



# HANDLEIDING HET IJSBERENSPEL

1. Artikelen behorende bij het spel .....	1
2. Doel .....	1
3. Spel klaar zetten .....	1
4. Aantal deelnemers.....	2
5. Meer informatie.....	2
6. Speluitleg.....	2
7. Wakkaart .....	5
8. Kanskaarten .....	5
9. De jokers (de pinguïns) .....	6
10. Handige tip .....	6
11. Spelen met minder dan 6 spelers.....	7

## 1. Artikelen behorende bij het spel

Speelbord

6 pinguïns

6 ijsberen

36 ijsschotsen

352 kaarten met vragen

48 kanskaarten

48 wakkaarten

2 dobbelstenen, waarvan 1 met kleuren en 1 met cijfers

Handleiding.

## 2. Doel

De ijsbeer die als eerste de overkant haalt en daarmee als eerste bij het meer met vissen is is de winnaar.

Door veel te weten over de natuur, het klimaat en duurzaamheid zal je met je ijsbeer snel over de ijsschotsen naar de overkant gaan. Heb je echter een vraag fout, dan "smelt" het ijs en zal je eerst het ijs moeten terugwinnen. Door de opdrachten in het spel kan het echter nog wel eens anders lopen dan voorzien!

## 3. Spel klaar zetten

- Op het speelbord worden alle 36 vakken bedekt met een ijsschots.
- De ijsberen worden opgesteld in de rondjes bij de start.
- De wakkaarten en kanskaarten worden eerst geschud en vervolgens op de daarvoor aangegeven plaatsen gelegd op het bord.
- Het doosje met vragen wordt ook klaargezet.



## 4. Aantal deelnemers

Er kunnen minimaal 2 en maximaal 6 spelers deelnemen aan het spel.

## 5. Meer informatie

Voor meer informatie, vragen of opmerkingen over het ijsberenspel kunt u kijken op [www.ijsberenspel.nl](http://www.ijsberenspel.nl)

Hier kunt u naar verloop van tijd ook uitbreidingsets kopen.

## 6. Speluitleg

Hieronder volgen de algemene regels die gelden bij 2-6 deelnemers. Voor het spelen met minder dan 6 deelnemers gelden in sommige gevallen afwijkende regels. Zie hoofdstuk 11.

1. Als eerste kiest iedere deelnemer een ijsbeer en zet deze bij de start.
2. De jongste speler van de groep mag vervolgens beginnen en gooit als eerste de 2 dobbelstenen.
3. De dobbelsteen met kleuren bepaalt welke ijsbeer gaat spelen en de genummerde dobbelsteen bepaalt om welke vak wordt gespeeld van die kolom (verder route genoemd).  
Let op: de ijsbeer wordt niet verplaatst naar dit vak, maar blijft staan waar hij op dat moment staat.
4. In totaal zijn er nu 6 combinaties mogelijk waar de werper op heeft gegooid met 6 verschillende gevolgen.  
Hij heeft op een vak gegooid...
  - 4.1. in zijn eigen route\* waar een ijsschots ligt.
  - 4.2. in zijn eigen route waar een wak is.
  - 4.3. in zijn eigen route waar zijn eigen ijsbeer op staat.
  - 4.4. in andermans route waar een ijsschots ligt.
  - 4.5. in andermans route waar een wak is.
  - 4.6. in andermans route waar een ijsbeer op staat.

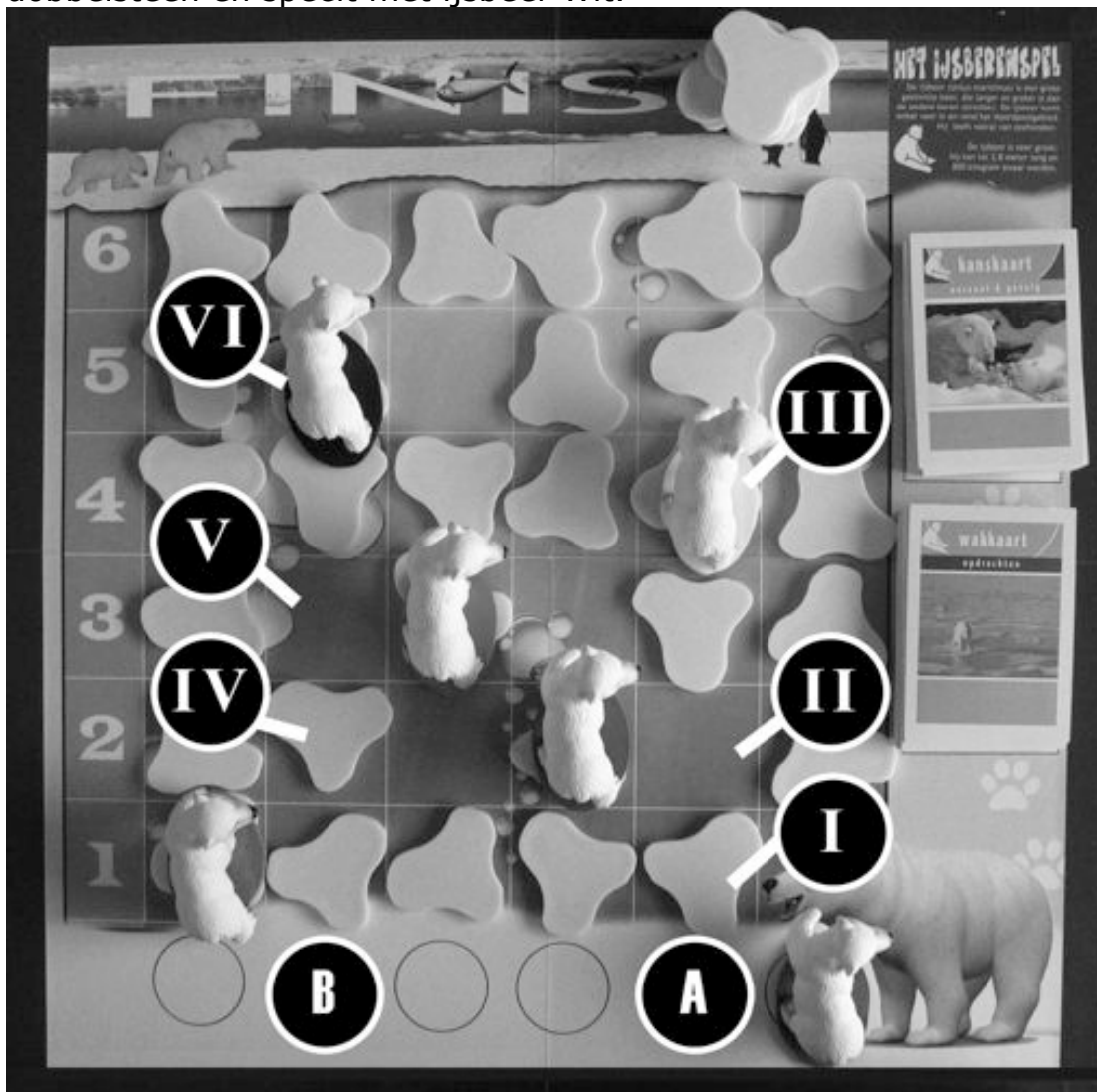
\*Iemand heeft in zijn eigen route gegooid als de kleur van de dobbelsteen overeenkomt met de kleur van zijn ijsbeer.

Lukt het je om met de dobbelstenen in je eigen route te gooien dan heb je hier meestal voordeel van.

De 6 mogelijkheden en gevolgen staan op de volgende bladzijde.



In onderstaand voorbeeld is speler A de werper van de dobbelsteen en speelt met ijsbeer Wit.



- I. Dobbelsteenworp: wit & 1 = **Eigen ijsschots**  
Gevolg: de ijsbeer mag 1 stap vooruit tenzij hier een wak ligt. Dan dient er een wakkaart te worden gepakt. Wordt deze goed uitgevoerd dan mag de speler de ijsschots terug leggen op het bord en mag hij een stap vooruit.
- II. Dobbelsteenworp: wit & 2 = **Eigen wak**  
Gevolg: de speler krijgt een vraagkaart.  
Antwoord juist:  
De ijsschots waar om gespeeld wordt mag worden terug gelegd op het bord. De ijsbeer mag geen stap vooruit.  
Antwoord niet juist:  
Er gebeurt niets.
- III. Dobbelsteenworp: wit & 4 = **Eigen ijsbeer**  
Gevolg: de ijsbeer mag 1 stap vooruit. Ligt hier een wak



dan mag hij eerst een ijsschots van de stapel pakken en terug leggen op het bord.

- IV. Dobbelsteenworp: zwart & 2 = **Andermans ijsschots**  
Gevolg: de werper (degene die de dobbelsteen heeft gegooid) stelt de andere speler voor de keuze of hij een kanskaart of een vraagkaart wil.

Indien de speler wiens kleur is geworpen kiest voor een kanskaart dan gelden de regels zoals beschreven onder 'kanskaart' (zie Hoofdstuk 7 Kanskaarten).

Indien de speler kiest voor een vraag, dan pakt de werper een vraagkaart en leest de vraag voor.

Antwoord juist:

De ijsbeer mag 1 stap vooruit tenzij hier een wak ligt. Dan dient er een wakkaart te worden gepakt. Wordt deze goed uitgevoerd dan mag de speler de ijsschots terug leggen op het bord en mag hij een stap vooruit.

Antwoord niet juist:

De ijsschots wordt weggenomen waar om gespeeld wordt. Deze gaat naar de stapel.

- V. Dobbelsteenworp: zwart & 3 = **Andermans wak**  
Gevolg: de werper pakt een vraagkaart en leest de vraag voor aan de speler wiens kleur is geworpen.

Antwoord juist:

De ijsschots waar om gespeeld wordt mag worden terug gelegd op het bord. De ijsbeer blijft echter wel staan.

Antwoord niet juist:

Er gebeurt niets.

- VI. Dobbelsteenworp: zwart & 5 = **Andermans ijsbeer**  
Gevolg: De werper leest een kanskaart voor aan degene wiens kleur hij heeft gegooid.

5. Nadat de eerste speler heeft gegooid en een van bovenstaande opties zijn uitgevoerd mag de speler links van de werper de 2 dobbelstenen werpen.

6. De ijsbeer die als eerste voorbij de 6 vakken is en het meer met vissen bereikt is **winnaar**.



## 7. Wakkaart

Een wakkaart dient gepakt te worden wanneer je een stap vooruit of achteruit moet en daar geen ijsschots ligt. Je belandt dus in een wak. Ook kan je een wakkaart krijgen als je een kanskaart hebt gepakt. Degene die de wakkaart krijgt dient deze zelf te pakken.

Wanneer je een wakkaart hebt en je hebt de opdracht goed voltooid, dan win je de ijsschots terug en ga je een stap vooruit.

Indien je de opdracht niet goed hebt uitgevoerd gebeurt er niets.

Een wakkaart bestaat uit 1 van de volgende drie opdrachten:

- "beschrijven"-opdracht: beschrijf een dier, maar een aantal woorden mag je niet gebruiken. De andere spelers dienen te raden welk dier je beschrijft.
- "dierengeluiden"-opdracht: doe het geluid van een dier na zonder deze uit te beelden en laat de anderen raden welk dier het is.
- "uitbeeld"-opdracht: beeld een dier uit welke op het kaartje staat. De andere spelers dienen te raden welk dier je uitbeeldt. Er mag geen geluid worden gemaakt tijdens het uitbeelden.

Degene die het als eerste goed raadt mag zelf ook een stap vooruit. Indien dit een wak is dient deze speler ook weer een wakkaart te pakken.

## 8. Kanskaarten

Wanneer men een kanskaart krijgt of kiest dan dient deze te worden voorgelezen door de werper van de dobbelstenen. Wanneer er een positieve oorzaak is voor het milieu dan is dit positief voor degene wiens kleur is gegooid, maar kan ook positieve gevolgen hebben voor anderen. Negatieve oorzaken werken uiteraard andersom. Statistisch gezien zal degene die kiest voor een kanskaart er meer voordeel aan beleven.

Algemene regels voor de kanskaarten:

1. Win je een ijsschots van de stapel, maar heb je daarvoor geen plaats dan gebeurt er niets.
2. Win je een ijsschots van een andere deelnemer dan mag je deze in ieder willekeurig vak in jouw rij leggen. Is hier geen plaats voor dan mag je evengoed een ijsschots wegpakken en naar de stapel verplaatsen.
3. Verlies je een ijsschots aan een andere deelnemer dan mag de winnaar hiervan iedere willekeurige ijsschots pakken die hij wilt.
4. Een ijsschots waar een ijsbeer op staat kan niet worden weggehaald.



5. Wanneer een ijsschots moet worden ingeleverd dan dient dit een ijsschots te zijn die zo direct mogelijk voor de ijsbeer ligt. Ligt er geen ijsschots voor de ijsbeer, dan moet een ijsschots worden ingeleverd achter de ijsbeer.

## 9. De jokers (de pinguïns)

Ieder speler krijgt voor aanvang van het spel 1 pinguïn. Een pinguïn wordt ingezet voordat een vraag wordt gesteld. Indien de vraag goed wordt beantwoord:

- gaat de ijsbeer 2 stappen vooruit of
- krijgt de speler 2 ijsschotsen of
- krijgt de speler 1 ijsschots en mag hij 1 stap vooruit.

Dit mag de speler die de pinguïn inzet zelf bepalen.

Indien de vraag niet goed is beantwoord dan dient de speler 1 stap naar achteren te gaan. Ligt hier een wak dan mag hij hier eerst een ijsschots leggen.

De pinguïn mag maar 1x worden ingezet.

## 10. Handige tip

In de bak met vraagkaarten zitten in totaal 6 optiekaarten met een samenvatting van de speelmogelijkheden. Geef iedere speler zo'n optiekaart om snel vertrouwd te raken met de opties.



## 11. Spelen met minder dan 6 spelers

Bij minder dan 6 spelers gelden in sommige gevallen iets aangepaste regels.

### Spelen met 2 spelers

- Beide spelers kiezen bij aanvang 3 ijsberen. Degene die als eerste 3 ijsberen naar de overkant heeft gebracht is winnaar.
- Wanneer iemand een eigen ijsschots gooit dan mag hij of zij kiezen uit een vraagkaart of een kanskaart. De ijsbeer gaat dus niet automatisch een stap vooruit zoals wanneer het spel gespeeld wordt met 6 spelers.

### Spelen met 3 spelers

- Iedere speler kiest bij aanvang 2 ijsberen. Degene die als eerste zijn 2 ijsberen naar de overkant heeft gebracht is de winnaar.
- Verder gelden de aanpassingen zoals wanneer het spel gespeeld wordt met 2 spelers.

### Spelen met 4 spelers

- Iedere speler kiest bij aanvang 1 ijsbeer, net zoals bij 6 spelers. Maar beide koppels kiezen ook ieder 1 ijsbeer. Twee ijsberen zijn dus zogenaamde 'team ijsberen'.
- Een speler kan nu pas winnen wanneer hij ervoor gezorgd heeft (samen met zijn partner) dat zowel zijn eigen ijsbeer als ook de 'team ijsbeer' als eerste binnen is.
- Het is dus mogelijk dat wanneer de 2 'afzonderlijke' ijsberen van een koppel al binnen zijn en zij als eerste de 'team ijsbeer' naar de finish loodsen dat zij beide winnaar zijn.
- Voor opdrachten op de wakkaarten geldt dat 1 iemand van het koppel de opdracht uitvoert en de ander het juiste antwoord raadt.
- Indien er een vraag komt voor een team dan mag er geen pinguïn worden ingezet als joker.
- Wanneer een ijsbeer reeds is gefinished en het spel gaat nog door, dan gaat de beurt over naar de volgende wanneer deze kleur wordt gegooid. Je mag dus niet nog een keer gooien.

### Spelen met 5 spelers

- Er wordt gespeeld volgens de regels van 6 spelers, echter 1 ijsbeer doet niet mee. Wordt deze kleur gegooid dan gaat de beurt over naar de volgende. Je mag dus niet nog een keer gooien.