



L'Arctic Pop



The game that makes you enjoy the cold! For 2-6 cool ice giants aged 7 and up

The young ice giant has a big problem: he wants to buy fish sticks, but he cannot remember how many and he has nine shopping lists in his basket.

So he goes from igloo to igloo and shakes each. In each he listens to the delicious fish sticks bouncing off the igloo walls. When he thinks that the igloo in his hand has the same number of fish sticks as one of his shopping lists, he takes it home.

When he gets home, there are no fish sticks in the igloo. Instead, wild and laughing Eskimo children tumble out of the igloo. Excitedly they shout, "Shake us again!" "That was great fun!" "This is super", thinks the young ice giant. "Now, I have found some new friends to play with!" And, he promptly forgets all about his shopping lists.

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

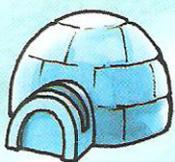
Le petit géant polaire a un grand problème : il doit acheter des bâtonnets de poisson, mais il ne sait plus combien, car dans son panier se trouvent neuf listes de courses !

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 ...



Contents

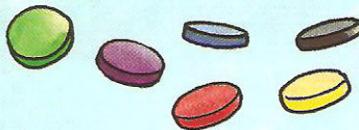


12 igloos
(each with 2 halves to put together)
12 igloos
(à chaque fois 2 moitiés
d'igloo à assembler)

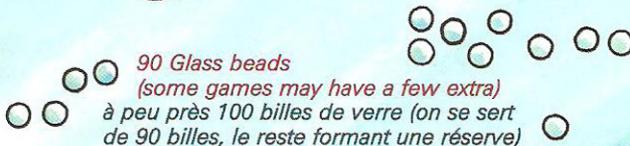


33 cards
33 cartes

Contenu



60 thalers (wooden chips in 6 colours)
60 pièces d'argent
(jetons en bois de 6 couleurs)



90 Glass beads
(some games may have a few extra)
à peu près 100 billes de verre (on se sert
de 90 billes, le reste formant une réserve)

2

12 stickers with igloo numbers
from 2 to 13

12 étiquettes autocollantes indiquant
les numéros des igloos de 2 à 13
cette règle du jeu

8

11

these rules
cette règle du jeu

Before the first game...

...carefully assemble the igloos. Put 2 glass beads in one half of an igloo. Then assemble the igloo by pushing the two halves together. Finally, put the number 2 sticker on the bottom of the assembled igloo. Put 3 glass beads in the next igloo, push the halves together, and put the number 3 sticker on the bottom. Continue assembling the igloos with 4 beads and the number 4, 5 beads with number 5, and so on, until you finish with 13 beads and the number 13 (see figure 1).

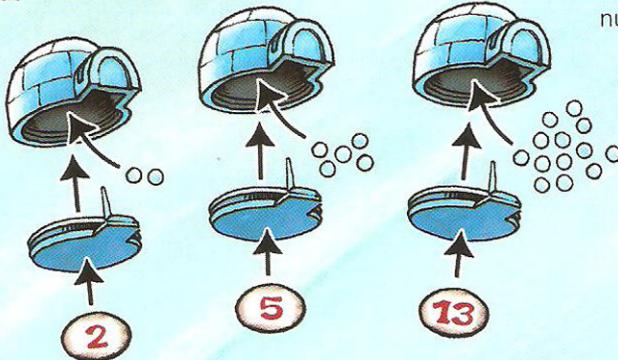


Fig. 1: assemble the igloos

NOTE: make sure you put the correct number of glass beads in the igloos before you put them together as it is very difficult to take them apart to correct a problem later.

Avant la première partie ...

... remplissez les igloos. Mettez deux billes dans une moitié d'igloo et assemblez-la à la deuxième moitié d'igloo. Collez l'étiquette portant le numéro 2 sous l'igloo. Puis, mettez 3 billes dans l'igloo suivant et collez l'étiquette portant le numéro 3 sous cet igloo. Vous connaissez déjà la suite ? Oui, c'est ça : mettez 4 billes dans l'igloo suivant et collez l'étiquette portant le numéro 4 sous cet igloo, et ainsi de suite. Dans le dernier igloo, vous mettez 13 billes et collez dessous l'étiquette portant le numéro 13 (voir l'illustration 1).

Illust. 1 : assemblage d'un igloo

Attention ! N'assemblez les igloos qu'après y avoir mis le nombre correct de billes ! Une fois que les igloos sont montés, il est très difficile de les ouvrir de nouveau.

Goal of the game

The player who gathers the highest-valued cards and collects the most ice giant thalers will win the game.

Preparation

Place the filled igloos in the middle of the table arranged like an igloo village.

Shuffle the cards thoroughly and place in a stack face down on the table (see figure 2). Draw the top-most 9 cards from the card stack and place them face up in a circle around the igloo village. Each player chooses a colour and takes the 10 thalers in that colour, placing them in his play area: the area before him on the table.

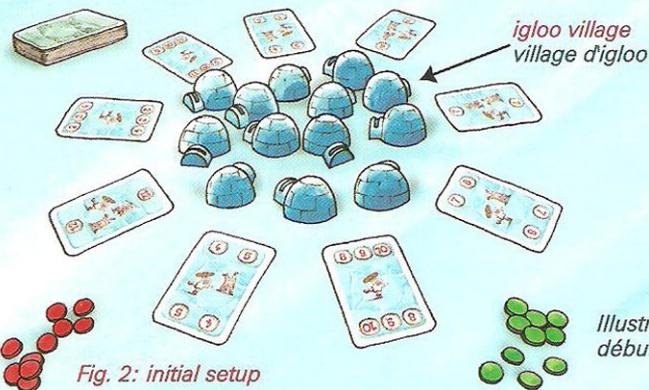


Fig. 2: initial setup

But du jeu

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

Les préparatifs

Disposez les igloos remplis de billes en village d'igloo au centre de la table.

Mélangez 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

Structure of the cards:

Cards with only one number are the hardest to gather, as the players must find the exact right igloo to get the card. Accordingly, these cards have 3 Eskimos and are worth 3 points each.

Cards with 2 numbers are somewhat easier to gather as the players can choose between two correct igloos to get the card. These cards have 2 Eskimos and are worth 2 points each.

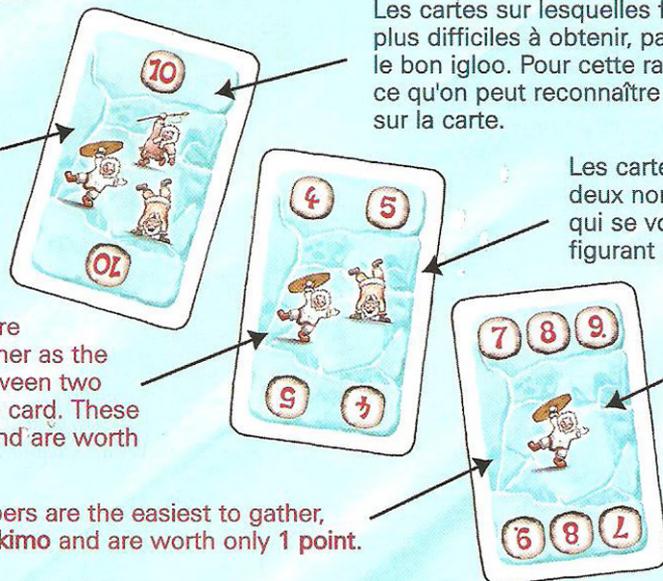
Cards with 3 numbers are the easiest to gather, but have only 1 Eskimo and are worth only 1 point.

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 figurant sur les cartes.

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



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



Playing the game

The youngest player counts to 3. On 3, each player, simultaneously, takes one igloo from the igloo village and shakes it. Players must always follow the shaking rules (see below) when shaking igloos.

While shaking an igloo, a player tries to determine how many beads are in the igloo, by listening to and feeling the vibration of the glass beads tumbling inside the igloo. If he believes the number of beads inside the igloo does not match any of the numbers on the face up cards around the igloo village, he returns the igloo to the igloo village. If he believes that the number of beads inside the igloo matches one of the numbers on the face up cards, he puts one of his thalers in the notch in the igloo to mark the igloo as "his" and puts the igloo on the card (see figure 4). When a player has returned the igloo he shook to the igloo village or placed it on a card, he may take and shake another igloo from the igloo village. As long as there are igloos in the igloo village, any player with thalers may take an igloo, shake it, and place it as described above on one of the face up cards.

Players may place more than one igloo on each card.

The round ends when all igloos have been placed on the face up cards or when no player wishes to shake and place any further igloos.

he has found an igloo with 4 or 5 beads. Therefore, he puts it on the 4/5 card.

The shaking rules:

- Each player may only take and shake one single igloo at a time.
- A player, after shaking an igloo, must either place the igloo with one of his thalers on one of the face up cards or return the igloo to the igloo village.
- Igloos not placed on a card have to be placed back in the igloo village (i.e. you are not allowed to place the igloo in front of you).
- A player may not look at the bottom of the igloo.
- A player may not place an igloo on a card without one of his thalers.
- Once an igloo is placed on a card, it may not be further moved nor shaken.
- When a player has no more thalers, he may not shake or place igloos.
- A player may only use his own thalers when placing an igloo. Thalers collected from other players are only victory points - they may not be placed with igloos.

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 longtemps 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.

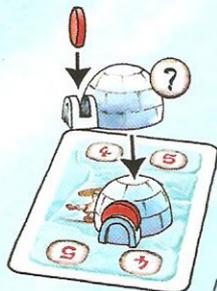


Fig. 4: red thinks

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 le 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 misé 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.

Next, the players check the igloos on all cards that have igloos on them, in clockwise order (the players may choose any card to start the checking). For each card with igloos, the players compare the number(s) on the card with the number(s) on the bottom of the igloo(s) on that card by turning the igloos up-side-down. The possible outcomes are detailed below.

1. There is just one igloo on a card:

If the number on the bottom of the igloo exactly matches one of the numbers on the card, the player whose thaler is on the igloo takes the card and his thaler (see figure 5), putting them in his play area. He returns the igloo to the igloo village.

Fig. 5: green takes his thaler and the card



If the number on the bottom of the igloo does not exactly match one of the numbers on the card, the thaler is returned to the box and the igloo to the igloo village (figure 6). The card remains where it is.

Fig. 6: red gets nothing. His thaler is removed from the game



2. There are several igloos on a card:

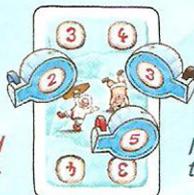
If **all the igloo numbers** exactly match one of the numbers (not necessarily the same number) on the card, the player whose thaler is in the highest numbered igloo takes the card, putting it in his play area. All players take their thalers back, putting them in their play areas (see figure 7).

Fig. 7: all get their thalers back. Violet takes the card.



If **only one igloo number** exactly matches one of the numbers on the card, the player whose thaler is in this igloo takes the card, his thaler, and all his opponent's thalers from the other igloos on the card, putting these in his play area. He returns all igloos from the card to the igloo village (see figure 8).

Fig. 8: black takes the card and all the thalers.



If **some, but not all the igloo numbers** exactly match one of the numbers (not necessarily the same number) on the card, the player whose thaler is in the highest numbered igloo takes the card, putting it in his play area. He also takes his opponent's thalers from the igloos on the card whose numbers do not exactly match one of the numbers on the card. If an igloo number exactly matches one of the numbers on the card, the player whose thaler is in that igloo take his thaler, putting it in his play area. If the winning player also has a thaler on an igloo that does not match one of the numbers on the card, he removes that thaler from the game (see figure 9). The players return all igloos to the igloo village.

Fig. 9: yellow takes the card, his thaler on igloo number 5, and the green thaler. He removes his thaler from igloo number 9 from the game. Red takes back his thaler.



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 (lisible 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 fente de cet igloo. Ecartez-la du jeu et remettez-la 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 pièces des autres joueurs, qui ont placé à tort des 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 celles des autres joueurs qui ont placé à tort des 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.

When the players have checked all the igloos on the cards, gathered the cards they deserve, collected the thalers they have earned, and returned the igloos to the igloo village, they shuffle the igloos in the igloo village, draw cards from the card stack to replace those taken, and play another round. Again, the youngest player counts to 3 to start the new round.

Game end

The game ends in two ways:
The game ends after the round, which started without a complete set of 9 cards surrounding the igloo village.
The game ends at the end of a round if one or more players have no thalers of their own left.

Now the players determine who won: each player counts the Eskimos on the cards he gathered. To this number, each adds the number of thalers he has (both his and his opponents'). The player with the most points is the winner! If players are tied with the most points, the player among them who gathered the most cards is the winner.

If there is a tie of gathered cards among those with the most points, the player among them with the most opponents' thalers is the winner! For a longer game, players may choose to play several games one after another, recording their scores after each game, and playing until a player has scored 100 points or more.

That player is the winner of the longer game.



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 - qu'elle soit de sa propre couleur ou 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.



© 2003, Zoch Verlag GmbH
Authors / Auteurs: Heinz Meister & Klaus Zoch
Illustration & Layout / mise en page: Victor Boden

Translation: Jay Tummelson
Traduction : Birgit Janka

