

IGLU POP



IGLU POP

Das Spiel, bei dem Sie eiskalt erwischt werden!

Für 2-6 coole Eisriesen ab 7 Jahren

Der kleine Eisriese soll Fischstäbchen einkaufen. Also läuft er zum Markt von Grönfjord. Ob in den lustigen Schneedosen, die da unterwegs herumstehen, wohl auch Fischstäbchen drin sind??? Neugierig fängt er an, die Iglus zu schütteln und daran zu horchen. Aber das, was da in den Iglus vergnügt herumpurzelt sind keine Leckerbissen, sondern Eskimokinder. Mit seinen guten Ohren erkennt der kleine Eisriese sofort, wie viele Kinder sich in jedem Iglu vor Lachen biegen. Und so haben die Arktisbewohner ein witziges Schüttelspiel erfunden, das sie IGLU POP nennen: Jeder Riese setzt einen Taler ein und wettet, dass er hören kann, wie viele Eskimos in jedem Iglu sind, wenn er sie nur einfach schüttelt. Rasch beginnt ein wildes Rütteln, Horchen, Fühlen und Staunen, bei dem immer alle Spieler pausenlos in Aktion sind. Eisklar, dass es da nicht bei einer Spielrunde bleibt...

Material:

12 Iglus (je 2 Iglu-Hälften zum Zusammenstecken)

33 Spielkarten

60 Eisriesentaler (Holzchips in 6 Farben)

ca. 100 Glaskugeln (davon werden 90 gebraucht, der Rest ist Reserve)

12 Klebeetiketten mit Igluzahlen von 2 bis 13

diese Spielregel

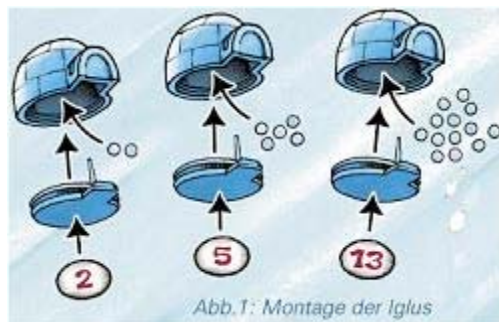


Vor dem ersten Spiel...

...werden die Iglus befüllt. Dazu legt ihr zwei Glaskugeln in eine Igluhälfte und steckt sie mit der anderen Igluhälfte zusammen. Auf den Igluboden klebt ihr das Etikett mit der Nummer 2. In das nächste Iglu füllt Ihr 3 Perlen und beklebt den Boden mit der Igluzahl 3. Ihr ahnt schon, wie es weitergeht? Richtig: In das

nächste Iglu, dessen Boden mit der Igluzahl 4 beklebt wird, kommen 4 Perlen... So macht ihr weiter bis zum letzten Iglu Nr. 13, in das ihr 13 Kugeln einfüllt. (Abb.1)

ACHTUNG! Bitte die Iglus erst dann zusammenstecken, wenn sich die richtige Anzahl Kugeln darin befindet! Es ist nämlich sehr schwer, sie anschließend wieder zu öffnen!!!



Jetzt kann das Spiel beginnen!

Ziel des Spiels:

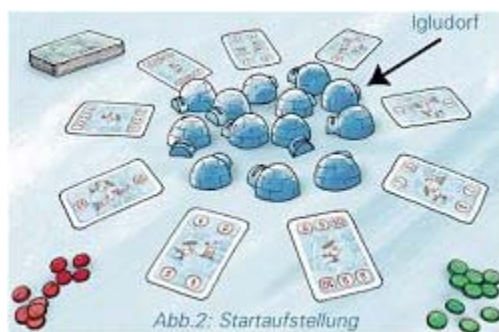
Wer die wertvollsten Spielkarten ergattert und dazu viele Eisriesentaler erobert, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Die befüllten Iglus werden als Igludorf in der Tischmitte abgestellt.

Die Spielkarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Dann werden neun davon offen um die Iglus herum ausgelegt (Abb.2). Jeder Spieler erhält zehn Eisriesentaler einer Farbe.

Igludorf



Aufbau einer Spielkarte:

Karten mit nur einer Zahl sind am schwierigsten zu ergattern, weil man genau das richtige Iglu dafür finden muss. Deshalb sind diese Karten 3 Punkte wert, was man an den drei Eskimos erkennen kann, die darauf abgebildet sind.

Karten mit zwei Zahlen haben wir einen Wert von 2 Punkten, weil auf ihnen zwei Eskimos abgebildet sind.

Auf Karten mit drei Zahlen ist nur ein Eskimo abgebildet. Deshalb zählt diese Karte einen Punkt.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler zählt laut bis 3. Dann greifen alle Spieler gleichzeitig in die Tischmitte, um Iglus zu schütteln. Dabei sind stets die Schüttel-Regeln (siehe unten) zu beachten.

Während des Schüttelns versucht jeder Spieler herauszuhören und einzuschätzen, wie viele Kugeln sich in den einzelnen Iglus befinden. Wer ein Iglu schüttelt, für das seiner Meinung nach keine passende Spielkarte ausliegt, stellt es wieder zurück ins Igludorf. Wer aber glaubt, ein Iglu gefunden zu haben, dessen Igluzahl mit einer Zahl auf den Spielkarten übereinstimmt, steckt einen seiner Eisriesentaler als Spieleinsatz in den Schlitz des Iglus und stellt es auf der gewünschten Karte ab (Abb.4). So lange noch Iglus im Dorf stehen, darf jeder Spieler, der noch Taler besitzt, weiter Iglus schütteln und diese in gleicher Weise auf Karten seiner Wahl abstellen.

Es dürfen auch mehrere Iglus auf die gleiche Karte gestellt werden.

Die Spielrunde endet, sobald alle Iglus auf Karten stehen oder kein Spieler weitere Iglus auf Karten stellen möchte.



Rot vermutet, dass sich im Iglu 4 oder 5 Kugeln befinden.

Deshalb stellt er das Iglu auf dieser Karte ab.

Die Schüttel-Regeln:

- Jeder Spieler darf immer nur ein einziges Iglu in der Hand halten.
- Jedes geschüttelte Iglu wird entweder mit einem Taler im Schlitz auf einer Karte abgestellt oder in das Igludorf zurückgestellt, um es den Mitspielern wieder zugänglich zu machen.
- Kein Spieler darf Iglus, die er nicht auf Karten abstellt, außerhalb des Igludorfes (z.B. vor sich selbst) abstellen.
- Es ist nicht erlaubt, auf den Igluboden zu sehen.
- Iglus dürfen nie ohne eingesteckten Taler auf Karten abgestellt werden.
- Iglus, die bereits auf Karten stehen, dürfen nicht mehr geschüttelt oder umgestellt werden.
- Wer bereits alle Taler eingesetzt hat, darf keine Iglus mehr schütteln.
- Jeder Spieler darf nur Taler der eigenen Farbe verwenden. Erbeutete Taler anderer Spieler zählen für ihn "nur" als Siegpunkte, sie dienen nicht als Einsatz.

Nun werden alle Karten, auf denen Iglus stehen, nacheinander im Uhrzeigersinn ausgewertet (mit welcher Karte begonnen wird, spielt keine Rolle). Dazu werden die Zahlen der Karte mit jedem darauf abgestellten Iglu (Zahl auf dem Igluboden) verglichen. Dabei sind folgende Fälle möglich:

1. Fall: Auf einer Karte steht nur ein Iglu

- Wenn die Igluzahl mit einer Zahl auf der Karte übereinstimmt, dann erhält der betreffende Spieler seinen Taler zurück und gewinnt die Karte. (Abb.5).



- Stimmt die Igluzahl nicht mit einer Zahl auf der Karte überein, geht der Eisriesentaler dieses Iglus verloren und wird aus dem Spiel genommen - am besten zurück in die Spielschachtel gelegt (Abb.6).



2. Fall: Auf einer Karte stehen mehrere Iglus

- Stimmen alle Igluzahlen mit Zahlen der Karte überein, erhält der Spieler mit der höchsten Igluzahl die Karte. Alle Spieler erhalten jeweils ihren eingesetzten Taler zurück (Abb. 7)



- Stimmt nur eine Igluzahl mit einer Zahl auf der betreffenden Karte überein, erhält dieser richtig liegende Spieler zusätzlich zur Karte und seinem Taler auch die Taler, die seine Mitspieler auf dieser Karte eingesetzt haben (Abb. 8)



- Stimmen mehrere Igluzahlen mit Zahlen der Karte überein, erhalten alle richtig liegenden Spieler ihren Taler zurück. Der Spieler mit der höchsten übereinstimmenden Zahl erhält außerdem die Karte und alle Taler falsch abgestellter Iglus seiner Mitspieler. Taler aus Iglus die er selbst falsch abgestellt hat, kommen aus dem Spiel. (Abb. 9).



Sind alle Iglus ausgewertet und Karten sowie Taler an die erfolgreichen "Schüttler" vergeben, werden alle wieder ins Dorf gestellt, gemischt und die ringsum liegenden Karten wieder vom Kartenstapel auf neun Stück aufgefüllt. Dann zählt der jüngste Spieler wieder auf 3 und die nächste Runde ist eröffnet...

Spielende:

Das Spiel endet nach der Runde, in der die ringsum ausliegenden Karten nicht mehr auf 9 Stück aufgefüllt werden können.

Es endet vorzeitig, wenn nach einer Spielrunde ein Spieler keine Taler der eigenen Farbe besitzt.

Sieger:

Nun wird der Sieger ermittelt: Jeder Spieler zählt die Eskimos zusammen, die auf seinen erbeuteten Karten abgebildet sind. Zu diesen Siegpunkten zählt er für jeden (fremden und eigenen) Taler in seinem Besitz je einen weiteren Siegpunkt dazu. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht, ist Sieger. Ihr könnt aber IGLU POP gleich mehrmals hintereinander spielen und die Punkte aller Spiele zusammenzählen. Es gewinnt dann der Spieler, der als Erster 100 Punkte erreicht.

* * * * *

Erschienen im Zoch Verlag

Copyright: 2003

Autoren: Heinz Meister & Klaus Zoch

Illustration & Layout: Victor Boden

Drucken