

# Im Reich des weißen Bären



## Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Würfelspiel  
Spielerzahl: 2 – 4  
Altersempfehlung: ab 8 Jahre  
Spieldauer: ca. 45 Minuten  
Spielautor: Charles Lerue  
Taktik ○○●○○ Glück

Das Reich des weißen Bären, das ist das weite Gebiet rund um den Nordpol, die Arktis. Dort lebt der Eisbär oder „Nanuk“, wie ihn die Eskimos nennen. Er ist das stärkste und gefährlichste Lebewesen weit und breit, gleichermaßen gefürchtet von Mensch und Tier.

Nur vorsichtig wagen sich daher die Eskimos aufs Eis, springen von Scholle zu Scholle, um ihr Hauptnahrungsmittel, den Fisch, zu fangen. Doch immer wieder taucht der gefährliche „Nanuk“ aus dem weißen Nichts auf und greift sie an. Dann bleibt nur noch die Flucht!

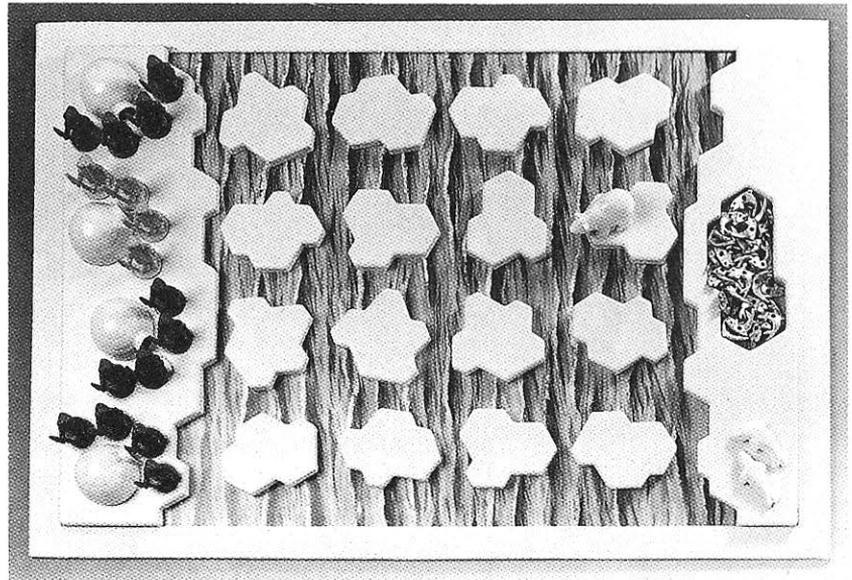
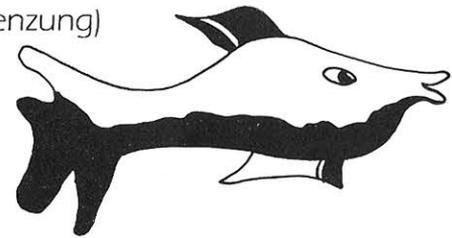
Nur dem cleversten und mutigsten Eskimo wird es gelingen, genügend Fische zu fangen . . .

## Spielziel

Wer als erster vier Fische zu seinem Iglu bringen konnte, ist Sieger.

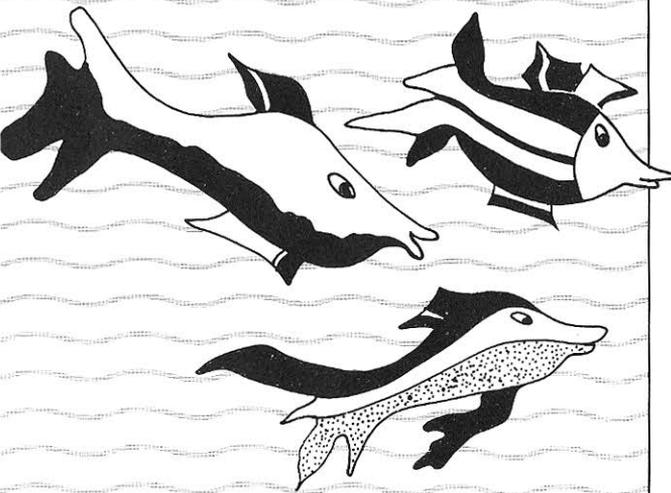
## Spielmaterial

- 1 Spielplan (See)
- 2 Uferteile (mit Spielplanbegrenzung)
- 4 Iglus
- 16 Eskimos
- 16 Fische
- 16 Eisschollen
- 1 Eisbär
- 1 Würfel



## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die Rahmenteile (Ufer A und B + Spielplanbegrenzung) in die vorgestanzten Löcher am Rand des Spielplans gedrückt werden. Die Iglus werden vorsichtig in die vorgesehenen Löcher des Ufers gedrückt (Eingang zum See).



- Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine 4 Eskimos vor einem beliebigen Iglu auf.
- Die Fische werden in das Eisloch auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans gelegt.
- Die 16 Schollen werden in 4 Viererreihen im See zwischen beiden Ufern ausgelegt.
- Der Eisbär wird auf einer der beiden mittleren Schollen direkt vor dem Ufer B postiert.
- Ein Startspieler wird ermittelt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

## Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, wirft er den Würfel. Die Zahl bzw. das Eisbär-Symbol gibt an, wie viele Bewegungen der Spieler nun für diesen Zug zur Verfügung hat bzw. ob er den Eisbär bewegen kann.

Der Zug eines Spielers besteht also – je nach Würfelwurf – aus 2 bis 4 Bewegungen. Eine Bewegung wiederum bedeutet:

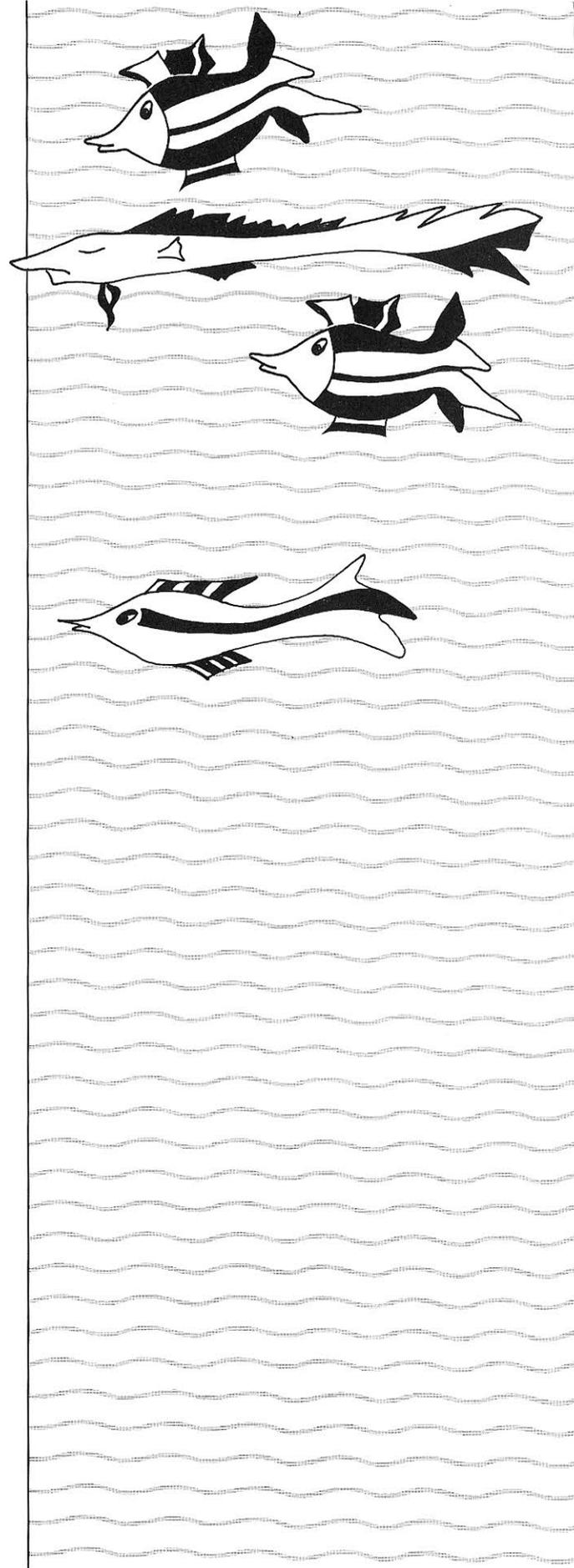
- Das Verschieben einer Eisscholle, bis sie an eine andere Scholle, die Spielplanbegrenzung oder eines der beiden Ufer stößt. (Diese Berührung nennen wir im folgenden „Kontakt“.)
- Oder das Ziehen eines Eskimos von einer Scholle zu einer direkt angrenzenden bzw. von einer Scholle aufs Ufer oder umgekehrt.

Die Kombination verschiedener Bewegungen pro Zug ist dem Spieler völlig freigestellt. Ein Spieler kann also beispielsweise (mit einer gewürfelten 4) zuerst eine Scholle ans Ufer heranziehen (Kontakt, erste Bewegung), dann von dort mit 2 Eskimos daraufspringen (zweite und dritte Bewegung) und schließlich diese Scholle wieder in die andere Richtung verschieben, bis sie dort erneut anstößt, also wieder einen Kontakt hat (vierte Bewegung).

## Die Eisschollen

Ein Spieler darf alle leeren Eisschollen und die, auf denen seine Eskimos stehen, bewegen. Eisschollen, auf denen sich ausschließlich fremde Eskimos befinden, dürfen in keinem Fall bewegt werden – **auch nicht indirekt!** Schollen, auf denen sich Eskimos verschiedener Farben befinden, dürfen entsprechend nur von den Spielern dieser Farben bewegt werden. Die Scholle, auf der der Eisbär steht, darf nur dann bewegt werden, wenn das Eisbär-Symbol gewürfelt wurde (s. „Der Eisbär“).

Will ein Spieler eine Scholle bewegen, kann er diese mit einer Hand berühren und in beliebiger Weise über den See schieben. Nur diese eine Scholle – im folgenden „Hauptscholle“ genannt – darf von einem Spieler während einer Bewegung berührt werden. Sie **muß** so lange verschoben werden, bis sie entweder eine andere Scholle, die Spielplanbegrenzung oder eines der beiden Ufer berührt (Kontakt). Hiermit ist diese Bewegung **sofort** beendet. Dies ist besonders beim Kontakt mit anderen Schollen zu beachten, denn diese dürfen dadurch in ihrer Lage nicht verändert werden, da das bereits als neue Bewegung gelten würde.



Ist eine Bewegung beendet, kann nun für die nächste Bewegung eine andere Scholle, selbstverständlich aber auch die gerade bewegte als neue Hauptscholle gewählt werden.

Haben bereits vor der Bewegung der Hauptscholle andere Schollen mit dieser Kontakt, so dürfen sie indirekt (also ohne Berührung durch den Spieler) mitgeschoben werden. Auch hier endet die Bewegung erst dadurch, daß entweder die Hauptscholle oder eine der mitbewegten Schollen irgendwo neu anstößt (Kontakt). Der Kontakt zwischen diesen Schollen und der Hauptscholle muß aber während der Bewegung **nicht** aufrecht erhalten werden. Man kann mit der Hauptscholle andere Schollen ein Stück mitschieben, diese dann liegen lassen und mit der Hauptscholle allein weiterziehen, so lange, bis es zu einem neuen Kontakt kommt. Wird aber während einer Bewegung die Verbindung zwischen solchen zusammenhängenden Schollen unterbrochen und anschließend wieder hergestellt, gilt dies ebenfalls als neuer Kontakt – und beendet diese Bewegung.

Es darf nicht gleichzeitig an zwei oder mehr Schollen (oder Begrenzung oder Ufer) angestoßen werden. (Dies müßte dann als entsprechend mehr Bewegungen gezählt werden.)

## Die Eskimos

Ein Spieler darf nur seine eigenen Eskimos bewegen. Das Ziehen von einer Scholle auf eine andere oder auf das Ufer bzw. vom Ufer auf eine Scholle gilt als eine (1) Bewegung. Diese Bewegung ist nur zwischen sich berührenden Schollen und Ufern möglich; die Eskimos springen **niemals** über das Wasser.

Ein Eskimo darf jede Scholle betreten, auch solche, auf denen sich gegnerische Eskimos befinden. Schollen aber, auf denen bereits **drei** Eskimos stehen, können nicht mehr betreten werden.

Von einem Ufer kann ein Eskimo auf jede das Ufer berührende Scholle ziehen (die Ufer gelten also als ein einziges Feld).

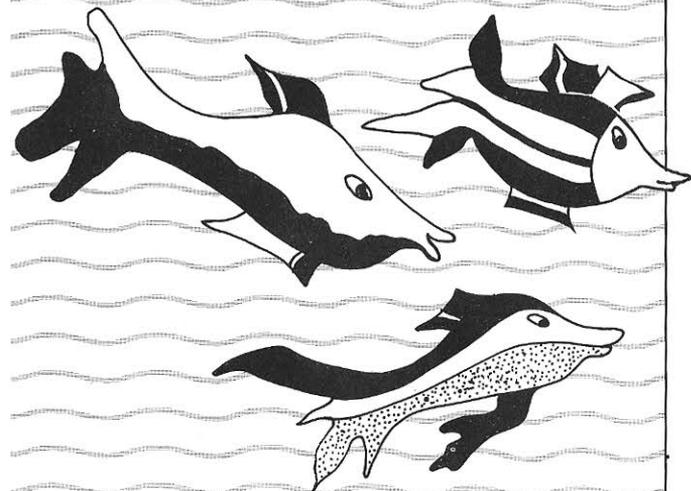
Zieht ein Eskimo auf das Ufer mit dem Eisloch, darf er sofort einen Fisch auf seinen Speer stecken. Das Aufnehmen von Fischen zählt **nicht** als Bewegung

Eskimos, die mit einem Fisch ihr Iglu erreicht haben, bleiben dort bis zum Spielende stehen; sie können nicht wieder eingesetzt werden.

## Der Eisbär

Zeigt der Würfel das Eisbär-Symbol, kann der Spieler entscheiden, ob er einen normalen Zug (mit 2 Bewegungen) machen oder den Eisbären bewegen möchte. Hierfür stehen ihm ebenfalls zwei Bewegungen zur Verfügung. Er kann

- die Scholle, auf der der Eisbär steht, bewegen (gemäß den „Eisschollen“-Regeln),
- den Bär selbst auf angrenzende Schollen ziehen (gemäß den „Eskimo“-Regeln),
- beides in beliebiger Kombination ausführen.



Der Eisbär bewegt sich ausschließlich auf den Schollen, die beiden Ufer kann er nicht betreten.

Betrifft der Eisbär Schollen, auf denen sich Eskimos befinden (er stört sich nicht an der Höchstzahl von 3 Eskimos pro Scholle), verjagt er diese, und sie müssen alle sofort zurück zu ihren Iglus gestellt werden. Hatten verjagte Eskimos bereits gefangene Fische dabei, werden diese wieder in das Eisloch zurückgelegt. Sie müssen von den Eskimos wieder von neuem gefangen werden.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler den vierten Fisch zurück zu seinem Iglu gebracht hat. Dieser Spieler ist Sieger.

## Variante

Um das Spiel einfacher und kürzer zu gestalten, kann man sich vor Spielbeginn darauf einigen, weniger Schollen (beispielsweise nur 12) zu benutzen. Auch ist es möglich, die Zielvorgabe auf 3 Fische zu reduzieren.

## Kurzfassung

### Spielvorbereitung

Alle Teile werden wie aus der Abbildung (am Anfang der Regel) ersichtlich aufgebaut. Jeder Spieler erhält 4 Eskimos.

### Spielverlauf

Reihum 1 x Würfeln: Ziffer gibt Anzahl der Bewegungen an. Eine Bewegung bedeutet:

- entweder das Verschieben einer Scholle gegen eine andere, gegen die Spielplanbegrenzung oder das Ufer,
- oder das Springen mit einem Eskimo von Scholle zu Scholle oder aufs Ufer bzw. umgekehrt.

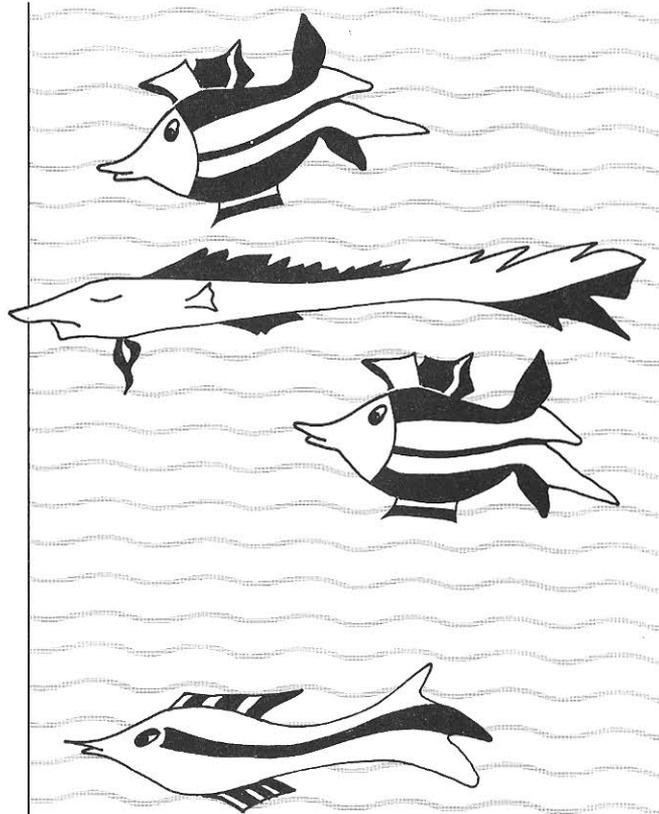
EISBÄR-SYMBOL: entweder zwei Bewegungen ausführen oder den Eisbär (mit Scholle oder direkt) ziehen.

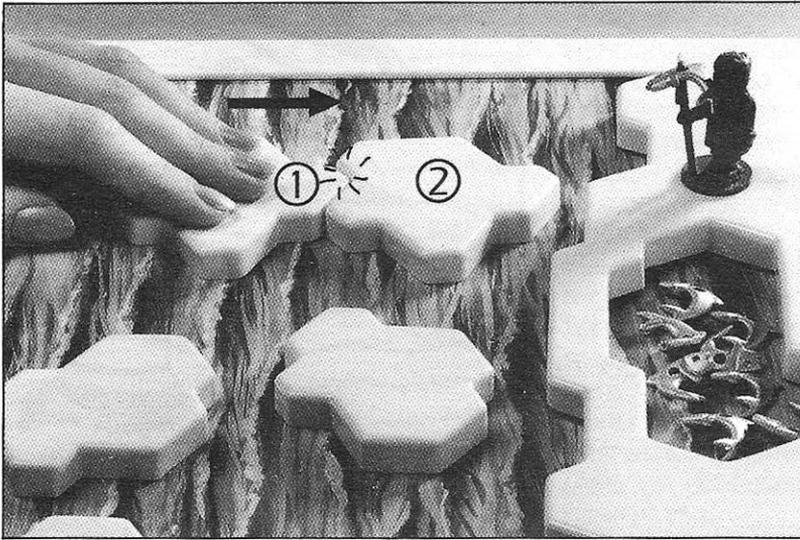
Zieht der Eisbär auf ein von Eskimos besetztes Feld, müssen diese zurück zu ihren Iglus (gefangene Fische wieder ins Eisloch legen).

Maximal 3 Eskimos pro Scholle.

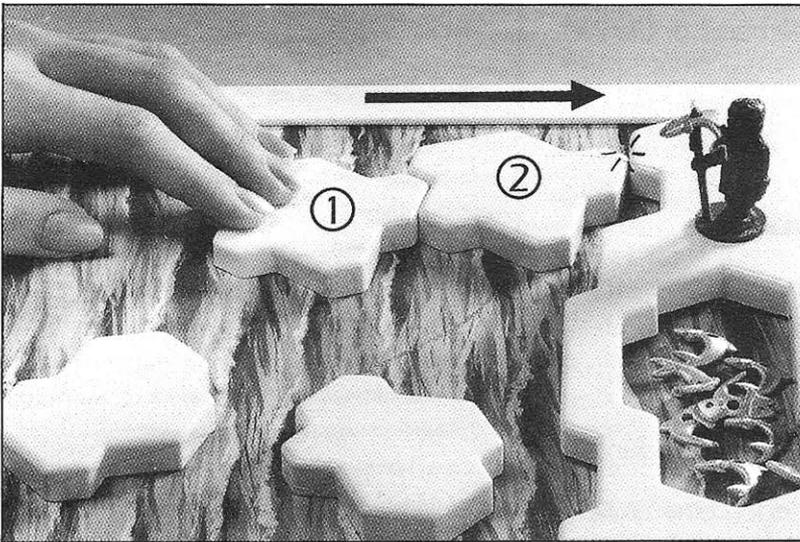
Fischaufnahmen verbraucht keine Bewegung.

Wer zuerst 4 Fische gefangen und zu seinem Iglu gebracht hat, ist Sieger.

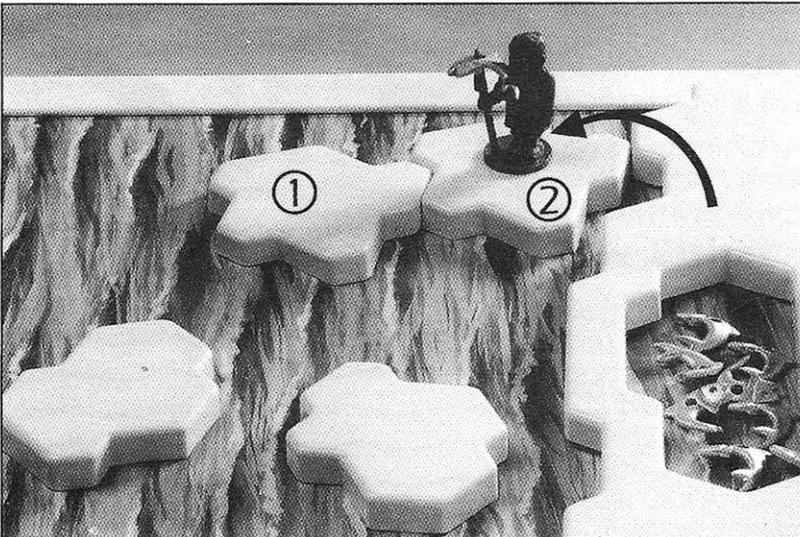




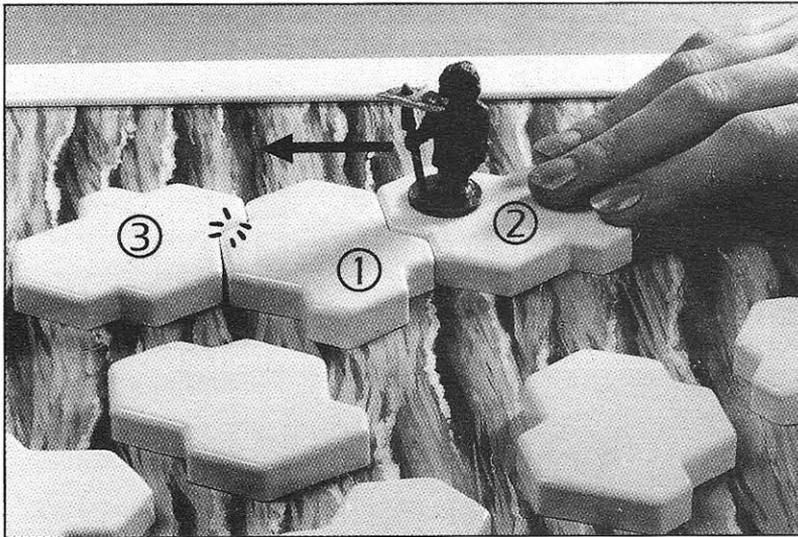
Spieler A kommt an die Reihe und würfelt eine 4. Als erstes schiebt er die Scholle ① an die Scholle ② heran (1. Bewegung verbraucht).



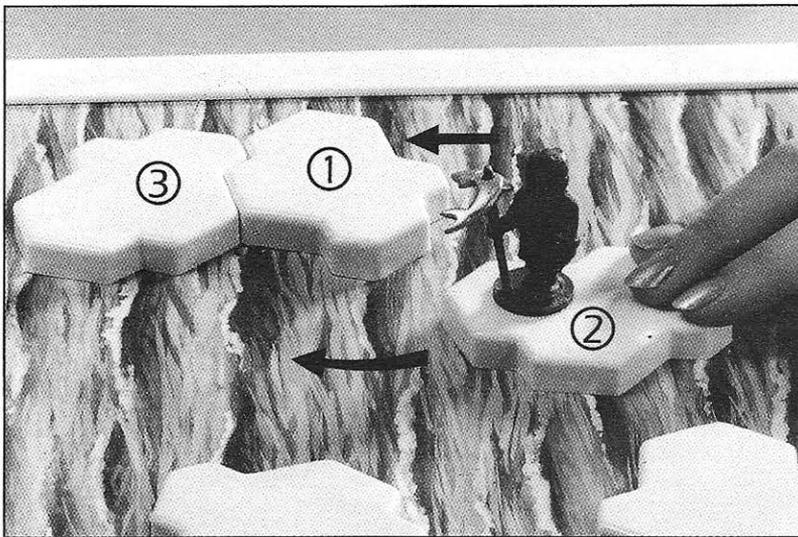
Dann schiebt er beide Schollen – mit Scholle ① als Hauptscholle – zusammen an das Ufer mit dem Eisloch (2. Bewegg.)...



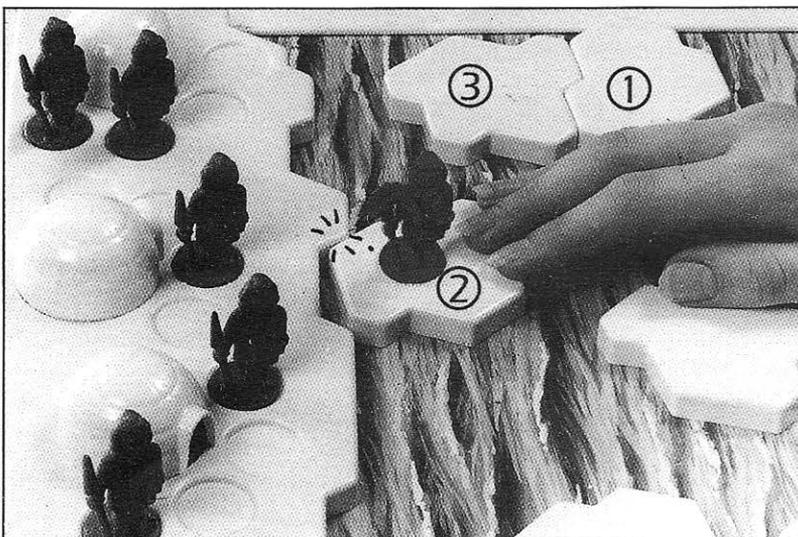
...und springt mit seinem Eskimo (der bereits in einem früheren Zug dorthin bewegt wurde) auf Scholle ② (3. Bewegg.).



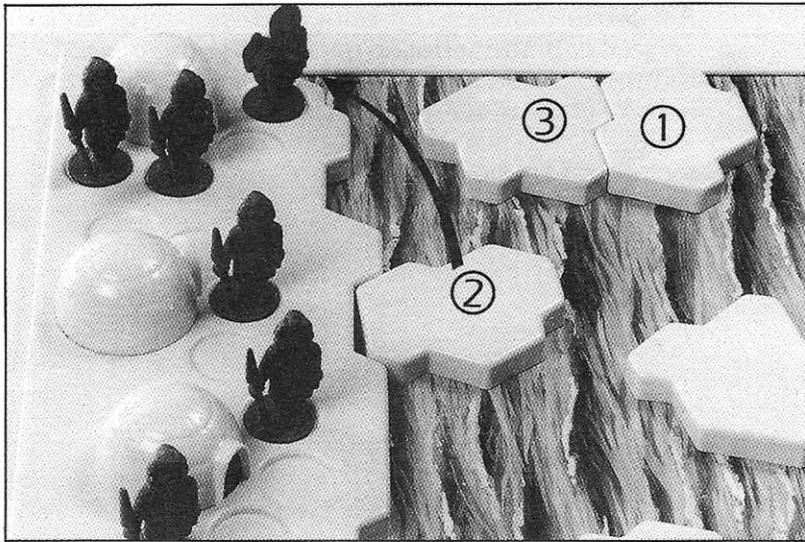
Als letzte Bewegung seines Zuges schließlich schiebt er beide Schollen mit dem Eskimo darauf – diesmal mit Scholle ② als Hauptscholle-gegen Scholle ③ (4. Bewegg.). Damit ist sein Zug beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



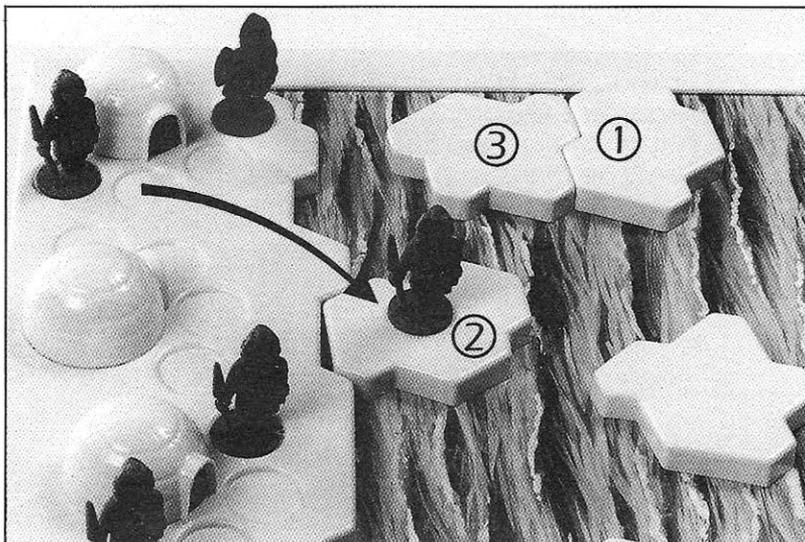
Eine Runde später. Spieler A ist wieder am Zug – und erneut würfelt er eine 4. Er knüpft direkt an seinen vorherigen Zug an und verschiebt alle drei Schollen – durch Scholle ② als Hauptscholle – ein Stück weiter in Richtung Iglu-Ufer. Allerdings stoppt er kurz vor dem Kontakt mit dem Ufer ab und zieht nur mit der Scholle ② (Hauptscholle!) allein weiter . . .



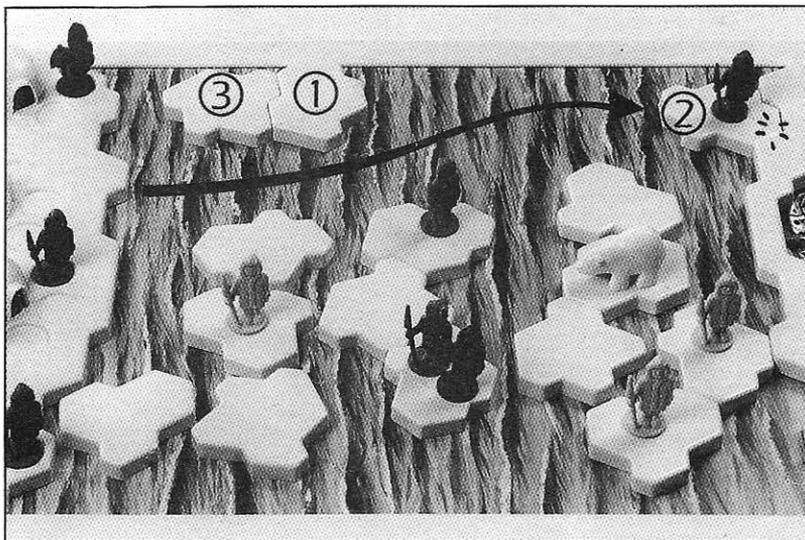
. . . bis er mit ihr das Ufer berührt (1. Bewegg.). Dort angekommen . . .



... springt er anschließend mit seinem Eskimo auf einen Platz vor seinem Iglu (2. Bewegg.).



Die günstige Gelegenheit nutzend setzt er einen neuen Eskimo auf die Scholle ② (3. Bewegg.) ...



... und schwimmt mit ihr über den gesamten See, bis er an das gegenüberliegende Ufer stößt (4. Bewegg.).

Mit diesem „Riesensatz“ ist sein Zug beendet. Jetzt bleibt Spieler A nur zu hoffen, daß zwischenzeitlich nicht ein anderer Spieler mit einem Eskimo an Land geht, dort einen Fisch aufnimmt, auf die Scholle ② springt und mit dieser (und damit auch mit dem Eskimo von Spieler A) wieder zurück zum Iglu-Ufer zieht.