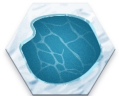
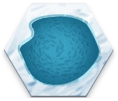
<u>Wie het eerst bij de finish is wint.</u>
In je beurt doe je 2 dingen: LEGGEN en LOPEN

1. LEGGEN

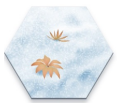
Pak gesloten tegel en leg deze ergens op een leeg vakje op het spelbord.
NB niet over rand van spelbord.



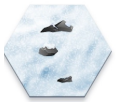
WATER: **niveau 1** (net als spelbord)
= blokkade



WATER MET VIS: **niveau 1** (net als spelbord)
= blokkade & BEER neutralisatie



LAND: **niveau 2** (net als start & finish)



BERG: **niveau 3**
+ haal schat uit grabbelzak en plaats deze op berg
vervang wit blokje door ijsbeer
zwarte & witte blokjes gaan uit het spel

2. LOPEN

Met poppetje **(2 ENERGIE.)** óf ijsbeer **(3 ENERGIE)**. Je mag lopen over land, berg en ijs (het spelbord), Inclusief de halve vakjes aan de randen en de hoeken van het spelbord! Niet over water.

<u>Energie kosten voor:</u>
Eén vakje rechtuit (zelfde niveau), omhoog of omlaag lopen*, een iglo bouwen**, of een schat ophalen**
*Je kan niet direct van niveau 1 naar niveau 3, of vice versa. Dit moet altijd via niveau 2.
**Dit kan alleen daar, waar je poppetje is.

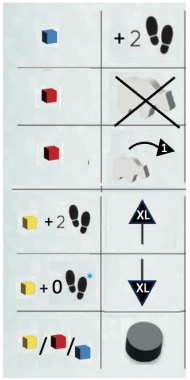
*Omlaag is alleen gratis als je nog energie hebt! Is je energie op, dan wachten tot volgende beurt.

Een **iglo bouwen** mag op: ijs (spelbord), land en berg. Niet op: water, de start, finish, halve vakjes en hoeken speelbord. Max 1 iglo per vakje. In iglo ben je veilig voor beer.

Je kunt andermans poppetje **aanvallen** door met de ijsbeer naar het vakje van dat poppetje te lopen. Poppetje moet dan terug naar start, of naar een iglo. Jezelf aanvallen mag niet. 2 beren mogen nooit op zelfde vakje. Beer mag niet op vakje met iglo, start, of finish. Heeft beer na aanval nog energie over, dan mag hij verder lopen/aanvallen.

Wat kun je met de schatten?

Blauw = Blauwe besjes. Rood (Vuur) = fakkel. Geel = touw.



Blauwe besjes geven 2 extra energie. Je mag er voor kiezen om maar 1 extra energie te gebruiken, maar dan verlies je de andere.

Met fakkel kun je een beren aanval afslaan. De beer gaat terug naar waar hij zojuist vandaan kwam. Zijn energie voor deze beurt is op. NB staan meerdere poppetjes op één vakje, dan is één fakkel genoeg.
Met een fakkel kun je ook met je poppetje over een vakje met een beer erop lopen. Zet de beer dan 1 plek opzij. Deze “opzij-move” moet wel legaal zijn en je mag er niet een ander mee aanvallen.

Met touw en 2 energie kun je wel direct van niveau 1 naar niveau 3!
Met touw en 0 energie kun je wel direct van niveau 3 naar niveau 1!
*Maar alleen als je nog energie hebt!

Wil je naar/via vakje met andermans iglo, dan moet je deze persoon een schat geven. Jij bepaalt welke. Kun je niet betalen, dan mag je er niet langs. Kun je wel betalen, dan mag de eigenaar je niet weigeren.

Alleen als je een schat gebruikt als betaalmiddel, blijft hij in het spel. Gebruik je een schat op een andere manier dan gaat hij, na gebruik, uit het spel. Je kunt meerdere schatten tegelijk gebruiken.

Bijzondere regels:

1. Van start naar finish moet er altijd minstens één (blokkade) vrije route zijn. Dus zonder: water, berg (waar je nog niet overheen kunt), iglo of beer. NB Een beer mag in zijn loop wel deze route blokkeren, maar niet aan het begin of eind van zijn beweging.
2. Van andermans poppetje naar finish moet er altijd minstens één (blokkade) vrije route zijn. Dus zonder: water, berg (waar je nog niet overheen kunt), of iglo. NB beer mag hier wel blokkeren. En iemands eigen iglo is geen blokkade.
3. Met je eigen poppetje mag je wel een geblokkeerd gebied binnen gaan, of zo’n gebied voor je poppetje creëren. Maar let op: Je bent dan vogelvrij. D.w.z. zolang je in dat gebied bent, mogen de andere spelers je wel helemaal blokkeren. (zie spelregelboekje voor meer uitleg.)

Zijn de **tegels op** en heeft nog niemand de finish bereikt? Dan spelen we verder, maar de beren mogen dan <u>niet</u> meer lopen! Andermans poppetje zou dan dus wel volledig ingesloten kunnen raken. En waarschijnlijk wint in dit geval dus degene die vooraan staat, of iemand met de juiste schatten. Want bijv. met een fakkel mag je nog wel via een beer lopen en deze één plek opzij zetten.