

Popeye: Schlagkräftig!
2-4 Spieler, ca. 10-20 Min., 8-99 Jahre

POPEYE[®]
the SALORMAN

**SCHLAG!
KRÄFTIG!**

SPIELMATERIAL

- ✓ 11 Spieldeckel, darunter 2 Caddydeckel
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 3 Popeyes in 4 Spielerfarben
+ 1 Zielflagge-Marker + 1 Olivia-Marker (grün) + 1 Brutus-Marker (rot)
- ✓ 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 Popeyes vor sich ab. Ein beliebiger Spieler mischt alle 9 Spieldeckel und legt diese beliebig als 9er-Raster (zusammenhängend: 3x3 Reihen) als Spielplan offen aus.

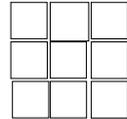


Abb.: Startaufstellung als 9er-Raster

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



Abb.: Zielfeld



Abb.: Zielflagge-Marker

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 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 jetzt erwürfelte Pasch (2x gleiche Zahl) führt dazu, dass die Zielflagge wandert. Die erwürfelte Zahl zeigt wohin (neues Zielfeld). Der aktive Spieler würfelt nach einem Pasch immer erneut.

Bsp.: Der aktive Spieler würfelt einen Pasch mit 2x „4“. Der Zielflagge-Marker wandert auf das Zielfeld 4. Danach würfelt der Spieler erneut.

Beide erwürfelte Ergebnisse können für die Bewegung von Figuren genutzt werden. Mindestens 1 Bewegung muss pro Runde vom Spieler ausgeführt werden. Eine Figuren-Bewegung erfolgt mit dem eigenen Popeye, Oliva oder Brutus.

Die erwürfelten Zahlen 1 bis 6 zeigen dabei die möglichen Bewegungsweiten auf dem Spielplan. Dem Spieler stehen nach dem Würfeln beider Würfel immer 3 mögliche Ergebnisse zur Verfügung.

Ein gleiches Ergebnis muss dabei immer komplett in eine gleiche Richtung gezogen werden, aber niemals diagonal. Es dürfen somit keine Schritte verfallen.

- ✓ **Option 1:** Der Spieler kann 1 oder beide Würfelergebnisse nutzen. Nutzt er beide, kann er dabei 1 gleiche Figur 2x oder 2 verschiedene Figuren bewegen.
- ✓ **Option 2:** Alternativ kann der Spieler die Differenz der beiden Würfelergebnisse (höhere Zahl minus niedrigere Zahl) nutzen. Hier kann dann nur max. 1 Figur bewegt werden.

Bsp. 1: Der aktive Spieler erwürfelt eine „4“ und eine „2“. Er bewegt seinen eigenen Popeye 4 Felder weit in eine gleiche gerade Richtung (1 von 4 möglichen Richtungen), danach bewegt er erneut seinen eigenen Popeye 2 Felder weit in eine gleiche gerade Richtung (1 von 4 möglichen Richtungen).

Bsp. 2: Der aktive Spieler erwürfelt eine „6“ und eine „1“. Er bewegt seinen Popeye 5 Felder weit (als Differenz).

Bsp. 3: Der aktive Spieler erwürfelt eine „3“ und eine „1“. Er bewegt Olivia 1 Feld, danach seinen Popeye 3 Felder weit.

Figuren und alle Sonderfelder (Zielfelder (1-6), Abschlagsfeld, Caddyfelder) dürfen jederzeit übersprungen werden (Felder zählen dabei mit). Auf jedem normalen Feld darf immer nur 1 Figur stehen. Auf den Sonderfeldern dürfen keine Figuren stehen bleiben.

Popeye (-Bälle) werden sofort eingelocht (kommen dann aus dem Spiel), wenn 1 Popeye als Zielfeld einer Bewegung auf das Feld mit der Zielflagge kommt. Sobald 1 Popeye eingelocht ist, wird immer sofort ein neuer Zielort für die Zielflagge erwürfelt (einen Würfel würfeln) und der nächste Spieler kommt zum Zuge.

Oliva hilft / Neu-Positionierung von Popeye:

Der Deckel, auf dem der Oliva-Marker gerade liegt, ist hier relevant. Landet ein Popeye als Zielfeld einer Bewegung auf ein freies Feld dieses Deckels (egal wo, 1 von 9 möglichen Feldern), kann der Spieler diesen Popeye auf ein beliebiges Feld dieses Deckels neu positionieren. Hinweis: Auf diese Weise kann auch die Zielflagge erreicht werden, wenn diese auf dem gleichen Deckel ist.



Abb.: Oliva-Marker

Brutus behindert / Blockieren von Popeye(s):

Der Deckel, auf dem der Brutus-Marker gerade liegt oder gezogen wird, ist hier relevant. Alle dort liegenden Popeyes oder welche, die auf diesen Deckel gezogen werden sollen, können sich nicht bewegen, bis Brutus von diesem Deckel wieder runtergezogen wird.



Abb.: Brutus-Marker

SPIELENDEN & WERTUNG

Sobald ein Spieler am Ende einer kompletten Runde seine 3 Popeyes 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 eine Spielfigur als Zielfeld einer Bewegung auf ein Caddyfeld (grünes Sonderfeld) kommt, sorgt der Caddy dafür, dass die Figur beliebig viele Felder weit von hier in eine gerade Richtung (nicht diagonal) weiter ziehen darf.



Abb.: Caddyfeld

