

6-12 JAHRE • 2 BIS 4 SPIELER

Spielregeln

Mir reicht's — mehr kann ich nicht ertragen! Brutus, dieser Angeber, will sich in das Herz von Olive Oyl einschleichen, dabei ist sie doch mein Schätzchen. Aber Olive Oyl ist treu, durch und durch. Deshalb sitzt sie auch jetzt oben auf dem Dach und wirft ihre zarten süßen Herzen zu mir herunter. Und weiß der Himmel — ich brauche sie nur aufzufangen! Das Problem ist nur: Brutus und sein Kumpan, die Seehexe, treiben wieder ihr altes böses Spiel. Sie versuchen, mich ins Wasser zu stoßen, damit ich Olives Herzen nicht fangen kann. Leute, Ihr müßt mir helfen, dieses Gesindel zu überlisten, damit ich möglichst viele Herzen fangen kann.

Was auf dem Spiel steht

Popeye ist völlig entnervt: Brutus, der Prahlhans, will sich in das Herz von Olive Oyl einschleichen. Dabei ist Popeye doch selber ganz wild auf die süßen Herzen, die sein Schätzchen vom Dach des Hauses am Meer zu ihm hinunterschickt. Doch Brutus und seine Helfershelferin, die Seehexe, wollen verhindern, daß Popeye die Liebesgrüße von Olive Oyl auffangen kann und versuchen unablässig, ihn ins Wasser zu befördern.

Werden sie mit diesem üblen Spie Erfolg haben oder wird es Popeye gelingen, am Ende den Spieß umzudrehen?

Jeder Mitspieler ist mindestens einmol Popeye, einmal Olive Oyl und einmal Brutus.

Was alles zum Spiel gehört

Spielplan • 2 doppelte Spielfiguren • 2 Spielfigurenhalter aus Kunststoff • 24 Herzen mit Wertpunkten • 28 Karten (Seehexe und Faß) • 3 Würfel

Was zuerst gemacht wird

1. Löst zunächst die 24 Herzen und legt sie mit der Herzseite nach oben auf das Feld "Herzwolke" zwischen den beiden Dachgiebeln
2. "Befreit" auch die doppelten Popeye- und Brutus-Spielfiguren, knickt sie in der Mitte und stellt sie in ihre Kunststoffständer. Popeye startet aus dem **linken**, Brutus aus dem **rechten** Start-Boot
3. Trennt "Faß"-Karten und "Seehexe"-Karten voneinander, mischt sie und verteilt sie auf die gekennzeichneten Felder links und rechts
4. Nun werden in einer Glücksrunde mit 2 Würfeln die Rollen verteilt: würfelst Du die höchste Punktzahl, so bist Du Popeye und bekommst den weißen Würfel. Wer **links** neben Dir sitzt, beginnt als Brutus (blauer Würfel), Dein Nachbar zur **Rechten** ist Olive Oyl (roter Würfel). Der vierte Spieler setzt für den Augenblick aus.

Wo wir uns befinden

Ein hübsches, dreistöckiges Haus an der Küste, in dessen Dachgiebeln sich Popeye und Olive Oyl gemütlich eingerichtet haben, ist Schauplatz des spannenden Geschehens. Habt Ihr es schon entdeckt? Jeder Raum dieses Hauses zählt als ein Feld. Vorrücken könnt Ihr von Raum zu Raum und von Etage zu Etage und durch die Öffnungen in Fußböden und Wänden.

Wie wir das Spiel beginnen

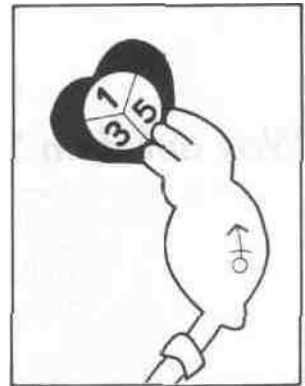
Als höfliche Menschen lassen wir der Dame den Vortritt: Olive Oyl beginnt, dann kommt Popeye dran und zum Schluß Brutus.

Was Olive Oyl kann und darf

Bist Du Olive Oyl, so würfelle zu Spielbeginn zweimal mit Deinem roten Würfel. Würfelst Du eine **gerade** Zahl, legst Du ein Herz auf das oberste Feld "**gerade** 2,4,6". (**Ungerade** Zahl: Feld "**ungerade** 1,3,5"). Der zweite Wurf entscheidet darüber, ob Du auf "gerade" ("Hier Herzenfangen") eine Etage nach unten oder ein zweites Herz auf die andere Seite rücken darfst.

Danach ist Popeye an der Reihe.

Wichtig: Es dürfen niemals mehr als zwei Herzen - auf jeder Seite eines - gleichzeitig auf dem Spielplan sein. In jeder folgenden Runde schiebst Du **ein und dasselbe** Herz um eine Etage nach unten, und zwar solange, bis Popeye es fängt. In diesem Fall ersetzt Du das aufgefangene Herz durch ein neues aus der Herzwolke.



Plumpst es dagegen ins Wasser, ist es verloren. Nun geben alle ihre Würfel an ihren Nachbarn zur Linken weiter und die nächste Runde beginnt. Noch jedem Rollentausch nehmen Popeye und Brutus ihre Startpositionen ein. Der vierte Spieler spielt jetzt die **Rolle** des Brutus.

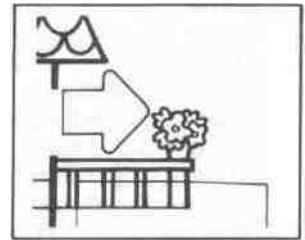
Was Popeye kann und darf

Bist Du Popeye, so darfst Du (fast) alles. Zunächst würfelst Du einmal mit Deinem weißen Würfel und rückst die entsprechende Anzahl Felder weiter; wenn Du willst, auch weniger weit. Nun host Du, falls die jeweils gewürfelte Zahl es gestattet, die freie Wahl unter folgenden Möglichkeiten:

A. Kommst Du mit Popeye zu einem bereits mit einem Herzen belegten Feld oder ziehst Du dort vorbei, so nimm das Herz vom Feld und lege es mit der Herzseite nach oben vor Dich hin.

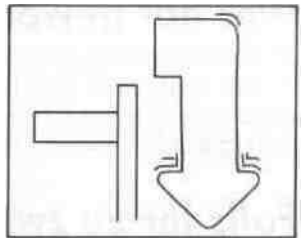


B. Kommst Du mit Popeye zu einem Feld "Spinat holen", so nimm die oberste "Faß"-Karte vom Stapel neben diesem Feld. Drehe sie um und lege sie seitlich neben den Spielplan. Ist darauf eine auf dem Faß stehende Spinatdose abgebildet, darfst Du gleich noch einmal würfeln und vorrücken. Begegnest Du dabei dem üblen Brutus, so stoß' ihn ins Wasser - und nimm Dir zum Lohn für die kühne Tat ein Herz aus der Herzwolke. Danach folgt wieder ein Rollentausch. Zeigt die Karte hingegen ein Faß ohne Spinatdose, ist der nächste Spieler am Zug.

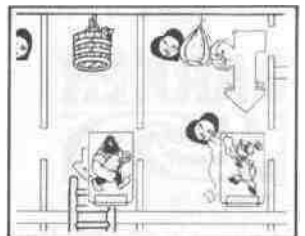


C. Kommst Du mit Popeye in der oberen Etage zu einem der Fenstersimse neben dem Feld "Durchgang", so hast Du drei Möglichkeiten:

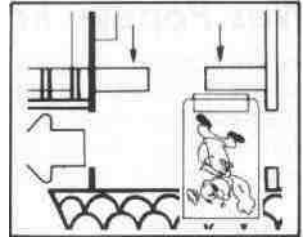
1. Bleib auf dem Fenstersims, damit Brutus Dich nicht ins Wasser stoßen kann. Beide Simse sind für Popeye reserviert.
2. Spring' von einem der Fenstersimse in Richtung der Pfeile "Nicht Stehenbleiben" bis hinunter auf den Fußboden der oberen Etage. Eines von Olive Oyls Herzen **kannst Du** allerdings bei dieser akrobatischen Übung nicht fangen, denn das geht nur auf einem "Hier Herzen fangen"-Feld.



3. Spring' vom **rechten** Fenstersims hinunter und verpasse dabei dem Schlag-Ball einen kräftigen Stoß. Der Erfolg: falls Brutus direkt unter dem Eimer (an der Decke) steht, sei es auf der Leiter, die übrigens nur zum Absteigen benutzt werden darf, oder sei es auf den Stufen der unteren Etage, so rast der mit dem Schlag-Ball verbundene Eimer mit Wucht hernieder und befördert Brutus ins kühle Naß. Auch für diese Leistung darfst Du Dir ein Herz aus der Herzwolke nehmen.



- D. Kommst Du mit Popeye zu einem der "Durchgang"-Felder, auf denen außer Popeye kein Mitspieler etwas zu suchen hat, so kannst Du mit ihm in einem Zug über das Dach zum gegenüberliegenden "Durchgang"-Feld rücken. Ist Dir Brutus auf den Fersen, eignen sich die "Durchgang"-Felder bestens als sichere Fluchtwege.



Popeye's Spiel ist aus wenn er:

1. von Brutus ins Wasser befördert worden ist, oder
2. ein Herz von Olive Oyl nicht rechtzeitig auffangen kann, bevor es ins Wasser fällt.

Tritt einer dieser Fälle ein, gibt jeder Spieler seinen Würfel an seinen Nachbarn zur **linken** weiter. (Rollentausch).

Was Brutus kann und darf

Zunächst etwas, was Brutus NICHT DARF: Herzen fangen!

Bist Du Brutus, so würfelle mit Deinem blauen Würfel und ziehe um die entsprechende Anzahl Felder weiter- oder um weniger. Dabei kannst Du Brutus folgende "Untaten" verrichten lassen:

- A. Erreichst Du mit Brutus ein Feld, auf dem es sich Popeye bereits bequem gemacht hat, so darfst Du ihn ins Wasser stoßen. Wie oben geschildert, gibt in diesem Fall **jeder Spieler seinen Würfel nach links in der Runde weiter** (Rollentausch).
- B. Kannst Du mit Deiner Würfelzahl den flüchtenden Popeye nicht erreichen und hat er sich auch nicht auf einem Fenstersims (Durchgang) in Sicherheit gebracht, so dreh die oberste Karte desjenigen Seehexen-Stapels um, **der sich mit Popeye auf gleicher Etage befindet**. Hält die Seehexe auf dieser Karte eine Flasche in der Hand, muß Popeye ohne Wenn und Aber ins Wasser, und die Würfel wechseln erneut Ihre Besitzer (Rollentausch). Erscheint die Seehexe dagegen mit leeren Händen, kommt Popeye ungeschoren davon, und der nächste Spieler ist am Zug.

Wer hat gewonnen?

Ist der Herzenstapel vollends abgetragen, ist das Spiel zu Ende und die Spieler zählen die Punkte auf den Rückseiten ihrer gesammelten Herzen zusammen. Sieger ist, wer die meisten Wertpunkte vorzuweisen hat. Bei Punktgleichheit gibt die Zahl der Herzen den Ausschlag.

Falls Ihr zu zweit spielt

Seid Ihr beim Popeye-Spiel zu zweit, so würfelt Popeye einfach für Olive Oyl mit und gibt während des Spiels beide Würfel nach links weiter (Rollentausch).



Parker Spiele, General Mills, Inc.
Deutsche Zweigniederlassung,
Klößnerstrasse 1, D 6054 Rodgou 3

Spielregeln © 1983 Parker Brothers, Beverly, MA 01915. © 1983 KING FEATURES SYNDICATE, INC., © 1983 Nintendo of America, Inc.
Printed in France