

Glisse Glace



6.12 *ans years años Jahre*

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x8



x24



x8



x5



x1



x3



x4



x3



Geschicklichkeitsspiel

Alter: 6-12 Jahre
Anzahl der Spieler: 2 bis 5
Spieldauer: 20 Min.

Unter dem wachsamem Blick ihrer Papas spielen die kleinen Pinguine „Eisrutschen“ auf den Eisbergen. Aber Vorsicht, nicht ins Wasser fallen!

Inhalt:

8 große Eisschollen, 1 kleine Eisscholle, 3 Eisberge, 3 Papa-Pinguine, 4 Baby-Pinguine, 8 „Papa ist sauer“-Marken, 24 Baby-Pinguin-Marken (6 pro Farbe), 5 Totem-Marken.

Ziel des Spiels:

Durch das Schießen seiner Eisschollen die meisten Siegpunkte erzielen.

Vorbereitung des Spiels:

Die Eisberge werden in einem Dreieck in der Tischmitte aufgestellt; sie bilden die Abgrenzung der Spielfläche. Auf jeden Eisberg kommt ein Papa-Pinguin.

3 große Eisschollen und die kleine Eisscholle werden in die Mitte der Spielfläche gelegt, dann kommt auf jede dieser 4 Eisschollen ein Baby-Pinguin.

Jeder Spieler nimmt eine der restlichen großen Eisschollen und eine Totem-Marke.

Anmerkung: Bei weniger als 5 Spielern werden die nicht verwendeten Totems und großen Eisschollen beiseite gelegt.

Die Marken werden mit verdeckter Punktseite gemischt und dann zu einem Stapel „Papa ist sauer“-Marken und 4 Stapeln mit Baby-Pinguinen (einen für jede Farbe) zusammengelegt.



Spielablauf:

Die Spieler spielen nacheinander im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt seine Eisscholle und legt sie an eine beliebige Stelle außerhalb des Spielfelds, (mindestens) 20 cm von den Baby-Pinguinen entfernt. Dann stupst er die Eisscholle an und versucht dadurch, sie so nahe wie möglich an die Eisschollen mit den Baby-Pinguinen heranzubefördern.

Nach diesem „Schuss“ können sich mehrere Situationen ergeben:

- Die Eisscholle des Spielers ist nahe genug an einer Eisscholle, auf dem ein Baby-Pinguin steht, sodass dieser ohne herunterzufallen von seiner Eisscholle auf diejenige des Spielers rutschen kann.

In dem Fall lässt der Spieler den Pinguin auf die soeben gespielte Eisscholle gleiten und nimmt die Eisscholle, auf der der Pinguin vorher gestanden hat, an sich.

Wenn er das nächste Mal an der Reihe ist, benutzt er diese neue Eisscholle, indem er sie, wie zu Beginn der Partie, außerhalb der Spielfläche platziert.

Anschließend:

- Wenn der Pinguin auf einer großen Eisscholle gestanden hat, gewinnt der Spieler eine Marke in der Farbe des erlangten Babys.

- Wenn der Pinguin auf einer kleinen Eisscholle gestanden hat, gewinnt der Spieler zwei Marken in der Farbe des erlangten Babys.

- Die Eisscholle ist zu weit von den anderen Eisschollen entfernt, um einen Weg zu bilden: Der Spieler legt seine Totem-Marke auf die Eisscholle, die er soeben gespielt hat. Bei seinem nächsten Spielzug ist es diese Eisscholle, die er schießen muss.



Geschafft



Daneben

- Dem Spieler ist ein Pinguin heruntergefallen (ein Baby oder ein Papa): Der Spieler nimmt eine „Papa ist sauer“-Marke. Dann nimmt er seine Eisscholle wieder zurück und legt sie außerhalb der Spielfläche vor sich hin.

Ende des Spiels:

Sobald ein Stapel Marken („Papa ist sauer“ oder Baby-Pinguine) aufgebraucht ist, ist die Partie beendet.

Jetzt werden die Punkte gezählt: Jeder Spieler behält nur eine einzige Baby-Pinguin-Marke jeder Farbe (diejenige, die die meisten Punkte einbringt). Dann werden davon die Punkte der „Papa ist sauer“-Marken abgezogen.

Gewinner ist der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat.

A game by Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc and Théo Rivière.