

# IGLOO POP

**Il giovane gigante del ghiaccio ha un grosso problema: vuole acquistare dei bastoncini di pesce, ma non ricorda quanti e ha nove liste della spesa nel suo cestino.**

**Così passa da igloo a igloo scossandoli tutti. In ognuno sente i deliziosi bastoncini di pesce che sbattono contro le pareti dell'igloo. Quando pensa che l'igloo nelle sua mani contenga lo stesso numero di bastoncini di uno della sua lista della spesa, se lo porta a casa.**

**Quando torna a casa si accorge che non ci sono bastoncini di pesce nell'igloo ma scatenati e gioiosi bambini Eschimesi! Eccitati urlano "Scossaci ancora!"; "Questo è divertentissimo! E' super!", pensa il giovane gigante del ghiaccio. "Adesso devo trovare nuovi amici per giocare ancora insieme!"**

## CONTENUTO

- 12 igloos (ognuno composto da 2 pezzi)
- 60 monete (gettoni di legno in 6 colori)
- 90 granelli di vetro (ce ne può essere qualcuno extra)
- 12 adesivi con i numeri degli igloo da 2 a 13
- 33 carte
- 1 regolamento

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

...delicatamente montate gli igloos. Mettete 2 granelli di vetro all'interno di un igloo e chiudetelo agganciando le due metà. Mettete quindi l'adesivo con il numero 2 sotto l'igloo stesso in modo che rimanga nascosto appoggiandolo sul tavolo. Fate la stessa operazione per ogni altro igloo salendo progressivamente con i numeri: quindi 3 granelli con l'adesivo numero 3, 4 granelli con l'adesivo numero 4, 5 granelli con l'adesivo numero 5 e così via fino al numero 13.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Il giocatore che raccoglie le carte con il più alto valore e colleziona la maggior parte delle monete vince il gioco.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazzate gli igloos pieni di granelli al centro del tavolo disposti come in un villaggio. Mischiate le carte e mettete il mazzo a faccia in giù sul tavolo. Pescate le prime 9 carte dal mazzo e mettetele in cerchio scoperte intorno agli igloos. Ogni giocatore sceglie un colore e prende 10 monete di quel colore mettendole nella sua area di gioco: lo spazio sul tavolo di fronte a lui.

### Struttura delle carte:

Le carte con un solo numero stampato sono le più difficili da prendere perché il giocatore deve indovinare l'esatto numero di granelli presenti nell'igloo e ha solo una possibilità di scelta. Queste carte hanno disegnati sopra 3 Eschimesi e valgono quindi **3 punti** ognuna.

Le carte con 2 numeri stampati sono più facili da raccogliere perché il giocatore ha 2 possibilità di scelta. Queste carte hanno disegnati sopra 2 Eschimesi e valgono **2 punti** ognuna.

Le carte con 3 numeri stampati sono naturalmente le più facili ma hanno solo 1 Eschimese disegnato e quindi valgono **1 punto** ognuna.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane conta fino a 3. Al 3 ogni giocatore, simultaneamente, prende un igloo e lo comincia a scossare (i giocatori devono rispettare delle regole per lo "scossamento" che sono descritte più avanti).

Mentre scossa un igloo il giocatore cerca di capire quanti granelli di vetro ci sono dentro. Se pensa che il numero di granelli all'interno non corrisponda a nessun numero presente sulle carte in circolo intorno al villaggio, ripone l'igloo tra gli altri. Se invece pensa che il numero di granelli corrisponda ad uno presente sulle medesime carte, mette una delle sue monete nella fessura presente sull'igloo per marcarne la sua proprietà temporanea; di seguito mette l'igloo sulla carta corrispondente.

Il giocatore può di seguito eseguire la stessa operazione con altri igloos. Fino a che sono presenti igloos nel villaggio, ogni giocatore che possiede monete, può prendere un igloo, scossarlo e piazzarlo sulle varie carte.

I giocatori possono piazzare più di un igloo su ogni carta.

Il turno finisce quando tutti gli igloos sono stati piazzati sulle relative carte o se nessun giocatore desidera scossare e piazzare altri igloos.

Successivamente i giocatori controllano i vari igloos. Si parte da una carta, a scelta dei giocatori, e si procede in senso orario.

Per ogni carta con degli igloos sopra, i giocatori confrontano i numeri presenti sulla carta con il numero presente sotto l'igloo. I possibili risultati sono i seguenti:

## 1. C'è un solo igloo sulla carta

Se il numero sotto l'igloo corrisponde al numero sulla carta, il giocatore prende la carta e la sua moneta e le mette nella sua area di gioco riponendo l'igloo nel villaggio.

Se il numero non corrisponde, la moneta viene riposta nella scatola e l'igloo torna al villaggio. La carta rimane al suo posto.

## 2. Ci sono più igloos sulla carta

Se **tutti i numeri degli igloos** corrispondono ad uno dei numeri presente sulla carta (non necessariamente lo stesso), il giocatore che possiede l'igloo con il numero più alto degli altri prende la carta e la sua moneta. Tutti gli altri giocatori si riprendono le loro monete. Gli igloos vengono riposti nel villaggio.

Se **solo il numero di un igloo** corrisponde a quello sulla carta, il giocatore che lo possiede prende la carta, la sua moneta e tutte le monete degli altri giocatori presenti sulla carta. Gli igloos tornano al villaggio.

Se **alcuni, ma non tutti** i numeri degli igloos corrispondono ad un numero sulla carta (non necessariamente lo stesso), il giocatore che possiede l'igloo con il numero corrispondente più alto prende la carta e la sua moneta presente nell'igloo medesimo. Raccoglie anche la moneta del giocatore, o dei giocatori, il cui numero sull'igloo non corrisponde a nessun numero sulla carta. Se c'è un altro giocatore il cui numero corrisponde a uno sulla carta (ma è comunque un numero inferiore), quest'ultimo può riprendersi la sua moneta. Se il giocatore con il numero corrispondente più alto aveva anche un altro igloo presente che non corrisponde a nessun numero sulla carta, deve riporre la moneta presente sull'igloo nella scatola. Gli igloos ritornano al villaggio. Quando i giocatori hanno esaminato tutti gli igloos presenti sulle carte, raccolto le carte stesse e le varie monete, gli igloos vengono mescolati all'interno del villaggio e vengono pescate le carte dal mazzo per sostituire quelle raccolte. Di nuovo il giocatore più giovane conta fino a 3 e comincia un nuovo turno.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina in due modi:

- Alla fine di un turno che è iniziato senza il circolo completo di 9 carte intorno al villaggio.
- Alla fine di un turno se uno o più giocatori non hanno più monete a loro disposizione.

Adesso i giocatori devono determinare il vincitore: ogni giocatore conta gli Eschimesi presenti sulle carte che ha raccolto. A questo numero deve aggiungere il totale delle monete a sua disposizione (sia le sue che quelle prese agli altri). Il giocatore con il maggior punteggio è il vincitore! In caso di parità vince chi ha raccolto il maggior numero di carte. Se ci fosse eventualmente ancora parità vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di monete avversarie.

Per una durata maggiore del gioco si può scegliere di giocare diversi turni fino a che un giocatore non raggiunge i 100 o più punti.

### **REGOLE PER LO “SCOSSAMENTO”**

- Ogni giocatore può prendere e scossare un solo igloo per volta.
- Un giocatore, dopo aver scossato un igloo, deve piazzarlo sulla carta con la sua moneta inserita o rimetterlo nel villaggio.
- Gli igloos non piazzati sulle carte devono essere rimessi all'interno del villaggio.
- Un giocatore non può guardare la parte sottostante dell'igloo (dove c'è l'adesivo con il numero)
- Un giocatore non può piazzare un igloo su una carta senza una delle sue monete inserita.
- Quando un igloo è piazzato su una carta non può essere più spostato o scossato.
- Quando un giocatore non ha più monete non può scossare o piazzare igloos.
- Un giocatore deve usare solo le sue monete quando piazza un igloo. Le monete che eventualmente ha raccolto dagli altri giocatori rappresentano **punti vittoria**, non possono essere messe negli igloos.

**2003, Zoch Verlag GmbH**  
**Heinz Meister & Klaus Zoch**  
**Da 2 a 6 giocatori, dai 7 anni in su**

