



spelregels
règles du jeu
Spielregeln
spelregler
spillregler
regole del gioco



reg. trade-mark nr. 175.445
patents 3, 356, 369 USA 1468990 France

Bei dieser POP-O-MATIC-Ausführung dieses gern gespielten Gesellschaftsspieles können sich 2-4 Personen beteiligen. Zum Spiel gehören: 1 Doppelautomat (POP-O-MATIC) mit einem normalen und einem besonderen Würfel, 16 Fingerhüte in 4 Farben und einem Spielbrett aus Kunststoff mit runden Feldern, auf denen kleine Kegel angebracht worden sind. Während des Spieles müssen die Fingerhüte über die Kegel geschoben werden. Beteiligen sich 2 Mitspieler, müssen sie einander gegenüber Platz nehmen.

Spielregeln

Nachdem jeder Mitspieler eine Farbe gewählt hat, setzen sie ihre Fingerhüte auf die 'Basis' in derselben Farbe, d.h., über die 4 Kegel auf den 4 farbigen Kreisen an der Innenseite der Spielbahnen. Der Reihe nach drücken die Spieler einmal auf die POP-O-MATIC. Der Spieler, der mit dem normalen Würfel die höchsten Augen 'geworfen' hat, fängt an. Er stülpt einen seiner Fingerhüte über den Startkegel (auf dem mit 'S' markierten Startkreis auf der Bahn), drückt nochmals auf die POP-O-MATIC und setzt seinen Fingerhut so viele Felder in einer Richtung vor, wie sich auf dem normalen Würfel Punkte befinden. Fällt der besondere Würfel, mit dem farbigen Kreis oben, darf der Spieler nochmals setzen. Dies wiederholt sich so lange, bis bei dem besonderen Würfel eine Seite, auf der kein farbiger Kreis steht, nach oben zeigt. Bei derartigen Extrarunden darf ein Spieler keinen neuen Fingerhut ins Spiel einsetzen, er muss mit dem - oder einem - bereits im Spiel befindlichen Fingerhut seiner Farbe spielen. Übrigens darf man, wenn man das will, mit allen Fingerhüten spielen. Sie dürfen während einer Spielrunde jedoch nicht hin und her gesetzt werden. Pro 'Wurf' darf nur mit **einem** Fingerhut gespielt werden. Hat man das Glück, bereits beim ersten Male einen Extrawurf zu bekommen, weil der besondere Würfel mit dem farbigen Kreis oben liegt, darf der Spieler selbstverständlich mit einem neuen Fingerhut spielen, da er noch keinen anderen ins Spiel eingesetzt hat.

Ein Fingerhut darf nur dann auf seine Basis zurückkehren (und zwar über den Startkreis seiner eigenen Farbe), wenn er einen oder mehrere gefangene Fingerhüte als Beute mitbringt. Die Beute wird über den Kegel der Basis zurückgelassen und man spielt mit dem eigenen Fingerhut weiter.

Um einen Fingerhut zu fangen, muss ein Spieler so viele Augen würfeln, dass er mit einem seiner Finger-

hüte genau auf einen kleinen Kegel kommt, über den bereits ein Fingerhut eines anderen Spielers gestülpt ist. Er darf seinen eigenen Fingerhut über den anderen schieben und hat diesen also gefangen.

Die Kunst ist nun, den gefangenen Fingerhut über den eigenen Startkegel auf die eigene Basis zu bringen, denn erst dann ist er wirklich erobert. Unterwegs kann jedoch noch alles Mögliche passieren: ein anderer Spieler kann mit seinem Fingerhut auf die 2 Fingerhüte kommen und die Beute wegschleppen oder es kann einem vierten Spieler gelingen, seinen Fingerhut auch noch über dieses Türmchen zu stülpen und dann zu probieren, die drei gefangenen Fingerhüte auf seiner Basis sicherzustellen.

Ist es einem Spieler gelungen, seine Beute in die Nähe seiner Basis zu lotsen, braucht er nicht die genaue Augenzahl zu würfeln, die sich zwischen den Kegeln und der Basis befindet. Wirft er z.B. eine 6 und es liegen noch drei Kegel (von denen einer der Startkegel ist) zwischen Beute und Basis, dann zählt er drei Kegel, 4 ist die Basis selbst und mit dem Fingerhut, der die Beute hereinbrachte oder mit einem seiner anderen Fingerhüte, die sich noch auf der Basis befinden, darf er wieder 2 Kegel zurück auf die Spielbahn.

Nur der eroberte Fingerhut bleibt auf der Basis des Eroberers stehen. Der untere Fingerhut kann jedoch, ehe er vom Spielfeld verschwunden ist, auch befreit werden, wenn es seinem Eigentümer gelingt, wieder einen eigenen Fingerhut über das Türmchen zu stülpen. Nur in diesem Fall, also wenn der untere und obere Fingerhut des Türmchens dieselbe Farbe haben, darf der Eigentümer des oberen Fingerhutes, wenn er an der Reihe ist, mit dem unteren Fingerhut weiterspielen und mit dem oberen versuchen, die anderen gefangenen Fingerhüte (oder Fingerhut) auf seine eigene Basis zu bringen.

Ein Fingerhut, der sich auf einem Kreis in der Bahn von derselben Farbe befindet, ist 'unverletzlich' und kann nicht gefangen genommen werden. In dieser Hinsicht gelten die Startkreise jedoch als normale Kreise, auf denen man **wohl** Gefangene machen kann.

Wer als Letzter mit einem oder mehreren seiner eigenen Fingerhüte auf dem Spielbrett übrig bleibt, hat gewonnen. Die Menge der eroberten Fingerhüte spielt dabei keine Rolle.

Obwohl viel vom Glück abhängt, ist doch auch die Art, auf die man dieses Spiel spielt, ausschlaggebend.