



# Mare Polare

## Spannung auf dem Eis: Ein turbulentes Würfelspiel um leckere Fischsuppen für 2 bis 4 kühne Polarangler ab 4 Jahren.

**Art.nr.:** 3577  
**Spielart:** Familienspiel  
**Spieler:** 2 bis 4 Spieler von 4 bis 99 Jahren  
**Inhalt:** 14 Eisschollen, davon 1 mit Spiegel, 1 Iglu, 1 Eisberg, 4 Inuit-Figuren mit Harpune, 10 Rezept-Karten, 1 Würfel, 1 Sack mit 64 Fischen  
**Autor:** Roberto Fraga  
**Illustration:** Barbara Kinzebach

### Geschichte

**Mare Polare** entführt Euch in die arktische Welt der Eskimos. Wörtlich übersetzt bedeutet das Wort „Eskimo“ Rohfleisch-Esser und weil das nicht sehr freundlich klingt, nennen wir sie so, wie sie sich selbst nennen, nämlich „Inuit“. Das bedeutet einfach „Mensch“.

Die Inuits leben in der Arktis, obwohl es dort sehr kalt ist. Dazu gehören die Meere und das Festland rund um den Nordpol. Sie haben ganz besondere Häuser, die aus Eisblöcken bestehen. Diese Häuser heißen Iglus.

Früher waren die Inuits Jäger und mussten alle Nahrungsmittel, die zur Ernährung der Familie notwendig waren, jagen. Fleisch und Fisch standen täglich auf dem Speiseplan. Gemüse oder Obst, geschweige denn Schokolade, kannten die Inuits nicht.

Die Inuits von **Mare Polare** sind auf dem gefrorenen Eismeer unterwegs und versuchen leckere Fische zu angeln. Dabei hat jeder Inuit eine ganz bestimmte Vorliebe für die ein oder andere Fischart entwickelt, denn er möchte seine Lieblings-Fischsuppe, die „Gamka“ heißt, daraus zubereiten. Dazu hat jeder Inuit sein eigenes geheimes Rezept beim Fischfang dabei, damit er auch ja nicht die falschen Fische mit nach Hause bringt. Vor den Mitspielern hält man das Geheimrezept verborgen, da sich dieses von den Rezepten der anderen Mitspieler unterscheidet.

Während des Spiels versuchen die Spieler ihre Inuits über das Spielfeld zu Eisschollen zu führen, in denen sich ein Wasserloch befindet. Dort angekommen, testen die Spieler ihr Anglerglück und versuchen einen passenden Fisch für Ihre Gamka zu fangen.

Auf dem Weg über das Eismeer drohen auch Gefahren! Da das Meer an einigen Stellen nicht zugefroren ist, müssen die Spieler aufpassen, dass die Inuits nicht ins Wasser fallen und ihnen dort die gefangenen Fische wieder entwischen.

Sollten die Spieler im Spielverlauf das Geheimrezept vergessen, hilft der große Orakelberg weiter.

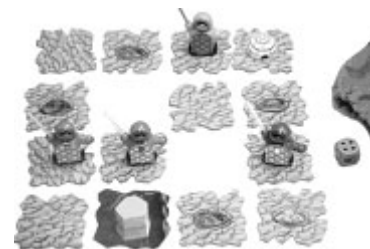
### Vorbereitung

Die 14 beidseitig bedruckten Eisschollen werden zufällig in 4-er Reihen, etwa wie in der Abbildung 1, platziert. Zwei Stellen bleiben frei.

Schaut Euch vor dem Spiel die Eisschollen gut an: manche haben ein Wasserloch, wo man prima angeln kann, andere nicht. 5 Wasser-Löcher müssen sichtbar sein!

Der Eisberg wird auf die Spiegelscholle und das Iglu auf die Scholle mit dem Igluumriss gesetzt.

Jeder Spieler nimmt sich eine Inuit-Figur und eine Rezeptkarte. Prägt Euch die Fische auf dem Rezept gut ein, denn von nun an müsst Ihr Euch, ohne das Rezept zu sehen, daran erinnern, welche Fische ihr für Eure Gamka benötigt. Schaut Euch vor Spielbeginn auch die Fische an, die ihr später ertasten müsst.



Das Rezept wird an den Knopf auf der Brust des eigenen Inuit gehängt (Abbildung 2); die Seite mit den Fischen muss zum Körper zeigen und darf nicht zu sehen sein. Hier bleibt es nun bis zum Spielende.

Platziert Eure Inuits auf einer beliebigen Eisscholle **ohne** Wasserloch, jedoch nicht auf dem Orakelberg oder der Igluscholle.

Der Sack mit den Fischen und der Würfel werden bereitgelegt. Die vier naturfarbenen Fische werden nicht benötigt.

### Ziel des Spieles

Die Spieler sind Inuits, die versuchen so schnell wie möglich die Fische für Ihre Mahlzeit zu fangen. Der Spieler der als erstes mit der richtigen Menge und der richtigen Fischkombination auf der Igluscholle eintrifft, gewinnt das Spiel.

## Spielverlauf

Der Spieler, der am weitesten im Norden im Urlaub war beginnt, gespielt wird im Uhrzeigersinn. Er würfelt und führt folgende Züge aus:

### Würfelpunkte von 1 - 4

Zeigt der Würfel die Würfelpunkte von 1 - 4 bewegt der Spieler seinen Inuit in der Richtung der Eisscholle seiner Wahl, innerhalb der Würfel-Zahl. Er darf seine Figur nur in einer waagerechten oder senkrechten Richtung bewegen und muss nicht alle Punkte des Würfels aufzubrauchen.

Ist eine Eisscholle bereits mit einem Inuit besetzt, darf diese nicht durch weitere Inuits betreten und auch nicht übersprungen werden. Dies gilt auch für die Iglu- und die Eisbergscholle.

Die Eisscholle, von der aus der Inuit gestartet ist wird nach dem Zug umgedreht und an eine der beiden freien Stellen abgelegt. Während eines Zuges darf der Inuit nicht zu der Scholle zurückkehren, von der er in diesem Zug aus gestartet ist.

**Die beiden freien Stellen** dürfen nicht betreten werden, da hier das Eismeer nicht zugefroren ist und der Inuit Gefahr läuft ins Wasser zu fallen.

Kommt der Inuit auf einem **Feld mit Eisloch** zu stehen, kann er sein Anglerglück versuchen und einen passenden Fisch für seine Gamka fangen.

Alle Fische einer Farbe haben eine bestimmte Form, so dass man an der Form die Farbe des Fisches ertasten kann. Der Spieler darf nun einen Fisch angeln, d.h. einen Fisch aus dem Sack ziehen und schauen, ob dieser zu seinem Rezept passt, das er sich hoffentlich gut gemerkt hat.

Hat er einen, seiner Meinung nach, richtigen Fisch gezogen, darf er diesen auf seine Harpune stecken. Die Reihenfolge der Fische auf der Harpune ist unwichtig für die Gamka, nur die richtige Menge und die richtigen Farben sind entscheidend!

Zieht er einen Fisch, den er nicht braucht, kommt dieser zurück in den Sack. Nach dem Angeln ist der nächste Spieler an der Reihe.

Landet der Inuit auf einer **Eisscholle ohne Eisloch** kann er leider nicht angeln und der nächste Spieler ist am Zug.

### Sonderzeichen auf dem Würfel



Fällt das Symbol mit dem springenden Inuit darf der Spieler seinen Inuit auf eine beliebige Eisscholle setzen. Ist dies eine Eisscholle mit Eisloch, darf er natürlich hier angeln gehen.



Fällt das Symbol mit dem spritzenden Wasser, fällt der Inuit in das Eismeer und verliert beim Herauskrabbeln den obersten Fisch von seiner Harpune.

Dazu muss der Spieler seinen Inuit auf eine der beiden freien Stellen setzen. Sofern er schon Fische auf seiner Harpune hat, verliert er nun leider den obersten Fisch. Dieser kommt zurück in den Sack und der nächste Spieler ist am Zug.

Wenn auf den beiden freien Stellen bereits Mitspieler im Eismeer „schwimmen“, können keine weiteren Spieler in das Eismeer fallen. In diesem Fall hat der Mitspieler, der das Symbol gewürfelt hat Glück und muss lediglich aussetzen. Er bleibt auf seiner Scholle und verliert keinen Fisch.

Befindet sich ein Spieler bereits auf einer freien Stelle im Meer und würfelt erneut das Symbol „spritzendes Wasser“, bleibt er auf dieser freien Stelle und verliert keinen weiteren Fisch.

Beim nachfolgenden Zug, entfällt das Versetzen einer Scholle.

### Rezept vergessen?

Wenn ein Spieler während des Spieles vergisst, wie das Rezept für seine Gamka war, ist das nicht weiter schlimm, denn der große Orakelberg auf der Eisbergscholle kann ihm wieder auf die Sprünge helfen.

Der Spieler muss in diesem Fall versuchen, mit seinem Inuit zu der Eisbergscholle zu gehen und diesen auf den Orakelberg zu stellen.

Daraufhin kann man den Inuit umgreifen und mit dem Daumen die Rezeptkarte **über** dem Knopf an den Inuit herandrücken (Abbildung 3).

Im Eis unterhalb des Berges spiegelt sich nun die Rezeptkarte mit den Fischen. Befinden sich bereits falsche Fische auf der Harpune, darf der Spieler diese jetzt wieder herunternehmen und in den Sack zurückgeben.

Anschließend geht es mit dem nächsten Spieler weiter. Die Eisbergscholle wird nach dem Besuch nicht versetzt.



### Ende des Spiels

Wenn ein Spieler meint, alle Fische für seine Gamka gefangen zu haben, muss er sich auf den Weg nach Hause, also zu der Igluscholle machen. Der erste Spieler, der auf der Igluscholle ankommt muss nun seine Rezeptkarte allen Spielern zeigen. Gemeinsam wird überprüft, ob der Spieler die richtigen Fische gesammelt hat. Hat der Spieler sowohl die richtige Anzahl als auch die richtige Farbe der Fische gesammelt, ist er Gewinner von **Mare Polare**. Er kann jetzt die Gamka für seine Familie kochen!!

Wenn der Spieler einen Fehler gemacht hat und die falsche Kombination oder eine falsche Anzahl von Fischen gesammelt hat, muss er drei Fische abgeben und darf anschließend weiter sein Glück versuchen. Die Igluscholle wird ebenfalls nicht versetzt.

**Und nun „Petri Heil!“ und viel Spaß bei Mare Polare!**

### Spielvariante für Kinder ab 4 Jahren

Gespielt wird, wie in der Grundregel beschrieben. In dieser Variante müssen **nur die drei abgebildeten Fische** der Rezeptkärtchen geangelt werden, die darauf vermerkte Anzahl der Fische ist hinfällig.

**Das Spiel ist zu Ende**, sobald ein Spieler die drei unterschiedlichen Fische seiner Rezeptkarte sammeln und zur Igluschle bringen konnte. Dieser Spieler ist der Gewinner von Mare Polare.

### Kooperative Spielvariante

Gespielt wird, wie in der Grundregel beschrieben. Zusätzlich werden die vier naturfarbenen Fische benötigt und in den Sack zu den anderen Fischen gegeben.

Alle Inuits haben sich im Iglu zu einer großen Familienfeier verabredet und wollen dort gemeinsam eine riesige Gamka zubereiten. Vorher gehen alle Inuits zusammen auf Fischfang.

Die Spieler nehmen sich je eine Rezeptkarte und versuchen gemeinsam die richtigen Fische zu fangen. Dazu schauen sie sich alle die eigene Rezeptkarte und die Karten der Mitspieler an.

Das Spiel verläuft wie in der Grundregel: Wenn ein Spieler einen Fisch fängt, den er benötigt, steckt er diesen auf seine Harpune. Neu in dieser Variante ist, dass man sich gegenseitig beim Fischfang hilft. Fängt ein Spieler einen Fisch, der in seinem Rezept nicht vorkommt, kann er diesen Fisch seinen Mitspielern anbieten. Er fragt dazu seine Mitspieler, ob diese an dem Fisch interessiert sind und verschenkt ihn an einen Spieler, der diesen Fisch benötigt.

Hat ein Spieler bereits alle richtigen Fische auf seiner Harpune stecken, spielt er trotzdem weiter und hilft seinen Mitspielern beim Fischfang.

Wird beim Angeln ein naturfarbener Fisch an Land gezogen, wird dieser gut sichtbar neben der Spielfläche abgelegt. Insgesamt sind vier naturfarbene Fische im Spiel.

Das Spiel ist zu Ende, sobald der vierte naturfarbene Fisch geangelt wurde. Haben die Inuits schon davor alle Fische für Ihre Gamka geangelt und sich beim Iglu versammelt, gewinnen sie gemeinsam das Spiel und feiern ein großes Familienfest.

Wird der vierte naturfarbene Fisch gefangen, bevor alle Inuits ihre Fische gefangen haben, werden die bereits gefangenen Fische wieder freigelassen und tummeln sich wieder im Meer.

#### Adresse :

**Selecta Spielzeug AG**

Postfach 47 · 83531 Edling

Telefon +49 (0) 80 71 - 10 06 - 0

Telefax +49 (0) 80 71 - 10 06 - 40

[www.selecta-spielzeug.de](http://www.selecta-spielzeug.de)

© 2004 Selecta Spielzeug AG