Popeye: Schlagkräftig!
2-4 Spieler, 10-20 Min., ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

- ✓ 11 Bierdeckel, darunter 2 Caddydeckel
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 3 Popeye-Bälle in 4 Spielerfarben + 1 Olivia-Ball (grün) + 1 Brutus-Ball (rot) + 1 Zielflagge
- ✓ 2 Augenwürfel [1-6]



SPIELSTART & SPIELZIEL

Die beiden Caddydeckel werden aussortiert und beiseite gelegt. Diese spielen nur in der Spielvariante „Caddyfahrer" (s. u.) mit.

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt seine 3 Popeye-Bälle vor sich ab. Ein beliebiger Spieler mischt alle 9 Bierdeckel und legt diese beliebig als 9er-Raster (zusammenhängend: 3x3 Reihen) als Spielplan offen aus.

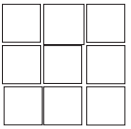


Abb.: Startaufstellung als 9er-Raster

Ein Startspieler wird ermittelt (höchstes Ergebnis auf Würfel); dieser würfelt einen Würfel. Die erwürfelte Zahl legt den Zieldeckel fest, auf den die Zielflagge, als erstes Ziel für alle Spieler, auf dem gekennzeichneten Feld des Deckels (= Zielfeld) abgelegt wird. Die Oliva- und Brutus-Bälle werden entsprechend auf ihre eigenen gekennzeichneten Feldern platziert.



Abb.: Zielfeld



Abb.: Zielflagge

Das Spiel ist rundenbasiert, d.h. alle Spieler kommen gleich oft an die Reihe (letzte Runde wird immer zu Ende gespielt). Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Der Startspieler beginnt die erste Runde.

Spielziel ist es alle 3 eigenen Popeye-Bälle einzulochen.

SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Abschlag: Befindet sich kein eigener Popeye-Ball auf dem Plan, wird einer auf das Abschlagsfeld platziert. Hinweis: Erst nachdem dieser Popeye-Ball eingelocht ist, kann ein neuer ins Spiel gebracht werden.



Abb.: Abschlagsfeld

Der aktive Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Jeder erwürfelte Pasch (2x gleiche Zahl) führt dazu, dass die Zielflagge wandert. Die erwürfelte Zahl zeigt, auf welches neue Zielfeld die Zielflagge gelegt wird. Der aktive Spieler würfelt nach einem Pasch immer erneut.

Bsp.: Der Spieler würfelt einen Pasch mit 2x „4". Die Zielflagge wandert auf das Zielfeld 4. Danach würfelt der Spieler neu.

Beide Würfelergebnisse können für Bewegungen von Bällen genutzt werden. Mindestens 1 Ball muss pro Runde vom Spieler bewegt werden. Eine Bewegung erfolgt mit dem eigenen Popeye-Ball oder mit dem Oliva-Ball oder mit dem Brutus-Ball.

Die erwürfelten Zahlen 1 bis 6 zeigen die möglichen Bewegungsweiten auf dem Spielplan. Ein einzelnes Würfelergebnis muss immer komplett in eine Richtung gezogen werden, niemals diagonal. Es dürfen keine Schritte verfallen.

Dem Spieler stehen nach dem Würfeln beider Würfel 3 Bewegungsoptionen zur Verfügung:

- ✓ **Option 1**: Der Spieler nutzt nur 1 der beiden Würfelergebnisse für die Bewegung.
- ✓ **Option 2**: Der Spieler nutzt beide Würfelergebnisse; er kann dabei 1 Ball 2x oder 2 verschiedene Bälle je 1x bewegen.
- ✓ **Option 3**: Der Spieler nutzt die Differenz der beiden Würfelergebnisse (höhere Zahl minus niedrigere Zahl) für die Bewegung.

Bsp. 1: Der Spieler würfelt eine „4" und eine „2". Er bewegt seinen eigenen Popeye-Ball 4 Felder weit in eine Richtung (1 von 4 möglichen Richtungen), danach bewegt er erneut seinen eigenen Popeye-Ball 2 Felder weit in dieselbe oder eine andere Richtung.

Bsp. 2: Der Spieler würfelt eine „6" und eine „1". Er bewegt seinen Popeye-Ball 5 Felder weit (als Differenz).

Bsp. 3: Der Spieler würfelt eine „3" und eine „1". Er bewegt den Olivia-Ball 1 Feld, danach seinen Popeye-Ball 3 Felder weit.

Andere Bälle und alle Sonderfelder (Zielfelder (1-6), Abschlagsfeld, Caddyfelder) dürfen jederzeit übersprungen werden, sie zählen dabei aber als Feld mit. Am Ende eines Zuges darf kein Ball auf einem Sonderfeld liegen. Auf allen anderen Feldern darf jederzeit nur 1 Ball liegen.

Popeye-Bälle werden sofort eingelocht (kommen dann aus dem Spiel), wenn 1 Popeye-Ball seine Bewegung auf dem Zielfeld mit der Zielflagge beendet. Sobald 1 Popeye-Ball eingelocht ist, wird sofort ein neues Zielfeld für die Zielflagge erwürfelt (einen Würfel würfeln) und der nächste Spieler kommt zum Zug.

Oliva hilft / Neu-Positionierung des Popeye-Balls:
Der Deckel, auf dem der Oliva-Ball gerade liegt, ist hier relevant. Endet die Bewegung eines Popeye-Balls auf einem freien Feld dieses Deckels, darf der Spieler seinen Popeye-Ball auf ein beliebiges Feld dieses Deckels versetzen.
Hinweis: Auf diese Weise kann auch die Zielflagge erreicht werden, wenn diese auf dem gleichen Deckel ist.


Abb.: Oliva-Ball

Brutus behindert / Blockieren von Popeye-Bällen:
Der Deckel, auf dem der Brutus-Ball gerade liegt, ist hier relevant. Alle dort liegenden Popeye-Bälle können sich nicht bewegen, bis Brutus von diesem Deckel wieder heruntergezogen wird. Es dürfen aber Popeye-Bälle auf den Deckel mit Brutus bewegt werden.


Abb.: Brutus-Ball

SPIELENDE & WERTUNG

Sobald ein Spieler am Ende einer kompletten Runde seine 3 Popeye-Bälle eingelocht hat, gewinnt dieser Spieler das Spiel. Es können aber auch mehrere Spieler dieses Ziel erreichen, so dass es mehrere Gewinner gibt.

SPIELVARIANTE „CADDYFAHRER"

Die beiden Caddydeckel kommen mit ins Spiel; dafür werden die beiden Blankodeckel, auf denen nichts drauf ist, aussortiert. Es gilt zusätzlich: Sobald die Bewegung eines Balls auf einem Caddyfeld (grünes Sonderfeld) endet, sorgt der Caddy dafür, dass dieser Ball beliebig viele Felder in eine Richtung (nicht diagonal) weiterziehen darf.


Abb.: Caddyfeld



Autor: Andreas Schmidt · **Grafikdesign:** pR-Games
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Haid Werbeagentur GmbH.
© der vorliegenden Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
© 2020 King Features Syndicate, Inc. ™ Hearst Holdings, Inc.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.
Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele CARTingo Pegasus Spiele