

POPOBEUTEL



Kurz und knapp

Popobeutel stellt dich vor die Popoqual der Popowahl. Wenn du am Zug bist, entscheidest du, wie viele Popos in welcher Popogruppe sein sollen. Dann ziehst du sämtliche Popos aus dem Popobeutel. Dabei möchtest du zumindest eine Popogruppe ziehen, die dir mehr Popopunkte bringt als du deinen Mitspielern gleichzeitig in ihre Popos pustest. Zielsicher das kleinste Übel zu wählen, wird umso kniffliger, je mehr Sonderpopos im Popobeutel landen.



Wenn du am Zug bist, sagst du erst einmal an, wie viele Popos du für welche Popogruppe ziehen wirst. Dann ziehst du alle Popos in genau drei Popogruppen aus dem Popobeutel. Du hast die Wahl, welche eine Popogruppe du werten möchtest. Allerdings bekommen sowohl du als aber auch alle anderen Spieler einen Popopunkt für jeden eigenen Popo in der von dir gewählten Popogruppe. Danach wirft der nächste Spieler einen zufälligen Sonderpopo in den Popobeutel, bevor er ebenfalls alle Popos in drei Popogruppen zieht. Sonderpopos bewirken dabei nicht nur Sondereffekte. Pro Sonderpopo im Spiel wird jeder Spielerpopo auch einen Popopunkt wertvoller.

Sobald du 28 oder mehr Popopunkte erreicht hast, endet das Spiel mit dem nächsten Neustart. Zu solch einem Neustart kommt es, wenn sich ein Spieler entscheidet, am Anfang seines Zugs keinen Sonderpopo in den Popobeutel zu werfen. Zu einem Neustart kommt es aber auch automatisch, wenn sich in jeder der drei von einem Spieler gezogenen Popogruppen ein Sonderpopo befindet. Nur weil du als erster 28 Popopunkte erreichst, hast du noch lange nicht gewonnen.

Material & Aufbau

12 Spielerpopos

1 Popobeutel



Wählt eure Spielerfarben und nehmt euch jeweils drei gleichfarbige Spielerpopos. Legt jeweils einen eurer Spielerpopos vor euch ab, um eure eigene Spielerfarbe anzuzeigen. Werft eure anderen zwei Spielerpopos in den Popobeutel. Falls ihr weniger als vier Spieler seid, werft von jeder ungenutzten Spielerfarbe einen Spielerpopo zurück in die Schachtel, die zwei übrigen Spielerpopos dieser Farbe in den Popobeutel.

6 Sonderpopos



Legt die sechs Sonderpopos bereit.

1 Popopunkteblock + 1 Stift



Falls du die Popopunkte mitschreiben wirst, nimm dir den Popopunkteblock und den Stift.

Bestimmt einen Startspieler. Spielt, von ihm ausgehend, nacheinander im Uhrzeigersinn.

Ein Zug

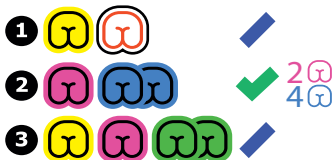
Wenn du am Zug bist, ziehst du drei Mal, um insgesamt alle Popos aus dem Popobeutel zu ziehen. Sage an, wie viele Popos in der ersten und wie viele Popos in der zweiten Popogruppe sein sollen, noch bevor du die Popos der ersten Popogruppe ziehst. Deine dritte Popogruppe besteht automatisch aus allen restlichen Popos des Popobeutels. Jede der drei Popogruppen muss mindestens aus einem Popo bestehen.

Wenn du alle drei Popogruppen aus dem Popobeutel gezogen hast, entscheidest du dich, welche eine Popogruppe du werten möchtest. Du kannst eine Popogruppe werten, in der sich keiner deiner Spielerpopos befindet. Du kannst eine Popogruppe nicht werten, wenn sie nur aus Sonderpopos besteht. Du kannst dich ebenfalls nicht entscheiden, einfach gar keine Popogruppe zu werten.

Falls ihr weniger als vier Spieler seid, kannst du eine Popogruppe werten, in der nur Spielerpopos sind, die keinem gehören. Dann bekommt halt niemand Popopunkte.

Für jeden seiner Spielerpopos in der Popogruppe, die du wertest, bekommst du entsprechende Spieler einen Popopunkt (nicht nur du für deine Spielerpopos), plus einen zusätzlichen Popopunkt pro Sonderpopo, der bereits im Popobeutel war (nicht nur für Sonderpopos in der Popogruppe, die du wertest).

Beispiel: Alis Spielerfarbe ist Pink. Sein Zug ist der zweite Zug eines Spiels zu viert. (Im Popobeutel sind neun Popos, alle acht Spielerpopos und ein Sonderpopo.) Er sagt an: „Zwei, drei, Rest!“ Ali zieht folgende Popogruppen:



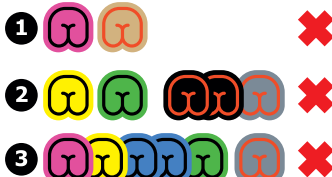
Ali könnte eine beliebige dieser drei Popogruppen werten. (Keine dieser Popogruppen besteht nur aus Sonderpopos.) Für die erste Popogruppe würde er jedoch selbst gar keine Popopunkte bekommen, aber dem gelben Spieler zwei Popopunkte schenken.

Stattdessen bekommt Ali zwei Popopunkte, wenn er entweder die zweite oder die dritte Popogruppe wertet. Er entscheidet sich, lieber dem blauen Spieler vier Popopunkte zu schenken, als zwei Popopunkte an den gelben Spieler plus vier an den grünen Spieler zu verschenken. Entsprechend wertet Ali die zweite Popogruppe.

Neustart & nächster Spieler

Sobald du drei Popogruppen mit einem oder mehr Sonderpopos in jeder Popogruppe ziehst, kommt es automatisch zu einem Neustart. In diesem Fall bekommt in diesem Zug niemand Popopunkte. Wirf die Sonderpopos nicht wieder mit hinein, wenn du die Spielerpopos (für den nächsten Spieler) zurück in den Popobeutel wirfst. Lege alle Sonderpopos wieder bereit.

Beispiel: Bella ist am Zug. Sie sagt an: „Zwo, fünf, Rest!“ Bella zieht folgende Popogruppen:



In jeder der drei Popogruppen ist mindestens ein Sonderpopo. Es kommt zu einem automatischen Neustart. Bella kann in diesem Zug keine Popogruppe werten. (Jeder gewertete Spielerpopo wäre sechs Popopunkte wert gewesen.) Stattdessen legt sie die fünf Sonderpopos zurück zum letzten noch nicht verwendeten Sonderpopo und wirft nur die Spielerpopos zurück in den Popobeutel.

Nach jedem Werten und jedem automatischen Neustart ist der nächste Spieler am Zug. Solange es nicht zu einem automatischen Neustart gekommen ist, kann der nächste Spieler einfach regulär seinen Zug spielen oder sich entscheiden, einen freiwilligen Neustart durchzuführen. Falls der nächste Spieler einen freiwilligen Neustart möchte, entfernt er alle Sonderpopos aus dem Popobeutel (und legt sie wieder bereit) bevor er seinen Zug spielt. Solange der nächste Spieler keinen freiwilligen Neustart möchte, wirft er einen weiteren zufälligen Sonderpopo in den Popobeutel, bevor er ansagt, wie viele Popos in welcher Popogruppe sein sollen.

Jeder aufeinanderfolgende Zug ohne Neustart (der einen oder der anderen Art) erhöht den Wert jedes gewerteten Spielerpopos um einen Popopunkt. Entsprechend selten entscheidet sich ein Spieler für einen freiwilligen Neustart, abgesehen vom Endspiel.



Um dem Popobeutel einen wirklich zufälligen Sonderpopo hinzuzufügen, nimm alle noch bereitliegenden Sonderpopos in beide Hände, schüttle sie und lasse einen Sonderpopo herausfallen.



Sonderfall: Es kann vorkommen, dass euch die Sonderpopos ausgehen. In diesem Fall wirfst du, wenn du am Zug bist, keinen weiteren Sonderpopo in den Popobeutel, aber der Wert jedes gewerteten Spielerpopos erhöht sich trotzdem um einen Popopunkte (also erst auf acht Popopunkte, dann auf neun Popopunkte, usw.).

Ende

Sobald der erste Spieler 28 oder mehr Popopunkte erreicht hat, endet das Spiel mit dem nächsten Neustart (egal welcher Art). **Wer dann die meisten Popopunkte hat, gewinnt.**

Im Fall eines Gleichstands spielen die am Gleichstand beteiligten Spieler eine schnelle Zusatzrunde, bis zum nächsten Neustart (egal welcher Art). Der am Gleichstand beteiligte Spieler, der als nächster im regulären Spiel am Zug gewesen wäre, ist der Startspieler der Zusatzrunde. Wer am Ende der Zusatzrunde die meisten Popopunkte hat, gewinnt. Im Fall eines erneuten Gleichstands gewinnen alle am erneuten Gleichstand beteiligten Spieler.

Popopunkteblock

Beispiel: Eddy ist am Zug. Es handelt sich um den dritten Zug eines Spiels zu dritt. Es ist bisher zu keinem Neustart gekommen, entsprechend befinden sich zwei Sonderpopos im Popobeutel.



Eddy entscheidet sich, eine Popogruppe zu werten, in der sich ein pinker Spielerpopo (von Cole) sowie seine beiden eigenen, blauen Spielerpopos befinden. Cole hatte bereits zwei Popopunkte, er verdient drei, macht insgesamt fünf Popopunkte. Eddy hatte noch gar keinen Popopunkt und verdient in diesem Zug sechs Popopunkte.

	COLE	DARLA	EDDY
1	2	1	X
2	X	3	X
3	5	X	6

Die erste Spalte des Popopunkteblocks zeigt an, dass jeder gewertete Spielerpopo in diesem Zug drei Popopunkte wert ist.

Ihr könnt übrigens weitere Popopunkteblockblätter online herunterladen.



Sonderpopos

„Sperrpopos“



Falls sich in einer Popogruppe einer der oder beide schwarze Sonderpopos befinden, **kannt du diese Popogruppe nicht werten.** Werte stattdessen eine andere Popogruppe.

„Bonuspunktpopos“



Für jeden grauen Sonderpopo in einer Popogruppe, die du wertest, bekommt jeder Spieler (nicht nur du) **einen Bonuspunkt pro eigenen Spielerpopo** in dieser Popogruppe.

„Zusatzzugpopo“



Falls sich der weiße Sonderpopo in der Popogruppe befindet, die du wertest, machst du **einen zusätzlichen Zug direkt im Anschluss an deinen momentanen Zug.** Du kannst mehrere zusätzliche Züge direkt hintereinander machen, solange du immer wieder die Popogruppe wertest, in der sich der weiße Sonderpopo befindet.

Vergiss nicht, einen weiteren zufälligen Sonderpopo in den Popobeutel zu werfen, bevor du einen zusätzlichen Zug machst. Du kannst den zusätzlichen Zug nicht ablehnen, wenn du eine Popogruppe mit dem weißen Sonderpopo wertest.



„Aufholpopo“



Falls sich der khakifarbene Sonderpopo in der Popogruppe befindet, die du wertest, zählt dieser als (zusätzlicher) **Spielerpopo des Spielers, der zu Beginn deines momentanen Zugs die wenigsten Popopunkte hatte.** Im Fall eines Popopunktegleichstands zählt der khakifarbene Sonderpopo als Spielerpopo jedes der am Gleichstand beteiligten Spieler.

Beispiel: Frida ist am Zug. Ihre Spielerfarbe ist pink. Sie hat momentan (als einzige) die wenigsten Popopunkte. Sie zieht folgende drei Popogruppen:



Frida kann diese Popogruppe aufgrund des schwarzen Sonderpopos („Sperrpopo“) nicht werten.



In dieser Popogruppe befindet sich gar kein Sonderpopo. Dank ihr kommt es nicht zu einem automatischen Neustart. Frida möchte diese Popogruppe aber nicht werten, da sie dem gelben Spieler (mit einem Spielerpopo) sechs Popopunkte und dem grünen Spieler (mit zwei Spielerpopos) zwölf Popopunkte schenken würde, ohne selbst Popopunkte zu bekommen.



Frida wertet diese Popogruppe.

16
16

Da sie momentan die wenigsten Popopunkte hat, zählt der khakifarbene Sonderpopo („Aufholpopo“) als ein zusätzlicher Spielerpopo für sie. Zusammen mit ihrem normalen, pinken Spielerpopo, befinden sich insgesamt zwei ihrer Spielerpopos in dieser Popogruppe (→ 2 x 1 Popopunkt = 2 Popopunkte). In diesem Zug waren bereits fünf Sonderpopos im Popobeutel (→ 2 x 5 zusätzliche Popopunkte = 10 Popopunkte). Beide grauen Sonderpopos („Bonuspunktpopos“) befinden sich in dieser Popogruppe (→ 2 x 1 Bonuspunkt + 2 x 1 Bonuspunkt = 4 Popopunkte). Frida bekommt (2 + 10 + 4 =) 16 Popopunkte.

Auch dem blauen Spieler (mit zwei Spielerpopos) schenkt sie 16 Popopunkte.

Da sich der weiße Sonderpopo („Zusatzzugpopo“) ebenfalls in dieser Popogruppe befindet, wird sie gleich einen zusätzlichen Zug machen. Frida wird einen weiteren zufälligen Sonderpopo in den Popobeutel werfen, vor ihrer Ansage, wie viele Popos in welcher Popogruppe sein sollen.

Art.Nr. 2101 400

Idee: Andreas Preiss
Illu. & Satz: Matthias Mödl

www.looseygooseygames.com

© 2021 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22
90459 Nürnberg
Deutschland

