



Popeln

Ein Spiel für 2 bis 5 Nasenbohrer
von Henning Poehl



Spielmaterial:

- 72 Karten
- 5 Nasenkarten – doppelseitig bedruckte Karten mit je 1 Nase auf jeder Seite
- 21 Popelkarten – mit Popeln in drei Größen
- 46 Nasenbohrerkarten – mit unterschiedlich langen, breiten, krummen und mit ganz speziellen Fingern, sowie 6 Erkältungen.
- 2 grüne Popelwürfel

Worum geht's?

In diesem Spiel schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Nasenbohrers.

Man muss versuchen, aus verschiedenen Nasen möglichst dicke Popel zu gewinnen.

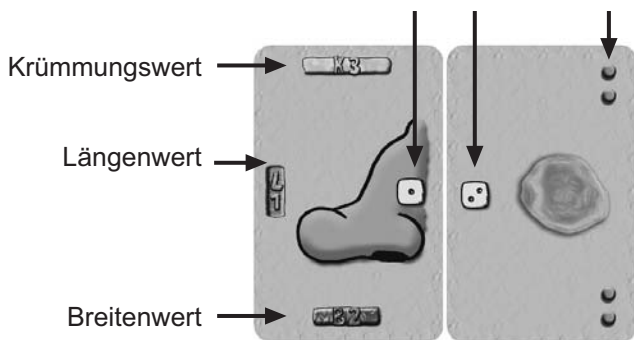
Wer am Ende die größte Popelsammlung besitzt, gewinnt das Spiel.

Spiel Aufbau

Die drei Kartentypen Nasen-, Popel- und Fingerkarten werden voneinander getrennt.

Aus den Nasenkarten werden vier Nasen ausgewählt und mit einer beliebigen Seite offen auf dem Tisch verteilt. Tipp: Summe der Augen, der auf den Nasenkarten abgebildeten Würfel, sollte 7 oder 8 ergeben.

Nasenwert Popelwert Siegpunkte



Die Nasen sollten so ausgelegt werden, dass sie zum einen alle gleich ausgerichtet sind (also mit der Nasenspitze in die gleiche Richtung zeigen) und zum anderen ohne Probleme an jeder Kartenseite der Nasen eine weitere Karte angelegt werden kann.

Der Stapel mit Popelkarten (Hand mit Popel auf der Rückseite) wird gemischt und verdeckt als Popel-Nachziehstapel auf den Tisch gelegt. Dann wird jeweils die oberste Karte vom Popelstapel gezogen und so neben je einer Nase ausgelegt, dass das Würfelsymbol auf der Nasenkarte dem Würfelsymbol auf der Popelkarte gegenüber liegt.

Nun werden die Nasenbohrerkarten (mit dem nasebohrenden Finger auf der Rückseite) gemischt und an jeden Spieler 5 Karten ausgegeben.

Spielverlauf:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler mit der dicksten Nase beginnt.

Der Zug eines Spielers wird auf folgende Weise durchgeführt:

1. Nasen begutachten
2. Karten ausspielen
3. Popeln (wenn möglich)
4. Nasen auffüllen
5. Karten nachziehen

Die jeweiligen Handlungen müssen in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

Im Folgenden werden die einzelnen Phasen detailliert besprochen:

1.) Nasen begutachten

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann vor seinem eigentlichen Zug eine beliebige ausliegende Nase herumdrehen (so dass die andere Seite der Karte zu sehen ist). Liegen nach dem Herumdrehen der Nase Finger, die nicht an die Nase angelegt werden dürften (zu groß, zu dick, zu krumm), an der Nase, so müssen diese Finger von der Nase entfernt und auf den Ablagestapel gelegt werden.

2.) Karten ausspielen

Ein Spieler muss, wenn er am Zug ist und wenn er kann, mindestens eine Karte an eine beliebige Nase anlegen. Insgesamt darf er beliebig viel Karten an soviel Nasen, wie er möchte, anlegen.

Das Kartenset besteht aus verschiedenen Fingern, die verschiedene Eigenschaften zeigen, die ein Finger erfüllen muss, um in entsprechenden Nasen gut popeln zu können. Die Werte für Breite (B), Länge (L) und Krümmung (K) gehen jeweils von eins bis drei.

Die Karten für die Breite werden immer unter der Nase, die der Länge links neben der Nase und die Karten mit der Krümmung über der Nase angelegt.

Die Karten werden also immer so angelegt, dass sich die gleichfarbigen Balken auf der Nasenkarte und der Fingerkarte gegenüber liegen.

Die Breite des Balkens auf (bzw. der Wert) der Fingerkarte darf dabei niemals breiter als der entsprechende Balken auf der Nasenkarte sein.

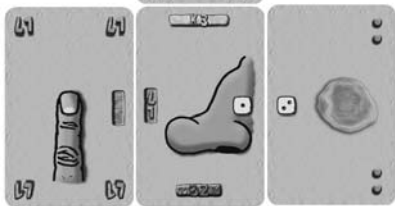
Finger mit einem kleineren Balken (Wert) dürfen angelegt werden.

Liegt an einer Nase ein Finger mit einem zu geringem Wert, so darf man ihn durch einen anderen passenden Finger ersetzen. Die zuvor an dem Platz ausliegende Karte darf man aufnehmen und, wenn man will, an eine andere Nase anlegen. Wird sie nicht gleich an eine andere Nase angelegt, dann

Fingerkrümmung



Fingerlänge



Anlegen nicht möglich:
Fingerbalken ist größer als der Nasenbalken!



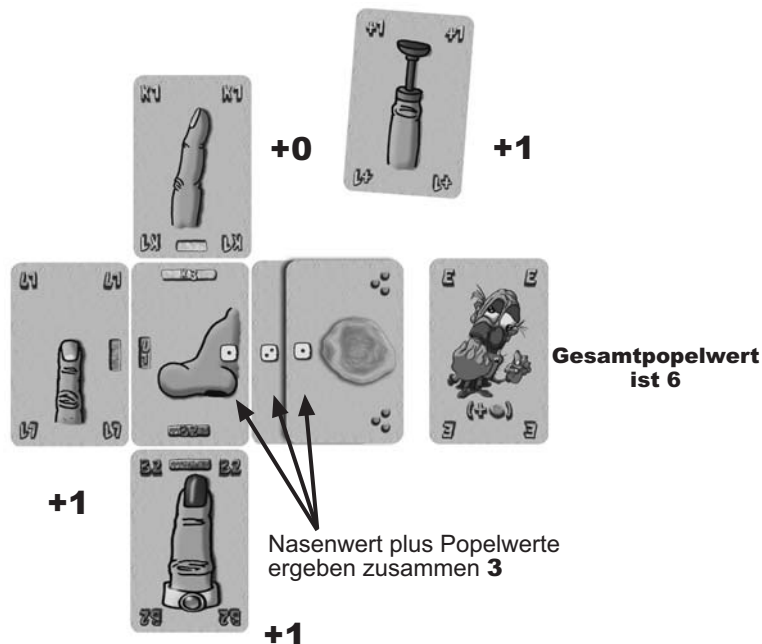
Fingerbreite

kommt die Karte aus dem Spiel.
Des Weiteren können beliebig viele Erkältungen (E) und Spezial-Popelfinger (+1) ausgespielt werden.
Wird eine Erkältung ausgespielt, so zieht man einen Popel vom Nachziehstapel und legt ihn zusätzlich an eine Nase an. Dieser zusätzliche Popel wird so auf den schon ausliegenden Popel der Nasenkarte gelegt, dass das Würfelsymbol der unteren Karte noch zu sehen ist. Die Erkältungskarte (E) kommt dann auf den Ablagestapel.

Anschließend würfelt man mit den zwei grünen Würfeln. Ist das Ergebnis kleiner/ gleich dem errechneten Popelwert, so hat man erfolgreich gepopelt und bekommt den Popel. Nach einem erfolgreichen Popeln muss man eine Fingerkarte von der Nase entfernen und auf den Ablagestapel legen. Ist das Ergebnis des Würfelwurfs größer als der errechnete Popelwert, so ist der Popelversuch gescheitert und alles bleibt so liegen, wie es ist.

Wird ein Spezial- Popelfinger (+1) ausgespielt, dann wird die Karte so neben einer Nase platziert, dass man sie deutlich zuordnen kann, sie aber nicht den Weg für andere Karten versperrt.

Wenn ein Spieler keine Karten mehr spielen möchte oder kann, kann er versuchen zu popeln.



Wird ein Finger ausgespielt, dann wird die Karte so neben einer Nase platziert, dass man sie deutlich zuordnen kann, sie aber nicht den Weg für andere Karten versperrt.

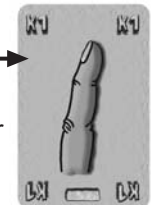
Wenn ein Spieler keine Karten mehr spielen möchte oder kann, kann er versuchen zu popeln.

Spezialfinger +1

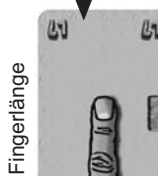


Fingerkrümmung

+0, weil der Finger nicht die richtige Krümmung hat.



+1, weil der Finger die richtige Länge hat.



Fingerlänge

Gesamtpopelwert ist 6

+1, weil der Finger die richtige Breite hat.



Fingerbreite

Nasenwert plus Popelwert ergeben zusammen 3

Unabhängig davon, ob ein Popeln erfolgreich war oder nicht, kommt nach einem Popeln ein eventuell hinzu gezogener spezieller Popelfinger aus dem Spiel.

Anmerkung: Karten mit einem kleineren Wert als dem zum Popeln erforderlichen dürfen zwar an eine Nase angelegt werden und ermöglichen so unter Umständen, dass überhaupt gepopelt werden kann, unterstützen das Popeln aber nicht, da sie nicht zum Popelwert hinzu zählen.

4.) Nasen auffüllen

Nun wird an jede Nase, an der kein Popel liegt, ein neuer Popel gelegt, den man vom Nachziehstapel zieht. Ist kein Popel mehr da, dann bleibt die Nase leer.

5.) Karten nachziehen

Am Ende seines Zuges füllt man seine Kartenhand auf fünf auf, indem man Karten vom Nasenbohrer-Nachziehstapel zieht. Ist der Nachziehstapel mal leer, dann werden die Karten vom Ablagestapel gemischt. Sie bilden dann den neuen Nachziehstapel.

Sobald ein Spieler seine Kartenhand aufgefüllt hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Spielende und Gewinner:

Das Spiel ist zu Ende, wenn an keiner Nase mehr Popel liegen und auch keine Popel mehr angelegt werden können, weil der Nachziehstapel leer ist.

3.) Popeln

Nun darf man an jeder Nase, welche die Bedingungen zum Popeln erfüllt, einmal popeln.

Um an einer Nase popeln zu können, müssen an jeder Seite einer Nase Karten anliegen.

Vor dem Popeln muss man den Popelwert der Nase errechnen. Dazu addiert man die Würfelwerte auf der Nasen- und Popelkarte und fügt noch jeweils eins für jede passende Karte hinzu.

Liegen mehrere Popel an einer Nase, dann werden die Würfelsymbole sämtlicher ausliegenden Popel in die Rechnung einbezogen.

Wurde ein Popelfinger ausgespielt, dann bekommt man für das Popeln an einer Nase (für die man die Karte ausgespielt hat) einen Bonus von plus eins auf den Popelwert.