

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4436

Coolympics



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2002

Coolympics

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Eugen Wyss

Illustration: Ales Vrtal

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Der kleine Inuit und seine Freunde, der Eisbär und der Seehund, laufen gemeinsam über das Eis. Doch das ist gar nicht so einfach, denn auf den Eisschollen ist es ganz schön eng ...

Spielinhalt:

8 Eisschollen

4 Inuit

8 Polartiere

1 Würfel

1 Spielanleitung



Spielziel:

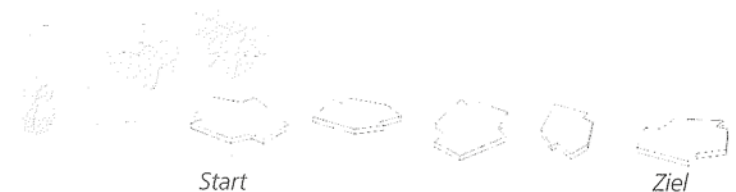
3 Figuren ins Ziel bringen

Wer mit seinen 3 Spielfiguren zuerst über die letzte Eisscholle gezogen ist, gewinnt.

Spielvorbereitung:

Weg aus Schollen legen

Spielt auf einem nicht zu glatten Untergrund, z. B. einer Tischdecke. Legt einen Weg aus den **Eisschollen** aus. Bei drei oder mehr Spielern spielt ihr ohne die zwei kleinen Eisschollen. Achtet darauf, dass immer abwechselnd eine große und eine kleine Scholle hintereinander gelegt werden. Der Abstand zwischen den Schollen soll so groß sein, dass ein Seehund mit der langen Seite dazwischen passt.



3 Spielfiguren einer Farbe

Jeder Spieler nimmt sich einen **Inuit** und die beiden **Polartiere** derselben Farbe. Einigt euch, wo der Start sein soll, und stellt eure Spielfiguren nebeneinander vor die erste Scholle.

Würfel

Der **Würfel** liegt bereit.

Spielen weniger als vier Spieler, so werden die übrigen Figuren zurück in die Schachtel gelegt.

Spielverlauf:

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Reibt eure Nasenspitzen aneinander: So begrüßen sich die Inuit. Das Kind mit der kältesten Nase beginnt. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.

1 x würfeln

Er würfelt einmal.

Würfelaugen:
hinterste Figur
vorwärts ziehen

- **Der Würfel zeigt ein, zwei oder drei Würfelaugen:**
Setze eine deiner Spielfiguren entsprechend viele Schollen vorwärts.

Achtung:

Weil die eigenen Spielfiguren Freunde sind, müsst ihr darauf achten, dass sie sich nicht zu weit voneinander entfernen. Das heißt: Es muss immer die Spielfigur gezogen werden, die gerade am weitesten hinten steht. Stehen zwei Figuren auf derselben Scholle an hinterer Stelle? Dann darf ausgewählt werden, welche dieser Figuren gezogen werden soll.

Eisscholle frei:
Figur darauf
setzen

- **Ist die Eisscholle, auf die deine Spielfigur zieht, frei?**
Die Spielfigur wird darauf gestellt. Sie soll so darauf stehen, dass sie mit der ganzen geraden Unterseite (Inuit/Seehund) bzw. mit den Beinen (Eisbär) darauf steht.

Eisscholle
besetzt: Figur
dazuschieben

- **Oder stehen dort schon andere Spielfiguren?**
Nun wird es knifflig: Nimm die Spielfigur vorsichtig mit den Fingern und schiebe sie zu den anderen Tieren auf die Scholle.

Wichtig: Du darfst nur deine Figur anfassen – nicht aber eine der anderen Figuren oder die Scholle.

Du schiebst so lange, bis deine Figur mit der ganzen Unterseite (Inuit/Seehund) bzw. mit beiden Beinen (Eisbär) auf der Scholle steht.

Tipp: Drücke die Figur beim Schieben nicht zu sehr nach unten, damit sich nur die Figur bewegt, nicht aber die Scholle.

Fällt nichts
herunter? Prima!

- **Fallen dabei keine Figuren von der Scholle?**
Gut gemacht!

Vorsicht:

Sobald eine Figur den Tisch berührt, gilt sie als heruntergefallen.

Ist eine Figur zwar **umgefallen**, berührt den Tisch jedoch **nicht**?
Nichts geschieht.

Fallen fremde
Figuren herunter?
Figur auf
nächste Scholle
vor

- **Fallen dabei Figuren von der Scholle?**
Sind es **Spielfiguren eines anderen Spielers**, so schiebst du sie auf die **davor** liegende Scholle.

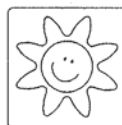
Wichtig:

Heruntergefallene Figuren werden immer von dem Spieler neu platziert, der gerade gewürfelt und geschoben hat. Die Reihenfolge kann er dabei selbst bestimmen.

Fallen auch jetzt wieder Figuren herunter, so werden auch sie wieder neu auf die entsprechenden Schollen geschoben.

Sind es deine **eigenen Figuren**, so setzt du sie nun auf die **dahinter** liegende Scholle.

Fallen eigene
Figuren herunter?
Figur auf
nächste Scholle
zurück



Figur bewegen,
erneut würfeln

- **Der Würfel zeigt die lachende Sonne:**
Setze deine hinterste Spielfigur eine Scholle vorwärts. Fällt dabei nichts herunter, dann darfst du gleich noch einmal würfeln. Fällt dabei etwas herunter, so platzierst du die Figuren wie beschrieben neu.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Eine Spielfigur hat das Ziel erreicht, ...

- ... wenn sie über die letzte Scholle hinaus gezogen werden kann (**überzählige Würfelaugen verfallen**)
- ... oder wenn sie von einem anderen Spieler von der letzten Scholle heruntergeschoben wird.

Spielende:

Das Spiel endet, ...

... wenn der erste Spieler seine 3. Spielfigur über die letzte Scholle hinaus zieht

... oder sobald ein Spieler die 3. Spielfigur eines anderen Spielers von der letzten Scholle schiebt.

Dieser Spieler gewinnt.

Alle 3 Figuren im
Ziel?

Sieg

Spielvariante:

- Für den Anfang braucht ihr nicht mit allen Spielfiguren zu spielen, sondern könnt es mit weniger Figuren probieren.
- Ihr könnt euch auch einen kürzeren Weg aus Eisschollen auslegen. Dann seid ihr schneller am Ziel.
- Als **schwierigere Variante** könnt ihr bei drei oder mehr Spielern zusätzlich die zwei kleinen Eisschollen dazulegen.

Habermaab game nr. 4436

Coolympics

A game of skill for 2 – 4 players aged 5 to 99 years.

Author: Eugen Wyss
Illustrations: Ales Vrtal
Length of the game: 10 minutes approx.

The little Eskimo, and his friends, the polar bear and the seal, walk together over the ice. But it is not so easy as there is not much room on the ice floes.

Contents:

- 8 ice floes
- 4 Eskimos
- 8 polar animals
- 1 dice
- 1 set of game instructions



Aim of the game:

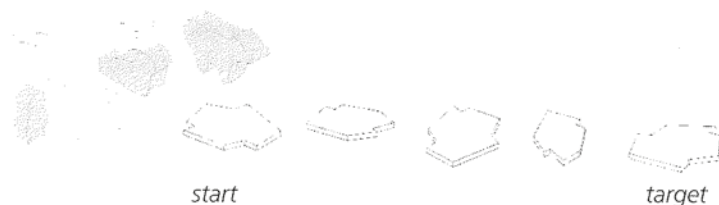
The first player to pass their 3 game counters over the last ice floe, wins the game.

bring 3 counters to target

Preparation of the game:

It is best to play on a not too slippery surface, for example a tablecloth. Arrange a track with the **ice floes**. If you are three or more players, don't use the two small floes. Take care always to place alternately the big and small floes. The distance in between the floes should be the length of a seal.

arrange a track with the ice floes



3 counters of the same colour

Each player takes an **Eskimo** and both **polar animals** of the same colour. Agree upon where you start and put your counters next to each other behind the first floe.

dice

Get the **dice** ready.
If there are less than 4 players, the extra counters are returned to the game box.

How to play:

Play in a clockwise direction.
Rub the tips of your nose against each other. That's how Eskimos say hello. The player with the coldest nose starts. If you can't agree, the youngest player starts.

throw the dice

Throw the dice.

dots: move last counter forward

- **On the dice there appears one, two or three dots:**
Move one of your counters as many floes.

Watch out:

As your game counters are animal friends, you have to take care that they don't get too separated. That means: You always have to move the counter, which is furthest behind.
If there are two counters left behind on a single floe, you can choose freely which one to move on.

ice floe free: put counter on it

- **Is the floe on which your counter lands free?**
Place the counter on it, taking care that the base in the case of the Eskimo and seal or the legs in the case of the polar bear are completely on the floe.

ice floe occupied: push new figure on floe

- **Are there already other counters on the floe?**
Now it's getting tricky: take your counter and carefully push it onto the floe with the animals there.

Important: you only can touch your counter – but none of the other counters nor the floe.
Push your counter until its base (Eskimo/seal) or both legs (polar bear) are completely on the floe.

Hint: don't press down too hard on your counter when pushing it, so that only the counter moves and not the floe.

Nothing falls off? Well done!

- **No counters fall off the floe?**
Well done.

Watch out:

As soon as a counter touches the table, it is considered to have fallen off the floe.

If a counter **falls down** but **doesn't fall off** on to the table, nothing happens.

counters of other players fall off: move counter forward to next floe

own counters fall off: move counter back one floe



move counter, throw dice again

3 counters have reached target: victory

- **Have counters fallen off the floe?**
If they are the counters of another player, they are put on to the next floe.

Important:

Counters that have fallen off are always repositioned by the player who has just thrown the dice and pushed their counter. This player can choose the order in which to position the counters. If, by doing so, counters fall off a second time, they have to be pushed back onto their corresponding floes.

If it's your **own counters**, you have to move them one floe **back**.

- **The smiling sun appears on the dice?**
Move your last counter one floe ahead. If nothing falls off, you can immediately throw the dice once more.
If something falls off, you have to place the counters as described above.

Then it is the turn of the next player to throw the dice.

A counter has reached the target, ...

- ... as soon as it has passed the last floe. (**Dots on the dice that are not needed are lost ...**)
- ... or is pushed off from the last floe by another player.

End of the game:

The game ends, ...

- ... as soon as the first player has pushed their third counter past the last floe
- ... or as soon as a player has pushed the third counter of another player past the last floe thereby winning the game.

Game variant:

- To start with, don't play with all the counters, but try with less.
- The track of ice floes can be shorter, so that you reach the target sooner.
- If you are three or more players, you can additionally put the two small ice floes in between the track in order to make the game **more difficult**.

Jeu Habermaaß n° 4436

Coolympics

Un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Eugen Wyss
Illustration: Ales Vrtal
Durée d'une partie : env. 10 minutes

Le petit esquimau, et ses amis, l'ours polaire et le phoque, se promènent sur la mer de glace. Mais ce n'est pas très facile, car sur les plaques de glace flottante, on n'a pas beaucoup de place ...

Contenu :

- 8 plaques de glace flottante
- 4 esquimaux
- 8 animaux polaires
- 1 dé
- 1 règle du jeu

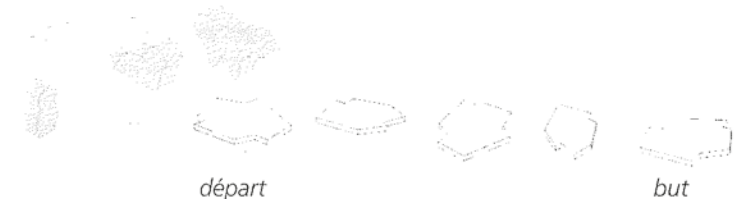


But du jeu :

Celui qui arrivera en premier avec ses trois pions sur la dernière plaque de glace flottante gagne la partie.

Préparatifs :

Jouez sur une surface qui ne soit pas trop lisse, par ex. sur une nappe. Faites un parcours avec les **plaques de glace flottante**. S'il y a trois joueurs ou plus, jouez sans les petites plaques de glace. Faites bien attention à toujours alterner une grande et une petite plaque de glace. L'écart entre les plaques de glace doit correspondre à la longueur d'un phoque.



amener 3 pions au but

faire un parcours avec les plaques de glace

3 pions d'une couleur

dé

Chaque joueur prend un **esquimau** et les **deux animaux polaires** de la même couleur. Mettez-vous d'accord sur le point de départ et posez vos pions les uns à côté des autres devant la première plaque de glace. Préparez le **dé**.
S'il y a moins de quatre joueurs, remettez les pions en trop dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Frottez votre nez sur le nez d'un autre joueur : c'est comme ça que les esquimaux se disent bonjour. Le joueur qui a le nez le plus froid commence. Vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord ? Dans ce cas, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

lancer le dé 1x

Il lance le dé une fois.

points du dé :
avancer le
dernier pion

- Le dé a un, deux ou trois points :
avance ton pion sur les plaques de glace du nombre de points indiqué par le dé.

Attention :

Comme les pions d'un joueur sont amis, il faudra faire attention à ce qu'ils ne soient pas trop éloignés les uns des autres. Ce qui veut dire qu'il faut toujours avancer le pion qui se trouve en dernier sur le parcours. Il y a deux pions sur la même plaque de glace en dernière place ? Il faut alors choisir lequel de ces deux pions on devra avancer.

plaque de glace
libre : y poser le
pion

- Est-ce que la plaque de glace où ton pion va arriver est libre ?**
Mets ton pion dessus. Pose-le de manière à ce que son côté inférieur (le côté plat de l'esquimau/du phoque ou les pattes de l'ours polaire) soit complètement sur la plaque de glace.

plaque de glace
occupée : y avan-
cer son pion

- Ou bien est-ce qu'il y a déjà d'autres pions ?**
Alors, ça se complique : prends le pion prudemment avec les doigts et pousse-le vers les autres animaux qui se trouvent sur la plaque de glace.

N.B. : tu dois toucher seulement ton pion, pas les autres, ni la plaque de glace.

Pousse ton pion jusqu'à ce que son côté plat (esquimau/phoque) ou les deux pattes (ours polaire) soit(en)t complètement sur la plaque de glace.

Conseil : en avançant ton pion, ne le pousse pas trop vers le bas pour que la plaque de glace puisse rester en place et que seul le pion soit déplacé.

Pas de pions
renversés ?
Bravo !

- Tu n'as renversé aucun pion se trouvant sur la plaque de glace ?**
Bravo !

Attention :

Dès qu'un pion touche la table, cela compte comme s'il était tombé.

Est-ce qu'un pion est **tombé sans** toucher la table ? Il ne se passe rien.

**Pions d'autres
joueurs renversés ?
Avancer ces pions
d'une plaque de
glace**

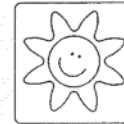
- Est-ce que des pions ont été renversés et sont tombés de la plaque de glace ?**
Si ce sont des pions d'un autre joueur, tu les avances d'une plaque de glace.

N.B. :

Les pions renversés sont toujours remis en place par le joueur qui vient de lancer le dé et d'avancer son pion. C'est à lui de décider dans quel ordre il va les reposer. Si des pions se renversent encore après, ils seront aussi reposés sur les plaques de glace correspondantes.

**Propres pions
renversés ?
Reculer d'une
plaque de glace**

Si ce sont tes propres pions, tu les reposes alors en les reculant d'une plaque de glace.



**avancer le pion,
rejouer**

- Le dé est tombé sur le soleil souriant :**
Avance ton dernier pion d'une plaque de glace. Si aucun pion n'est renversé, tu as le droit de lancer le dé encore une fois. Si des pions sont renversés, tu les reposes comme décrit plus haut.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

L'un des pions est arrivé au but, ...

- ... lorsqu'il a pu être déplacé au-delà de la dernière plaque de glace (**les points en trop sont perdus**)
- ... ou lorsqu'il est renversé par un autre pion et qu'il tombe de la dernière plaque de glace.

Fin de la partie :

La partie est terminée

- ... lorsqu'un des joueurs déplace son troisième et dernier pion au-delà de la dernière plaque de glace
- ... ou dès qu'un joueur renverse le troisième pion d'un autre joueur et le fait tomber de la dernière plaque de glace.

Ce joueur est le gagnant.

Variante:

- Au début, vous n'êtes pas obligés de jouer avec tous les pions ; vous pouvez d'abord essayer en prenant moins de pions.
- Vous pouvez aussi raccourcir le parcours pour arriver plus vite au but.
- Pour compliquer le jeu** quand il y a trois joueurs ou plus, vous pouvez poser en plus les deux petites plaques de glace.

Coolympics

Een behendigheids spel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Eugen Wyss
Illustraties: Ales Vrtal
Speelduur: ca. 10 minuten

De kleine Inuit en zijn vrienden de ijsbeer en de zeehond, lopen met z'n allen over het ijs. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want op de ijsschotsen is het dringen geblazen ...

Spelinhoud:

- 8 ijsschotsen
- 4 Inuit
- 8 pooldieren
- 1 dobbelsteen
- 1 spelregels



Doel van het spel:

3 stukken over de finish brengen

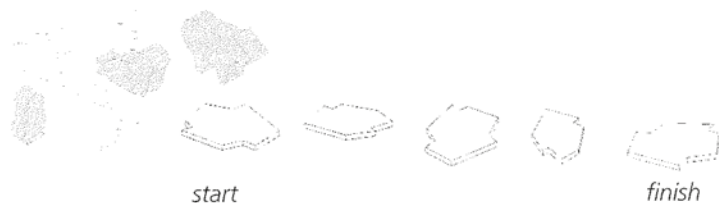
Wie zijn 3 speelstukken als eerste voorbij de laatste ijsschots heeft gezet, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

schotsenparcours uitzetten

Er moet op een niet al te gladde ondergrond worden gespeeld, bv. een tafelkleed.

Zet met de **ijsschotsen** een spelparcours uit. Bij drie of meer spelers wordt zonder de twee kleine ijsschotsen gespeeld. Let erop dat er altijd om beurten een grote en een kleine ijsschots achter elkaar komen te liggen. De afstand tussen de schotsen moet groot genoeg zijn dat een zeehond er met zijn lange zijde tussen past.



3 speelstukken van één kleur

Iedere speler neemt een **Inuit** en de beide **pooldieren** van dezelfde kleur. Bepaal waar de start is en zet jullie stukken naast elkaar voor de eerste schots.

dobbelsteen

De **dobbelsteen** ligt klaar.

Als er minder dan vier spelers meedoen, dan worden de overgebleven stukken terug in de doos gelegd.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wrijf jullie neuzen tegen elkaar: zo begroeten de Inuit elkaar. Het kind met de koudste neus begint. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

1 x gooien

Hij gooit een keer met de dobbelsteen.

ogen: achterste stuk naar voren zetten

- De dobbelsteen geeft één, twee of drie ogen aan. Verzet een van je speelstukken evenveel schotsen vooruit.

Opgelet:

Omdat je eigen speelstukken vrienden zijn, moet je er op letten dat ze niet te ver van elkaar verwijderd raken.

Dat betekent dat altijd het speelstuk verzet moet worden, dat het verst naar achter staat.

Staan twee stukken achteraan op dezelfde schots? Dan mag worden gekozen welke van deze stukken verzet wordt.

ijsschots vrij: stuk erop zetten

- Is de **ijsschots** waarop je speelstuk terecht komt vrij? Het speelstuk wordt erop gezet. Het moet zodanig worden neergezet, dat het met het onderste gedeelte (Inuit/zeehond), dan wel met z'n poten (ijsbeer) er in zijn geheel op staat.

ijsschots bezet: stuk erop schuiven

- Of staan daar al andere speelstukken? Nu wordt het lastig: pak het speelstuk voorzichtig met je vingers en schuif het bij de andere dieren op de schots.

Belangrijk: Je mag alleen je eigen stuk aanraken – en dus niet een ander stuk of de schots.

Je schuift net zo lang, tot het stuk met de gehele onderkant (Inuit/zeehond) dan wel met beide poten (ijsbeer) op de schots staat.

Tip: Duw het stuk tijdens het schuiven niet te hard naar beneden, zodat alleen het stuk wordt bewogen en niet de schots.

Valt er niets om? Goed zo!

- Vallen er hierbij geen stukken van de schots? Goed zo!

Voorzichtig: zodra één van de stukken de tafel aanraakt, geldt dit als omgevallen.

Is een van de stukken **omgevallen**, maar raakt het **niet** de tafel aan? Dan gebeurt er niets.

Vallen andere stukken om? Stuk verder naar de volgende schots

- **Vallen er hierbij stukken van de schots?**
Gaat het om **speelstukken van andere spelers**, dan schuif je ze op de **ervoor** gelegen schots.

Belangrijk:

Omgevallen stukken worden altijd opnieuw neergezet door de speler die zojuist heeft gegooid en geschoven. De volgorde kan hij zelf bepalen. Vallen er ook nu stukken om, dan worden deze opnieuw op de overeenkomstige schots geschoven.

Gaat het om je **eigen speelstukken**, dan zet je ze op de **erachter** gelegen schots.

Vallen eigen stukken om? Stuk terug naar de vorige schots



stuk verzetten, opnieuw gooien

- **De dobbelsteen laat de lachende zon zien:**
Zet je achterste speelstuk een schots naar voren. Wanneer hierbij niets omvalt, dan mag je meteen nog een keer gooien. Als er hierbij iets omvalt, dan zet je de stukken opnieuw neer zoals hierboven beschreven.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Een speelstuk heeft de finish bereikt, ...

- ... wanneer dit tot over de laatste schots kan worden verzet (**overgebleven ogen vervallen**)
- ... of wanneer deze door een andere speler van de laatste schots wordt afgeschoven.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen,...

- ... als de eerste speler zijn 3 speelstukken over de laatste schots heeft verzet. Deze speler heeft gewonnen.
- ... of zodra een speler het 3e speelstuk van een andere speler van de laatste schots schuift. Deze andere speler heeft gewonnen.

Alle 3 de stukken over de finish? gewonnen

Spelvarianten:

- Om te beginnen hoeven jullie niet met alle speelstukken te spelen, maar kunnen jullie het met minder stukken proberen..
- Jullie kunnen ook een korter parcours met de ijsschotsen uitzetten. Dan zijn jullie ook sneller bij de finish.
- Om het **moeilijker** te maken, kunnen jullie bij drie of meer spelers bovendien de twee kleine ijsschotsen gebruiken.