

IGLU POP



IGLU POP

**Le jeu qui vous fait froid dans le dos !
Pour 2 à 6 géants polaires à partir de 7 ans**

Le petit géant polaire a un grand problème : il doit acheter des bâtonnets de poisson, mais il ne sait plus combien, car dans son panier se trouvent neuf listes de courses !

Il va donc d'un igloo à l'autre et les secoue. Il entend à l'intérieur de nombreux bâtonnets de poisson délicieux donner contre les murs de l'igloo. Aussitôt qu'il pense avoir trouvé un igloo dans lequel se trouve le nombre de bâtonnets de poisson qui figure sur sa liste de courses, il emporte cet igloo chez lui.

Une fois arrivé chez lui, il s'étonne de voir que ce ne sont pas des bâtonnets de poisson mais des enfants d'Esquimaux qui sortent des igloos. Ceux-ci poussent des cris perçants et rient de bon cœur, tout étourdis par les secoues. " Tu nous secoues encore une fois ? C'est tellement rigolo ! ", disent les petits Esquimaux. Le petit géant polaire se réjouit : " C'est super ! J'ai trouvé de nouveaux amis pour jouer ! " Et déjà, il a complètement oublié ses courses ...

Contenu

12 igloos (à chaque fois 2 moitiés d'igloo à assembler)

33 cartes

60 pièces d'argent (jetons en bois de 6 couleurs)

à peu près 100 billes de verre (on se sert de 90 billes, le reste formant une réserve)

12 étiquettes autocollantes indiquant les numéros des igloos de 2 à 13

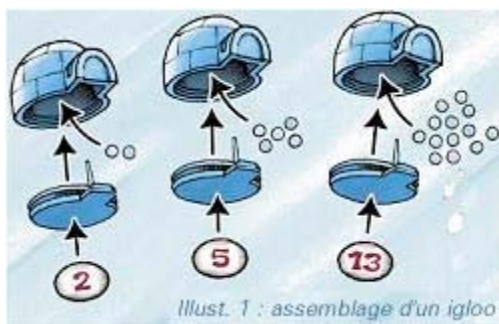
cette règle du jeu



Avant la première partie ...

Attention ! N'assemblez les igloos qu'après y avoir mis le nombre correct de billes ! Une que fois les igloos sont montés, il est très difficile de les ouvrir de nouveau.

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, remplissez les igloos. Mettez deux billes dans une moitié d'igloo et assemblez-la à la deuxième moitié d'igloo. Collez l'étiquette portant le numéro 2 sous l'igloo. Puis, mettez 3 billes dans l'igloo suivant et collez l'étiquette portant le numéro 3 sous cet igloo. Vous connaissez déjà la suite ? Oui, c'est ça : mettez 4 billes dans l'igloo suivant et collez l'étiquette portant le numéro 4 sous cet igloo, et ainsi de suite. Dans le dernier igloo, vous mettez 13 billes et collez dessous l'étiquette portant le numéro 13 (voir l'illustration 2).



Maintenant, le jeu peut commencer !

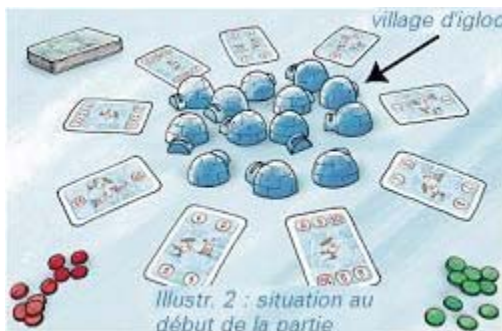
But du jeu

Le joueur qui obtient les cartes de la plus grande valeur et le plus de pièces d'argent gagne la partie.

Les préparatifs

Disposez les igloos remplis de billes en village d'igloo au centre de la table.

Mélangez bien les cartes et posez-les face cachée sur la table : ce sera la pioche. Puis placez neuf cartes en cercle autour du village d'igloo, face visible. Chaque joueur reçoit dix pièces d'argent d'une couleur (voir l'illustration 3).



les cartes sur lesquelles figure un seul nombre sont les plus difficiles à obtenir, parce qu'il faut trouver exactement le bon igloo.

Pour cette raison, ces cartes valent 3 points, ce qu'on peut reconnaître au nombre d'Esquimaux figurant sur la carte. Les cartes sur lesquelles figurent deux nombres sont plus faciles à obtenir, parce qu'il faut trouver un des deux igloos portant ces nombres. Elles valent 2 points - ce qui se voit aux deux Esquimaux figurant sur les cartes. Et si la carte indique trois nombres, c'est encore plus facile. Pour cette raison, ces cartes valent 1 point seulement (= 1 Esquimaux).

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et compte à haute voix jusqu'à 3. Puis tous les joueurs prennent simultanément des igloos et les secouent en respectant les règles pour secouer (voir ci-dessous).

Pendant que les joueurs secouent les igloos, ils essaient d'estimer le nombre de billes qui s'y trouvent. Si un joueur secoue un igloo et qu'à son avis, la carte correspondante n'est pas visible sur la table, il remet l'igloo dans le village. Mais si un joueur pense avoir trouvé un igloo dont le nombre de billes correspond au nombre figurant sur une des cartes, il glisse en guise de mise une de ses pièces d'argent dans la fente de cet igloo (voir l'illustration 5)



et place celui-ci sur la carte qu'il associe à l'igloo. Aussi longtemps qu'il y a des igloos dans le village, chaque joueur qui possède encore des pièces d'argent peut continuer à secouer des igloos et à les placer avec une mise sur les cartes de son choix.

Il peut y avoir plusieurs igloos sur la même carte.

La manche est finie quand tous les igloos se trouvent sur des cartes ou que plus aucun joueur ne veut placer d'igloos sur des cartes.

Les règles pour secouer les igloos :

- Personne ne doit avoir plus d'un seul igloo en main à la fois.
- Ou on place l'igloo agité sur une carte après avoir mis une pièce d'argent dans la fente, ou on le remet dans le village d'igloo pour que les autres joueurs puissent l'utiliser.
- Quand un joueur décide de ne pas poser un igloo sur aucune carte, il ne peut pas le poser ailleurs que dans le village d'igloos (par exemple devant lui sur la table).
- Il est interdit de regarder sous un igloo.
- On ne peut pas poser d'igloo sur une carte si celui-ci n'a pas de pièce d'argent dans sa fente.
- On ne peut agiter ou déplacer des igloos qui se trouvent déjà sur

des cartes.

- Si on a déjà misé toutes ses pièces d'argent, on ne peut plus agiter d'iglous.
 - On ne doit utiliser que des pièces d'argent de sa propre couleur.
- Si on reçoit des pièces d'argent des autres joueurs, celles-ci rapportent des points qui comptent pour déterminer le gagnant, mais ne peuvent pas servir de mise.

Maintenant, les joueurs contrôlent une à une toutes les cartes sur lesquelles se trouvent des igloos, dans le sens des aiguilles d'une montre. On peut commencer par n'importe quelle carte. Comparez tous les nombres figurant sur la carte avec le numéro de chaque igloo (lisible sous l'igloo) qui se trouve sur cette carte. Plusieurs cas de figure sont possibles :

1. : Il n'y a qu'un seul igloo sur la carte.

- Si le numéro de l'igloo figure sur la carte, le joueur correspondant récupère sa pièce d'argent et reçoit la carte (voir l'illustration 6).



- Si le nombre de l'igloo ne figure pas sur la carte, le joueur perd la pièce d'argent qu'il avait glissée dans la fente de cet igloo. Ecartez-la du jeu et remettez-la dans la boîte du jeu (voir l'illustration 7).



2. : Il y a plusieurs igloos sur la carte.

- Si tous les numéros des igloos figurent sur la carte, le joueur qui a reconnu le numéro d'igloo le plus grand reçoit la carte. Tous les joueurs qui avaient misé avec sur récupèrent leur pièce d'argent (voir l'illustration 8).



- Si le numéro d'un seul igloo figure sur la carte, le joueur qui a choisi l'igloo correct reçoit non seulement la carte et sa pièce d'argent, mais aussi les pièces des autres joueurs, qui ont placé à tort des igloos sur cette carte (voir l'illustration 9).



- Si les numéros de plusieurs igloos (mais pas de tous) figurent sur la carte, le joueur qui a reconnu le numéro de l'igloo le plus grand reçoit non seulement la carte et sa pièce d'argent, mais aussi celles des autres joueurs qui ont placé à tort des igloos sur cette carte (voir l'illustration 10), c'est-à-dire dont le numéro ne figure pas sur la carte. Tous les joueurs qui ont misé sur un igloo dont le numéro figure sur la carte récupèrent leur pièce d'argent.

Après avoir contrôlé tous les igloos et donné toutes les cartes et pièces d'argent aux joueurs qui ont le mieux " secoué ", remettez tous les igloos dans le village et mélangez-les. Placez de nouvelles cartes de la pioche autour du village de manière à ce qu'il y en ait de nouveau neuf. Ensuite, le joueur le plus jeune compte de nouveau jusqu'à 3, et la nouvelle manche commence ...

Fin de la partie

Il y a deux façons de terminer la partie :

La partie est finie au moment où on ne peut plus poser 9 cartes visibles autour du village.

La partie se termine aussi si après une manche un joueur n'a plus de pièces d'argent de sa propre couleur.

Maintenant, on détermine le gagnant. Chaque joueur compte les Esquimaux figurant sur les cartes qu'il a gagnées. Et pour chaque pièce d'argent - qu'elle soit de sa propre couleur ou d'une autre - on reçoit un point. Chacun additionne tous ses points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes qui gagne. Si cette fois aussi, plusieurs joueurs sont ex æquo, c'est le

joueur qui a reçu le plus grand nombre de pièces d'argent des autres joueurs qui gagne la partie.

* * * * *

Publié par l'éditeur Zoch Verlag

Copyright : 2003

Auteurs : Heinz Meister, Klaus Zoch

Illustrations & mise en page : Victor Boden

Traduction : Birgit Janka

Drucken