

Brian Gomez

# ICECOOL



**BRAIN GAMES**



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)

 **REBEL**



Brian Gomez

# ICECOOL

Dla 2-4 graczy w wieku od 6 lat, czas gry - 30 minut.

## ZAWARTOŚĆ



4 plastikowe pingwiny



5 kartonowych pudełek  
(pomieszczeń)



16 drewnianych ryb  
(3 ryby w 4 kolorach  
graczy i 4 białe)



45 kart ryb (zapewniających  
1, 2 lub 3 punkty zwycięstwa)



4 karty przypominające  
o kolorze gracza



4 legitymacje szkolne  
pingwinów





## CEL GRY

W każdej rundzie jedno z Was zostaje woźnym (**Łapaczem**). Jego celem jest złapanie pozostałych pingwinów (**Biegaczy**), które chcą zebrać znajdujące się nad drzwiami pomieszczeń ryby. Dostajecie punkty za łapanie pingwinów albo zbieranie ryb (w zależności od swojej roli). Runda kończy się, gdy Łapacz złapie wszystkich Biegaczy albo gdy jeden z Biegaczy zbierze 3 ryby w swoim kolorze. Gra dobiega końca, gdy każdy z Was raz był Łapaczem. Osoba z największą liczbą punktów wygrywa!

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- TO NAPRAWDĘ PROSTE

1.

Ułóż 5 pomieszczeń w taki sposób, by 2 znajdujące się w progach drzwi kropki tego samego koloru sąsiadowały ze sobą.

2.

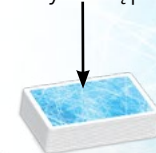
Użyj 4 białych ryb do spięcia elementów planszy w 4 zaznaczonych miejscach.

3.

Złóż swój zestaw do gry. Wybierz swój kolor, kartę przypominającą o tym kolorze, odpowiedniego pingwina, jego legitymację i 3 ryby w swoim kolorze. Karty połóż przed sobą na stole. Nieużywane elementy odłóż na bok.

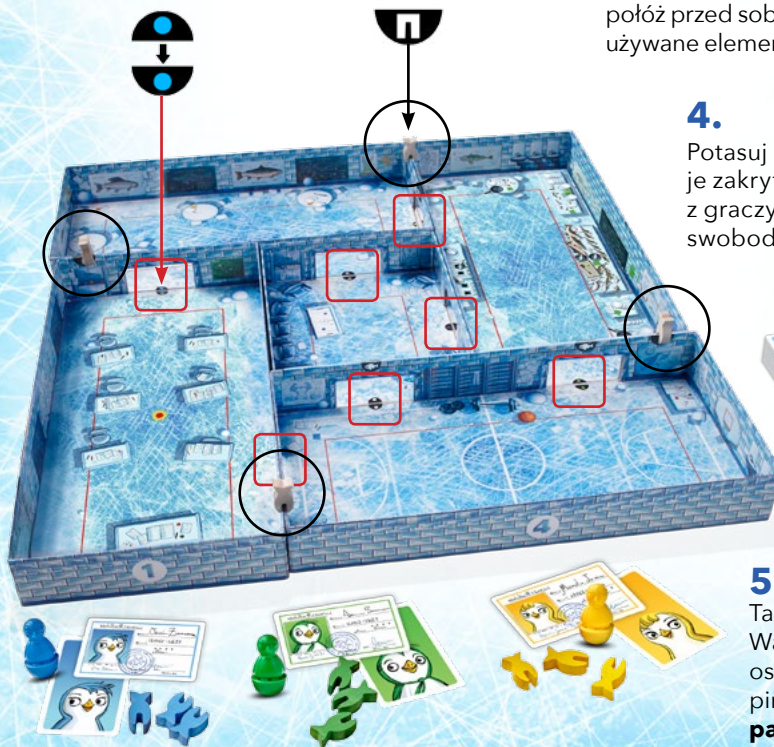
4.

Potasuj karty ryb i połóż je zakryte tak, aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp.



5.

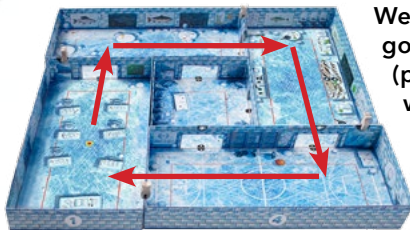
Ta osoba spośród Was, która jako ostatnia widziała pingwina, zostaje **Łapaczem** w pierwszej rundzie.



# PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Hej, mam na imię Ania. Widzę, że jesteś gotowy, by rozpocząć rozgrywkę. Pomogę Ci zrozumieć, w jaki sposób się poruszamy. Proponuję krótką przebieżkę po szkole. Tak, zupełnie jak na WF-ie.

Chcesz zobaczyć kilka niezłych sztuczek?



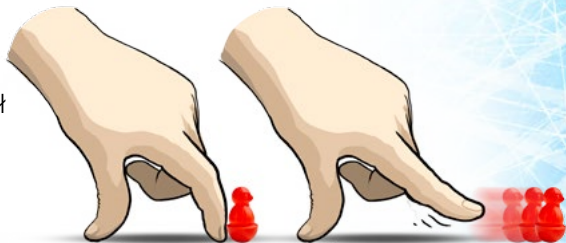
Weź swojego pingwina i postaw go na czerwonej kropce w klasie (pomieszczenie 1). Pstrykaj w pingwina w taki sposób, aby okrążył szkołę i wrócił do klasy. Gdy skończysz, pozwól kolejnemu graczowi trochę poćwiczyć.

## Techniki pstrykania

1.



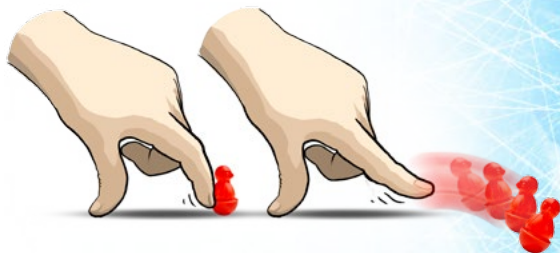
Jeśli chcesz, by pingwin poruszył się po linii prostej, przyłóż palec bezpośrednio z nim i pstryknij, celując w sam środek podstawy. Pingwin popędzi w przód.



2.



Jeśli chcesz, by pingwin wskoczył za róg albo wykonał szalony obrót, pstryknij w tę stronę podstawy, w którą ma skrócić. Jeśli pstrykniesz z prawej strony, pingwin obróci się w prawo.



3.



Pingwiny potrafią też skakać! Pstryknij pingwina w sam czubek głowy, by skoczył. Dzięki temu możesz przeskakiwać ściany! Tak, wasze pingwiny naprawdę mogą skakać! Ale tylko dzięki naprawdę zdolnym dzieciakom!





# PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez tyle rund, ilu jest graczy (wyjątkiem jest rozgrywka dwuosobowa, zob. str. 11). W każdej rundzie tylko 1 gracz jest **Łapaczem**, a pozostali to **Biegacze**. Każda runda składa się z 3 faz.

## Faza 1 – przygotowanie rundy



**1.** Każdy **Biegacz** przyczepia po 1 swojego rybie do **każdych** z 3 par drzwi z symbolem ryby.



**2.** **Łapacz** umieszcza swojego pingwina w kuchni (pomieszczenie ②) wewnątrz prostokąta wyznaczonego przez czerwoną linię. Rozmieszczenie **Biegaczy** opisane jest poniżej.

## Faza 2 – przebieg rundy

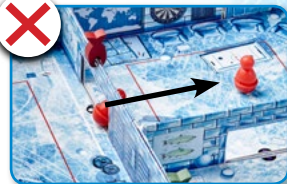
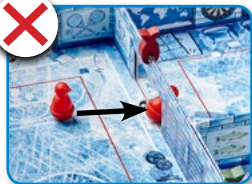
Czas ruszać! Rundę rozpoczyna osoba siedząca po lewej od Łapacza, po czym rozpoczyna się tura kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W 4-osobowej rozgrywce kolejność wygląda następująco: Biegacz, Biegacz, Biegacz, Łapacz i tak w kółko, aż do końca rundy. W trakcie swojej tury każde w Was ma do dyspozycji wyłącznie 1 pstryknięcie. Gracz na lewo od Łapacza zaczyna od ustawienia swojego pingwina na czerwonej kropce w **klasie** (pomieszczenie ①) i pstryknięcia go. Łapacz zaczyna swój ruch w **kuchni**, gdzie został umieszczony w **poprzedniej fazie** gry. W każdej kolejnej turze gracz pstryka pingwina dokładnie z miejsca, w którym znajduje się on na początku jego tury.

**Uwaga!** Jeśli podczas pierwszego pstryknięcia danego gracza jego pingwin nie opuści czerwonej kropki albo po ruchu wyląduje na niej ponownie, musi pstryknąć pingwina jeszcze raz – i tak aż do skutku, póki pingwin nie opuści czerwonej kropki.

## Co może się zdarzyć podczas tury gracza?

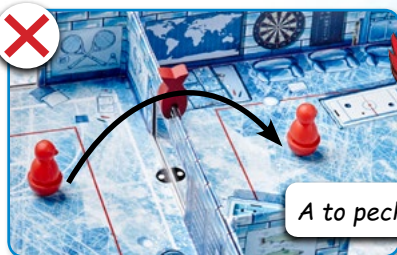
- Jeśli Biegacz **całkowicie** prześlizgnie się przez drzwi, nad którymi znajduje się ryba w jego kolorze, zabiera ją i dobiera kartę ryby z talii. Gracz może na nią spojrzeć, ale kładzie ją **zakrytą** pod kartą przypominającą o jego kolorze. Liczba, znajdująca się na każdej karcie ryby, to jej wartość punktowa. Jeżeli umiesz naprawdę dobrze pstrykać, możesz prześlizgnąć się przez kilkoro drzwi podczas jednej tury i zdobyć więcej kart ryb!

**Ważne!** Całkowite przekroczenie drzwi oznacza, że przed pstryknięciem cały pingwin znajdował się po jednej stronie drzwi, a po pstryknięciu znajduje się po drugiej (zob. 3 obrazki poniżej).



### Przeskakiwanie nad drzwiami

Jeśli przeskoczysz nad drzwiami, nad którymi jest ryba w Twoim kolorze, **nie otrzymujesz** jej. Musisz prześlizgnąć się **przez** drzwi, by zdobyć rybę!



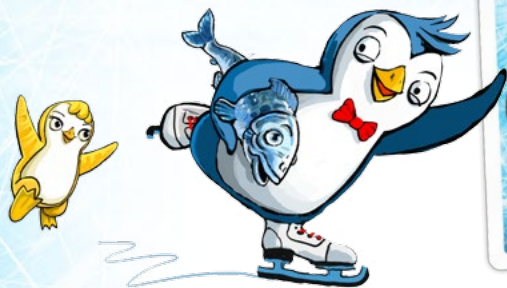
- Jeśli w dowolnym momencie swojej tury Łapacz zderzy się z jednym lub większą liczbą Biegaczy, zabiera ich legitymacje szkolne.
- Jeśli w dowolnym momencie swojej tury Biegacz zderzy się z Łapaczem, Biegacz musi oddać mu swoją legitymację.



**Zabrana legitymacja.** Twój Biegacz stracił legitymację? A to urwis! Nic się nie martw – może dalej grać i zbierać ryby!







## Łyżwy

Jeśli masz **2 karty o wartości „1”**, możesz odwrócić je pod koniec swojej tury i zdecydować się użyć narysowanych na nich łyżw – wolno Ci wtedy pstryknąć swojego pingwina jeszcze raz według normalnych zasad.

**Kart z łyżwami nie tracisz. Cały czas liczą się do Twoich punktów na koniec gry!**

Kiedy użyjesz kart, pozostaw je odkryte, aby przypominały Ci, że nie możesz użyć ich ponownie. Jeśli masz więcej par łyżw, możesz wykonać więcej dodatkowych ruchów pod rząd. Z tej zdolności może skorzystać zarówno Łapacz, jak i Biegacz.

## Faza 3 – koniec rundy

Runda kończy się, gdy:

1. Dowolny Biegacz **zebrał wszystkie 3 ryby** w swoim kolorze.  
**ALBO**
2. Łapacz złapał **wszystkich Biegaczy** (zabrał wszystkie legitymacje).

Gdy runda dobiegnie końca:

- Każdy gracz dobiera 1 kartę ryby za **każdą** legitymację, którą posiada. Łapacz zawsze dobiera 1 kartę ryby za swoją legitymację i dodatkową kartę ryby za każdą legitymację, którą zdobył. Biegacz dobiera kartę ryby wyłącznie wtedy, gdy nie został złapany.
- Gracze dostają swoje legitymacje szkolne z powrotem. Otrzymują także 3 ryby na następną rundę.
- Gracz siedzący po lewej stronie Łapacza staje się Łapaczem w kolejnej rundzie.
- Nowa runda rozpoczyna się od **fazy 1 - przygotowania rundy**.

Zmiany dotyczące rozgrywki 2-osobowej opisane są na stronie 11.

# KONIEC GRY

Gra się kończy po rozegraniu **tylu rund, ilu jest graczy** (co oznacza, że każdy gracz ma okazję spróbować swoich sił jako woźny).

Podliczcie punkty z kart ryb. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa! Nie zapomnijcie o podliczeniu odkrytych kart!

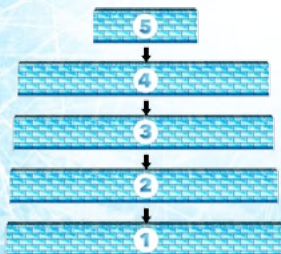
W przypadku remisu **wygrywa gracz z większą liczbą kart**. Jeśli nadal jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.



Niebieski gracz zdobył 18 punktów.

Ja chcę jeszcze raz!

Jeśli jakimś cudem nie będziesz chcieć ponownie zagrać w *ICE COOL*, spakuj pudełka w sposób pokazany na obrazku poniżej.

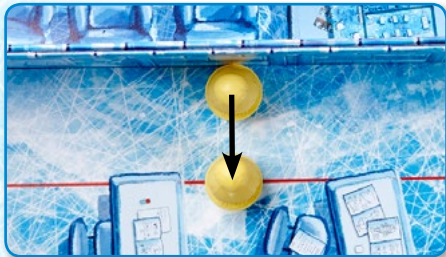




# OBJAŚNIENIA

## Czerwone linie

**Zanim pstrykniesz pingwina**, który jest bardzo blisko ściany (zakładamy, że drzwi również są częścią ściany), albo zaklinował się w drzwiach, możesz go umieścić na **najbliższym wolnym miejscu** na czerwonej linii. Pamiętaj, by środek pingwina umieścić dokładnie na linii.



**Niewidoczna linia.** Czasami czerwona linia jest przykryta przez elementy narysowane na planszy. W takich przypadkach przyjmuje się, że linia narysowana jest pod obrazkiem na planszy.

## Utknięcie w drzwiach

*Jak to się w ogóle stało, że utknąłeś w drzwiach? Może jednak nie trzeba było tak często się zwalniać z WF-u...*

Jeśli chcesz zdobyć rybę, musisz w **1 ruchu całkowicie prześlizgnąć się przez drzwi**, nad którymi jest ryba. Jeśli nawet mała część pingwina została w progu drzwi (patrząc pionowo z góry), nie dostaje on ryby, bo „utknął”. Pingwin musi w całości przekroczyć drzwi w przyszłej turze, startując z **czerwonej linii**.



*Chyba jednak nie dostanę tej ryby...*

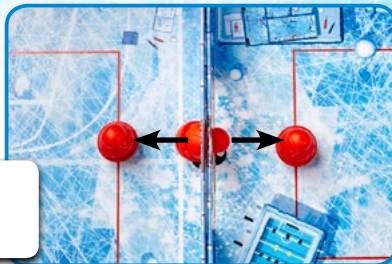
**Ważne!** Może się zdarzyć, że pingwin przeleci przez drzwi w całości, ale odbije się i utknie w tych samych drzwiach. W takim przypadku przekroczenie drzwi **liczy się** - zdobywasz rybę i dobierasz kartę ryby.

## Jeśli utkniesz w drzwiach:

- Jeśli, patrząc pionowo z góry, widzisz pingwina po obu stronach drzwi, przed pstryknięciem możesz go ustawić na czerwonej linii w 1 z 2 pokojów.



*Które pomieszczenie wybrać?*



- Jeśli, patrząc pionowo z góry, widzisz pingwina tylko po jednej stronie drzwi, przed pstryknięciem możesz go umieścić w pokoju po tej strony drzwi.



*I wszystko jasne!*



**Uwaga!** Gdy już utkniesz w drzwiach, by zdobyć rybę, będziesz musiał ustawić pingwina na czerwonej linii i całkowicie przekroczyć nim drzwi w jednej turze. Oznacza to, że nie możesz po prostu pstryknąć pingwina przez ten fragment drzwi.

## Wydarzenia poza turą gracza

Jeśli inny gracz podczas swojej tury przepchnie Twojego pingwina **całkowicie** przez drzwi, nad którymi znajduje się Twoja ryba, albo wepchnie Cię na **łapacza**, rozpatrujesz wszystkie efekty normalnie. Oznacza to, że jeśli przepchnięto Cię przez drzwi z Twoją rybą nad nimi – dostajesz rybę i kartę ryby, a jeśli wepchnięto Cię na łapacza – tracisz legitymację. Twój pingwin zostaje w miejscu, na które Cię przepchnięto.

*Upssssssss!*

*Wiedziałem, że na mnie lecisiz.*





## Wyskoczenie poza planszę

Jeśli Twój pingwin wyskoczy poza planszę (poza 5 pomieszczeń), po prostu ustaw go w tym samym miejscu, z którego zaczynałeś swoją turę. Twój ruch natychmiast się kończy (nadal możesz jednak użyć 2 kart z wartością „1” jako „łyżew”). Jeśli Twój pingwin jakimś sposobem znajdzie się poza planszą w trakcie tury innego gracza, ustaw go w miejscu, w którym powinien być. W tym wypadku nie ma żadnej kary.



*Nie uwierzycie,  
co zobaczyłem  
poza szkołą!*

## Przypadkowe poruszenie pingwina innego gracza

Jeśli w dowolnym momencie gry dotkniesz i poruszysz pingwina należącego do innego gracza, ustaw go na miejscu, które zajmował.

## ZMIANY W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ

Zastanawiasz się, czy ta gra sprawdza się tak samo dobrze przy 2 graczach? Odpowiedź brzmi: TAK! Rozgrywka 2-osobowa różni się tylko dwiema zasadami:

1. Aby runda dobiegła końca Łapacz musi złapać Biegacza **2 razy**. Gdy Łapacz dotknie Biegacza po raz pierwszy, zabiera mu legitymację. Następnie Biegacz jest przesuwany do klasy i natychmiast wykonuje ruch, startując z czerwonej kropki jak na początku gry. Tura Łapacza się kończy. **Uwaga!** Łapacz **nie może** zagrać 2 kart o wartości „1”, by wykonać dodatkowy ruch przed natychmiastowym ruchem Biegacza. Runda się kończy, gdy Biegacz zbierze 3 ryby albo gdy Łapacz złapie go po raz drugi. Złapanie Biegacza **po raz drugi** kończy rundę, ale nie daje Łapaczowi innych korzyści.
2. Gra się kończy, gdy każdy z graczy był Łapaczem **2 razy** (gracze zmieniają swoje role co rundę).

Reszta zasad nie ulega zmianie. Miłej zabawy!



### Rebel Sp. z o.o.



ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

**Tłumaczenie:** Maciej Głuszek

### BRAIN GAMES



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)

**Autor:** Brian Gomez  
**Ilustracje:** Reinis Pētersons  
Brain Games Publishing SIA  
Brūņinieku 39, Ryga  
LV-1001, Ļotwa  
Tel. (+371) 67334034  
[info@Brain-Games.com](mailto:info@Brain-Games.com)  
[www.Brain-Games.com](http://www.Brain-Games.com)

### Specjalne podziękowania otrzymują:

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš,  
Agnis Škuškovniks, Alise Mišņekova,  
Barduchi, Dora Grasmane, Eduards Ignatjevs,  
Elīna Zaķe, Emīls Endeļe, Hellevi Talimaa,  
Ilze Rence, Imants Priedītis, Ivan Ivanov,  
Jana Singh, Jerry Haerle, Josh Davison,  
Kalvis Kincis, Kārlis Jēriņš, Kārlis Jurjāns,  
Krišjānis Nesenbergs, Krišjānis Zviedrāns,  
Laura Pastare, Marta Jurjāne, Milda Miliūnē,  
Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš, Reins Grants,  
Rita Stieģele, Roberts Zilvers, Silvija Krasta,  
Toms Grasmanis, Toms Vāvere.