanval, altijd naar deze igloo terug mag. (In een twee speler spel mag je andere poppetje, als deze wordt aangevallen door een beer, ook naar deze igloo. Daarbij maakt het niet uit waar de aanval plaatsvond!)

Andere spelers mogen, na een berenaanval, alleen naar deze igloo als de aanval plaatsvond ten westen van de finishtegel. En natuurlijk moeten ze er een grotvondst voor betalen.

Place the finish tile at the cross on the game board. The start stays where it is. And also the goal stays the same: Be the first to reach the finish.

This game is played with 48 tiles (50 if you are with five players). Above you see how many tiles and black cubes you need to remove.


If you play with three players, then in their first two turns players only place a tile (possibly with a bear or cube). They don't walk yet.


You can now also build an igloo west of the finish tile. The owner of that igloo can, after a bear attack, always go back to that igloo. (In a two-player game your other puppet is, when attacked by a bear, also allowed to go to this igloo. No matter where the attack took place!)


Another player is, after a bear attack, only allowed to go to that igloo if the attack took place west of the finish tile. And of course, that player needs to pay the owner of the igloo a cave-find.

www.nrpgames.com

ICE HIKE

 **Visseren in een klein gehucht zijn overvallen door plotselinge vorst en sneeuw. Te voet gaan ze op weg naar het dichtstbijzijnde dorp op het vasteland. Wie komt er als eerste aan en overleeft een barre tocht over ijs, besneeuwde bergen en langs ijsberen? Door het listig aanleggen van landschapstegels en het lopen met je poppetje, of een ijsbeer, moet je steeds kiezen of je jezelf vooruithelpt, of voor een ander juist de weg blokkeert.**

 **Fishermen in a small hamlet have been hit by sudden frost and snow. On foot, they set off to the nearest village on the mainland. Who will arrive first and survive a harsh journey over ice, snow-capped mountains, and past polar bears? By cunningly placing landscape tiles and walking with either your puppet or a polar bear, you always have to choose whether you help yourself move forward or block someone else.**

 **NIELS RAMON PIETERSE**

 **OLIVIA DE TROYER**

**NRP
GAMES**

SPEL VOORBEREIDING **GAME PREPARATION**



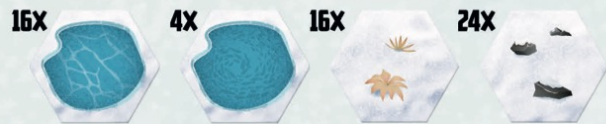
Rechts bovenaan (noord-oost hoek) is het vissers gehucht (start). Links onderaan (zuid-west hoek) het dorp (finish). Deze bruine tegels zijn landtegels. Alle tussenliggende witte tegels zijn ijs met een laag sneeuw erover. Aan de randen zijn ook een aantal halve blauwe tegels. Dit is water.

On the top right (north-east corner) you'll find the fishing hamlet (start). On the bottom left (south-west corner) the small village (finish). These brown tiles are land tiles. All white tiles are ice with snow on top. On the edge of the board, you'll find some blue half tiles. This is water.



Leg de START & FINISH tegel op hun plek. Let op: Deze bruine landtegels hebben een **NIVEAU 2** (hoogte 2). Dit onderscheidt hen van het ijs en water op het spelbord. Dat is namelijk **NIVEAU 1** (hoogte 1).

Place the START & FINISH tiles on their positions. Note: These brown land tiles are **LEVEL 2** (altitude 2). This distinguishes them from the water and ice on the board which is **LEVEL 1** (altitude 1).



Er zijn 20 WATER-tegels (vier met visjes). Deze zijn **NIVEAU 1**, net als het water op het spelbord.

Daarnaast zijn er 16 besneeuwde LAND-tegels. Deze zijn **NIVEAU 2**, net als de start en finish-tegel.

There are 20 WATER-tiles (four with fishes). These are **LEVEL 1**, like the water on the game board.

There are 16 snow-covered LAND-tiles. These are **LEVEL 2**, like the start and finish tiles.

Tenslotte zijn er 24 besneeuwde BERG-tegels. Deze zijn **NIVEAU 3**.

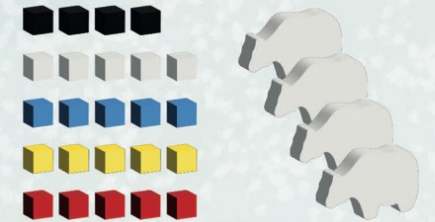
Al deze tegels worden op z'n kop gedraaid, gehusseld en naast het spelbord gelegd.

LET OP: Tijdens het spel worden deze water-, land- en berg-tegels op het spelbord geplaatst. Het is goed om je te realiseren dat in een kloppend 3D spel de WATER-tegels eigenlijk dezelfde hoogte als het spelbord zouden zijn en de BERG-tegels iets hoger dan de rest.

And there are 24 snow-covered MOUNTAIN-tiles. These are **LEVEL 3**.

All these tiles are turned upside down, shuffled, and placed on the side of the board.

NOTE: During the game, these tiles are placed on the game board. It's good to realize that in a correct 3D game the WATER-tiles would be the same height as the game board. And the MOUNTAIN-tiles would be higher than the rest.



De vier IJsberen worden naast het spelbord geplaatst. De **grotvondsten** gaan in de grabbelzak. De grotvondsten zijn: 5x blauwe besjes (blauwe blokjes), 5x fakkel (rode blokjes), 5x touw (gele blokjes), 5x berenhol (witte blokjes) en 4x niks/een lege grot (zwarte blokjes).

The four polar bears are placed next to the board. The **cave finds** go into the grab bag. The cave finds are: 5x blueberries (blue cubes), 5x torches (red cubes), 5x ropes (yellow cubes), 5x bear caves (white cubes), and 4x nothing/an empty cave (black cubes).



Elke speler kiest een kleur en neemt het bijpassende poppetje (met rugzak) en de 2 bijbehorende sneeuw hutten (iglo's).

Every player chooses a colour and takes the matching puppet (with backpack) and snow huts (igloos).

HET SPEL

Alle poppetjes beginnen op de START tegel. De jongste speler begint. Speel vervolgens met de klok mee.

In je beurt kun je 2 dingen doen:

- Allereerst pak je een tegel. Dit is verplicht. Is dit een berg, dan moet je ook een grotvondst grabbelen. Plaatst vervolgens de tegel (met evt. de grotvondst) op een lege plek op het spelbord.
- Daarna moet je kiezen of je deze beurt met je poppetje speelt of met een ijsbeer. (Uitzondering: Zie Blauwe Besjes.) Een poppetje kan: lopen, bouwen en/ of grotten doorzoeken. En gebruik maken van grotvondsten (zoals: blauwe besjes, een fakkel of een touw). Een Ijsbeer kan alleen lopen

1. EEN TEGEL (MET EVENTUEEL EEN GROTVONDST) PLAATSEN

Pak in je beurt één tegel van de gesloten tegels naast het spelbord en plaats deze ergens op een vrije hexagonplek op het spelbord. Let op: Hexagons met daarop een tegel, poppetje, iglo, en/of ijsbeer zijn niet vrij. Blijf bij het plaatsen ook binnen het spelbord. NB een tegel mag niet over de rand van het spelbord worden geplaatst.

Pak je een bergtegel, grabbel dan ook een grotvondst uit de zak. Plaats vervolgens de bergtegel met de grotvondst er bovenop. Doe dit alleen als het een blauw, rood, of geel blokje betreft. Gaat het om een zwart blokje, dan gaat deze uit het spel en plaats je alleen de bergtegel. Grabbel je een wit blokje, wissel deze dan om voor een ijsbeer en plaats de bergtegel met de ijsbeer er bovenop. Let op: Er zijn vijf witte blokjes en maar vier ijsberen. Het vijfde witte blokje dat wordt gegrabbeld, telt als zwart blokje.

Door tegels te plaatsen kun je, naast wegen over het besneeuwde ijs (niveau 1), ook wegen over besneeuwd land (niveau 2) en besneeuwde bergen (niveau 3) creëren. En je kunt delen onbegaanbaar maken door water (niveau 1) te plaatsen.

2. SPEEL JE MET JE POPPETJE OF MET EEN IJSBEER?

Nadat je een tegel hebt aangelegd moet je allereerst kiezen of je deze beurt met je poppetje speelt, of met een ijsbeer. Dit laatste kan natuurlijk alleen als er al één of meerdere ijsberen in het spel zijn.

Kies je om te spelen met je poppetje dan heb je 2 stappen (ofwel: 2 energie) in je beurt. (Er zijn gevallen waarin dit meer kan worden, maar daarover later meer.) Kies je om te spelen met een ijsbeer dan heb je 3 stappen. Je kunt er altijd voor kiezen om je stappen niet, of niet allemaal te gebruiken. Ongebruikte stappen gaan verloren.

					
	1 	2 	1 	2 	2 
	1 	2 	1 	X	X

Hiernaast zie je hoeveel stappen (ofwel energie) het een poppetje of ijsbeer kost om: te lopen (rechtuit, omhoog, of omlaag), te bouwen, en/of grotten te doorzoeken.

2A) LOPEN

Zie ook schema vorige pagina: 1) Rechtuit lopen (d.w.z. over tegels van hetzelfde niveau) kost met een poppetje, of beer één stap per tegel. 2) Omhoog lopen kost hen twee stappen. 3) Omlaag kost hen één stap. *Echter: Als je als poppetje een stap naar beneden gaat, dan krijg je deze stap terug! Deze stap is voor het poppetje dus een soort van gratis, want naar beneden wordt geskied. Maar: Je moet de stap wel eerst hebben en zetten, voordat je hem terug kunt krijgen. Zo kun je soms dus 3, of zelfs 4 stappen zetten. ☺

Een beer of poppetje kan nooit direct van niveau 1 naar niveau 3, of omgekeerd. Met als enige uitzondering als een poppetje een touw gebruikt. Zie touw. **Een poppetje of beer kan niet over een watertegel.** NB In het echt zou er gezwommen kunnen worden, maar dat is voor het spel niet leuk, dus dit mag niet. ;) **Een poppetje mag nooit naar een tegel met daarop een beer lopen.** Uitzondering zie fakkel.

Lopen met een Ijsbeer

Als je gaat lopen met een ijsbeer, kun je daarmee de route van een andere speler **blokkeren**. Ook kun je een andere speler **aanvallen**. Dit laatste doe je door op, of over de tegel met daarop ander-mans poppetje te stappen. Let op: Je mag nooit op, of over een tegel met daarop je eigen poppetje lopen. (Je mag jezelf nooit aanvallen.) Een beer mag ook nooit op, of over de start of finishtegel lopen, of op, of over een tegel met een iglo. En er mogen nooit twee beren op dezelfde tegel staan. Ook niet om elkaar te passeren.

Als je wordt aangevallen door een beer, dan moet je terug naar start. Of terug* naar één van je eigen iglo's. Of terug* naar een iglo van een medespeler. Dit laatste mag overigens alleen als je de eigenaar van de hut daarvoor een grotvondst (jij kiest welke) betaalt. En die moet je dan dus wel hebben. (*terug wil hier zeggen: naar een iglo op dezelfde noord-zuid rij van hexagons als waar je staat op het moment dat je wordt aangevallen, of naar een iglo op een noord-zuid rij dichter naar de starttegel toe.)

Met een fakkel kun je één berenaanval afslaan. Zie fakkel. Ook kun je een beer uit het spel halen, door hem naar een watertegel met visjes (niveau 1) te laten lopen. Daar blijft hij dan voor de rest van het spel. Dit is dus de enige reden dat een beer het water in mag.

De randen van het bord

Aan de randen van het spelbord zijn hexagons die maar deels zichtbaar zijn. Zoals reeds aangegeven kunnen hier geen tegels worden geplaatst en zoals we zo dadelijk zullen lezen mag hier ook niet worden gebouwd, maar een poppetje of beer mag hier wel lopen! (Mits het geen water is.) Zo zijn er langs de randen op sommige plekken toch nog weggetjes te vinden die niet geblokt kunnen worden. Ook al zitten die voornamelijk op plekken waar je niet gauw zult komen.



We zagen al dat de START & FINISH tegel LAND-tegels zijn. Maar dit geldt ook voor de twee LAND-tegels aan de linkerzijde van de finishtegel. Ook deze zijn **niveau 2**.

Dus als je van een (hele of halve) besneeuwde ijs hexagon naar een (hele of halve) land hexagon wil lopen, dan moet je 1 niveau omhoog. En dat kost dus (net als anders) twee stappen.

2B) BOUWEN:

Speel je met je poppetje, dan kun je er ook voor kiezen om een iglo te bouwen. Dit kost twee stappen (zie plaatje begin hoofdstuk 2) en mag alleen daar waar je poppetje staat. Bouwen kan in principe op alle hexagons. Hierbij maakt het niet uit of dit op niveau/hoogte 1, 2, of 3 is. Je kunt echter niet bouwen op: water, halve hexagons langs de randen van het spelbord, de vier hoeken van het spelbord, de start-, of de finish-tegel en plekken waar al een iglo staat. Je kunt maximaal 2 keer per spel een iglo bouwen.

Een iglo beschermt tegen een beer: Een beer mag een tegel met een iglo namelijk niet betreden. Als een andere speler na een beer-aanval in jouw iglo wil schuilen, of gewoon via de tegel met daarop jouw iglo wil lopen, dan moet die ander jou daarvoor een grotvondst betalen. Bouw je een iglo waar reeds iemand staat, dan hoeft de ander niet te betalen. De iglo was dan als het ware nog in aanbouw.

2C) GROTFEN DOORZOEKEN:

Speel je met jouw poppetje en staat het op een berg met daarop een grotvondst, dan kan het deze "ophalen" uit de grot. Dit kost 2 stappen (zie plaatje begin hoofdstuk 2). De vondst komt dan in jouw bezit totdat je besluit hem te gebruiken.

Grotvondsten (dwz: besjes, fakkels of touwen) gebruiken:

Speel je met je poppetje en bezit je grotvondsten, dan kun je deze gebruiken. Je mag er meerdere tegelijk gebruiken. Je kunt elke grotvondst echter maar één keer (als respectievelijk blauwe besjes, fakkel of touw) gebruiken. Zijn ze eenmaal op deze wijze ingezet dan gaan ze uit het spel.

Je kan een grotvondst echter ook als betaalmiddel gebruiken om in andermands iglo te verblijven. De grotvondst gaat dan over naar de speler die eigenaar is van de iglo en blijft daarmee dus in het spel.



Blauwe besjes: Een blauw blokje geeft jouw poppetje éénmaal 2 extra stappen (ofwel 2 extra energie). Je kunt hiermee dezelfde dingen doen als met de stappen die je elke beurt krijgt. Je mag ze gelijk gebruiken, maar je kunt ze dus ook bewaren totdat ze echt van pas komen. Wanneer je het blokje eenmaal gebruikt, dan gaat het uit het spel. Ook als je dan slechts één van de twee extra stappen gebruikt. De andere stap gaat dan verloren. Je mag een blauw blokje nooit gebruiken om te lopen met een ijsbeer!

Uitzonderlijke situatie: Je kan in je beurt besluiten om met een ijsbeer te lopen, waarmee je dan dus 3 stappen hebt. En vervolgens één of meer blauwe blokjes (al dan niet in combinatie met andere blokjes) gebruiken om acties met je poppetje uit te voeren. Dit is dus de enige situatie, waarbij je in één beurt met zowel de ijsbeer als je poppetje spelen kunt.



Fakkel: Met een rood blokje kun je éénmaal een berenaanval afslaan. Dit is de enige actie die je buiten je eigen speelbeurt kan ondernemen. De beer gaat dan terug naar de plek waar hij vandaan kwam en het rode blokje gaat uit het spel. Let op: komt de beer op een vakje met meerdere poppetjes, dan hoeft maar 1 van hen een fakkel te gebruiken om de aanval af te slaan. (Bepaal zelf wie dat doet.) Loopt de beer eerst naar een poppetje met fakkel en daarna naar een poppetje zonder fakkel en gebruikt het eerste poppetje de fakkel, dan gaat de beer terug naar waar hij vandaan kwam en blijft het tweede poppetje buiten schot. Wil de beer eerst naar een poppetje zonder fakkel en daarna naar een poppetje met fakkel, dan zal de eerste niet beschermd zijn en de tweede, als die de fakkel wil inzetten, wel. In dat geval gaat de beer terug naar de plek waar het eerste poppetje 'geslagen' werd. Tenzij daarmee de enige route van start naar finish wordt geblokkeerd, want dan gaat de beer terug naar zijn oorspronkelijke positie. (Zie: Drie belangrijke regels bij blokkades)

Wat ook kan is dat je, je fakkel gebruikt om eenmaal een beer één plek opzij te zetten, zodat jij er langs kan. Dit doe je door in je eigen speelbeurt met je poppetje op een tegel met een ijsbeer te stappen en deze dan één plek opzij te zetten. Je mag de beer overigens niet verplaatsen naar het vakje waar jij vandaan kwam, want dan zouden jullie elkaar kruisen en dat is te gevaarlijk. Daarbij geldt, dat bij dit opzij plaatsen geen andere speler mag worden aangevallen. En uiteraard gelden hierbij ook de andere spelregels zoals: dat een beer niet ineens van niveau 1 naar niveau 3 kan enz. Deze beer verplaatsing kost je overigens geen stappen! Wel een fakkel. Deze verlaat het spel.



Touw: Met een geel blokje kan éénmaal van niveau 3 naar niveau 1 worden afgedaald, of van niveau 1 naar niveau 3 worden geklommen. Afdalen kost één stap, maar deze krijg je terug. Ofwel: deze afdaling is een soort van gratis. Maar je moet de stap wel eerst hebben en zetten, voordat je hem terug krijgt! En het kost je het touw. Een beklimming kost 2 stappen én een touw. Een touw kan overigens nooit worden gebruikt om maar 1 niveau te stijgen of te dalen. Een eenmaal voor beklimming of afdaling gebruikt touw, verlaat het spel.

3. BLOKKADES

Door het plaatsen van water-, of bergtegels, het bouwen van iglo's en het lopen met de beer kun je blokkades voor andere spelers creëren.



Een waterblokkade: Elke water tegel vormt een waterblokkade. Door het plaatsen van een watertegel maak je de desbetreffende hexagon voor de rest van het spel onbegaanbaar. NB Ook over de sneeuw aan de randen van de tegel kan niet worden gelopen. Uitzondering: Een watertegel met visjes kan wel door een ijsbeer betreden worden, maar deze blijft daar dan voor de rest van het spel staan.



Een bergblokkade: Zoals we reeds lazen, kan een speler nooit zomaar van het spelbord (niveau 1) naar een berg (niveau 3) lopen of omgekeerd. **Dit maakt dat we een berg, of bergketen (meerdere bergtegels aan elkaar), waar je niet zomaar overheen kunt, een bergblokkade noemen.** Vaak kan door het plaatsen van één of meerdere landtegels zo'n blokkade worden opgeheven. En voor iemand met een touw hoeft zo'n blokkade ook geen probleem te zijn.



Een igloblokkade: Zodra op een hexagon een iglo wordt gebouwd noemen we dit een igloblokkade, want elke speler die via deze tegel wil, moet ook via deze iglo en dat betekent, dat daarvoor een grotvondst betaald moet worden aan de eigenaar van de iglo. Voor iemand met grotvondst hoeft deze blokkade dus geen probleem te zijn. En een iglo is natuurlijk nooit een blokkade voor de speler die eigenaar is van de iglo.



Een beerblokkade: Een tegel met daarop een beer noemen we een beerblokkade. Deze blokkade is meestal van tijdelijke aard. Omdat elke speler er elke beurt voor kan kiezen om met de beer te lopen en zo de blokkade op te heffen. Echter zoals we verderop lezen is er een eindspel mogelijk waarbij de beren niet meer mogen lopen. (Zie Eindspel) In dat geval kan een beer dus een permanente blokkade worden.

DRIE BELANGRIJKE REGELS BIJ BLOKKADES:

1) Vanaf de starttegel naar de finishtegel moet er altijd minstens één blokkade vrije weg zijn.

Dus dat wil zeggen zonder: water-, berg-, iglo-, of beer-blokkade.

De enige uitzondering hierop is: Wanneer iemand met een beer loopt en de enige vrije weg tijdens deze loop even geblokkeerd is. Maar let op: Voordat de beer gaat lopen en zodra de beer stopt met lopen moet er te allen tijde minstens één vrije weg van start naar finish zijn.

Voorbeelden bij regel 1:



A) Oranje wil hier (gele pijl) een water- of berg-tegel leggen. Mag dat?

Nee, omdat er dan geen blokkadevrije weg van start naar finish meer is.

Ter verduidelijking: Zou oranje hier een berg plaatsen dan zou daarmee een bergketen ontstaan. En ondanks, dat wit op een landtegel staat, waarmee de berg i.i.g. van één zijde bereikbaar is, is er aan de andere zijde nog geen landtegel en kun je dus niet van de bergketen af.

Dus ontstaat er voorlopig een bergblokkade. En omdat er daarmee dan geen blokkade vrije weg van start naar finish meer is, mag oranje hier geen bergtegel plaatsen. Lag er aan de andere kant van de bergketen wel al een landtegel, dan had het dus wel gemogen.

B) Daarbij mag oranje ook niet de beer naar de plaats van de pijl sturen en zelfs niet naar grijs, omdat de beer dan, wanneer hij stopt met lopen, de enige weg van start naar finish blokkeert.

C) Overigens mag grijs in zijn beurt ook geen iglo bouwen, omdat hij daarmee wederom de enige weg van start naar finish zou blokkeren.

2) Vanaf andermans poppetje naar de finishtegel (let op dit hoeft niet hetzelfde te zijn als van de start naar finishtegel) moet er altijd minstens één blokkade vrije weg, of één weg via een beer zijn

Dus dat wil zeggen zonder: water-, berg- of iglo- blokkade.

Let op: Iemand die grotvondsten bezit mag hierbij niet harder worden aangepakt, dan iemand zonder grotvondsten. Voor beiden geldt: dat er zonder gebruik van grotvondsten minstens één blokkadevrije weg, of een weg via een beer, naar de finish moet zijn.

De enige "vrije" weg naar de finish mag hier dus wel via een beer zijn. Het idee daarbij is, dat de beer toch snel kan worden verplaatst. Het kan echter zijn dat dit in het eindspel niet meer mag en een poppetje dan wel totaal vast komt te zitten. (Zie Eindspel.)

Zoals reeds gezegd is iemands eigen iglo geen blokkade. Dus als de enige route vanaf andermans poppetje naar de finishtegel via een eigen iglo is, wordt dit gewoon gezien als een blokkade vrije route.

Voorbeelden bij regel 2:



A) Bruin zou hier (rode pijl) een water- of berg-tegel willen leggen. Mag dat?

Ja, omdat er voor de andere spelers wit en oranje nog altijd een blokkade vrije weg naar de finish is.

B) Stel nu dat bruin daarna de beer onderaan de foto één stap naar het noord-oosten wil plaatsen en vervolgens nog 1 of 2 stappen naar het noorden. Mag dat?

Ja, ook dat mag. Omdat een beer dus wel de route van andermans poppetje naar de finishtegel mag blokkeren.

C) Stel nu dat wit een iglo zou willen bouwen, op de plek waar ze nu staat. Mag dat?

Nee, dat mag niet omdat oranje dan zou zijn ingesloten. NB Het is goed om je te realiseren: Hoe snel iemand op een berg 'vast' kan komen te zitten.

D) Stel nu dat bruin i.d.d. een water tegel had geplaatst bij de pijl en wit nu een iglo zou willen bouwen, één plek ten zuid-oosten van waar wit nu staat. Mag dat?

Ja, dat mag. Het lijkt wellicht dat ervoor oranje dan geen blokkadevrije weg naar de finish meer is, maar oranjes eigen iglo wordt niet als blokkade gezien en dus mag het.

Let op: Dat er ook altijd minstens één blokkadevrije weg is, van de starttegel naar de finishtegel. (Zie gele pijl).

3) De route vanaf je eigen poppetje naar de finishtegel hoeft niet blokkade vrij te zijn.

D.w.z. Je mag de route van je eigen poppetje naar de finish blokkeren met een berg, beer, water, of andermans iglo. Waarom zou je dit doen? Waarschijnlijk omdat je hoopt zo sneller te zijn en dat de blokkade maar tijdelijk is.

Voorbeeld: Je blokkeert jezelf door via andermans iglo (uiteraard tegen betaling) een berg te betreden, waarbij je nog niet weet of je er weer vanaf komt.

Wanneer je jezelf blokkeert neem je daarmee wel een risico. Je bent dan namelijk vogelvrij. D.w.z. als je eenmaal, door eigen keuze, in een geblokkeerd gebied geraakt, dan mogen de andere spelers je volledig insluiten. Waardoor je dus echt buitenspel komt te staan.

Voorbeelden bij regel 2 & 3:



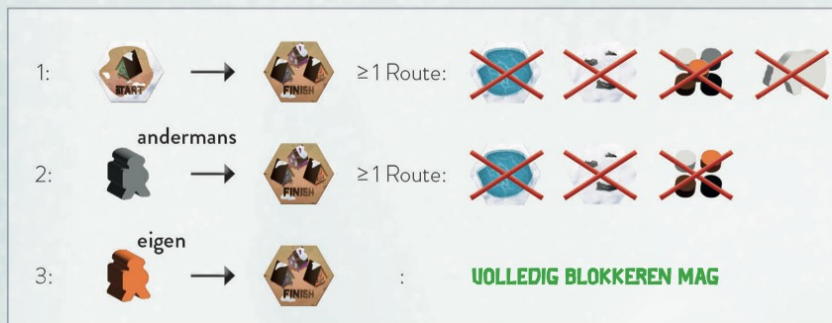
A) Bruin wil hier (rode pijl) een iglo bouwen. Mag dat?

Nee, omdat ervoor oranje dan geen blokkadevrije weg naar de finish meer is. Was oranje er niet geweest, dan mocht het wel. Want voor wit is er nog altijd een uitweg via de iglo van wit.

B) Stond oranje op hetzelfde vakje als bruin, dan mocht bruin wel bouwen, want dan wordt oranje niet ingesloten. Oranje kan dan immers nog “terug”. Bijvoorbeeld in noord-oostelijke richting. Sterker nog: Oranje zou er in dat geval ook voor mogen kiezen om risico te nemen en naar het zuiden te gaan. Want je mag een andere speler niet insluiten, maar oranje mag wel kiezen om zelf risico te nemen, door een ingesloten gebied in te gaan. Oranje is dan wel vogelvrij. D.w.z. als je eenmaal gekozen hebt een ingesloten gebied te betreden, dan mogen de andere spelers je wel volledig insluiten.

C) Stel dat oranje i.d.d. op hetzelfde vakje als bruin stond en bruin wel gebouwd had en oranje zelfstandig had besloten om toch het “ingesloten” gebied te betreden, zou wit als wit nu een landtegel trekt en die ten zuiden van zichzelf neerlegt daar dan heen mogen gaan en een iglo bouwen?

Ja, want voor bruin is er een uitweg via de eigen iglo en oranje heeft zelf gekozen dit ‘gevaarlijke’ gebied in te gaan en is daarmee vogelvrij verklaard.



Nog twee tips:

1) Kijk nog even naar onderdeel C van het voorbeeld op de vorige pagina. Merk op dat wit hier sowieso iets bijzonders doet: d.w.z. én afdalen én bouwen. Mag dat?

Ja dit mag, omdat afdalen een soort van gratis is. D.w.z. de stap voor het afdalen krijgt wit terug en dus heeft wit nog twee stappen om te bouwen.

2) Stel dat alles is zoals op nevenstaand voorbeeld bij regel 2 & 3. En wit aan de beurt is en reeds een blauw blokje bezit. Zou wit nu naar de tegel van oranje mogen lopen en dan het eigen blauwe blokje gebruiken om het blauwe blokje aldaar op te halen?

Ja, dat mag. Een blauwblokje (besjes) is immers goed voor 2 stappen en het doorzoeken van een grot (ofwel: het “ophalen” van een grotvondst) kost precies 2 stappen.

4. EINDSPEL

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers het dorp (de finish) heeft bereikt. Deze speler is dan de winnaar. Je zou evt. nog door kunnen spelen om te kijken wie nummer 2 wordt enz..

Tegels op:

Wat ook kan gebeuren: is dat de tegels op een gegeven moment op zijn en nog niemand het dorp heeft bereikt. Dan wordt er gewoon doorgespeeld met dezelfde beurt volgorde. Er wordt niet meer aangelegd, maar nog wel gelopen. Maar let op: DE BEREN MOGEN DAN NIET MEER LOPEN!

Wel mogen de grotvondsten nog worden ingezet. En met een fakkel kan een beer dan dus wel nog één plek opzij worden gezet. (Let wel op: Hiermee mag geen andere speler worden aangevallen. En uiteraard gelden hier ook de andere spelregels zoals: dat een beer niet ineens van niveau 3 naar niveau 1 kan enz.) De grotvondsten mogen ook nog “opgehaald” worden. Als er bijvoorbeeld een touw, of fakkel nodig is. Je mag zelfs nog een iglo bouwen als je denkt daar voordeel mee te kunnen halen.

SPEL VOOR 2 PERSONEN:

Je speelt beiden met 2 kleuren. Je speelt om en om. (Bijv. Alia met oranje, Tim met wit, Alia met bruin, Tim met zwart en dan weer van voor af aan.) Tip: neem beide één iglo van de vijfde kleur (bijv. grijs) en gebruik deze als marker voor welk van je beide kleuren aan de beurt is. Dit doe je door aan het eind van je beurt de marker neer te leggen bij de kleur die dadelijk aan de beurt is.

Je beide kleuren werken samen. D.w.z. je mag in de beurt van je ene kleur een tegel aanleggen die juist gunstig is voor je andere kleur. En je mag met je ene kleur kosteloos overnachten in de iglo van je andere kleur. (De iglo van je ene kleur is dus ook geen blokkade voor je andere kleur.) Grotvondsten mogen echter niet worden uitgewisseld tussen je beide kleuren.

Je wint als één van je poppetjes als eerste de finish haalt.

🇬🇧 THE GAME:

All puppets start on the START tile. The youngest player begins. Then play clockwise.

In your turn you can do 2 things:

- First, you pick a tile. This is mandatory. If this is a mountain, you have to grab a cave find from the grab bag. Then, place the tile (with possibly the cave find) on an empty spot on the game board.
- After placing a tile, you have to choose whether you play this turn with your puppet, or with a Polar Bear. (Exception: See Blueberries.) A puppet can: walk, build and/or search caves. And make use of cave finds (such as blueberries, a torch or a rope). A polar bear can only walk.

1. PLACE A TILE (AND POSSIBLY A CAVE FIND)

Take a tile from the closed tiles to the side of the game board and place it on a free hexagon space on the game board. Note: Hexagons that already have a tile, puppet, igloo, and/or polar bear on them are not free. Also, when placing a tile, make sure to stay within the game board: a tile may not be placed over the edges of the board.

Grab a cave find from the bag if you've picked a mountain tile. And then place the mountain tile with the cave find on top of it. Note: you only do so when it's a yellow, red, or blue cube. If it's a black cube, that cube goes out of the game and you just place the tile. If you've grabbed a white cube, you exchange it for a polar bear and then place the mountain tile with the bear on top of it. Notice there are five white cubes and only 4 polar bears. The fifth white cube will therefore count as a black one.

By placing tiles you can, in addition to roads over the snow-covered ice (level 1), also create roads over snow-covered land (level 2) and snow-covered mountains (level 3). And you can make parts impassable by placing water (level 1).

2. DO YOU PLAY WITH YOUR PUPPET OR WITH A POLAR BEAR?

After you have placed a tile, you first have to choose whether you will play with your puppet this turn, or with a Polar Bear? The latter is of course only possible if there are already one or more Polar Bears in the game.

If you choose to play with your puppet, you have 2 steps (or: 2 energy) in your turn. (Sometimes more, but we'll discuss that later.) If you choose to play with a Polar Bear, you have 3 steps. You can always choose not to use all or any of your steps. Unused steps are lost.

	→	↑	↓	🍷	📦
🧸	1 🐾	2 🐾	1 🐾	2 🐾	2 🐾
🐻	1 🐾	2 🐾	1 🐾	X	X

This picture shows how many steps (or energy) it will cost for a puppet or bear to: walk over tiles of the same level, ascend, descend, build igloos, and/or search caves.

2A) WALK

See table on the previous page: 1) Walking on tiles of the same level with a bear or a puppet costs 1 step per tile. 2) Ascending costs them 2 steps. And 3) Descending costs them 1 step. *However, If it is a puppet that is descending, then, it will get its step back. So for a puppet descending is kind of free. The idea is: Going down, the puppet uses skis. But beware: You first must have and take the step, before you can get it back. Skiing thus makes it possible to sometimes take 3, or even 4 steps. ☺

A polar bear or puppet can never go directly from level 1 to level 3, or vice versa. The only exception is a puppet using a rope. See rope. **Also, a polar bear or puppet cannot cross a water tile.** In real life, this could be possible of course, but it's no fun for the game, and therefore, it isn't allowed. ;) **And a puppet is never allowed to walk to a tile with a polar bear on it.** Exception: see torch.

To walk with a polar bear

If you walk with a bear, you can block or attack another player. You attack another player by stepping onto, or over the tile with someone else's puppet on it. You are never allowed to walk onto, or over a tile with your own puppet on it. (You can't attack yourself!) Also a bear may never walk onto, or over the start or finish tile, or onto, or over a tile with an igloo. And there may never be two bears on the same tile. Not even to pass each other.

If you are attacked by a bear, you have to go back to the start. Or back* to one of your own igloos. Or back* to a fellow player's igloo. The latter is only allowed if you can pay the owner of the igloo a cave find of your choosing. If you don't have one, you can't stay there. (* in this case, back means: to an igloo on the same north-south row of hexagons as where you are when you are attacked, or to an igloo on a north-south row closer to the start tile.)

Note: With a torch, you can fend off one bear attack. See torch. You can also remove a bear from the game by letting it walk onto a water tile with fish on it (level 1). It will then stay there for the rest of the game. So this is the only reason a bear can go into the water.

The edges of the game board

At the edges of the game board, some hexagons are only partly visible. As already indicated tiles cannot be placed there and as we will soon read building is not allowed there either, but a puppet or bear is allowed to walk there! (Provided it is not water.) This way there are still roads along the edges that cannot be blocked. Even though they are mainly in places where you are not likely to visit.

We already saw that the START & FINISH tiles are LAND tiles. But this also applies to the two LAND tiles to the left of the finish tile. These are also **level 2**.



So if you want to walk from a (whole or half) snow-covered ice hexagon to a (whole or half) land hexagon, you have to go up 1 level. And that takes (the usual) two steps.

2B) BUILD

If you play with your puppet, you can also choose to build an igloo. This takes two steps (see picture at the beginning of Chapter 2) and is only allowed where your puppet is located. In principle, you can build on all hexagons. It does not matter whether this is at level/height 1, 2, or 3. However, you cannot build on: water, half hexagons along the edges of the game board, the four corners of the game board, the start or the finish tile and places where there already is an igloo. The maximum number of igloos you can build in a game is two.

An igloo protects against bears: Bears are not allowed to enter a tile with an igloo. If another player wants to take shelter in your igloo after a bear attack, or simply walk via the tile with your igloo on it, that player must pay you a cave find. If you build an igloo on a tile with another player's puppet on it, that player does not have to pay. The igloo was still under construction, as it were.

2C) SEARCHING CAVES

If your puppet stands on a mountain with a cave find on it, you can "retrieve" it from the cave. This takes 2 steps (see picture at the beginning of chapter 2). The find remains in your possession until you decide to use it.

Using cave finds (i.e.: berries, torches or ropes):

If you have cave finds, you can use them when you play with your puppet. You may use several at the same time. However, you can only use each cave find once (as blueberries, torch, or rope respectively). Once they have been used in this way, they are removed from the game.

However, you can also use a cave find as payment to stay in someone else's igloo. The cave find then passes to the player who owns the igloo. If the cave find is used as a means of payment, it will remain in the game.



Blue berries: A blue cube can give your puppet 2 extra steps (or 2 extra energy) once. With these steps, you can do the same things as with the steps you get every turn. You can use them immediately or save them until they are really useful. Once you use the cube, it goes out of the game. Even if you only use one of the two extra steps. The other step is then lost. You may never use a blue cube to walk with a polar bear!

Exceptional situation: In your turn, you can decide to play with a polar bear, which has 3 steps. Use one or more blue cubes (whether or not in combination with other cubes) to perform actions with your puppet. This is the only situation where you can play with both a Polar Bear and your puppet in one turn.



Torch: With a red cube, you can fend off a bear attack once. This is the only action you can take outside your own turn. The bear then goes back to the place it came from, and the cube is removed from the game. Please note: if the bear steps onto a space with several puppets on it, only 1 of them needs to use a torch to fend off the attack. (Decide among yourselves who will do so.) If the bear first walks to a puppet with a torch and then to a puppet without a torch and the first puppet uses the torch, the bear goes back to where it came from, and the second puppet remains out of harm's way. If the bear first wants to go to a puppet without a torch, and then to a puppet with a torch, the first will not be protected, and the second will be. If the second decides to use the torch that is. In that case, the bear goes back to the place where the first puppet was attacked. However, if the bear then blocks the only free route from start to finish, then the bear returns to its original position. (see: three important rules for blockades)

What's also possible, is that you use a torch in your own turn to once move a bear one spot aside, so that you can pass it. You do this by stepping with your puppet onto a tile with a polar bear on it and then moving the bear one space aside. Note: You are not allowed to move the bear to the tile you came from, because then you would pass each other and that's too dangerous. Also: While moving the bear aside, no other player can be attacked. So you can't move it to a spot with another puppet on it. And of course, other rules also apply, such as: a bear cannot suddenly go from level 1 to level 3, etc. This bear move doesn't cost you any steps! It will cost you a torch though. This torch will leave the game.



Rope: With a yellow cube you can descend once from level 3 to level 1, or climb from level 1 to level 3. Descending costs one step, but you get it back. In other words: this descent is kind of free. (But you must have and take the step first, before you get it back!) And it will cost you the rope.

Ascending costs 2 steps and a rope. A rope once used for ascent or descent leaves the game. A rope can never be used to ascend or descend only 1 level.

3) BLOCKADES

By placing water or mountain tiles, building igloos and walking with a bear you can create blockades for other players.



A water blockade: By placing a water tile you make a hexagon impassable for the rest of the game. Note: Also the white edges of this tile cannot be walked on. Exception: A water tile with fish can be entered by a polar bear, but the bear will then remain there for the rest of the game.



A mountain blockade: A mountain blockade: As we already read, a player can never walk directly from the game board (level 1) to a mountain (level 3) or vice versa. **This means that we call a mountain, or mountain range (several mountain tiles together), that you cannot cross, a mountain blockade.** Such a blockade can often be overcome by placing one or more land tiles. And for someone with a rope, such a blockade does not have to be a problem at all.



An igloo blockade: As soon as an igloo is built on a hexagon, we call this an **igloo blockade**, because every player who wants to go via this tile must also go via this igloo, which means that they have to pay a cave find to the owner of the igloo. This blockade does not have to be a problem for someone with a cave find. And of course an igloo is never a blockade for the player who owns the igloo.



A bear blockade: A tile with a bear on it, is called a **bear blockade**. This blockade is usually temporary, because every player can every turn choose to walk with the bear and thus remove the blockade. However, as we'll read later, during the endgame it's possible that bears are no longer allowed to walk. (See Endgame) Then a bear can become a permanent blockade.

THREE IMPORTANT RULES FOR BLOCKADES

1) From the start tile to the finish tile, there must always be at least one blockade-free road.

This means: without a water, mountain, igloo, or bear blockade.

The only exception is: When someone is walking with a bear, and the one free road is temporarily blocked during the walk. But beware: Before the bear starts walking and as soon as he stops walking, there must always be at least one blockade-free road from the start tile to the finish tile.

Examples rule 1:



A) Orange wants to place a water or mountain tile here (yellow arrow). Is that allowed?

No, because then there isn't a blockade-free road anymore from the start tile to the finish tile. To clarify: If orange were to place a mountain, then a mountain range would arise. Although white is on a land tile that makes the mountain range accessible from one side, there is no land tile on the other side yet. Which makes it impossible to walk down on the other side.

Thus, at least for now, a mountain blockade would arise. Thus, there would be no blockade-free road from the start tile to the finish tile anymore. Since this isn't allowed, orange can't place the mountain tile here. Had there been a land tile on the other side of the mountain range, then it would have been allowed.

B) Also orange can't send the bear to the place of the arrow, or to the grey puppet, because the bear then, when it stops walking, would be blocking the one free road from the start tile to the finish tile.

C) By the way, grey isn't allowed to build an igloo where he is at the moment either. Because then again, the one free road from the start tile to the finish tile would be blocked.

2) From somebody else's puppet to the finish tile (note: this does not have to be the same as from the start tile to the finish tile) there must always be at least one blockade-free road or a road via a polar bear.

This means without a: water, mountain, or igloo blockade.

Note: Someone who possesses cave finds cannot be blocked harder than someone without cave finds. For everyone there should always be, without having to use cave finds, at least one blockade-free road to the finish tile, or a road via a bear.

Also note that here the only "free" road to the finish can be via a bear. The thought here is: a bear can be moved quickly anyway. However, it is possible that in the endgame, the bears are not allowed to walk anymore. So, then a puppet can become completely trapped. (See endgame)

As we already mentioned an igloo doesn't create a blockade for its owner. Thus, a road from someone's puppet via its own igloo to the finish tile is seen as a blockade-free road.

Examples rule 2:



A) Brown wants to place a water or mountain tile here (red arrow). Is that allowed?

Yes, because for players white and orange, there's still a blockade-free road to the finish.

B) Imagine that brown then wants to move the bear one step north-east and then one or two steps north. Is that allowed?

Yes, that also is allowed. Because a bear is allowed to block the one free road from someone else's puppet to the finish.

C) Would white be allowed to build an igloo at the position where white is now?

No, because for orange there would not be a blockade-free road to the finish anymore.

Notice: How easy it is for someone to get 'trapped' on a mountain (!)

D) If brown had placed a mountain tile, would white be allowed to build an igloo one position south-east from where white now is?

Yes, that's allowed. It may seem that for orange there isn't a blockade-free road to the finish anymore, but since orange's own igloo doesn't count as a blockade there still is at least one blockade-free road to the finish tile. And so, it is allowed.

Note: Also make sure there's always at least one blockade-free road from start to finish.

(See yellow arrow)

3) From your own puppet to the finish there doesn't have to be a blockade-free road.

I.e., You are allowed to block the road from your puppet to the finish with a mountain, bear, water, or someone else's igloo. Why would you do this? Probably because you hope to gain tempo and that the block will only be temporary.

Example: You block yourself by going via someone else's igloo to a mountain or mountain range, without knowing if you'll be able to leave that area again.

However, when you enter a blocked area or create a blocked area for yourself, you take a big risk. Because then the other players are allowed to completely block you. And thus sort of kick you out of the game.

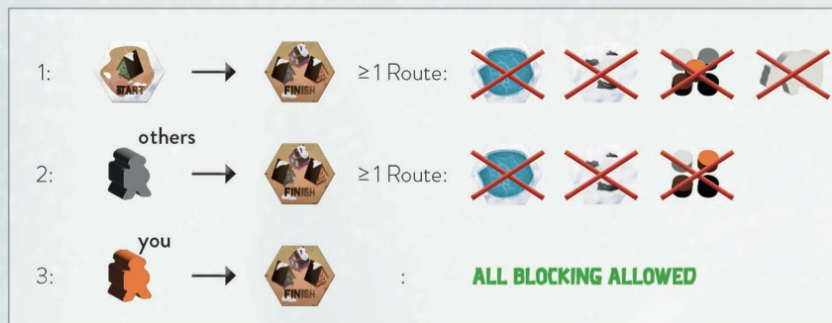
Examples rules 2 & 3:



A) Brown wants to build an igloo here (red arrow). Is that allowed? No, because then there isn't a blockade-free road to the finish for orange anymore. Had orange not been in this area, then it would have been allowed because for white there still is a road via white's own igloo.

B) Imagine Orange being on the same spot as brown. Then brown would be allowed to build because then orange isn't completely blocked. After all, orange can still go "back". For example, in a north-easterly direction. However: Orange could in this case also choose to take a risk and go south. Because you're not allowed to completely block someone else, but you are allowed to take a risk by entering a blocked area yourself. However: If orange decides to do so, then the other players are allowed to completely block orange.

C) Imagine that orange had been in the same spot as brown, brown had built, and orange decided to take a risk and move south. If white now picked a land tile and placed it one position south of white's puppet, would white then be able to go there and build an igloo? Yes, because for brown there is still a way out (via brown's own igloo) and orange took the risk of going into this 'dangerous' area.



Two more tips

1) Let's take another look at part C of the examples on the previous page. Notice that white does something special: walking down the mountain and building that is. Is white allowed to do both? Yes, because descending is sort of free: the step white used to go down white gets back and so white still has two steps left to build.

2) Imagine everything is like the picture on the previous page that shows examples for rules 2 & 3. And that it's white's turn and that white already has a blue cube. Would white now be allowed to go to the position of orange and use the blue cube already in possession to pick up the blue cube that is on that tile? Yes, white is allowed to do so, because a blue cube (berries) gives you two extra steps, and searching a cave (or: picking up a cave find) costs exactly two steps.

4. ENDGAME

The game ends as soon as one of the players reaches the village (finish). That player then wins the game. If you like, you can play on to see who will be number two etc.

Tiles finished:

It is possible that there are no more tiles, and no one has reached the finish yet. Then, continue playing without placing tiles. All cave finds can still be used, caves can still be searched to gain more cave finds, igloos can be built, etc. But beware: THE BEARS ARE NOT ALLOWED TO WALK ANYMORE!

However, a torch can still be used to move a bear one position. Note: You are not allowed to move the bear to the tile you came from, because then you would pass each other and that's too dangerous. Also: While moving the bear aside, no other player can be attacked. So, you can't move it to a spot with another puppet on it. And of course, other rules also apply, such as: a bear cannot suddenly go from level 3 to level 1, etc.

TWO PLAYER GAME

Both play with two colours, but take turns. (For example, Antonio plays with orange, José with white, Antonio with brown, José with grey and then Antonio again with orange etc.) Tip: Both take one igloo from the fifth colour (for example: black) and use this as a marker to mark with which of your colours you're playing. You do so by, at the end of your turn, placing the marker next to the colour that's playing next.

Both your colours are working together. I.e., in a turn of your one colour you could place a tile that helps your other colour. And it doesn't cost you anything to stay with your one colour in the igloo of your other colour. Thus, a hut of your one colour also isn't a block for your other colour. However: cave finds cannot be exchanged between your two colours.

You win when one of your puppets is the first to reach the finish.