

Brian Gomez

ICECOOL2™



Od 2 do 4 osób, od 6 lat, czas gry: 30 minut.



W ICECOOL2 gra się tak samo jak w ICECOOL, ale niektóre karty posiadają teraz nowe specjalne umiejętności. Jeśli potrafisz grać w ICECOOL, zajrzyj na stronę 42, gdzie znajdziesz zmiany w zasadach. Jeśli masz grę ICECOOL, sprawdź informacje w ulotce „ICECOOL+ICECOOL2”, dzięki której dowiesz się, jak możesz połączyć obydwie gry i bawić się jeszcze lepiej.

ZAWARTOŚĆ



4 plastikowe Pingwiny



5 pudełek (pomieszczeń)



16 plastikowych Ryb
(12 w 4 kolorach Pingwinów
i 4 białe)



54 karty Ryb (z 1, 2 lub
3 punktami zwycięstwa)



4 karty Kolorów



4 Legitymacje Pingwinów

CEL GRY

W każdej rundzie jedna z osób będzie Woźnym/Woźną (**Łapaczem/Łapaczką**) i będzie łąpać inne Pingwiny (**Biegaczy/Biegaczki**), które pragną zebrać Ryby zwisające z drzwi. Łapanie innych i zbieranie Ryb nagradzane jest punktami zwycięstwa. Bieżąca runda gry dobiega końca jeśli wszystkie Pingwiny zostaną złapane lub jeśli ktoś zbierze 3 Ryby w swoim kolorze. Gra kończy się, kiedy każda osoba zagra jedną rundę w roli **Łapacza/Łapaczki**. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów zwycięstwa!

PRZYGOTOWANIE – TO PROSTE

1.

Ułóżcie 5 pudełek, dopasowując kolorowe kropki pośrodku drzwi.

2.

Użyjcie 4 białych Ryb w oznaczonych miejscach, by złożyć planszę.

3.

Każda osoba wybiera Pingwina, kartę Koloru, Legitymację i 3 Ryby w jednym kolorze. Legitymację i kartę Koloru można położyć przed sobą, a nieużywane elementy odłożyć na bok.

4.

Przetasujcie wszystkie karty Ryb i połóżcie je zakryte jako **talię dobierania** w zasięgu wszystkich grających.



5.

W pierwszej rundzie **Łapaczem/Łapaczką** zostaje osoba, która jako ostatnia widziała prawdziwego pingwina.

PRZED PIERWSZĄ GRĄ



Hej, widzę, że możemy zaczynać grę. Wytłumaczę zaraz, jak się poruszamy, więc proponuję małą przebieżkę po szkole. Tak, dokładnie jak na WF-ie.

Chcesz zobaczyć parę niezłych sztuczek?



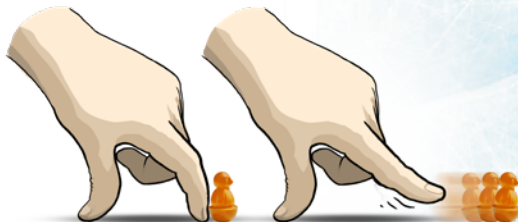
Postaw swojego Pingwina na czerwonej kropce w Sali Lekcyjnej (pudełko nr 1). Pstrykaj w figurkę w taki sposób, by ponownie wróciła na to samo miejsce po obiegnięciu całej szkoły. Kiedy skończysz, pozwól też poćwiczyć innym.

Techniki pstrykania

1.



Jeśli chcesz, by Pingwin poruszył się na wprost, pstryknij figurkę w sam środek podstawy.



2.



Jeśli chcesz, by Pingwin pokonywał zakręty lub robił dzikie obroty, pstryknij figurkę od strony, w którą chcesz, by się poruszyła. Pstryknięcie z prawej powinno posłać Pingwina w prawą stronę.



3.



Może trudno w to uwierzyć, ale Pingwin potrafi również skakać! Pstryknij figurkę **w czubek** głowy, a Pingwin skoczy do przodu. Ta sztuczka pozwala przeskakiwać ponad ścianami! To dopuszczalne w grze, więc wszystkie zdolne dzieciaki tak robią!



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa tyle rund, ile gra w nią osób (za wyjątkiem gry dwuosobowej, patrz str. 46). W każdej z rund, jedna osoba będzie **Łapaczem/Łapaczką**, a inne będą **Biegaczami/Biegaczkami**. Każda runda składa się z 3 faz.

Faza 1 – przygotowanie rundy



- 1. Biegacze/Biegaczki** przyczepiają po jednej Rybie w swoim kolorze **nad każdymi z trzech drzwi** oznaczonymi symbolem Ryby.

- 2. Łapacz/Łapaczka** umieszcza Pingwina w Kuchni (pudełko nr 2), w obrębie obszaru zaznaczonego czerwoną linią. Rozmieszczenie pozostałych Pingwinów opisane jest poniżej.

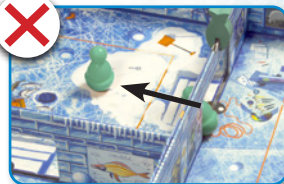
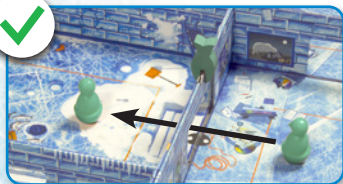
Faza 2 – rozegranie rundy

Czas na akcję! Runda rozgrywana jest zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od osoby po lewej stronie od Łapacza/Łapaczki. W grze czteroosobowej najpierw zagrają po kolei 3 Biegacze/Biegaczki, a następnie Łapacz/Łapaczka. Kolejność ta będzie się powtarzała aż do końca rundy. Tura osoby polega na jednym pstryknięciu. Osoba **po lewej stronie** Łapacza/Łapaczki rozpoczyna rundę od położenia swojego Pingwina na czerwonym punkcie w **Sali Lekcyjnej** (pudełko nr 1) i pstryknięcia w figurkę. Kolejna osoba robi to samo. Łapacz/Łapaczka rozpoczyna z miejsca w Kuchni wybranego podczas **Przygotowania rundy**. Później Pingwiny zaczynają swoje tury z miejsc, w których zakończyły poprzednią.

Uwaga! Jeśli po **pierwszym pstryknięciu** Biegacza/Biegaczki w grze, Pingwin nie opuści czerwonego punktu, pstryknięcie należy powtórzyć (aż go opuści).

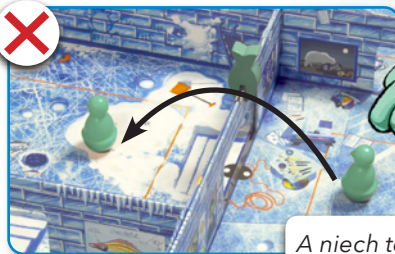
Co może się wydarzyć podczas tury:

- Jeśli Biegacz/Biegaczka **całkowicie** przejdzie przez drzwi z Rybą w swoim kolorze, zabiera Rybę i dobiera pierwszą kartę z talii Ryb. Może na nią spojrzeć i położyć ją **zakrytą**, by przykrywała częściowo kartę z kolorem Pingwina. Każda karta zawiera określoną liczbę punktów. W jednej turze możliwe jest zdobycie większej liczby Ryb i kart Ryb po szczególnie dobrym pstryknięciu. **Ważne! Całkowite** przejście przez drzwi oznacza, że Pingwin przed pstryknięciem znajdował się całkowicie po jednej stronie drzwi, a po pstryknięciu całkowicie po ich drugiej stronie (zobacz 3 poniższe ilustracje).



Uwaga na skoki ponad drzwiami!

Jeśli przeskoczysz **ponad** drzwiami z Rybą w swoim kolorze **nie otrzymujesz** jej. Aby otrzymać swoją Rybę, musisz przejść **przez** drzwi!



A niech to!

- Jeśli Łapacz/Łapaczka dotknie innego Pingwina podczas swojej tury, zabiera odpowiednią dla tego pingwina Legitymację.
- Jeśli którykolwiek Pingwin dotknie Łapacza/Łapaczki podczas swojej tury, musi mu/jej oddać swoją Legitymację.



Zabrana Legitymacja! Jeśli Biegacz/Biegaczka utraci swoją Legitymację, nic się nie stało! Wciąż może grać i zbierać swoje Ryby.



Karty ze specjalnymi zdolnościami

Łyżwy

Jeśli masz **dwie karty Ryb o wartości 1**, możesz je odkryć na koniec swojej tury, by natychmiast rozegrać kolejną turę i pstryknąć w Pingwina zgodnie z normalnymi zasadami. Te karty muszą pozostać odkryte, by nie można ich było ponownie użyć w celu dodatkowego pstryknięcia. Jeśli masz wystarczającą liczbę takich kart, możesz wykonać więcej niż jedną dodatkową turę. Z tej możliwości mogą skorzystać wszystkie grające Pingwiny, niezależnie od swojej roli.



Zadania

Każda karta Ryby o wartości 1 zawiera również zadanie, które możesz wykonać, by zdobyć dodatkowe punkty. Dostępne są 3 rodzaje zadań:

- Przeskok przez ścianę pudełka do sąsiedniego pomieszczenia. Pingwin nie musi zakończyć ruchu w tym pomieszczeniu.
- Całkowite przejście przez 2 drzwi po jednym pstryknięciu (po dowolnej ścieżce).
- Odbicie się od co najmniej 1 ściany, a następnie całkowite przejście przez co najmniej 1 drzwi.

Możesz wykonać tylko **jedno** zadanie podczas swojej tury. Aby wykonać zadanie, musisz oznajmić na głos typ zadania, które spróbujesz wykonać **przed** wykonaniem ruchu. Jeśli wykonasz pomyślnie zadanie, odkryj jego kartę (by zaznaczyć jego wykonanie) i dobrać nową kartę Ryb z talii.

Pamiętaj, że możesz wykonać tylko 1 zadanie w swojej turze.



Jeśli karta o wartości 1 została użyta do wykonania dodatkowego ruchu, nie można jej wykorzystać do wykonania zadania i vice versa.

Dwie Ryby, Ryby w ruch

Jeśli masz **dwie karty Ryb o wartości 2**, możesz je odkryć w dowolnym momencie swojej tury, by natychmiast przenieść Rybę **dowolnego** koloru z jednych drzwi na drugie (nawet takie, na których nie ma symbolu Ryby). Nie możesz umieścić tej Ryby na drzwiach pomieszczenia, w którym znajduje się Pingwin tego samego koloru.

Przykład: jeśli pomarańczowy Pingwin znajduje się w małym pomieszczeniu pośrodku, pomarańczowej Ryby nie można umieścić nad żadnymi z 3 drzwi, które prowadzą do (lub z) tego pomieszczenia – ale można ją umieścić nad dowolnymi innymi drzwiami.

Pamiętaj, że wciąż zdobywasz punkty za odkryte karty na koniec gry!

Faza 3 – zakończenie rundy

Runda kończy się jeśli:

1. Biegacz/Biegaczka **zberze 3 Ryby** w swoim kolorze.

LUB

2. Łapacz/Łapaczka **złapie wszystkie inne Pingwiny** (i ma ich Legitymacje).

Na zakończenie rundy:

- Wszyscy, począwszy od Łapacza/Łapaczki, dobierają 1 kartę z talii Ryb za **każdą** posiadaną Legitymację. Łapacz/Łapaczka zawsze dobierze co najmniej 1 kartę za swoją Legitymację, plus 1 dodatkową kartę za każdą zdobytą Legitymację. Pozostałe Pingwiny dobierają 1 kartę tylko jeśli nie zostały złapane i wciąż mają swoje Legitymacje.
- Wszyscy otrzymują swoje Legitymacje i 3 Ryby na następną turę.
- Osoba po lewej od Łapacza/Łapaczki przejmuje tę rolę na następną rundę.
- Nowa runda rozpoczyna się od **fazy 1 – przygotowania rundy**.

W przypadku gry tylko w 2 osoby, zobacz stronę 46.

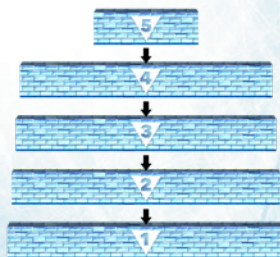
KONIEC GRY

Gra kończy się po rozegraniu **liczby rund odpowiadającej liczbie grających**. Oznacza to, że każda osoba zagra jako Łapacz/Łapaczka jeden raz. Po zakończeniu gry policzcie punkty z kart Ryb. Nie zapomnijcie przy tym o podliczeniu odkrytych kart. Wygrywa osoba, która ma najwięcej punktów!

W przypadku remisu wygrywa osoba, która ma najwięcej kart. Jeśli wciąż jest remis, zwycięstwo jest wspólne!

W przypadku gry tylko w dwie osoby, zobacz stronę 46.

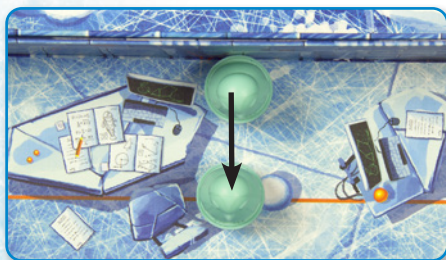
W rzadkim przypadku, w którym nie chcecie rozegrać kolejnej partii „ICECOOL”, spakujcie pudełka w poniżej przedstawionym porządku.



WYJĄTKOWE SYTUACJE I WYJAŚNIENIA

Pomarańczowe linie

Jeśli Pingwin jest blisko ściany (drzwi uważane są za część ściany) lub utknął w drzwiach, **przed kolejnym pstryknięciem** grająca nim osoba może umieścić go na **najbliższym wolnym miejscu** na najbliższej pomarańczowej linii. Środek Pingwina powinien znaleźć się na tej linii.



Gdzie jest pomarańczowa linia? Czasami pomarańczowa linia jest pod grafiką planszy. W takim przypadku należy założyć, że linia znajduje się pod grafiką.

Utknięcie w drzwiach

Po pierwsze, czemu wciąż wpadasz w drzwi? Trzeba było nie opuszczać lekcji WF-u...

Żeby zdobyć swoją Rybę musisz **w jednym ruchu całkowicie** przejść przez drzwi, nad którymi się znajduje. Nawet częściowe pozostanie w obrębie framugi (patrząc na drzwi bezpośrednio z góry), oznacza „utknięcie”. Takiego Pingwina należy pstryknąć całkowicie przez drzwi w następnej turze z **pomarańczowej linii** (patrz poniżej).



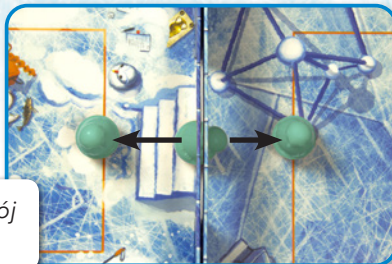
Ważne! Jeśli Pingwin przejdzie całkowicie przez drzwi, a następnie zawróci w tym samym pstryknięciu i utknie w drzwiach, przejście przez drzwi jest **zaliczone** i nagrodzone Rybą oraz kartą Ryb.

W przypadku utknięcia w drzwiach:

- Jeśli przed pstryknięciem Pingwin wystaje z obydwu stron drzwi (patrząc bezpośrednio z góry), możesz go umieścić na najbliższej pomarańczowej linii w wybranym pomieszczeniu po jednej stronie drzwi.



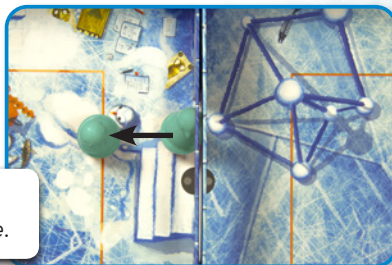
Który pokój wybrać?



- Jeśli przed pstryknięciem Pingwin wystaje tylko z jednej strony drzwi (patrząc bezpośrednio z góry), możesz go umieścić tylko na pomarańczowej linii w pomieszczeniu po tej stronie, z której wystaje.



Teraz to oczywiste.



Uwaga! Po utknięciu w drzwiach zdobycie Ryby wymaga przemieszczenia Pingwina na pomarańczową linię i całkowitego przejścia przez drzwi w jednej turze. Oznacza to, że nie można po prostu pstryknąć Pingwina na drugą stronę drzwi.

Wydarzenia poza turą aktualnie grającej osoby

Jeśli inna osoba przepchnie Twojego Pingwina **całkowicie** przez drzwi z Twoją Rybą lub na figurkę **Łapacza/Łapaczki**, rozpatrz również te efekty. Oznacza to zdobycie Ryby i dobranie karty Ryb za przejście przez drzwi lub utratę Legitymacji za wpadnięcie na Łapacza/Łapaczkę. Pingwin popchnięty przez innego Pingwina pozostaje na nowej pozycji.

Ups!



Może po prostu lubisz być blisko mnie.



Wypadnięcie poza planszę

Jeśli pstrykany Pingwin w dowolnym momencie znajdzie się poza planszą (czyli poza 5 pudełkami), umieść go dokładnie w tym miejscu, w którym był przed pstryknięciem. Tura grającej aktualnie osoby dobiega natychmiast końca, ale wciąż może ona użyć 2 kart o wartości 1, by skorzystać z „łyżew.”
Jeśli Twój Pingwin wypadnie poza planszę podczas tury innej osoby, figurka wraca na to samo miejsce, gdzie znajdowała się przed wypadnięciem. Takie wydarzenie nie niesie ze sobą żadnych kar.



*Nie uwierzycie,
co zobaczyłem
poza szkołą!*

Przypadkowe poruszenie innego Pingwina

Jeśli przypadkiem dotkniesz lub poruszysz dłonią innego Pingwina, umieść figurkę na poprzednio zajmowanym miejscu.

GRA DWUOSOBOWA

Zastanawiacie się, czy gra jest równie świetna tylko dla 2 osób? Owszem, jest. Zasady gry odrobinę się zmieniają:

1. Łapacz/Łapaczka musi złapać drugiego Pingwina **dwa razy**, by runda dobiegła końca. Przy pierwszym złapaniu odbiera Legitymację zgodnie z normalnymi zasadami. Biegacz/Biegaczka trafia do Sali Lekcyjnej i natychmiast rozpoczyna swoją turę z czerwonego punktu, jak na początku gry. Tura Łapacza/Łapaczki dobiega końca **bez możliwości** zagrania dwóch kart Ryb o wartości 1, by wykonać dodatkową turę przed nowym startem Biegacza/Biegaczki.

Runda dobiega końca jeśli Biegacz/Biegaczka zdobędzie 3 Ryby lub Łapacz/Łapaczka złapie drugiego Pingwina po raz drugi. **Drugie złapanie** Pingwina nie zapewnia żadnej korzyści poza zakończeniem rundy.

2. Gra kończy się, jeśli obydwie osoby zagrały **dwie rundy** w roli Łapacza/Łapaczki. Role zmieniają się co rundę.

Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian. Miłej zabawy!

GRA TURNIEJOWA

Jeśli chcecie zagrać w mniej losową grę lub po prostu zobaczyć, jak wygląda gra podczas oficjalnych turniejów, możecie skorzystać z tego wariantu punktacji, zamiast ze standardowego.

Podczas przygotowania gry nie tasujcie talii kart Ryb. Kiedy Łapacz/Łapaczka przechodzi przez drzwi ze swoją Rybą, zabiera ją, a następnie dobiera wierzchnią kartę z talii Ryb bez patrzenia na jej zawartość. Każda zebrana karta **ma wartość 1 punktu zwycięstwa**.

To samo dotyczy punktacji za Legitymacje. Pod koniec każdej rundy, każda posiadana Legitymacja **daje 1 punkt zwycięstwa**.

Specjalne zdolności kart są niedostępne – nie ma co na nie spoglądać, bo karty pozostaną zakryte do końca gry!

Grę wygrywa osoba, które na koniec będzie mieć najwięcej punktów zwycięstwa!

