



Eskimo

Ein Spiel von Karin Mellert,
illustriert von Cornelia Funke-Frahm



Alle Rechte vorbehalten – Printed in Germany
© Verlag Herder Freiburg im Breisgau 1990
ISBN 3-451-15299-1

HERDER FREIBURG · BASEL · WIEN

Eskimo

Ein Miteinanderspiel für zwei bis vier Spieler ab 4 Jahren
Spieldauer: 15 – 20 Minuten

Spielmaterial

- | | |
|-------------------|-------------------|
| Zum Spiel gehören | ● 1 Eisbär |
| ● der Spielplan | ● 1 Sonnenscheibe |
| ● 4 Spielfiguren | ● 1 Sonderwürfel |
| ● 16 Fische | ● 1 Spielregel |

Spielidee

Weit im Norden wohnen die Eskimos. Sie selbst nennen sich Inuit (= Mensch). Sie leben in Iglus, das sind Häuser, die aus Eisblöcken gebaut werden. Das Leben im Eisland ist hart. Jeden Tag müssen die Eskimos Fische fangen, um leben zu können. Ungestört sind sie dabei meistens nicht, denn die Eisbären, die es auch in dieser Gegend gibt, haben Appetit auf Fische. Die Eskimos wissen das und beeilen sich, möglichst viele Fische aus den Eislöchern zu ziehen und zur Feuerstelle zu bringen. Dort sind sie vor den Eisbären sicher.

Nun gibt es im Land der Eskimos auch noch Walrösser. Diese Tiere haben zwei große Stoßzähne. Die Eskimos schauen ihnen gerne zu, wenn sie die Stoßzähne in das Eis picken und sich auf diese Weise fortbewegen.

Wenn nun die Fische an die Eisbären verloren werden oder die Eskimos zu lange sich an den Walrössern belustigen, vergeht kostbare Zeit. Die Sonne wandert am Himmel von Morgen nach Abend. Wenn sie hinter den Bergen versinkt, ist Feierabend.

Die Eskimos können sich freuen, wenn vor Sonnenuntergang mindestens acht Fische im Feuer braten. Ist aber die Sonne vorher verschwunden und die Eisbären haben den Eskimos mehr als 8 Fische abgejagt, müssen sie mit hungrigem Magen schlafen gehen und den Fischfang am nächsten Morgen sofort nochmals versuchen.

Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Mitte. Jeder wählt sich eine Spielfigur und stellt sie auf das erste gleichfarbige Feld am Iglu. Das ist der Startplatz.
2. Die Fische werden beliebig in die vier Eislöcher auf dem Spielplan gelegt.

Der Eisbär kommt zur Eisbärfamilie.

Die gelbe Sonnenscheibe wird auf das erste große Feld oben links auf den Spielplan gelegt.

Spielverlauf

1. Jetzt geht das Spiel los; reihum wird gewürfelt.
2. Der Würfel zeigt die Augen 1–4, das Zeichen Eisbär (= ) und das Zeichen Walroß (= ).
 - Wer die Augen 1, 2, 3 oder 4 würfelt, geht so viele Schritte vor. Ist der Spieler wieder an der Reihe und kommt er auf ein Feld am Rand des Eislochs, bekommt er einen Fisch. Hat er noch Augen frei, zieht er gleich mit dem Fisch weiter. Kommt er schließlich zur Feuerstelle, legt er den Fisch ins Feuer und kehrt dann um, bis er wieder zum Eisloch kommt, wo er wieder einen Fisch bekommt und Richtung Feuerstelle weiter zieht usw. Ist ein Eisloch leergefischt, schwimmt ein Fisch von einem anderen Eisloch herbei.
 - Wer das Zeichen „Eisbär“ würfelt, weckt den Eisbär auf. Hat dieser Spieler keinen Fisch bei sich, legt sich der Eisbär wieder schlafen. Hat der Spieler aber einen Fisch bei sich, springt der Eisbär los und nimmt ihm den Fisch ab. Der Spieler muß flüchten und kehrt zum Iglu zurück. Von dort geht er, wenn er wieder an der Reihe ist, von vorne los.

Weil der Spieler Zeit verloren hat, wird die Sonnenscheibe um ein Feld weiter gerückt.
 - Wer das Zeichen „Walroß“ würfelt, bleibt diese Runde an seinem Platz stehen und schaut den Walrössern zu, wie sie über das Eis robben.
3. Bei 2 oder 3 Spielern bleiben alle 4 Spielfiguren im Spiel. Jeder Spieler darf mit jeder Figur vorwärtsziehen, wenn er an der Reihe ist. Würfelt er das Zeichen „Walroß“, setzt er eine Runde aus. Beim Zeichen „Eisbär“ muß er eine beliebige Figur, die einen Fisch bei sich hat, zum Iglu zurücksetzen und den Fisch dem Eisbären überlassen.

Hilfsmöglichkeiten

Ein Spieler, der an der Feuerstelle stehen bleibt, statt gleich weiterzuziehen, darf

1. die übrigen Würfelaugen dem nächsten Spieler schenken;
2. einem Spieler zu Hilfe kommen, der einen Fisch hat und das Zeichen „Eisbär“ würfelt. Er setzt sich – ohne zu würfeln – zu diesem Spieler. Der Eisbär kann nun den Fisch nicht abnehmen. Beide Spieler gehen jetzt gemeinsam zur Feuerstelle, wenn einer der beiden Spieler Augen würfelt. Dort angekommen trennen sich sofort wieder ihre Wege. Wird unterwegs der Eisbär gewürfelt, bleiben beide Spieler diese Runde stehen.

Das Spiel wird erschwert, wenn die zweite Hilfsmöglichkeit ausfällt.

Spielende

Das Spiel ist für alle Spieler gemeinsam gewonnen, wenn mindestens 8 Fische zur Feuerstelle gebracht werden, bevor die Sonne hinter den Bergen verschwindet.

Das Spiel ist für alle Spieler gemeinsam verloren, wenn die Sonne untergegangen ist und weniger als 8 Fische zur Feuerstelle gebracht worden sind.