

ICE CULT



Anzahl der Spieler: 2-4
Spieldauer: ca. 30 Min.
Alter: ab 10 Jahren

Wege aus dem Eis *von Joe Wetherell*

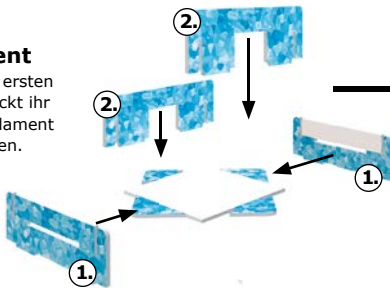
Es ist klirrend kalt am Polarkreis. Sogar der Kompass ist eingefroren. In dicken Eisblöcken weisen seine Orientierungspfeile wirt in alle Richtungen.

Wie ihr es auch dreht und wendet – um aus dieser Polarstation zu entkommen, müsst ihr euch die Fluchtwege in alle vier Himmelsrichtungen selbst erschließen. Dazu dreht ihr eure Kompasspfeile an die Oberfläche der richtungweisenden Eiswürfel. Nutzt eure Mitstreiter geschickt als Vehikel, um schneller in warme Gefilde zu gelangen! Habt ihr den richtigen Dreh raus?

Material und Spielvorbereitung:

1 Fundament

Vor dem ersten Spiel steckt ihr das Fundament zusammen.

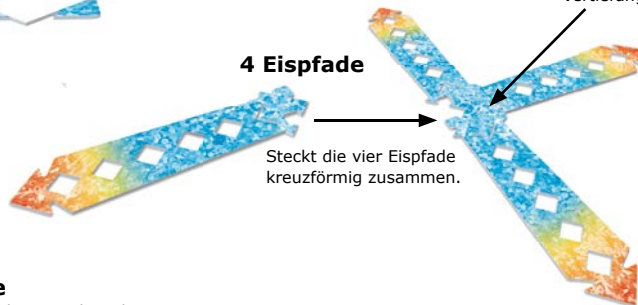


Steckt das Fundament im Zentrum der Eisfäden in die dafür vorgesehenen Vertiefungen.



4 Eisfäden

Steckt die vier Eisfäden kreuzförmig zusammen.



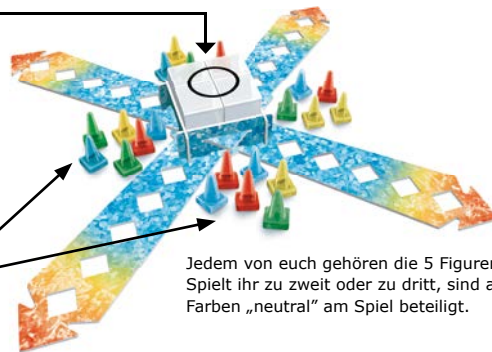
4 durchsichtige Eisblöcke

Stellt die vier Eisblöcke so in das Fundament, dass die schwarzen Kreisbögen oben einen Kreis bilden.



20 Figuren in 4 Farben

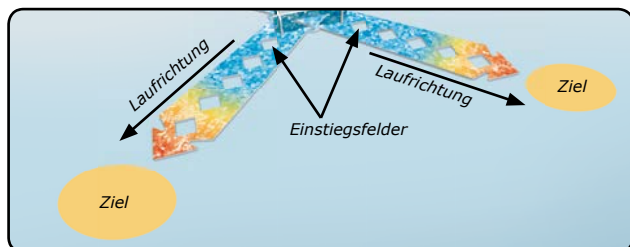
Stellt **alle** Figuren in der Nähe der Eisblöcke ab (**zwischen** beliebigen Eisfäden). Hier befindet sich ihre **Startposition**.



Jedem von euch gehören die 5 Figuren **einer** Farbe. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, sind alle übrigen Farben „neutral“ am Spiel beteiligt.

Das Spielziel:

Bewege deine Figuren fort vom kalten Zentrum, hin zu den wärmenden Enden der Eisfäden. Erreichst du mit deinen fünf Figuren als Erster dieses Ziel, hast du gewonnen.



Der Spielablauf:

Ihr spielt reihum.

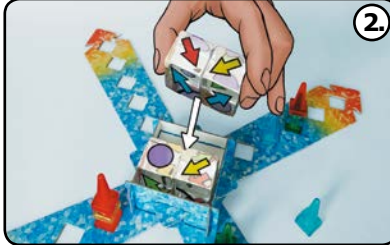
Wer am Zug ist,

- kippt **zunächst** Eisblöcke (Aktion 1) und
- bewegt **danach** Figuren (Aktion 2)

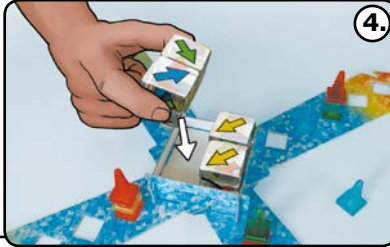
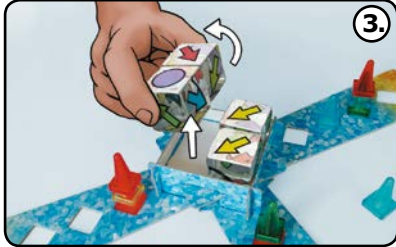
Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Aktion 1: Eisblöcke kippen

Kippe zunächst **zwei aneinander liegende** Eisblöcke um **90 Grad** um ihre **gemeinsame Mittelachse**.



Suche dir anschließend erneut zwei beliebige nebeneinander liegende Eisblöcke aus und mache mit ihnen **dasselbe** (Abb. 6a, b). Dies dürfen auch erneut dieselben Eisblöcke sein. Allerdings darfst du sie in diesem Fall **nicht wieder in ihre Ausgangsposition** (die sie vor deinem Spielzug eingenommen haben) **zurück kippen**.



So machst du's:

Dücke die beiden gewählten Eisblöcke seitlich gegeneinander. Dann hebst du sie an und kippst sie gemeinsam um 90 Grad in die gewünschte Richtung. Stelle sie beide wieder an Ort und Stelle ab. Beachte dabei immer, dass du ihre Positionen zueinander niemals ändern/tauschen darfst.

Hinweis:

Überlasse beim Kippen der Würfel nichts dem Zufall! Da die Würfel durchsichtig sind, kannst du jederzeit erkennen, an welchen Seiten sich bestimmte Pfeile, Kreise und Bögen befinden. Sieh genau hin und plane taktisch, welche Symbole du (in welcher Ausrichtung) an die Oberseite der Würfel bringen möchtest. Natürlich ist die Optik bei ICE CULT knifflig ... und dein räumliches Vorstellungsvermögen kann dich ganz schön an der Nase herumführen. Aber gerade das gehört zu den **Herausforderungen des Spiels!**

Deshalb gilt:

Hast du eine Kippbewegung einmal begonnen, darfst du sie nicht mehr abbrechen!

Beachte: Du darfst **vor oder zwischen** den **beiden** Kippvorgängen **keine** Figuren bewegen!

Aktion 2: Figuren bewegen

Die vier Symbole, die bei den Würfeln **jetzt obenauf** liegen, bestimmen, was du tust:



Für **jeden Pfeil** bewegst du **eine** Figur der entsprechenden Farbe genau **ein Feld weit**.

Die Reihenfolge, in der du die Bewegungen zu den einzelnen Pfeilen ausführst, legst du beliebig fest.

Die Fortbewegungsregeln (siehe Beispiele 1 und 2):

Du bewegst Figuren stets

- in **Pfeilrichtung**
- auf dem **Eispfad**, auf den der betreffende **Pfeil zeigt**
- von innen nach außen, also **von den Eisblöcken weg**.

Dabei darfst du:

- eine Figur aus der Startposition auf das **innerste** Feld dieses Eispfades stellen oder
- eine Figur bewegen, die sich bereits auf diesem Eispfad befindet.

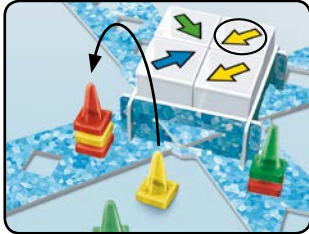
Kommt eine Figur auf ein **besetztes** Feld, **stapelst** du sie oben auf alle dort stehenden Figuren.

Bewegst du eine Figur, auf der sich weitere Figuren befinden, nimmst du alle obenauf **„im Huckepack“** mit. Figuren, die sich unter der bewegten Figur befinden, lässt du stehen.

Du darfst keinen Pfeil verfallen lassen, falls es für ihn eine mögliche Bewegung gibt. Beachte dabei aber die Möglichkeiten, die dir die schwarzen Bögen bieten! (siehe Seite 4)

Von jedem Spieler dürfen sich **beliebig viele Figuren** auf beliebigen Eispfaden befinden. Figuren wechseln **nie von einem Eispfad zu einem anderen**.

Beispiel 1:



Gina Gelb zieht eine gelbe Figur von der Startposition auf das Einstiegsfeld des angezeigten Eispfades. Dort landet ihre Figur auf einen Turm.

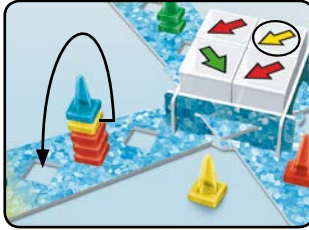


Den zweiten gelben Pfeil nutzt Gina, um die tiefer im Turm sitzende gelbe Figur zu bewegen. Aufsitzende Figuren werden (wie immer) mitgenommen.

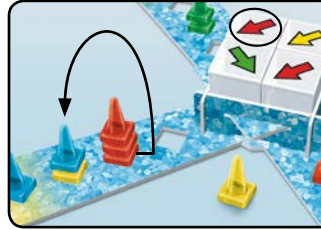


Gina setzt eine blaue Figur auf dem vom blauen Pfeil angezeigten Eispfad ein. Mit dem grünen Pfeil bewegt Gina eine grüne Figur auf dem Eispfad, der in Pfeilrichtung liegt.

Beispiel 2:



Ronja Rot nutzt den gelben Pfeil, um eine gelbe (und die darauf sitzende blaue) Figur von ihrem roten Dreier-turm „abzuwerfen“.



Dann verwendet sie einen roten Pfeil für die unterste Figur dieses Turms (und nimmt die beiden darauf sitzenden Figuren mit).

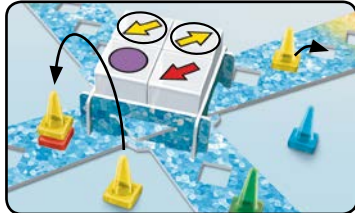


Mit dem zweiten roten Pfeil bewegt Ronja erneut ihre drei Figuren weiter. Der grüne Pfeil verfällt, weil sich weder auf dem angezeigten Eispfad noch auf der Startposition eine grüne Figur befindet.



Für jeden violetten Kreis suchst du dir einen (obenauf liegenden) Pfeil aus und führst mit diesem eine zusätzliche Bewegung durch. Liegen mehrere violette Kreise obenauf, darfst du entscheiden, ob du damit jeweils verschiedene oder mehrfach denselben Pfeil „kopierst“. Liegt gar kein Pfeil obenauf, sind violette Kreise bedeutungslos.

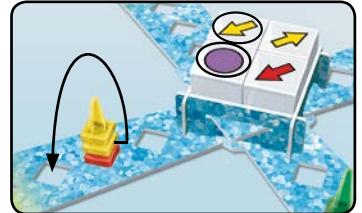
Beispiel 3:



Gina Gelb zieht zunächst für beide gelbe Pfeile jeweils eine gelbe Figur.

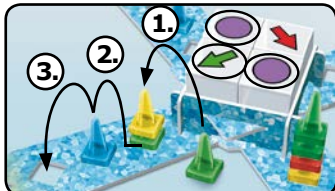


Dann verwendet sie den roten Pfeil dazu, zwei gelbe Figuren von einer roten Figur „im Huckepack“ vorwärts tragen zu lassen.



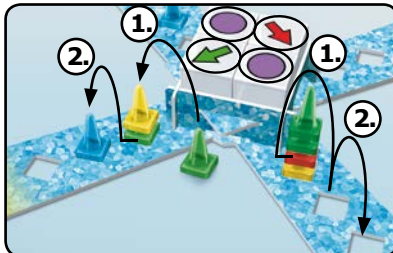
Den violetten Kreis verwendet Gina, um mit einem gelben Pfeil eine weitere Bewegung auszuführen. Die rote Figur bleibt stehen.

Beispiel 4a:



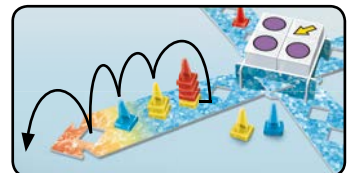
Günter Grün beschließt beide violetten Kreise für den grünen Pfeil zu nutzen. Er führt also drei Bewegungen grüner Figuren durch. Er bewegt eine Figur einmal und eine weitere zweimal. Er hätte stattdessen auch eine Figur um drei Felder oder drei Figuren um je ein Feld bewegen dürfen.

Beispiel 4b:



Hier benutzt Günter beide violetten Kreise für zwei Pfeile verschiedener Farben. In diesem Beispiel bewegt er zwei grüne Figuren je einmal und eine rote Figur (mit aufsitzenden grünen Figuren) zweimal.

Beispiel 5:

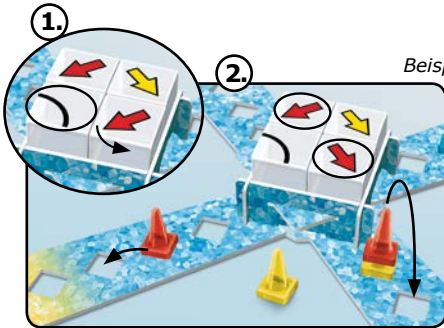


Mit drei violetten Kreisen nutzt man denselben Pfeil viermal: Auch dabei darf man die vier Bewegungen (in der angezeigten Pfeilrichtung) beliebig auf Figuren der betreffenden Farbe verteilen. In diesem Beispiel zieht Ronja Rot eine gelbe Figur vier Felder weit. So gelingt es ihr, ihre oben aufsitzenden roten Figuren ins Ziel zu bringen.

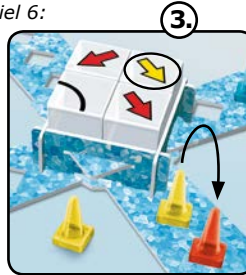
Obenauf sitzende Figuren werden immer mitbewegt, ohne dass hierfür eigene Pfeile benötigt werden.



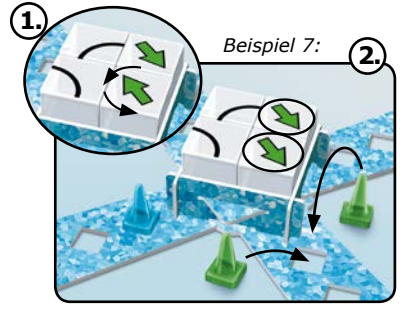
Für **jeden** schwarzen **Bogen** darfst du einen beliebigen Würfel **horizontal** (waagrecht) um **90 Grad drehen**. Du darfst diese Drehung(en) nach Belieben vor, zwischen oder nach der Bewegung von Figuren durchführen (**nachdem** du „Aktion 1: Eiswaürfel kippen“ vollständig ausgeführt hast).
 -> Entstehen dadurch Bewegungsmöglichkeiten für Pfeile, für die zuvor keine Bewegung möglich war, dann musst du eine solche Bewegung ausführen.
 -> Zeigt durch die horizontale Drehung ein Pfeil, für den zuvor noch eine Bewegung möglich war, in eine Richtung, in der nun keine Bewegung mehr möglich ist, dann verfällt die (zuvor mögliche) Bewegung (sofern du sie nicht bereits vor dem Drehen ausgeführt hast).



Gina Gelb nutzt den Bogen, um einen **roten Pfeil** zu drehen (1). Dann zieht *Gina* zwei **rote Figuren** in unterschiedliche Richtungen (2).

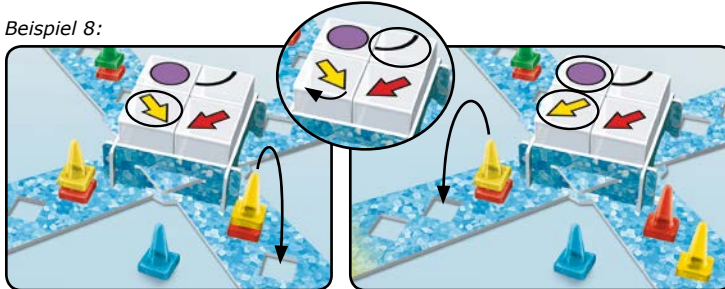


Danach kann sie den **gelben Pfeil** nutzen, um eine **eigene Figur** auf eine **rote** zu setzen.

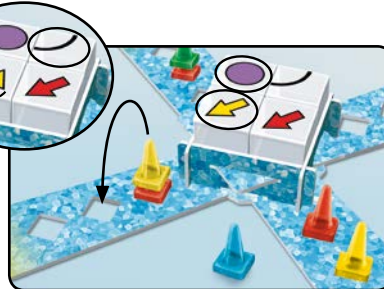


Günter Grün dreht (mit Hilfe der beiden schwarzen Bögen) einen **grünen Pfeil** zweimal. Dadurch kann er gleich zwei **grüne Figuren** auf dem Einstiegsfeld desselben Eispfades stapeln.

Beispiel 8:



Ronja Rot zieht eine **gelbe Figur** mit dem **gelben Pfeil**. Danach dreht sie diesen Pfeil (mit dem schwarzen Bogen) um **90 Grad**.



Jetzt nutzt sie den **violetten Kreis**, um mit dem **gelben Pfeil** eine zweite Bewegung durchzuführen.



Nun kann *Ronja* ihre **rote Figur** oben auf die eben bewegte **gelbe** stapeln.

Spielende:

Figuren, die das letzte Feld eines **Eispfades verlassen**, haben das **ZIEL** erreicht. Ihr stellt sie am Ende dieses Eispfades ab! Das Spiel endet, wenn (mindestens) ein Spieler **alle 5 eigenen Figuren ins Ziel** gebracht hat.

Du gewinnst das Spiel, wenn du **deine** fünfte Figur ins Ziel ziehst.

Zieht ein anderer Spieler deine fünfte Figur ins Ziel, gewinnst er, falls seine fünfte Figur dabei ebenfalls das Eis verlässt. Verläßt seine fünfte Figur das Eis dabei nicht, gewinnst du.

Ziehst du die fünfte Figur verschiedener Spieler ins Ziel, nicht jedoch deine eigene, teilen sich diese Mitspieler den Sieg.

! Du gewinnst das Spiel **frühzeitig**, falls es dir gelingt, deine **fünf Spielfiguren in einem einzigen „Turm“** zu stapeln. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich weitere Figuren im selben „Turm“ befinden.
! Deshalb Vorsicht: Macht es euren Mitspielern nicht zu einfach! Verhindert, dass ein Spieler alle eigenen Hütchen auf einen einzigen Eispfad bringt!

Autor: Joe Wetherell
 Illustration: Victor Boden
 Lizenz: RoyaltyPros Licensing

Art.Nr.: 601105087



© 2016 Zoch Verlag
 Werkstr. 1
 90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele