



Wem's draußen nicht kalt genug wird, der kann sich auch am Spieltisch fröstelnd in den Schnee oder auf Eis begeben. Am besten gleich in den Himalaya, wo es Yetis zu fotografieren gilt. Den Einstieg machen wir jedoch woanders – aber wo genau?

**ZOCH: ICE CULT** von Joe Wetherell für 2 - 4 Eiswürfler

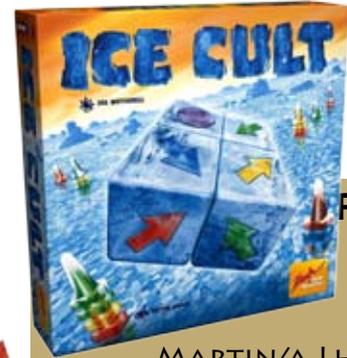
## EIS, EIS...KALT, BABY

**Alter Witz:** Wenn ich einen Kilometer nach Norden gehe, dann zwei Kilometer nach Westen, so dann wieder einen Kilometer nach Süden und nun an meinem Ausgangspunkt anlange, wo befinde ich mich denn da?

Am Südpol! Zugegeben, mit dem Unterschied zwischen geographischem und magnetischem Pol stimmt das nicht hundertprozentig, aber darum geht's ja hier auch nicht. Unterhaltung will man von einem Spiel! *Ice Cult* bietet dazu auch noch ein bißchen Tüftlei bzw. verlangt ein gerüttelt Maß an räumlichem Vorstellungsvermögen. Vor dem ersten Spiel ist die Würfelbox zusammenzubasteln, aber dann geht es schnell: vier (sechsseitige, durchsichtige) Kompasswürfel zeigen Pfeil-, Kurven- oder Kreissymbole. Vor jedem (Bewegungs-)Zug dreht man 2 x 2 dieser Würfel um 90° und befolgt die sich



daraus ergebenden Richtungsanweisungen auf den X-förmig ausliegenden Zugfeldern. Wer auf diese Art zuerst seine 5 eigenen Spielkegel ins Ziel (jeweils am Ende der Zugfelder = „Eispfade“) bugsiert, gewinnt. Aber Achtung! Wie beim alten „Fang den Hut“ nimmt man herumstehende fremde Spielfiguren durch „Draufsetzen“ mit und kann so den anderen nützen (oder schaden). Abwechslung bringen die Kurvensymbole, die es erlauben, einen einzelnen Kompasswürfel um 90° zu



FAZIT

8

MARTIN/A LHOTZKY

*Ice Cult* ist ein unkompliziertes, schnelles Spiel mit überraschenden taktischen Möglichkeiten. Die durchsichtigen Bewegungswürfel bilden ein nettes, neues Element und sind anfangs gar nicht so leicht zu durchschauen. Man gewöhnt sich aber schnell an diese zusätzliche Herausforderung. Auch zu zweit macht das viel Spaß!

drehen und die Kreise, die eine Zusatzbewegung bringen.

**AMIGO: ICECOOL** von Brian Gomez für 2 - 4 Pinguintrainer

## WAS MACHT DER PINGUIN AUF DEM FERNSEHGERÄT???

**Selbst vor Eistauchern macht das Schul(un)wesen nicht Halt! Zumindest suggeriert das dieses neue Schubspiel, in dem jeder einmal auch der gestrenge Schulfart sein darf und so viele Pinguinkinder wie möglich und deren Pausen...jausen...fische am Schwänzen hindern soll.**

Das witzig gestaltete Spielfeld (5 oben offene Schachteln im winterlichen Design; nach dem Spiel perfekt ineinander zu stapeln) setzt man zu einer großen Schachtel zusammen, verteilt die „Schülersausweise“, mischt die Spielkarten (Fischkarten = Siegpunktekarten) und bestimmt den ersten Schulfart („Fänger“). Die Spieler müssen ihre wie Stehaufmandler ausschauenden Pinguinfiguren nun mit den Fingern durch die Gänge und Türen des Eispalastes schnippen (das tut nach einiger Zeit sogar ein bißerl weh!). Wenn über ei-

ner Türe auch noch ein (eigenfarbiger) Fisch platziert ist, nimmt man diesen und zieht eine Fischkarte. Mit jeweils zwei 1er-Fischkarten darf man eine zusätzliche Bewegung ausführen. Der „Fänger“ der jeweiligen Runde trachtet danach, sich den anderen Pinguinen in den Weg zu stellen - bei Berührung kassiert er ihre Schülersausweise ein. Die Runde endet, sobald entweder ein Pinguin alle seine Fische eingesammelt oder der Schulfart alle Ausweise erwischt hat. Wenn jeder je einmal Schulfart war, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Fischkartepunkte hat. Zu erwähnen bleibt noch, dass die Spielregel sehr ausführlich ist und vermutlich kaum eine mögliche Situation („Wenn du in einer Tür stecken bleibst ...“) außer Acht lässt.



FAZIT

8 / 5\*+1\*\*

MARTIN/A LHOTZKY

*IceCool* ist ein lustiges Spiel für jung und alt. Wer schnipst nicht gern knuffige Pinguine durch die Gegend?! Allerdings sollte man tatsächlich auf seine Fingernägel aufpassen, auf dass man nicht hernach Blaumeisen statt Pinguine zu sehen bekommt. Könnten noch mehr Spieler mitmachen, wäre *IceCool* vermutlich noch spaßiger, aber es gibt auch Sonderregeln, wenn man einmal eine Partie zu zweit wagen will.



\*zu zweit \*\*weil die Pinguine gar so hübsch sind