

POPOBEUTEL



2-4

20

10+

ÜBERARBEITETE ANLEITUNG

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.

Material



1 Popobeutel



1 Popopunkteblock



1 Stift

12 Spielerpopos (jeweils 3 in 4 Farben)



6 Sonderpopos:



2 schwarze Sperrpopos

2 graue Bonuspunktopos

1 weißer Zusatzzugpopo

1 khakifarbener Aufholpopo

Aufbau

Jeder legt einen Spielerpopo vor sich, um die eigene Spielerfarbe anzuzeigen (pink, gelb, blau oder grün). Falls ihr weniger als vier Spieler seid, legt von jeder ungenutzten Farbe einen Popo zurück in die Schachtel. Werft zwei Spielerpopos jeder Farbe in den Beutel, unabhängig davon, wie viele Spieler ihr seid. **Startet jedes Spiel mit acht Spielerpopos im Beutel.**

Legt die sechs Sonderpopos bereit. Ein Spieler nimmt den Popopunkteblock und den Stift. Bestimmt einen Startspieler. Spielt, von ihm ausgehend, nacheinander im Uhrzeigersinn.

Ein Zug

Immer wenn du am Zug bist, ziehst du alle Popos aus dem Beutel und zwar immer in genau drei Popogruppen (nacheinander).

Deine erste Entscheidung ist, wie viele Popos du für welche Gruppe ziehen möchtest. Sage laut die Größen aller drei Gruppen an, noch bevor du die Popos der ersten Gruppe ziehst. Du musst dabei nicht rechnen; die dritte Gruppe kann einfach „der Rest“ sein. **Allerdings muss jede Gruppe mindestens einen Popo groß sein.** Lege die drei Gruppen klar getrennt vor dich.

Deine zweite Entscheidung ist, welche der drei gezogenen Gruppen du werten möchtest. In der ersten Runde bringt jeder Spielerpopo in dieser Gruppe dem entsprechenden Spieler 1 Popopunkt (PP). So kann jeder Spieler jederzeit PP verdienen, ohne selbst am Zug zu sein. Entsprechend versuchst du die Spielerpopos so zu ziehen, dass eine Gruppe dir mehr PP bringt als du gleichzeitig den anderen Spielern zuschanzt. **Besteht eine Gruppe nur aus Sonderpopos, kannst du sie nicht werten.** (Mehr zu den Sonderpopos später.)

Sonderfall: Im Spiel zu dritt oder zu zweit kannst du eine Gruppe werten, in der nur Spielerpopos sind, die niemandem gehören. In diesem Fall bekommt niemand PP.

Sobald alle PP notiert sind, wirf die Spielerpopos zurück in den Beutel und **füge dem Beutel einen zufälligen Sonderpopo hinzu.** Der nächste Spieler ist am Zug.

Beispiel: Ali spielt grün. Er ist der Startspieler und sagt: „Eins, fünf, Rest!“



Ali wertet die dritte Gruppe. Er und der pinke Spieler bekommen jeweils 1 PP. Der gelbe und der blaue Spieler gehen leer aus. Ali nimmt die Sonderpopos in beide Hände, schüttelt sie und lässt zufällig den weißen Popo herausfallen. Er wirft den Zusatzzugpopo zusammen mit den Spielerpopos in den Beutel.

Nun ist Bella am Zug. Sie spielt blau und sagt: „Zwei, drei, Rest!“



Bella wertet die zweite Gruppe. Sie bekommt 2 PP, der pinke Spieler bekommt 2 PP. Bella fügt dem Beutel einen weiteren zufälligen Sonderpopo hinzu und gibt ihn an den nächsten Spieler weiter.

Die Sonderpopos erfüllen vor allem zwei Funktionen. Zum einen verändern sie die Spielregeln ein kleines bisschen. (Mehr hierzu später.) Zum anderen geht der Wert jedes gewerteten Spielerpopos für jeden zusätzlichen Sonderpopo im Beutel um 1 PP hoch. Jeder Spielerpopo ist also während des ersten Zugs 1 PP wert, während des zweiten Zugs 2 PP, während des dritten Zugs 3 PP und so weiter. **So geht es in jedem Zug um mehr und mehr PP, bis es zu einem Neustart kommt.**

Sonderfall: Falls euch einmal die Sonderpopos ausgehen, spielt einfach weiter, ohne zusätzliche Sonderpopos in den Beutel zu werfen. Der Wert jedes gewerteten Spielerpopos erhöht sich dabei weiterhin pro Zug um 1 PP (bis zum nächsten Neustart).

Neustart

Zu einem Neustart kommt es, wenn sich in jeder der drei gezogenen Popogruppen mindestens ein Sonderpopo befindet. In diesem Fall bekommt niemand PP. Entfernt dann alle Sonderpopos aus dem Beutel. Der nächste Spieler ist am Zug und jeder gewertete Popo ist entsprechend wieder nur 1 PP wert.

Endphase

Die „Endphase“ beginnt, wenn der erste Spieler 28 oder mehr PP erreicht hat. **Allerdings hat dieser Spieler nicht automatisch gewonnen, denn das Spiel hört nicht sofort auf. Spielt stattdessen bis zum nächsten Neustart weiter;** häufig also, bis das nächste mal mindestens ein Sonderpopo in jeder gezogenen Popogruppe ist. Wer dann die meisten PP hat, gewinnt.

Alternativ kann ein Spieler einen Neustart erzwingen. Falls der Spieler an den Zug kommt, der ohnehin bereits die meisten PP (jenseits der 28 PP-Marke) hat, kann dieser das Spiel sofort beenden und gewinnen, ohne noch einmal ziehen zu müssen.

Im Fall eines Gleichstands spielen die daran beteiligten Spieler eine schnelle Zusatzrunde, bis zum nächsten Neustart. Der am Gleichstand beteiligte Spieler, der als nächster am Zug gewesen wäre, ist der Startspieler der Zusatzrunde. Wer am Ende der Zusatzrunde die meisten PP hat, gewinnt. Im Fall eines erneuten Gleichstands gewinnen alle hieran beteiligten Spieler.

Sonderpopos



Sperrpopos (2x)

Eine Popogruppe mit schwarzem Sonderpopo kannst du nicht werten.



Bonuspunktopos (2x)

Für jeden grauen Sonderpopo in einer gewerteten Gruppe ist jeder Spielerpopo in dieser Gruppe 1 PP wertvoller als er es eigentlich wäre.



Zusatzzugpopo (1x)

Wenn du eine Popogruppe mit dem weißen Sonderpopo wertest, machst du sofort nach diesem einen weiteren Zug. Vergiss dabei nicht, nach beiden Zügen zu werten und jeweils einen weiteren Sonderpopo in den Beutel zu werfen.



Aufholpopo (1x)

Der khakifarbene Sonderpopo zählt als Spielerpopo des Spielers oder der Spieler mit den wenigsten PP. Du kannst eine Gruppe nicht werten, die nur aus dem khakifarbenen Sonderpopo besteht. Auch für die Frage nach einem Neustart zählt der Aufholpopo als Sonderpopo.

Ein extra-kompliziertes Beispiel: Frida ist am Zug.

Sie spielt Pink. Momentan hat (nur) sie die wenigsten PP. Wie sie auch an den fünf Sonderpopos im Beutel sehen kann, ist jeder gewertete Spielerpopo 6 PP wert.



Wegen des Sperrpopos kann Frida diese Gruppe nicht werten.



Dank dieser Gruppe, in der sich kein Sonderpopo befindet, kommt es nicht zu einem Neustart. Allerdings würde Frida 6 PP an den gelben und 12 PP an den grünen Spieler verschenken und dabei selbst leer ausgehen.



Frida wertet diese Popogruppe und bekommt dafür insgesamt 16 PP. Zwar hat sie nur einen einzigen pinken Popo in dieser Gruppe, aber auch der Aufholpopo zählt als ein Spielerpopo für sie. Das wären grundsätzlich 12 PP.

Allerdings ist jeder Spielerpopo in dieser Gruppe für jeden der zwei Bonuspunktopos jeweils 1 PP wertvoller. Jeder dieser Spielerpopos ist also 8 PP wert. Auch der blaue Spieler bekommt entsprechend 16 PP.

Da sich der Zusatzzugpopo ebenfalls in dieser Gruppe befindet, wirft Frida nach der Wertung einen weiteren Sonderpopo in den Beutel und macht dann einen weiteren vollen Zug.

Popopunkteblock



In der ersten Spalte (mit dem Popo-Icon) könnt ihr festhalten, wie viele PP jeder gewertete Spielerpopo im jeweiligen Zug wert ist: Eine kleine Gedächtnisstütze für den aktuellen „PP-Multiplikator“.

Tipp: Ihr könnt übrigens weitere Popopunkteblockblätter vorlagen online herunterladen.



Art.Nr. 2101 400

Idee: Andreas Preiss
Illu. & Satz: Matthias Mödl

www.looseygooseygames.com

© 2023 Loosey Goosey Games GmbH
Hummelsteiner Weg 22
90459 Nürnberg
Deutschland

