

JÄÄ SULAA



Das Eis schmilzt – Spielanleitung



JÄÄ SULAA



Inhaltsverzeichnis

Seite

| | |
|-----------------------------|----|
| Einleitung | 3 |
| Inhalt des Spiels | 4 |
| Spielaufbau | 5 |
| Spielbeginn und Spielablauf | 7 |
| Spielende/Punkteverteilung | 10 |
| Spielvarianten | 11 |

Einleitung

Ein neuer eiskalter Morgen in der Antarktis. Die Pinguin Familien geniessen ihre gemeinsames zusammenleben.

Die Pinguin Mamas verbringen den Morgen damit ihren Babys das schwimmen beizubringen. Einige der kleinen schwimmen und tauchen im eiskalten Wasser und versuchen einen Fisch zu fangen, welches nicht so einfach ist und nur den besten gelingt.

Am Horizont geht die Sonne auf und wieder beginnt ein aufregender und abenteuerreicher Tag unter der unbarmherzigen brennenden Sonne. Die Eisschollen schmelzen, zerbrechen und treiben in den Arktischen Ozean hinaus.

Auf einmal befinden sich die Baby Pinguine in grosser Gefahr, finden es einen weg zurueck zu ihrer Mama. Ihre Aufgabe ist es, sie sicher zu ihrer Mama zuerueckzubringen.

Aber passen sie auf, im tiefen Wasser lauern Gefahren. Willi der Wal ist in der nähe und belästigt die kleinen Pinguine.

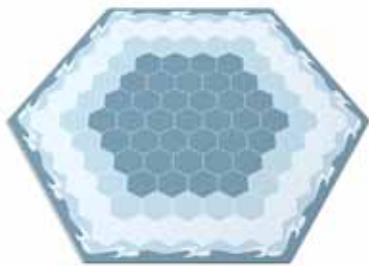
Los gehts! Rette die Pinguine bevor das Eis schmilzt!



JÄÄ SULAA

Inhalt des Spieles

Spielbrett: Arktischer Ozean



| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Eisschollen | 96 Stck. |
| Eisschollen Sonne | 18 Stck. (+1 Ersatzscholle) |
| Eisschollen Fisch | 18 Stck. (+1 Ersatzscholle) |
| Eisschollen Willi der Wal | 6 Stck. (+1 Ersatzscholle) |
| Eisschollen Pinguin | 6 Stck. (+1 Ersatzscholle) |
| Eisschollen ohne Aktion | 43 Stck. (+1 Ersatzscholle) |



Spielanleitung



Pinguinfiguren 24 Stck. in vier verschiedenen Farben eine Mama und fuenf Baby Pinguine.



Spielaufbau

Jeder Spieler wählt eine Farbe (5 Babys+Pinguin Mama). Auf den Ruckseiten der Eisschollen befinden sich verschiedene Symbole (Aktionen während des Spiels). Beschreibung der Symbole (siehe Seite 9). Je nach Anzahl der Spieler wird die Spielfläche und die Anzahl der Eisschollen gewählt. Die uebrigen Eisschollen legen sie zurueck in die Spielebox.

Anzahl welche und wieviele Eisschollen je nach gewählten Spiel Verwendung finden:



Gesamt

| | | | | | | |
|-----------|----|----|---|---|----|----|
| 2 Spieler | 6 | 6 | 2 | 2 | 21 | 37 |
| 3 Spieler | 12 | 12 | 4 | 4 | 29 | 61 |
| 4 Spieler | 18 | 18 | 6 | 6 | 43 | 91 |

Auswahl der Spielfläche:

Zwei Spieler: Es wird nur die dunkelblaue Spielfläche verwendet.

Drei Spieler: Es wird zusätzlich die blaue Spielfläche verwendet.

Vier Spieler: Es wird die gesamte Spielfläche verwendet, einschliesslich der hellen Spielfläche

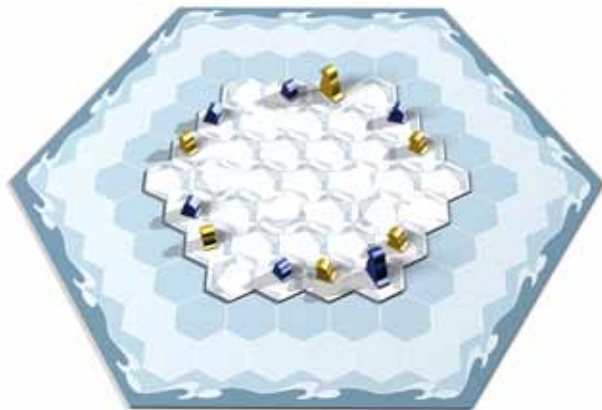


JÄÄ SULAA

Legen sie die ausgewählte Anzahl von Eisschollen mit dem Symbol nach unten auf die Spielfläche. (Je nach Anzahl der Spieler ausgewählte Anzahl von Eisschollen). Mischen sie die Eisschollen und platzieren sie diese auf der Spielfläche.

Platzierung der Eisschollen: Nehmen zwei Spieler am Spiel teil, dann platzieren sie die Eisschollen nur auf dem mittleren Bereich der Spielfläche (dunkelblaue Fläche). Nehmen drei Spieler am Spiel teil, dann platzieren sie die Eisschollen auf dem mittleren und dem darauffolgenden Bereich der Spielfläche (dunkelblaue und blaue Fläche). Nehmen vier Spieler am Spiel teil, dann legen sie die Eisschollen auf den gesamten Bereich der Spielfläche (dunkelblaue, blaue und helle Fläche).

Aufstellen der Pinguine auf der Spielfläche: Auswahl Pinguinfamilie (Farbe) 5 Baby Pinguine + Mama. Jeder Spieler stellt einen Baby Pinguin seiner Farbe auf eine der Eisschollen an der Aussenseite (Rand) der Spielfläche. Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter bis jeder Spieler seine fünf Baby Pinguine an der Aussenseite (Rand) der Spielfläche verteilt hat. Es dürfen sich keine gleichfarbigen Pinguine auf einer Aussenseite (Rand) befinden. (z.B zwei blaue an einer Aussenseite). Es können sich aber mehrere Baby Pinguine der verschiedenen Farben an der Aussenseite (Rand) der Spielfläche befinden. In die Ecken der Spielfläche dürfen keine Baby Pinguine gestellt werden. Nachdem jeder Spieler seine fünf Baby Pinguine auf die Spielfläche gestellt hat, wird als letztes die Pinguin Mama auf die Spielfläche gestellt.



Die vorgehensweise ist die gleiche wie bei den Baby Pinguinen, nur mit dem Unterschied dass die Pinguin Mama entweder auf eine der Aussenseiten der Spielfläche oder in die Ecke gestellt werden kann.

Spielsituation zu Beginn eines Spieles fuer zwei Spieler.

Spielbeginn

Ziel des Spieles ist es, die Baby Pinguine sicher zu ihrer Mama zurückzubringen. Die Babys müssen auf den Eisschollen um die Mama herum platziert werden um Punkte zu erhalten. (siehe Seite 10). Der jüngste Spieler beginnt, danach wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

Der Spieler welcher am Zug ist muss immer zwei Aktionen ausführen:

1) Aufnehmen einer Eisscholle von der Spielfläche: Der Spieler nimmt eine Eisscholle seiner Wahl (auf welcher sich kein Pinguin befindet) von der Spielfläche und dreht diese um und zeigt den Mitspielern welches Symbol sich darauf befindet. (Symbole und die jeweilige auszuführende Aktion siehe Seite 9).

2) Ziehen/bewegen eines Pinguines: Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten einen Pinguin zu bewegen: Zur benachbarten Eisscholle ziehen, Plätze tauschen oder sich auf einer Eisscholle treiben lassen.



Bild 1



Bild 2

Zur benachbarten Eisscholle ziehen: Der Spieler zieht einen Pinguin (Baby oder Mama) auf eine benachbarte Eisscholle seiner Wahl. Keiner der Pinguine kann sich durch einen anderen hindurchbewegen. Es können sich nicht zwei Pinguine auf einer Eisscholle aufhalten. (siehe Bild 1).

Plätze tauschen: Die Pinguin Mama und ein Baby welche nebeneinander (auf einer benachbarten Eisscholle) stehen, können die Plätze tauschen (siehe Bild 2). Dies ist gleichbedeutend mit zur benachbarten Eisscholle ziehen.

Den Pinguin auf einer Eisscholle treiben lassen: Der Spieler kann einen Pinguin seiner Wahl (Mama oder Baby seiner Farbe) auf einer Eisscholle über das Wasser treiben lassen (siehe Bild 4 /Seite 8).

ZAÄ SULAA

Um diesen Zug auszuführen, muss die Eisscholle freien Zugang zum offenen Ozean haben. Das bedeutet es darf keine Verbindung zu den angrenzenden Eisschollen bestehen (siehe Bild 3).



Bild 3

Auf der Eisscholle treiben lassen ist nur dann möglich, wenn die Hälfte der Eisscholle freien Zugang zum offenen Ozean hat. (Drei benachbarte Seiten sind frei von Eisschollen.) Die Eisscholle bewegt sich immer in einer geraden Linie, so viele Felder wie sie wollen. Die Stelle an welcher die Eisscholle anhält, muss eine Stelle sein an der die Eisscholle freien Zugang zum Ozean hat. Sie kann nicht zwischen die anderen Eisschollen hineintreiben, so dass beim nächsten Zug keine Möglichkeit besteht die Eisscholle weitertreiben zu lassen (siehe Bild 4).

Die Eisscholle kann auch an jeder beliebigen Eisscholle angehalten werden, so dass eine Verbindung an nur einer Seite besteht. Wenn dies nicht möglich ist (anhalten an einer anderen Eisscholle), kann die Eisscholle auch im offenen Wasser gestopt werden (von allen Seiten mit Wasser umgeben). Eisschollen können nicht durch einen schmalen Kanal hindurchtreiben.

Die Eisscholle kann auch an den Rand der Spielfläche treiben, da der Rand der Spielfläche offenes Wasser ist. (offener Ozean). Es ist nicht erlaubt die Spielfläche zu verlassen. (Da im zwei oder drei Spieler Spiel nicht die gesamte Spielfläche verwendet wird).

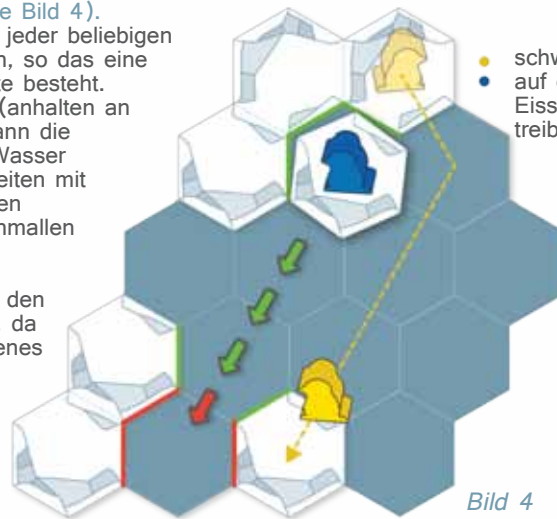


Bild 4

- schwimmen
- auf einer Eisscholle treiben lassen

Auszuführende Aktionen der Symbole auf den Eisschollen:



Die Sonne schmilzt mehr Eis. **Nehmen sie sofort eine andere Eisscholle von der Spielfläche.** Das Symbol (Aktion auf dieser Eisscholle) ist sofort auszuführen. Ist das Symbol wieder eine Sonne, wird sofort die nächste Eisscholle von der Spielfläche aufgenommen, usw.



Fische sind die wichtigste Nahrung der Pinguine und geben dem Pinguin extra Energie. **Der Spieler kann einen zusätzlichen Zug ausführen.** Mit anderen Worten „dass der Spieler “Eine der drei Möglichkeiten eine Pinguin zu bewegen” zweimal ausführen kann. (Der Spieler hat also zwei Zuege). Der Spieler hat auch die Möglichkeit einen Zug mit einem Pinguin (Mama oder Baby) und den zweiten Zug mit einem anderen Pinguin auszuführen. Oder er verwendet beide Zuege mit dem gleichen Pinguin.

Beispiele:

- Der Baby Pinguin bewegt sich eine Eisscholle weiter (1 Zug), nachdem er sich auf einer Eisscholle treiben lassen hat (1 Zug).
- Die Pinguin Mama und das Baby tauschen die Plätze (1 Zug), anschliessend bewegt sich die Mama eine Eisscholle weiter (1 Zug).
- Der Spieler bewegt/versetzt den Baby Pinguin zwei Eisschollen vorwärts (2 Zuege).



Willie der Wal ist einer der natuerlichen Feinde der Pinguine, und er hat Spass daran die Pinguine zu ärgern. **Der Spieler kann einen Baby Pinguin (nicht die Mama) von einem anderen Spieler auf eine andere freie Eisscholle versetzen.** (Am besten weit weg von der Mama).



Schwimmender Pinguin. Ein Pinguin ist etwas ungeschickt beim laufen, aber im Wasser bewegt er sich schnell und geschmeidig. **Du kannst mit der Pinguin Mama oder einem Baby von einer Eisscholle zur nächsten Eisscholle schwimmen.** Die Pinguine können jede beliebige Strecke im Wasser zuruecklegen. Während der Pinguin von einer zur nächsten Eisscholle schwimmt, kann er einmal die Richtung wechseln. Der Pinguin kann aber nur schwimmen, wenn er auf einer Eisscholle steht, welche Verbindung zum offenen Ozean hat.



Eisscholle ohne Symbol: **Keine auszuführende Aktion**

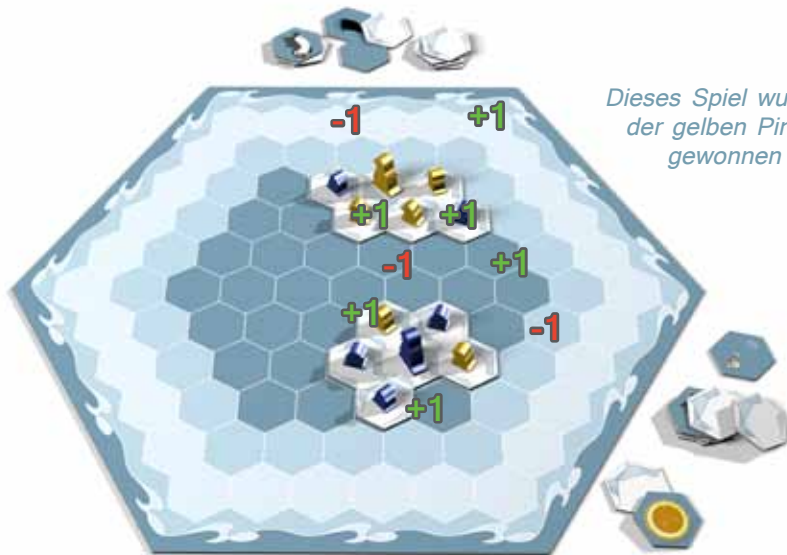
JÄÄ SULAA



Spielende / Punkteverteilung

Das Spiel ist beendet wenn ein Spieler alle seine Baby Pinguine sicher zur Pinguin Mama zurueck gebracht hat und diese sich sicher um ihre Mama herum befinden. (Maximale Punktzahl). Oder wenn ein Spieler die letzte freie Eisscholle von der Spielfläche aufgenommen hat. Anschliessend werden die Punkte verteilt und der Spieler mit den meisten Punkte gewinnt das Spiel.

Punkteverteilung: Fuer jeden Baby Pinguin (z.B gelb) welcher neben seiner Mama (z.B gelb) steht , bekommt der Spieler einen Punkt. Fuer jeden Baby Pinguin (z.B blau) welcher neben einer anderen Mama (z.B gelb) steht , bekommt der Spieler dem diese Mama gehört einen Punkt abgezogen.



Dieses Spiel wurde von der gelben Pinguinfamilie gewonnen 2-1.

Sie können maximal 5 Punkte in einem Spiel erhalten. Die minimum mögliche Punktzahl ist -6 (Minuspunkte). (welches aber nur möglich ist, wenn eine Pinguin Mama eines Spielers komplett von Pinguin Babys der anderen Farben umgeben ist.)

Spielvarianten

Schnelles Spiel: Legen sie alle Eisschollen mit den Symbolen nach unten und mischen Sie die Eisschollen. Wählen sie die benötigte Anzahl von Eisschollen und legen Sie diese auf die Spielfläche. (Je nach Anzahl der Spieler). Das Spiel wird interessanter da sich eine unbekannte Anzahl von Symbolen auf der Spielfläche befinden.

Eisscholle mit Symbol/Aktion aufbewahren: Die Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren ,dass es erlaubt ist eine aufgenommene Eisscholle (auf der sich ein Symbol befindet egal ob Sonne, Fisch oder Pinguin) aufzubewahren und diese später im Spiel zu verwenden. (Jeder Spieler darf immer nur eine Eisscholle aufbewahren). Die aufbewahrte Eisscholle kann dann verwendet werden , wenn der Spieler eine Eisscholle ohne Symbol aufgenommen hat.

Zusätzliche Variante: Die aufbewahrte Eisscholle kann gegen eine neu aufgenommene Eisscholle ausgetauscht werden. Die aufbewahrte Eisscholle wird verwendet (je nach Symbol) und die neue Eisscholle wird später verwendet.

Spiel ohne Verwendung der Symbole/Aktionen: Sie können das Spiel auch ohne Verwendung der Symbole/Aktionen spielen. Die Symbole /Aktionen auf den Eisschollen werden nicht ausgeführt.

Spielvariante fuer juengere Spieler (6-8 Jahre): Jeder Spieler bekommt nur vier Baby Pinguine. Es werden keine Punkte abgezogen wenn am Ende des Spiels ein anderer Baby Pinguin (z.B gelb) neben der eigenen Pinguin Mama (z.B blau) steht.

TAÄ SULAA



Fuer echte Brettspiel
Fans von finnischen
Spieldesignern

Spieldesign: Jarno Siekkinen

Spielentwicklung: Tapio Talvisalo, Katri Vainiomäki

Grafikdesign: Katri Vainiomäki

Uebersetzung: Marco Hable

Danke an: Sonja, Stella und Sunna Siekkinen,
Pia Kiviniemi, Juha-, Pekka-, Laura-, Raija ja
Jukka Ukkola. Mari ja Toni Rinta, Harri Ojala,
Juha und Hanna-Kaisa Siekkinen, Petri Niskanen.

Danke dass sie sich fuer den Kauf eines Roll D6 Spieles
entschieden haben. Der gruene Roll D6 Wuerfel welchen
sie in jedem unserer Spiele finden, ist ein Nachweis fuer
sie, dass im Besitz eines orginalen Roll D6 Spieles sind.
Sie als Wuerfelbesitzer gehören somit auch zum
erweiterten Kreis der Roll D6 Familie



Der Wuerfel ist eine kleine Aufmerksamkeit von uns an sie,
er findet aber keine Verwendung während des Spiel.

Ihr Roll D6 Team / www.rolld6.com