

Iglu Pop

Heinz Meister & Klaus Zoch
Zoch Verlag, 2003
Samengevat en vrij vertaald door Hendrik Cornilly

Doel van het spel

Verzamel zoveel mogelijk punten door interessante kaarten te verzamelen evenals markeerfiches van de tegenspelers.

Spelmateriaal

Voor het eerste spel moeten de iglo's samengesteld worden (zie ook fig. p. 2):

Vul elke iglo met een verschillend aantal (van 2 tot 13) glaskorrels

Sluit daarna elke iglo af en plak onderaan de juiste getalwaarde.

Inhoud van de (opdracht)kaarten:

- Kaarten met slechts één getalwaarde zijn 3 punten waard (daarom zijn er 3 eskimo's te zien)
- Kaarten met twee getalwaarden zijn 2 punten waard (zie de 2 eskimo's)
- Kaarten met drie getalwaarden zijn 1 punt waard

Spelvoorbereiding

Alle iglo's worden samen in het midden van de tafel geplaatst.

De kaarten worden goed geschud en als verdeckte stapel klaar gelegd. Daarna worden de bovenste 9 kaarten open in een cirkel rond het iglodorp gelegd (zie fig. p. 3).

Elke speler ontvangt de 10 ronde markeerschijfjes van de gekozen kleur.

Spelverloop

De jongste speler telt tot 3. Daarna zijn alle spelers tegelijkertijd aan de beurt.

Ze nemen door elkaar – volgens de schudregels! – een iglo uit het midden.

Bij het schudden (en luisteren...) proberen ze te achterhalen hoeveel kogeltjes in de iglo verstopt zitten.

Vermoed iemand een passende iglo te hebben gevonden, d.w.z. hij denkt dat er eveneel kogeltjes verstopt zitten als aangegeven door de getalwaarde op één van de openliggende kaarten, dan duwt hij een eigen markeerschijfje in de opening van de iglo en plaatst de iglo daarna op de betreffende kaart.

Een speler mag natuurlijk ook een opgenomen iglo (zonder markeerschijfje) terug in het midden plaatsen.

De spelers gaan op deze manier door totdat ofwel alle iglo's op een kaart geplaatst werden, ofwel niemand nog de overblijvende iglo's op een kaart durft plaatsen.

Het is mogelijk dat meerdere iglo's op eenzelfde kaart geplaatst worden. Daarbij mag het aantal afwijken van het aanwezige aantal getalwaarden. Ook mag eenzelfde speler meerdere iglo's op dezelfde opdrachtkaart plaatsen.

De Schudregels:

- Elke speler mag slechts één iglo tegelijkertijd vastnemen en schudden.
- Na het schudden moet een iglo ofwel terug in het midden worden geplaatst, ofwel met een schijf gemarkeerd worden en op een opdrachtkaart geplaatst worden.
- Nooit mag een iglo zomaar voor een speler op tafel worden geplaatst.
- De getalwaarde mag bij het schudden in geen geval bekeken worden (of aan medespelers getoond worden).
- Een iglo kan nooit zonder markeerschijfje op een kaart geplaatst worden.
- Iglo's die reeds op een kaart werden gezet, mogen niet meer verplaatst of geschud worden.
- Spelers die geen (eigen) markeerschijfjes meer bezitten, mogen de overblijvende iglo's niet meer aanraken.

Na afloop van een schud- en plaatsronde, wordt nagekeken welke iglo's op een passende kaart geplaatst werden: (zie ook de figuurvoorbeelden op p. 5)

1. Er staat slechts één iglo op een kaart:

- Als de iglo een passend aantal kogeltjes bevat, krijgt de speler zijn markeerschijf terug en legt hij de opdrachtkaart voor zich op tafel (= punten).
- Als het aantal kogeltjes niet overeenkomt met de opdrachtkaart, dan wordt het markeerschijfje uit het spel genomen. De kaart blijft in dit geval liggen.

2. Er staan twee of meer iglo's op eenzelfde kaart:

- Als alle iglo's een passen bij de opdrachtkaart, dan krijgt elke speler zijn markeerschijfje terug. De speler met het hoogste iglogetal krijgt de kaart.
- Past slechts één iglogetal, dan krijgt deze speler zowel de opdrachtkaart als zijn eigen markeerschijfje terug. Ook de markeerschijfjes van de andere (foute) iglo's worden aan deze speler gegeven. Deze tellen als punten op het einde. Opmerking: een speler kan nooit een schijfje uit een eigen fout geplaatste iglo recupereren, ook niet als hij de juiste iglo had geplaatst!
- Stemmen er meerdere, maar niet alle iglo's overeen, dan worden de schijfjes van de goede iglo's terug aan hun eigenaar gegeven. De kaart gaat opnieuw naar de speler met de hoogste passende iglowaarde. Foutief geplaatste iglo's worden ook nu aan diezelfde speler gegeven. Dezelfde opmerking als hierboven blijft gelden!

Alle gewaardeerde iglo's worden opnieuw (zonder markeerschijfjes) in het midden van de tafel geplaatst.

Daarna wordt het aantal openliggende kaarten aangevuld tot 9 en kan een nieuwe ronde starten.

Speleinde

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Na een spelronde blijven er minder dan 9 opdrachtkaarten over.
- Na een ronde heeft minstens één speler geen enkele eigen markeerschijf over.

Winnaar

Alle spelers tellen hun punten. Elke verzamelde kaart is evenveel punten waard als het aantal afgebeelde eskimo's (1, 2 of 3). Elke markeerschijf (eigen of vreemd) is ook één punt waard. De speler met de meeste punten wint.