



*Op het ijs is een duikwedstrijd georganiseerd door de pinguïns. Het doel is om zo veel mogelijk figuren te maken maar ook op tijd te stoppen om fatsoenlijk in het water te duiken zonder een buiklanding te maken.*



## Materiaal

55 « figuur » kaarten: één kaart met waarde 1, twee kaarten met waarde 2, drie kaarten met waarde 3, ..., Tien kaarten met waarde 10.

Sommige kaarten van waarde 8, 9 of 10 bevatten een symbool die een bonus geeft.



## Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt één « figuur » kaart van de waarde volgens het aantal spelers (« 2 » bij 2 spelers, « 3 » bij 3 spelers...). De resterende kaarten worden gemengd en in een gedekte stapel in het midden van de tafel gelegd. Deze stapel is de trekstapel.

Een eerste duiker (speler) wordt willekeurig gekozen. Hij zal de eerste actieve speler zijn.



## Speelbeurt van de actieve speler: de duik

De duiker draait één per één « figuur » kaarten van de trekstapel en legt deze in het midden van de tafel. Deze kaarten vormen zijn duik.

Hij doet dit totdat :

1. hij besluit op te houden en een perfecte duik in het water te nemen. Hierbij wint hij alle kaarten van zijn duik.

OF

2. hij een kaart omdraait die identiek is aan een reeds eerder gedraaide kaart van de trekstapel en dus een buiklanding maakt. Hierbij wint hij enkel de laatst omgedraaide kaart.

De volgende speler heeft de keuze uit 2 mogelijkheden :

1. Hij mag de voorgaande gemiste duik opnieuw proberen. Hiervoor laat hij de kaarten van de voorgaande duik op tafel liggen en draait een nieuwe « figuur » kaart.

OF

2. Hij mag een nieuwe duik starten. Hiervoor plaatst hij alle kaarten van de voorgaande duik terug onder de trekstapel.

De duiker moet wachten totdat iedereen van de andere spelers zijn hand opsteekt of een kaart inzet vooraleer hij de volgende « figuur » kaart omdraait.

Spe

Voor

ander

a)De

is gev

b)De

ding.

c)De

dubbe

Als d

gedel

Als d

voor

Elke

een a

zijn h

Op ie

kaart

onder

Bonu

-sche

ker z

van d

onder

volle

-para

spele

tiek is

waard

ding r

1. elke

2. elke

De sp

van d



## Speelbeurt van de niet-actieve spelers: kom maar op

Voordat de duiker beslist al of niet een nieuwe « figuur » kaart om te draaien, kan iedere andere speler een eerder verworven kaart inzetten waardoor de speelbeurt kan stoppen:

a) De duiker beslist te stoppen en met een perfecte duik in het water te gaan. De inzet is gewonnen.

b) De duiker beslist een nieuwe « figuur » kaart om te draaien maar maakt een buiklanding. De inzet is gewonnen.

c) De duiker beslist een nieuwe « figuur » kaart om te draaien en slaagt ( de kaart is niet dubbel). De inzet is verloren.

Als de inzet gewonnen is, wint de speler de kaart die hij ingezet heeft en legt deze gedekt voor zich neer.

Als de inzet verloren is, wordt de ingezette kaart aan de duiker gegeven die deze open voor zich neer legt.

Elke speler kan slechts één keer en slechts één kaart inzetten tijdens de speelbeurt van een andere speler. Indien een speler niet wil inzetten, geeft hij dit aan de duiker aan door zijn hand op te steken.

Op ieder moment kan een speler één van zijn gedekte kaarten wisselen voor 2 open kaarten. In dat geval wordt de gedekte kaart open gelegd en wordt een tweede kaart van onder uit de trekstapel getrokken.

### Bonus acties :

-scheidsrechter : Vooraleer de volgende kaart van de trekstapel te trekken, gooit de duiker zijn kaart « aandachtige rechters » definitief af en bekijkt de bovenste 3 kaarten van de trekstapel. Deze mag hij herschikken om terug te leggen op de trekstapel of zelfs onder de trekstapel steken. Deze actie kan niet uitgevoerd worden als het inzetten in volle gang is.

-parachute (enkel voor deze jonger dan 12 jaar): In geval van een buiklanding, gooit de speler zijn kaart « afgeleide rechter » definitief af, legt de laatst getrokken kaart (die identiek is aan een eerder gedraaide kaart) terug in de speeldoois en neemt een perfecte duik waardoor hij alle resterende kaarten van zijn duik wint. De rechters hebben de buiklanding niet gezien. Hiermee eindigt zijn speelbeurt. Eventuele inzetten zijn gewonnen.



## Speleinde en winnaar

Het spel eindigt van zodra de trekstapel leeg is.

Iedere speler telt zijn punten:

1. elke open kaart geeft één of twee punten afhankelijk van de sterren ;

2. elke gedekte kaart (van een gewonnen inzet) geeft 3 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Hij wordt uitgeroepen tot de beste duiker van de Zuidpool.