



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, 1 reserve ijspegel en 5 andere 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 aandurfte, 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 rode boten in de drie 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 draaipijl (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 pinguïnklaar. 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.

Neem bij de eerste paar spellen de tijd om de spelregels stap voor stap te volgen. Dat levert veel plezier op in latere spellen!

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 draaipijl 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. Er zijn kleine witte, middelgrote gele en grote groene vissen. Hoe groter de pinguïns zijn, hoe groter de vis die ze eten. Op het kaartje van de pinguïn kun je zien welke vis je kunt vangen. 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 pinguïnklaarje 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 en alle kanten op varen. 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.
- 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 (extra verplaatsing). 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.

Arresteren

Arresteren kan alleen in het ondiepe (lichter gekleurde) water. In het begin van het spel is arresteren dus nog niet mogelijk.

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

© 2015 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 (Sunny Games) 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:

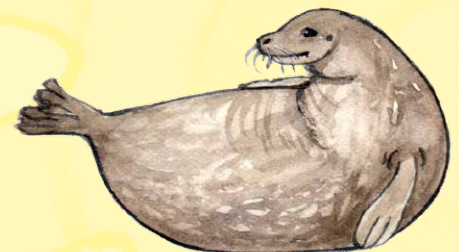
Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnospel.nl
www.zonnospel.nl

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

Earth Games
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

Ook verkrijgbaar:

Stop de Stropers, het eerste spel van Jouke Korf.





ANTARCTICA

co-operative strategy game

2 to 5 players • age 10+ • duration about 30 minutes

Game overview

Dive into the life of two young seals and two young penguins living at the South Pole. Together with your fellow players you make sure that all four of them can grow up to adults. There are two challenges. The ice floe on which the penguins and seals live is melting and some hunters are circling around, trying to shoot the animals.

The seals and penguins eat fish and krill shrimps. Each time they have eaten, they grow so that they can move further. But since the ice floe is getting smaller, they have to swim further and further to reach the fish shoals in the deep water.

The major risk for the animals is caused by the three hunters. Their boats move along the edge of the ice floe and dock at the coves to shoot the animals. With the melting of the ice, the hunters are getting closer to the centre of the ice floe. With patrol vessels and helicopters, you can keep a close watch on the hunters so that they cannot shoot. It is also possible to arrest one or two hunters.

Contents

Game board, 18 ice tiles (6 with and 12 without cracks), 3 red boats (the hunters), 3 krill cards with a hole for the patrol vessel, 3 yellow patrol vessels, 3 helicopters, 8 oval fish cards, 16 circular cards with seals and penguins, 5 task cards, 1 spare ice tile, 5 other spare cards.

Aim of the game

Together you take care that the four animals can safely eat. As soon as all animals have grown up, you win! When a penguin or seal gets shot, the game stops and you have lost. You also lose when you need to melt an ice tile with an animal on it.

Build-up of the game

In Antarctica all players have their own task. In the **basic game** these tasks will be carried out in a fixed order. In this way you will get comfortable with the game system. To increase challenge and dynamics, switch to the **advanced game**. In the **advanced game**, the tasks will be freshly distributed each round of play. If you dare, you can raise the game level even further to **seasoned player** or **expert**.

Basic game

Preparations

- Look over the game board. It shows six fixed ice areas and two types of water areas: the deep, dark blue water and the lighter coloured shallow water.
- Shuffle the 18 ice tiles and put them on the 18 shallow water parts. Take care that they are placed randomly. Each tile has two coves; these are the places where the animals will move into and out of the water. Make sure that the coves are in the right place.
- Take the red boats and place them in the three white coves.
- Put the three yellow patrol vessels into the krill cards and place them on their starting places. Put the three krill cards and the three yellow patrol vessels on their starting place.
- Shuffle the eight fish cards and place them randomly on the eight fish spots on the board. After that, take away the two empty cards and put them in the game box. There are now two empty fish spots.
- Place the three helicopter cards face down on the designated spaces in the lower left corner of the board. Turn one of them face up; this one is now ready to use. The other two are unmanned until further notice.
- Take the two young penguins (with number 2). They have just hatched; put them on the starting spaces with eggshells. Put the two young seals on the remaining two starting spaces.
- Place the other twelve animal cards on their spaces in the lower left corner of the board, from small to big.
- Choose a starting player together, for example the one who most recently made a boat trip. This player receives the task card with the spinning arrow (card number 1).
- The other four task cards are given to the other players. When playing with four, one player gets cards 4 and 5. With three, the starting player also takes the penguin card. With two, divide them as you wish.

Playing the game

The game is played in several rounds. Each round consists of five tasks that are carried out in a fixed order.

When playing the first few games, read the rules and follow them carefully. This will guarantee a lot of fun in later games!

1 Starting player: moving fish and hunters

The player that has the starting player card moves the fish and the hunters:

- Turn the spinning arrow firmly.
- First look to see which fish the arrow indicates. Move the two shoals with these fish to the two empty fish spots.
- Now look at the number belonging to the hunters. The three red boats leave their cove, move along the edge of the ice and dock at the first, second or third cove, depending on the number that the arrow indicates. They always move clockwise around the ice floe.
- When one or more hunters dock at an ice space with a seal or penguin, check if there is a patrol vessel on the water space near this cove. If not, you will need to deploy a helicopter (see below for rules on helicopters). When you do not have a helicopter, the animal will be shot and you have lost!

2 Penguins: moving, eating and growing

The player with this card takes care of the penguins. The penguins try to eat without being shot by the hunters. If a penguin manages to eat, it grows at the end of the turn. In the first round of play it is not possible to eat and grow, but if you take care it will probably be possible in the second round.

Moving:

- Each round, only one of the two penguins can move.
- Moving from one six-sided space to another counts as one move. The number of moves is indicated on the penguin card. Moving less is allowed.
- Moving into or out of the water is only possible at the coves.
- Penguins cannot move onto ice spaces where a red boat has docked, unless a patrol vessel or helicopter is watching this hunter.
- Coves with a red boat cannot be used to move into or out of the water, even if there is a patrol vessel or helicopter present.
- You can move over spaces with another animal, but at the end of your turn you need to land on an empty space.
- You have to end your turn on the ice, not in the water.

Eating:

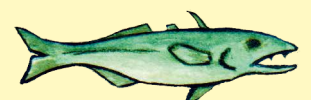
- There are two ways to get food: catching a fish or eating krill near a patrol vessel. In both cases you need to visit the six-sided space holding the fish shoal or the patrol vessel with krill.
- If you want to catch a fish, swim to one of the two shoals with the right fish species. There are small white fish, medium-size yellow fish and big green fish. The bigger the penguin, the larger the fish that it eats. On the penguin card you can see which fish you can catch. The fish shoal stays at its place (you only eat one fish).
- If you want to catch krill, you have to swim to a patrol vessel with a krill card. All animals, big and small, can eat krill. But it is available only three times in the game. Move the krill card to the lower right corner of the board (you eat all available krill).

Growing:

- At the end of a turn in which a penguin has eaten, it grows. Place a new penguin card on top of this penguin. Next turn, you can move this bigger penguin by taking the whole pile of penguin cards. You can grow only once each turn, therefore it is of no use to eat twice during one turn.
- When a penguin has eaten for the third time, it is fully grown up and can move only one step. But from now on, you may move both penguins each turn.

3 Seals: moving, eating and growing

The player with this card takes care of the seals. The seals move, eat and grow in exactly the same way as the penguins.





4 Patrol vessels: moving, patrolling and arresting

The player with this card is in charge of the three patrol vessels. The patrol vessels keep an eye on the hunters so that they cannot shoot the animals. Later on in the game, two patrol vessels can arrest a hunter together.

Moving:

- The patrol vessels may visit any water space and can move in any direction. Always place them at the center of the water spaces, they do not dock at the coves.
- You may move a total of four moves; going from one water space to an adjacent space counts as one step. The four steps can be divided between the three vessels.
- The krill shrimps love the warmer water around the vessels. Therefore, the krill cards are moved along with the patrol vessels. In this way you can bring food to the seals and penguins!

Patrolling:

- The patrol vessels keep watch over the cove or coves (often 1, sometimes 2) that are on the border of their water space.
- Penguins and seals can now visit this ice space without getting shot. Unless the ice space has a second cove with a hunter that is not being watched!

Arresting:

- To arrest a hunter, two patrol vessels have to meet each other on the space where the hunter has docked.
- When a hunter is arrested, it is removed from the game. Together with the red boat, one of the patrol vessels making the arrest is also removed. Put the boats next to each other on the lower right corner of the board.
- After the arrest you receive one additional helicopter. Turn it face up.
- The patrol vessels that are still in the game can use any remaining steps.
- With the next arrest, both patrol vessels are taken out of the game. Now you receive the third and last helicopter.
- The third hunter cannot be arrested, it always stays in the game.

5 Melting ice

The player with this card each round chooses one ice tile that will melt:

- First you have to melt one of the six tiles with cracks, then one without cracks, then one with cracks, and so on until there are no cracked tiles left. Then you melt a tile without cracks each turn until only the fixed ice area is left.
- Make a pile of the melted tiles on the lower right corner of the board. In this way, you can always check what kind of tile was melted in the previous round.
- The ice always remains connected. A second island may not be formed.
- You are allowed to melt a tile where a hunter is docked. In that case, *first* move the hunter to the first available empty cove (additional move). Watch out: an animal can be threatened this way!
- If you are forced to melt a tile that has an animal on it, you lose immediately! So keep watch for the last tile with cracks...

Deploying helicopters

Like patrol vessels, helicopters can keep watch over a hunter so that it cannot shoot. They can be put into action at any time, for example when a hunter has just docked near an animal. Put the helicopter on the water area, on the same spot where a patrol vessel would be. As soon as the hunters are replaced again, the helicopter is removed from the game. Put it on the lower right corner of the board. At the start of the game, there is one helicopter. You might earn two more by arresting hunters. The player with the patrol card decides when and where the helicopters are deployed. Save them for the right moment!

Helicopters can *not* be used for making arrests.

End of the game

The players win as soon as all four animals have eaten three times. You do not have to finish the round of play. The players lose if an animal gets shot or when you need to melt a tile with an animal on it.

Advanced game

Preparations

Preparations are largely the same as for the basic game. The only difference: after the starting player is chosen, this player also receives the four other task cards.

Playing

At the beginning of every round of play, the starting player spins the arrow and follows the effects as in the basic game. After that he or she shuffles the other 4 task cards. The player next to the starting player blindly draws a card from the hand of the starting player. The player immediately carries out this task as described in the basic game. After that, the next player draws a task card. When all tasks are done, pass the starting player card to the left. The new starting player collects the task cards, spins the arrow, lets the other players draw, and so on. You can also choose to let one player be the starting player for the whole game. When all patrol vessels are out of the game (after the second arrest), task card 4 is also removed from the game.

Arresting

Arresting is only possible in the shallow (lighter coloured) water. At the start of the game, arresting is not yet possible.

Helicopters

In the advanced game, the players decide together on the deployment of helicopters.

End of the game

You win when all animals are fully grown up *and have returned to a starting place of their own kind!*

Seasoned players and experts

Seasoned players play with two krill cards instead of three. The real experts try to win without any krill.

Colophon

© 2015 Sunny Games.

Author: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede, Holland.

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

Front image concept: Ronald Bakker, Amsterdam, Holland.

Rule text: Steven Michiel Rijdsijk (Sunny Games) en Anne Mijke van Harten (Earth Games).

Translator: Steven Michiel Rijdsijk.

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

Producer: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Many thanks to Bram, Bryan, Coralie, Donicio, Randy, Romaisa, Yannick and all other playtesters.

Publisher:

Sunny Games
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
The Netherlands
+31-72-5747825 (072-kristal)
info@sunnygames.eu
www.sunnygames.eu

'Co-operative games' is a trademark from Family Pastimes.

Also available:

Pinch the Poachers, the first game by Jouke Korf.





ANTARCTICA



ein kooperatives Strategiespiel
für 2 - 5 Spieler • ab 10 Jahre • Spieldauer ca. 30 Minuten

Spielüberblick

Tauche ein in das Leben von zwei jungen Robben und zwei jungen Pinguinen, die am Südpol wohnen. Zusammen mit deinen Mitspielern sorgst du dafür, dass alle vier erwachsen werden können. Zwei Herausforderungen müsst ihr euch stellen: der schmelzenden Eisscholle, auf der die Tiere leben und den Jägern, die nach den Tieren suchen.

Die Robben und Pinguine essen Fische und Krill. Jedes Mal, wenn sie gegessen haben, wachsen sie und können damit noch ein Stück weiter schwimmen. Da aber die Eisscholle an ihren Rändern schmilzt, müssen sie jedoch noch weiter schwimmen, um die Fischschwärme im tiefen Wasser zu erreichen.

Das größte Gefahr für die Tiere sind die drei Jäger. Deren Boote bewegen sich entlang der Eisscholle und halten in kleinen Buchten, um auf die Tiere zu schießen. Durch die Eisschmelze kommen die Jäger immer näher ans Zentrum der Scholle. Mit Patrouillenbooten und Hubschraubern kannst du die Bewegungen der Jäger sehr gut bewachen, so dass sie nicht zum Schießen kommen. Mit den Patrouillenbooten könnt ihr die Jäger auch fangen.

Inhalt

Spielplan, Spielregeln, 18 Eisflächen (6 mit und 12 ohne Risse), 3 rote Boote der Jäger, 3 Krill-Karten mit einem Loch für ein Patrouillenboot, 3 gelbe Patrouillenboote, 3 Hubschrauber, 8 ovale Fischkarten, 16 runde Karten mit Robben und Pinguinen, 5 Aufgabenkarten, 1 reserve Eisfläche und 5 weitere Reservekarten.

Spielziel

Zusammen sorgt ihr dafür, dass die vier Tiere sicher essen können. Sobald alle Tiere erwachsen sind, habt ihr gewonnen. Wenn eine Robbe oder ein Pinguin erjagt wurden, ist das Spiel sofort zu Ende und ihr habt verloren. Ihr habt auch verloren, wenn eine Eisfläche schmilzt auf dem ein Tier sitzt.

Spielaufbau

In Antarctica haben alle Spieler ihre eigene Aufgabe. Im **Basis-Spiel** werden alle Aufgaben der Reihe nach ausgeführt. So könnt ihr das Spiel leicht kennenlernen. Um die Anforderungen und die Dynamik zu erhöhen, könnt ihr zum **Fortgeschrittenen-Spiel** wechseln. Im Fortgeschrittenen-Spiel werden die Aufgaben in jeder Runde neue verteilt. Wenn ihr es wagt, könnt ihr die Anforderung noch steigern mit dem **Spiel für erfahrene Spieler** oder gar mit dem **Experten-Spiel**.

Basis-Spiel

Vorbereitungen

- Seht euch den Spielplan an. Er zeigt 6 feste Eisflächen und zwei verschiedene Wasserflächen: das dunkelblaue tiefe Wasser und das hellblaue flache Wasser.
- Mischt die 18 Eisflächen und legt sie auf die 18 hellblauen Wasserflächen. Achtet darauf, sie zufällig hinzulegen. Jede Fläche hat zwei Ausbuchtungen. Das sind die Stellen, an denen die Tiere in und aus dem Wasser kommen. Achtet darauf, dass sie an der richtigen Stelle liegen.
- Nehmt die 3 roten Boote und stellt sie in die drei weißen Ausbuchtungen.
- Legt die 3 gelben Patrouillenboote in die Löcher der Krill-Karten und platziert sie auf deren Startfeldern.
- Mischt die 8 Fisch-Karten und legt sie zufällig auf die 8 Fischgebiete des Spielplans.
- Danach legt ihr die zwei leeren Karten zurück in den Spielkarton. Es gibt nun zwei leere Fischgebiete.
- Stellt die 3 Hubschrauber verdeckt auf die vorgesehenen Plätze in der unteren linken Ecke des Spielplans. Drehe einen von ihnen um, dieser ist bereit zur Benutzung. Die beiden anderen sind bis auf weiteres unbemannt.
- Nehmt die zwei jungen Pinguine (mit Nummer 2). Sie sind gerade geschlüpft. Legt sie auf die Startplätze mit den Eierschalen. Die zwei jungen Robben legt ihr auf die verbliebenen Startplätze.
- Die anderen 12 Tier-Karten legt ihr auf deren Plätze in der unteren linken Ecke des Spielplans, sortiert von klein nach groß.
- Wählt gemeinsam einen Startspieler aus. Vielleicht denjenigen, welcher zuletzt eine Bootsfahrt gemacht hat. Dieser Spieler erhält

die Aufgaben-Karte mit dem Drehpfeil.

- Die anderen vier Aufgaben-Karten werden an die andern Spieler verteilt. Wenn ihr zu viert spielt, bekommt Spieler 4 die Karten 4 und 5. Bei drei Spielern bekommt der Startspieler die Pinguin-Karte. Bei zwei Spielern könnt ihr die Karten aufteilen wie ihr wollt.

Spielverlauf

Das Spiel wird in Runden gespielt. Jede Runde besteht aus fünf Aufgaben, die der Reihe nach befolgt werden. Während Ihr die ersten Male spielt, lest die Regeln und folgt ihnen sorgfältig. Das wird euch eine Menge Spaß in zukünftigen Spielen garantieren.

1 Startspieler: Fische und Jäger bewegen

Der Startspieler bewegt die Fische und Jäger:

- Dreht den Drehpfeil kräftig.
- Seht zuerst, auf welchen Fisch der Pfeil zeigt. Bewege die entsprechenden zwei Fischschwärme zu den freien Fischgebieten des Spielplans.
- Nun seht auf die Jäger und die entsprechenden Nummer: Die drei roten Boote verlassen ihre Ausbuchtungen, bewegen sich entlang der Eisscholle und halten in der ersten, zweiten oder dritten Ausbuchtung, entsprechend der Nummer auf die der Pfeil zeigt an. Die Boote bewegen sich im Uhrzeigersinn.
- Wenn ein Jäger an einer Eisfläche hält, auf der eine Robbe oder ein Pinguin sitzt, überprüft ihr, ob ein Patrouillenboot auf einer angrenzenden Wasserfläche steht. Wenn nicht, müsst ihr einen Hubschrauber einsetzen (seht weiter unten nach den Regeln für den Hubschrauber). Wenn ihr keinen Hubschrauber mehr habt, ist das Tier erjagt und ihr habt verloren!

2 Pinguine: bewegen, essen und wachsen

Der Spieler mit der Pinguin-Karte sorgt für die Pinguine. Die Pinguine versuchen zu essen, ohne von den Jägern erlegt zu werden. Wenn ein Pinguin es schafft zu essen, wächst er am Ende des Zuges. In der ersten Runde des Spiels ist es nicht möglich zu essen und zu wachsen, aber wahrscheinlich sorgt ihr dafür, dass es in der zweiten Runde möglich wird.

Bewegen:

- Jede Runde kann sich nur ein Pinguin bewegen.
- Die Bewegung von einer sechseckigen Eisfläche zu einer anderen zählt als eine Bewegung. Die Anzahl der möglichen Bewegungen zeigt die runde Karte an.
- Bewegungen in und aus dem Wasser sind nur an den Ausbuchtungen möglich.
- Pinguine können sich nicht über die Eisflächen bewegen an denen ein rotes Boot hält, es sei denn ein Patrouillenboot oder ein Hubschrauber bewacht den Jäger.
- Ausbuchtungen, an denen ein rotes Boot angedockt hat, können nicht benutzt werden, um ins oder aus dem Wasser zu gelangen. Auch dann nicht, wenn Patrouillenboot oder ein Hubschrauber in der Nähe sind.
- Über Eisflächen, auf denen andere Tiere stehen, können Pinguine bewegt werden, aber am Ende des Zuges müssen sie auf einem freien Feld landen.
- Der Zug muss immer auf dem Eis beendet werden.

Essen:

- Zwei Möglichkeiten gibt es an Futter zu kommen: Fische fangen oder Krill in der Nähe eines Patrouillenbootes essen. In beiden Fällen müsst ihr die sechseckige Fläche mit den Fischen oder das Patrouillenboot mit dem Krill besucht haben.
- Wenn ihr Fische fangen wollt, schwimmt zu einem der beiden Fischschwärme der richtigen Art. Es gibt kleine weiße Fische, mittlere gelbe Fische und große grüne Fische. Je größer der Pinguin ist, umso größer ist der Fisch, den er essen muss. Auf der Pinguin-Karte seht ihr, welche Art ihr fangen dürft. Der Fischschwarm bleibt, wo er ist (der Pinguin isst lediglich einen Fisch).
- Wollt ihr Krill essen, müsst ihr zu einem Patrouillenboot mit Krill schwimmen. Alle Tiere, kleine wie große, können Krill essen. Aber ihn gibt es nur drei Mal im Spiel. Nach dem Essen legt die Krill-Karte in die untere rechte Ecke des Spielplans.

Wachsen:

- Am Ende des Zuges, in dem ein Pinguin gegessen hat, wächst er. Legt dazu eine neue Pinguin-Karte auf den Pinguin. Im nächsten Zug kannst du den nun gewachsenen Pinguin über das



Verschieben des gesamten Stapels bewegen. Innerhalb eines Zuges kann nur einmal gewachsen werden. Es ist also nicht nützlich, während eines Zuges zwei Mal zu essen.

- Wenn ein Pinguin das dritte Mal gegessen hat, ist er vollständig ausgewachsen und kann sich nur noch einen Schritt weit bewegen. Aber ab jetzt kannst du beide Pinguine gleichzeitig bewegen.

3 Robben: bewegen, essen und wachsen

Der Spieler mit der Robben-Karte sorgt für die Robben. Die Robben bewegen, essen und wachsen exakt genauso wie die Pinguine.

4 Patrouillenboote: bewegen, Patrouillen und Verhaftung

Der Spieler mit dieser Karte ist für die drei Patrouillenboote verantwortlich. Die Patrouillenboote haben ein wachsames Auge auf die Jäger, damit diese nicht die Tiere erschießen. Im Verlauf des Spiels können dann zwei Patrouillenboote zusammen einen Jäger verhaften.

Bewegen:

- Patrouillenboote können auf jedes Wasserteil und in alle Richtungen bewegt werden. Sie werden stets auf die Mitte des jeweiligen Wasserteils gestellt. Sie docken an keiner Bucht an.
- In jeder Runde können die Patrouillenboote über 4 Züge bewegt werden, wobei als ein Zug der Wechsel von einem Wasserteil zu einem anliegenden Wasserteil gilt. Die 4 Züge können von einem einzelnen Boot getätigt oder auf mehrere Boote verteilt werden.
- Krill mag das warme Wasser rund um die Boote. Die Krill-Karten werden daher zusammen mit den Booten bewegt. Auf diese Weise können die Boote den Robben und Pinguinen Futter bringen!

Auf Patrouille:

- Die Patrouillenboote wachen über die Bucht bzw. Buchten (oft 1, manchmal 2), die an der Grenze ihres Wassergebietes liegen.
- Pinguine und Robben können sich nun auf den angrenzenden Eisgebieten befinden, ohne Angst haben zu müssen, erschossen zu werden. Sofern ein Eisteil noch eine zweite Bucht besitzt, die nicht an das Wasserteil des Patrouillenbootes grenzt, ist ein eventuell dort angedockter Jäger "sicher".

Verhaftung:

- Um einen Jäger festnehmen zu können, müssen sich zwei Patrouillenboote gleichzeitig auf einem Wasserteil befinden, das an eine Bucht grenzt, an der der Jäger angedockt hat.
- Wenn ein Jäger verhaftet wurde, wird er aus dem Spiel entfernt. Ebenfalls wird aber auch eines der Patrouillenboote entfernt, die an der Verhaftung teilgenommen haben. Die Boote werden nebeneinander auf der rechten unteren Ecke des Brettes gelegt.
- Nach der Verhaftung erhaltet ihr einen zusätzlichen Hubschrauber.
- Die noch im Spiel befindlichen Patrouillenboote können die eventuell verbliebenen Schritte nutzen.
- Nach der nächsten Verhaftung werden beide Patrouillenboote aus dem Spiel genommen und ihr erhaltet den dritten und letzten Hubschrauber.
- Der dritte Jäger kann nicht verhaftet werden. Er bleibt bis zum Schluss im Spiel.

5 Das Eis schmilzt

Der Spieler mit dieser Karte wählt in jeder Runde ein Eisfeld, das schmilzt:

- Zuerst muss ein Eisfeld mit Rissen schmelzen. In der nächsten Runde schmilzt ein Eisfeld ohne Risse usw. Wenn alle Eisfelder mit Rissen geschmolzen sind, schmilzt jede Runde ein Eisteil ohne Risse bis auch diese alle geschmolzen sind und nur noch die feste Eisfläche vorhanden ist.
- Stapelt die geschmolzenen Eisfelder am rechten unteren Spielfeldrand, so dass ihr jederzeit sehen könnt, was für ein Eisfeld in der letzten Runde geschmolzen ist.
- Das Eis muss immer eine Fläche ergeben. Eine zweite Insel kann nicht gebildet werden.
- Es können auch Eisfelder schmelzen, an denen ein Jäger angedockt hat. In diesem Fall muss der Jäger *zuerst* auf die nächste leere Bucht gesetzt werden (zusätzliche Bewegung). Aber Achtung! Dadurch kann auch ein Tier bedroht werden.
- Wenn ein Eisfeld schmilzt, auf dem sich ein Tier befindet, habt ihr sofort verloren. Also achtet besonders auf die letzten Eisteile mit Rissen.

Bereitstellen von Hubschraubern

So wie die Patrouillenboote können auch Hubschrauber die Jäger so bewachen, dass sie nicht schießen können. Hubschrauber können jederzeit in Aktion gesetzt werden, zum Beispiel wenn ein Jäger gerade in der Nähe eines Tieres angedockt hat. Setzt dann den Hubschrauber auf das entsprechende Wasserteil, und zwar auf die gleiche Stelle, wo ein Patrouillenboot stehen und absichern würde. Sobald ein Jäger wieder versetzt wird, muß der Hubschrauber aus dem Spiel entfernt werden. Legt ihn in die untere rechte Ecke des Spielbrettes.

Zu Beginn des Spiels gibt es einen Hubschrauber. Zwei weitere Hubschrauber können durch Verhaftungen hinzu kommen. Der Spieler mit der Patrouillen-Karte entscheidet, wann und wo Hubschrauber eingesetzt werden. Wartet auf den richtigen Moment!

Hubschrauber können *nicht* für eine Verhaftung verwendet werden.

Ende des Spiels

Ihr gewinnt, sobald alle vier Tiere dreimal gefressen haben. Habt ihr es geschafft, müsst ihr die Runde nicht zu Ende spielen. Ihr verliert, wenn ein Tier erschossen wird oder wenn ein Eisteil schmilzt, auf dem sich noch ein Tier befindet.

Fortgeschrittenen-Spiel

Vorbereitungen: Die Vorbereitungen sind weitgehend die gleichen wie für das Basisspiel. Der einzige Unterschied: Nachdem ein Startspieler gewählt wurde, erhält dieser auch die vier anderen Aufgabenkarten.

Spielen: Zu Beginn jeder Runde des Spiels dreht der Startspieler den Pfeil und folgt den Auswirkungen wie im Basisspiel. Danach mischt der Startspieler die anderen 4 Aufgabenkarten und ein weiterer Spieler zieht eine der verdeckten Aufgabenkarten. Er führt ebenfalls die Anweisungen aus. Danach ziehen nacheinander auch die anderen Spieler eine Karte und führen die Aufgaben aus. Wurden alle Aufgaben ausgeführt erhält der Spieler, der die zweite Aufgabenkarte gezogen hat, die Startspieler-Karte. Der neue Startspieler sammelt die Aufgabenkarten ein und dreht den Pfeil. Nach ihm können die anderen Spieler ziehen und so weiter... Ihr könnt euch auch dafür entscheiden, dass ein Spieler das ganze Spiel über Startspieler ist.

Wenn alle Patrouillenboote aus dem Spiel entfernt worden sind (nach der zweiten Verhaftung), wird auch die Aufgabenkarte 4 aus dem Spiel entfernt.

Verhaftung: Eine Verhaftung ist nur im flachen Wasser (helle Wasserteile) möglich. Zu Beginn des Spiels ist eine Verhaftung noch nicht möglich.

Hubschrauber: In dieser Spielvariante entscheiden die Spieler gemeinsam über den Einsatz der Hubschrauber.

Ende des Spiels: Ihr gewinnt, wenn alle Tiere erwachsen sind und zu dem Startplatz ihrer Art zurückgekehrt sind!

Spiel für erfahrene Spieler und Experten

Erfahrene Spieler spielen mit zwei anstelle von drei Krill-Karten. Die wahren Experten versuchen, ohne Krill zu gewinnen.

Impressum

© 2015 Sunny Games.

Autor: Jouke Korf (www.joukekorf.nl), Enschede, Holland.

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

Bild Kartonvorderseite: Ronald Bakker, Amsterdam, Holland. Spielregeln: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) und Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Holland.

Übersetzter: Lars Kulik und Marc Schreiber (Olduvai).

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

Hersteller: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Holland.

Dank an Bram, Bryan, Coralie, Donicio, Randy, Romaisa, Yannick und all die anderen Spieletester.

Herausgeber:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Die Niederlande

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu



ANTARCTICA



jeu de stratégie coopératif

2 à 5 joueurs • à partir de 10 ans • durée: environ 30 min.

Vue d'ensemble

Plongez dans la vie de deux jeunes pingouins et deux jeunes phoques du pôle sud. Avec vos partenaires, assurez-vous que tous les quatre puissent grandir jusqu'à l'âge adulte. Vous aurez deux défis à relever: le morceau de banquise sur lequel ils vivent est en train de fondre, et des chasseurs rôdent et tentent de les tuer.

Phoques et pingouins se nourrissent de poissons et de krill*. Chaque fois qu'ils ont mangé, ils grandissent et peuvent alors nager plus loin. Mais leur fragment de banquise diminue ce qui les éloigne encore les bancs de poissons qu'ils doivent aller chercher dans les profondeurs. Le plus grand risque vient des trois chasseurs. Leurs bateaux croisent le long de la banquise, et accostent dans les criques pour tirer sur les animaux. A cause de la fonte des glaces, ils peuvent s'approcher de plus en plus du centre du fragment de banquise. Avec les patrouilleurs et les hélicoptères, vous pouvez les surveiller de près, pour les empêcher de tirer. Vous pouvez aussi en arrêter un ou deux.

* Krill: Plancton des mers froides essentiellement formé de petites crevettes. Le krill est la nourriture principale de la baleine bleue.

Contenu

Plateau, règle de jeu, 18 tuiles "glace" (6 avec fissures, et 12 sans), 3 bateaux rouges (chasseurs), 3 cartes "krill" avec un trou pour le bateau patrouilleur, 3 patrouilleurs jaunes, 3 hélicoptères, 8 cartes poisson ovales, 16 cartes rondes "phoques" et "pingouins", 5 cartes "tâche", 1 tuile "glace" et 5 autres cartes en réserve.

But du jeu

Ensemble, assurez-vous que les quatre animaux puissent se nourrir tranquillement. Dès que les quatre animaux ont fini de grandir et sont devenus adultes, vous avez gagné! Si un pingouin ou un phoque est tué, le jeu s'arrête et vous avez perdu. Le jeu est aussi perdu si un animal se trouve sur le morceau de banquise qui fond (si vous devez enlever une tuile où se trouve un animal).

Fonctionnement

Dans Antarctica, chaque joueur a sa propre tâche à accomplir. Dans le **Jeu de base** ces tâches sont effectuées dans un ordre fixé. Vous vous familiariserez ainsi avec le jeu. Ensuite, pour un jeu plus dynamique, et plus de difficulté, passez au **Niveau supérieur**. Les tâches sont alors redistribuées à chaque tour. Et si vous l'osez, vous pouvez tenter le niveau **Joueur chevronné** ou **Expert**.

Jeu de base

Préparation

- Observez le plateau: vous voyez six zones de glace fixes, et deux types de zones d'eau différentes, bleu foncé pour l'eau profonde, et bleu plus clair pour l'eau peu profonde.
- Mélangez les 18 tuiles "glace" et posez les sur les 18 zones d'eau bleu clair. Prenez soin de les placer au hasard. Chacune présente deux encoches: ce sont les criques par où les animaux entreront ou sortiront de l'eau. Assurez-vous que ces encoches soient bien placées.
- Placez les bateaux rouges sur les trois encoches indiquées en blanc.
- Placez les trois bateaux jaunes dans les cartes "krill" (avec le trou en forme de bateau), puis placez chacune sur leur case départ (indiquée par sa forme, sur le plateau).
- Mélangez les huit cartes "poissons" et placez-les au hasard sur les huit ovales marqués sur le plateau. Retirez ensuite les deux cartes vides et remettez-les dans la boîte. Il y a maintenant deux cases "poissons" libres.
- Placez les trois hélicoptères, face cachée, sur les cases indiquées, en bas à gauche du plateau. Retournez en un, face visible. Il sera alors prêt à être utilisé. Les deux autres sont inutilisés jusqu'à nouvel ordre.
- Prenez les deux jeunes pingouins (cartes avec le chiffre 2). Ils viennent juste d'éclore. Placez-les sur les deux cases avec les coquilles d'oeuf. Placez les deux jeunes phoques sur les deux autres cases départ.
- Placez ensuite les 12 autres cartes "animal" à leur place, en bas, à gauche du plateau, du plus petit au plus grand.
- Décidez qui commencera. Par exemple, celui qui aura fait un

voyage en bateau le dernier. Il recevra la carte "tâche" avec la flèche tournante (carte no 1).

- Les quatre autres cartes "tâche" iront aux autres joueurs. Si vous jouez à quatre, l'un des joueurs prendra les cartes 4 et 5. À trois, le premier joueur prendra aussi la carte "pingouins". À deux, répartissez-vous les cartes comme bon vous semble.

Le jeu

Il se joue en plusieurs tours. Chacun se décompose en cinq actions (tâches) qu'il faut accomplir dans un ordre précis. Lors des quelques premières parties, lisez et suivez attentivement la règle. Les parties suivantes n'en seront que plus passionnantes!

1 Premier joueur: Déplacer les poissons et les chasseurs

Le joueur qui démarre déplacera poissons et chasseurs:

- Faites tourner énergiquement la flèche.
- Regarder quel poisson elle indique. Vous déplacerez les deux bancs de poissons correspondant vers les cases "poissons" vides.
- Regarder ensuite le chiffre correspondant aux chasseurs. Les trois bateaux rouges vont quitter la crique où ils se trouvent, navigueront le long de la glace, pour accoster à la première, deuxième ou troisième crique qu'ils rencontreront, selon le chiffre indiqué par la flèche. Ils se déplacent toujours le long de la banquise, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Quand un ou plusieurs chasseurs accostent sur une surface de glace où se trouve un phoque ou un pingouin, vérifiez qu'un patrouilleur se trouve sur une case voisine. Si ce n'est pas le cas, vous devez envoyer un hélicoptère (voir les règles sur l'hélicoptère). Si vous n'en avez pas, l'animal est tué et le jeu est perdu.

2 Les pingouins: déplacement, nourriture et croissance

Le joueur qui détient cette carte doit s'occuper des pingouins.

Ceux-ci essaient de se nourrir en échappant aux chasseurs. Quand l'un d'eux parvient à manger, il grandit à la fin du tour. Au premier tour ils ne peuvent pas manger et grandir, mais vous pourrez probablement faire en sorte que ce soit possible pour le second tour.

Déplacement:

- A chaque tour, un des deux pingouins seulement pourra se déplacer.
- Passer d'une case hexagonale à une autre compte pour un déplacement. Il pourra parcourir autant (ou moins) de cases qu'indique le chiffre sur la carte "pingouin".
- Entrer dans l'eau ou en sortir n'est possible que par les criques.
- Les pingouins ne peuvent pas aller sur les cases "glace" où un bateau rouge est à quai si celui-ci n'est pas surveillé par un patrouilleur ou un hélicoptère.
- Les criques où se trouvent un bateau rouge ne peuvent pas être utilisées pour entrer dans l'eau ou en sortir, même si un patrouilleur ou un hélicoptère s'y trouve.
- Vous pouvez passer sur une case où se trouve un autre animal, mais vous devez terminer votre tour sur une case vide.
- Votre tour doit se terminer sur la glace et non dans l'eau.

Nourriture:

- Il y a deux façons de se nourrir: attraper un poisson, ou manger du krill près d'un bateau patrouilleur. Dans les deux cas, vous devez aller sur l'hexagone où se trouve le poisson ou le bateau.
- Si vous souhaitez attraper un poisson, nagez jusqu'à l'un des deux bancs correspondant à l'espèce de poisson spécifiée sur la carte "pingouin". Il y a des petits poissons blancs, des moyens jaunes et des gros verts. Plus celui-ci est grand, plus le poisson qu'il mangera sera gros. Les bancs de poissons restent en place: en effet, le pingouin ne mange qu'un poisson.
- Si vous voulez manger du krill, nagez jusqu'à un bateau patrouilleur sur une carte "krill". Enlevez alors la carte et placez-la en bas à droite du plateau. Tous les animaux, petits ou grands, peuvent en manger, mais cela ne pourra se faire que trois fois dans le jeu. Tout le krill disponible aura alors été mangé.

Croissance:

- A la fin d'un tour lors duquel un pingouin s'est nourri, il grandit. Placez une nouvelle carte pingouin sur la précédente. Au tour suivant, vous pourrez déplacer ce pingouin, plus gros, en déplaçant la pile. Vous ne pouvez les faire grandir qu'une fois en un tour, et de toutes façons, manger plusieurs fois serait sans effet.
- Quand un pingouin a mangé pour la troisième fois, il a atteint sa



taille adulte. Il ne se déplacera plus alors que d'une case à la fois. Mais dorénavant, vous pourrez déplacer 2 pingouins à chaque tour.

3 Les phoques: déplacement, nourriture et croissance

Le joueur qui détient cette carte s'occupera des phoques. Ceux-ci se déplaceront, mangeront et grandiront exactement de la même façon que les pingouins.

4 Les bateaux patrouilleurs: Déplacements, patrouilles et arrestation

Le joueur qui détient cette carte est en charge des trois vaisseaux patrouilleurs. Ceux-ci ont un œil sur les chasseurs qui, ainsi ne peuvent pas tirer sur les animaux. Plus tard dans le jeu deux patrouilleurs peuvent arrêter ensemble un chasseur.

Déplacement:

- Les patrouilleurs peuvent se déplacer vers n'importe quel endroit et dans n'importe quel direction sur l'eau. Placez-les toujours au centre des cases, ils n'accostent pas dans les criques.
- Vous pouvez au total effectuer quatre déplacements. Un déplacement se fait d'une case à une autre, voisine. Les quatre déplacements peuvent être répartis entre les trois bateaux.
- Les crevettes du krill aiment l'eau plus chaude autour des bateaux. Les cartes "krill" sont donc déplacées en même temps que les bateaux patrouilleurs. Vous apportez ainsi de la nourriture aux phoques et aux pingouins!

Patrouille:

- Les bateaux surveillent la crique ou les criques (souvent une, parfois deux) qui sont sur les bords de la case où ils se trouvent.
- Phoques et pingouins peuvent alors se rendre sur la case surveillée sans craindre de se faire tuer. A moins que cette case n'ait deux criques et qu'un chasseur qui n'est pas surveillé s'y trouve!

Arrestation:

- Pour arrêter un chasseur, deux bateaux patrouilleurs doivent se rencontrer sur une case où un chasseur est à quai.
- Quand un chasseur est arrêté, il est retiré du jeu. Un des bateaux patrouilleurs ayant effectué l'arrestation est lui aussi retiré du jeu. Mettez alors ces bateaux côte à côte dans le coin en bas à droite du plateau.
- Après l'arrestation, vous recevez un hélicoptère supplémentaire. Retournez-le face visible.
- Les patrouilleurs restant en jeu peuvent utiliser les déplacements restants.
- Lors de l'arrestation suivante, les deux patrouilleurs restants sont retirés du jeu. Vous recevez alors le troisième et dernier hélicoptère.
- Le troisième chasseur ne peut pas être arrêté, il reste toujours en jeu.

5 La fonte des glaces

Le joueur qui détient cette carte devra, à chaque tour, choisir quelle partie de la banquise fondra:

- D'abord, c'est une zone avec des fissures qui fondra. Vous devez donc enlever une des tuiles avec fissures. Ensuite, une sans fissures, puis une avec, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des tuiles avec fissures. Vous enlèverez ensuite des tuiles sans fissures jusqu'à ce qu'il ne reste que la partie fixe de la banquise.
- Les tuiles retirées sont mises en pile dans le coin en bas à droite du plateau. Vous pouvez ainsi toujours voir quelle a été la précédente qui a fondu.
- Les tuiles doivent toujours rester en contact. Une nouvelle île ne peut pas se former.
- Il est possible de faire fondre une tuile où un chasseur est à quai. dans ce cas déplacez d'abord le chasseur vers la première crique disponible (déplacement supplémentaire). Attention: un animal pourrait alors être menacé!
- Si vous êtes forcé de faire disparaître une tuile où se trouve un animal, vous perdez immédiatement. Soyez donc prudent avec la dernière tuile fissurée.

Déployer les hélicoptères

Comme les bateaux patrouilleurs, les hélicoptères surveillent les chasseurs pour les empêcher de tuer. Ils peuvent entrer en action n'importe quand, par exemple quand un chasseur vient d'accoster près d'un animal. Posez l'hélicoptère sur l'eau, de la même façon que les

bateaux. Lorsque le chasseur surveillé est parti pour se replacer ailleurs, l'hélicoptère est retiré du jeu, et placé en bas à droite du plateau.

Au début de la partie, il y a un hélicoptère. Vous pouvez en obtenir deux autres en arrêtant des chasseurs.

Le joueur qui détient la carte "patrouille" décide quand et où les hélicoptères seront déployés. Sachez les utiliser au bon moment! Les hélicoptères *ne peuvent pas* être utilisés pour réaliser une arrestation.

Fin du jeu

Les joueurs gagnent dès que les quatre animaux ont mangé trois fois. Il n'est pas alors nécessaire de finir le tour. Ils perdent si un animal est tué ou s'il se trouve sur une tuile qui fond.

Niveau supérieur

Préparation

La préparation est la même que pour le jeu de base. Seule différence: le premier joueur, après avoir été choisi, reçoit toutes les cartes "tâche".

Le jeu

Au début de chaque tour, le premier joueur tourne la flèche et en suit les directives comme dans le jeu de base. Ensuite il (ou elle) mélange les quatre autres cartes "tâche". Le joueur suivant en tire une au hasard et l'accomplit immédiatement, de la même façon que dans le jeu de base. Puis le joueur qui suit en tire une autre, et ainsi de suite. Quand toutes les tâches ont été effectuées, la carte du premier joueur est passée à son (sa) voisin(e) de gauche. Le nouveau premier joueur récupère les quatre cartes tâches, tourne la flèche, fait tirer au hasard une "tâche" aux autres joueurs, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi décider que le premier joueur reste le même pendant toute la partie.

Quand tous les bateaux patrouilleurs sont sortis du jeu (après la seconde arrestation), la carte "tâche" no 4 est aussi retirée.

Arrestation

Une arrestation n'est possible que dans la zone d'eau peu profonde (bleu clair). Au début du jeu, l'arrestation n'est pas encore possible.

Hélicoptères

Dans ce niveau, les joueurs décident ensemble du déploiement des hélicoptères.

Fin du jeu

Vous gagnez lorsque tous les animaux ont fini leur croissance *et sont retournés à leur case départ respective!*

Joueurs chevronnés ou Experts

Les joueurs chevronnés jouent avec 2 cartes "krill" au lieu de 3. Les vrais experts essaient de gagner sans utiliser les cartes "krill".

Colophon

© 2015 Sunny Games.

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

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

Concept image: Ronald Bakker, Amsterdam, Hollande.

Règle: Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) et Anne Mijke van Harten (Earth Games), Loenen, Hollande.

Traducteurs: Chantal Tardieu et Philippe Cappellet (Jeux de Traverse), Merlimont, France. www.jeux-de-traverse.com

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

Fabricant: Nederlandse Spellen Fabriek, Medemblik, Hollande.

Remerciements à Bryan, Coralie, Donicio, Romaisa, Yannick et tous les autres.

Éditeur:

Sunny Games

Keizerfazant 54

1704 WL Heerhugowaard

Les Pays-Bas

+31-72-5747825 (072-kristal)

info@sunnygames.eu

www.sunnygames.eu