

# L'IGLOO POP



Le jeu qui vous fait froid dans le dos ! Pour 2 à 6 géants polaires à partir de 7 ans.

*Le petit géant polaire a un grand problème : il doit acheter des bâtonnets de poisson, mais il ne sait plus combien, car dans son panier se trouvent neuf listes de courses !*

*Il va donc d'un igloo à l'autre et les secoue. Il entend à l'intérieur de nombreux bâtonnets de poisson délicieux donner contre les murs de l'igloo. Aussitôt qu'il pense avoir trouvé un igloo dans lequel se trouve le nombre de bâtonnets de poisson qui figure sur sa liste de courses, il emporte cet igloo chez lui.*

*Une fois arrivé chez lui, il s'étonne de voir que ce ne sont pas des bâtonnets de poisson mais des enfants d'Esquimaux qui sortent des igloos. Ceux-ci poussent des cris perçants et rient de bon cœur, tout étourdis par les secousses. « Tu nous secoues encore une fois ? C'est tellement rigolo ! », disent les petits Esquimaux. Le petit géant polaire se réjouit : « C'est super ! J'ai trouvé de nouveaux amis pour jouer ! » Et déjà, il a complètement oublié ses courses ...*



Le joueur qui obtient les cartes de la plus grande valeur et le plus de pièces d'argent gagne la partie.

### But du jeu

### Les préparatifs

Disposez les igloos remplis de billes en village d'igloo au

centre de la table.

Méangez bien les cartes

et posez-les face cachée

sur la table : ce sera la

pioche (voir l'illustration 2).

Puis placez neuf cartes en

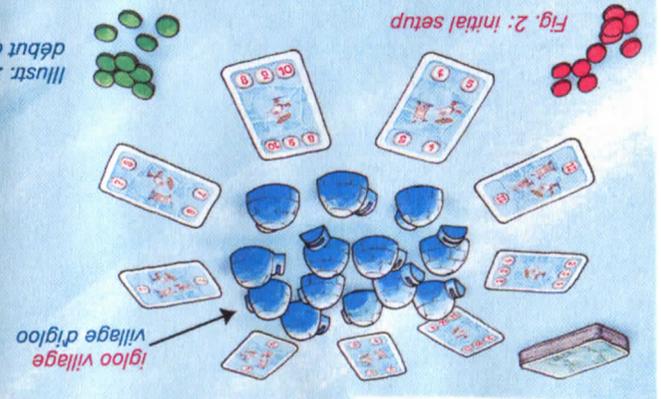
cercle autour du village

d'igloo, face visible.

Chaque joueur reçoit dix

pièces d'argent d'une

couleur.



Illustr. 2 : situation au début de la partie

Fig. 2 : initial setup

### Structure des cartes :

Les cartes sur lesquelles figure un seul nombre sont les plus difficiles à obtenir, parce qu'il faut trouver exactement le bon igloo. Pour cette raison, ces cartes valent 3 points, ce qu'on peut reconnaître au nombre d'Esquimaux figurant sur la carte.

Les cartes sur lesquelles figurent deux nombres valent 2 points - ce qui se voit aux deux Esquimaux

Et si la carte indique trois nombres, elle vaut 1 point seulement (= 1 Esquiman).

Illustr. 3 (les valeurs des cartes) Fig. 3: card values



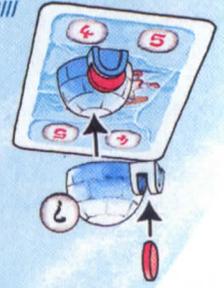
### Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence et compte à haute voix jusqu'à 3. Puis tous les joueurs prennent simultanément des igloos et les secouent en respectant les règles pour secouer (voir ci-dessous).

Pendant que les joueurs secouent les igloos, ils essaient d'estimer le nombre de billes qui s'y trouvent. Si un joueur secoue un igloo et qu'à son avis, la carte correspondante n'est pas visible sur la table, il remet l'igloo dans le village. Mais si un joueur pense avoir trouvé un igloo dont le nombre de billes correspond au nombre figurant sur une des cartes, il glisse en guise de mise une de ses pièces d'argent dans la fente de cet igloo et place celui-ci sur la carte qu'il associe à l'igloo (voir l'illustration 4). Aussi long-temps qu'il y a des igloos dans le village, chaque joueur qui possède encore des pièces d'argent peut continuer à secouer des igloos et à les placer avec une mise sur les cartes de son choix.

Il peut y avoir plusieurs igloos sur la même carte. La manche est finie quand tous les igloos se trouvent sur des cartes ou que plus aucun joueur ne veut placer d'igloos sur des cartes.

Illustr. 4 : rouge suppose qu'il y a 4 ou 5 billes dans l'igloo. Pour cette raison, il pose l'igloo sur cette carte. Fig. 4:



### Les règles pour secouer les igloos :

- Personne ne doit avoir plus d'un seul igloo en main à la fois.
- Ou on place l'igloo agité sur une carte après avoir mis une pièce d'argent dans la fente, ou on remet dans le village d'igloo pour que les autres joueurs puissent l'utiliser.
- Quand un joueur décide de ne pas poser un igloo sur aucune carte, il ne peut pas le poser ailleurs que dans le village d'igloos (par exemple devant lui sur la table).
- Il est interdit de regarder sous un igloo. On ne peut pas poser d'igloo sur une carte si celui-ci n'a pas de pièce d'argent dans sa fente.
- On ne peut agiter ou déplacer des igloos qui se trouvent déjà sur des cartes.
- Si on a déjà mise toutes ses pièces d'argent, on ne peut plus agiter d'igloos.
- On ne doit utiliser que des pièces d'argent de sa propre couleur. Si on reçoit des pièces d'argent des autres joueurs, celles-ci rapportent des points qui comptent pour déterminer le gagnant, mais ne peuvent pas servir de mise.

Après avoir contrôlé tous les igloos et donné toutes les cartes et pièces d'argent aux joueurs qui ont le mieux « secoué », remettez tous les igloos dans le village et mélangez-les. Placez de nouvelles cartes de la pioche autour du village de manière à ce qu'il y en ait de nouveau neuf. Ensuite, le joueur le plus jeune compte de nouveau jusqu'à 3, et la nouvelle manche commence ...

## Fin de la partie

Il y a deux façons de terminer la partie :

La partie est finie au moment où on ne peut plus poser 9 cartes visibles autour du village.

La partie se termine aussi si après une manche un joueur n'a plus de pièces d'argent de sa propre couleur.

Maintenant, on détermine le gagnant. Chaque joueur compte les Esquimaux figurant sur les cartes qu'il a gagnées. Et pour chaque pièce d'argent - quelle soit d'une autre - on reçoit un point. Chacun additionne tous ses points. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes qui gagne. Si cette fois aussi, plusieurs joueurs sont ex æquo, c'est le joueur qui a reçu le plus grand nombre de pièces d'argent des autres joueurs qui gagne la partie.

Vous pouvez jouer à IGLOO POP plusieurs fois de suite et additionner les points obtenus dans les différentes parties. Le premier à atteindre 100 points gagnera.



© Schöningh Verlag GmbH  
 Heinz Meister & Klaus Zoch  
 mise en page: Victor Boden  
 Illustration: Jay Tummelton  
 Design: Birgit Janke

Maintenant, les joueurs contrôlent une à une toutes les cartes sur lesquelles se trouvent des igloos, dans le sens des aiguilles d'une montre. On peut commencer par n'importe quelle carte. Comparez tous les nombres figurant sur la carte avec le numéro de chaque igloo (visible sous l'igloo) qui se trouve sur cette carte. Plusieurs cas de figure sont possibles :

1. : Il n'y a qu'un seul igloo sur la carte.  
 Si le numéro de l'igloo figure sur la carte, le joueur correspondant récupère sa pièce d'argent et reçoit la carte (voir l'illustration 5).

**Illustr. 5 : vert reçoit sa pièce d'argent et la carte.**



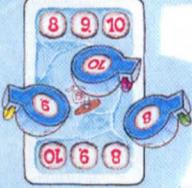
Si le nombre de l'igloo ne figure pas sur la carte, le joueur perd la pièce d'argent qu'il avait glissée dans la boîte du jeu (voir l'illustration 6).

**Illustr. 6 : rouge ne reçoit rien. Sa pièce d'argent est écartée du jeu.**



2. : Il y a plusieurs igloos sur la carte.  
 Si tous les numéros des igloos figurent sur la carte, le joueur qui a reconnu le numéro d'igloo le plus grand reçoit la carte. Tous les joueurs qui avaient misé sur cette carte récupèrent leur pièce d'argent (voir l'illustration 7).

**Illustr. 7 : tous les joueurs récupèrent leur pièce d'argent. En outre, violet reçoit la carte.**



Si le numéro d'un seul igloo figure sur la carte, le joueur qui a choisi l'igloo correct reçoit non seulement la carte et sa pièce d'argent, mais aussi les igloos sur cette carte (voir l'illustration 8).

**Illustr. 8 : noir reçoit la carte et toutes les pièces d'argent.**



Si les numéros de plusieurs igloos (mais pas de tous) figurent sur la carte, tous les joueurs qui ont misé sur un igloo dont le numéro figure sur la carte récupèrent leur pièce d'argent. Le joueur qui a reconnu le numéro de l'igloo le plus grand reçoit non seulement la carte et sa pièce d'argent, mais aussi les igloos sur cette carte, c'est-à-dire dont le numéro ne figure pas sur la carte. Les pièces d'argent des igloos qu'il a placés lui-même sur une mauvaise carte sont écartées du jeu. (voir l'illustration 9).

**Illustr. 9 : jaune reçoit la carte, sa pièce d'argent de l'igloo numéro 5 et la pièce d'argent verte. Sa pièce d'argent de l'igloo numéro 9 est écartée du jeu. Rouge récupère sa propre pièce d'argent.**

