

Брайан Гомес

ICECOOL



Для 2-4 игроков от 6 лет. Продолжительность игры: 30 минут.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ



4 пластмассовых
пингвина



5 картонных коробок
(комнаты)



16 деревянных рыбок
(12 рыбок четырех цветов
игроков и 4 белые рыбки)



45 рыбных карт (ценностью
в 1, 2 или 3 победных очка)



4 карты, обозначающие
цвет игрока



4 удостоверения
пингвинов

ИСТОРИЯ



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В каждом раунде один из игроков играет роль **дежурного**, цель которого – поймать **пингвинов-сорванцов**, которые в свою очередь будут пытаться собрать всех рыбок, расположенных над дверями. Игроки получают победные очки, ловя других и собирая рыбок. Раунд завершается либо когда дежурный поймал всех сорванцов, либо когда кто-либо из сорванцов собрал 3 рыбки своего цвета. Игра завершается, когда каждый игрок один раз сыграл роль дежурного. Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ – ВСЕ ПРОСТО!

1.

Расположите все 5 коробок так, чтобы точки у дверных проемов совпадали по цвету.

2.

Скрепите игровое поле четырьмя белыми рыбками в отмеченных местах.

3.

Выберите цвет, возьмите соответствующую фигурку пингвина, удостоверение, 3 рыбки и карту, указывающую ваш цвет, и положите все это перед собой. Неиспользуемые компоненты отложите в сторону.

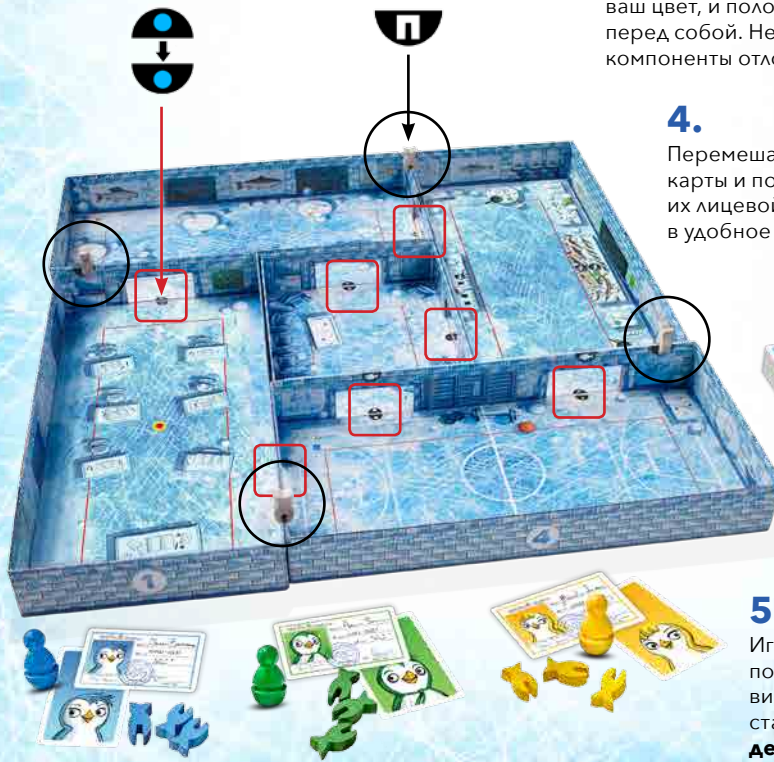
4.

Перемешайте рыбные карты и положите их лицевой стороной вниз в удобное для всех место.



5.

Игрок, который последним видел пингвина, становится **дежурным** в первом раунде.



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ



Привет, меня зовут Маша! Похоже, вы уже готовы начать играть, так что я помогу вам понять, как мы двигаемся. Советую провести тренировочный забег по школе! Да-да, совсем как на уроке физкультуры!

Хотите увидеть пару классных движений?



Возьмите своего пингвина и поставьте его на красный кружок в классе (коробка № ①). При помощи щелчков перемещайте фигурку по школе, пока она не вернется в класс, а затем дайте немного потренироваться следующему игроку.

Виды щелчков

1.



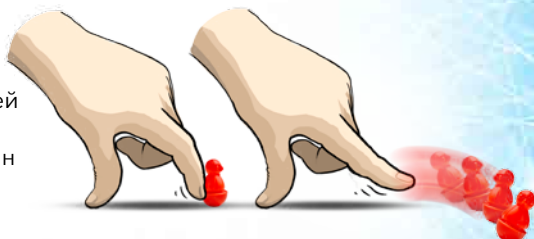
Если хотите передвинуть пингвина по прямой, поставьте палец перед ним и направьте толчок прямо в центр фигурки – тогда пингвин проскользит по прямой линии.



2.



Если хотите, чтобы пингвин обогнул угол или совершил вираж, щелкните по соответствующей стороне фигурки. То есть, если щелкнете по правой стороне, пингвин повернет вправо.



3.



Хотите верить, хотите нет, но пингвин может и прыгать! Щелкните его по макушке, и он совершит пингвиний прыжок или даже перемахнет через стену. Это разрешено, и все крутые ребята так делают!



ХОД ИГРЫ

В игре количество раундов равно количеству игроков (кроме игры для 2 игроков, см. страницу 43). В каждом раунде один игрок – **дежурный**, а остальные – **сорванцы**. Каждый раунд состоит из 3 фаз.

Фаза №1 – Подготовка к началу раунда



1. Каждый игрок прикрепляет своих рыбок **над тремя дверями**, обозначенными символом рыбки.

2. Дежурный помещает своего пингвина на кухню (коробка № 2) в пределах красной линии. Размещение фигурок сорванцов описано ниже.

Фаза №2 – Ход игры

Пора начинать! Во время раунда право хода передается по часовой стрелке, начиная с игрока, находящегося **слева** от дежурного. Например, в игре с 4 игроками последовательность такая: сорванец – сорванец – сорванец – дежурный, и затем в том же порядке до конца раунда.

Ход игрока состоит из одного щелчка. Игрок слева от дежурного начинает раунд, поставив своего пингвина на красный кружок в **классе** (коробка № 1) и щелкнув по нему. Затем следующий игрок делает то же самое. Дежурный начинает с того места, куда он поставил своего пингвина во время **Подготовки к началу раунда**. Каждый следующий щелчок игроки совершают с того места, где их пингвин находится в начале хода.

Если в начале раунда вам не удалось сместить пингвина с красного кружка, или же если он вернулся на кружок, вы должны щелкнуть по нему снова, и так до тех пор, пока пингвин не передвинется с красного кружка. Это правило действительно только для первого щелчка каждого сорванца.

Что может произойти во время хода игрока:

- Если сорванец **полностью** прошел через дверь с рыбкой своего цвета, он забирает рыбку и берет верхнюю карту из стопки рыбных карт. Сорванец смотрит на взятую карту и кладет ее **лицевой стороной вниз** на карту, указывающую его цвет, частично закрыв ее. Каждая рыбная карта приносит указанное на ней количество победных очков. В случае удачного щелчка за один ход можно пройти через несколько дверей с рыбками и получить несколько карт.

Важно! Пройти через дверь **полностью** означает, что до щелчка фигурка пингвина находилась по одну сторону двери, а после щелчка – по другую сторону (см. следующие три изображения).



Прыжки над дверями! Если ваш пингвин **перепрыгнул** дверь с рыбкой вашего цвета, вы не получаете рыбку – для этого нужно именно пройти **через** дверь!



Невезуха!

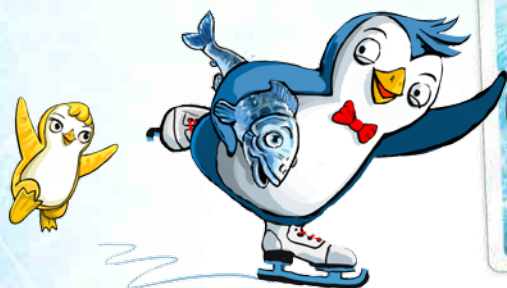


- Если фигурка дежурного столкнулась с одной или несколькими фигурками сорванцов, дежурный забирает их удостоверения.
- Также, если фигурка сорванца столкнулась с фигуркой дежурного, он должен отдать дежурному свое удостоверение.



Удостоверение отобрано! Если удостоверение вашего сорванца было отобрано, не беспокойтесь – он не выбывает из раунда и может продолжать играть и собирать рыбок!





Коньки

Если у вас есть **две рыбные карты со значением 1**, вы можете раскрыть их в конце своего хода и сразу же сделать еще один ход (конечно же, в соответствии с правилами). **Эти карты остаются у вас, и за них вы также получаете очки в конце игры!**

Использованные карты должны оставаться открытыми, чтобы вы случайно не использовали их для еще одного дополнительного щелчка. Кстати, если у вас достаточно таких карт, то вы можете сделать несколько дополнительных ходов подряд! Этой возможностью может воспользоваться как дежурный, так и сорванцы.

Фаза №3 – Конец раунда

Раунд завершается, когда:

1. Кто-либо из сорванцов собрал **все 3 рыбки** своего цвета **ИЛИ**
2. Дежурный поймал **всех сорванцов** (у него находятся все удостоверения).

Когда раунд завершился:

- Каждый игрок, начиная с дежурного, берет из стопки одну рыбную карту за **каждое** имеющееся у него удостоверение. Дежурный всегда будет получать одну рыбную карту за свое удостоверение, а также дополнительные рыбные карты за удостоверения пойманных им сорванцов. Сорванец же получает рыбную карту только в том случае, если он не был пойман.
- Игроки берут обратно свои удостоверения и 3 рыбок своего цвета для следующего раунда.
- Игрок слева от дежурного становится дежурным в следующем раунде.
- Начинается новый раунд с **Фазы №1 – Подготовка к началу раунда**.

Чтобы узнать об отличиях в игре для 2 игроков, перейдите на страницу 43.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после того, как были сыграны все раунды, **количество которых равно количеству игроков** (то есть каждый игрок один раз сыграл роль дежурного). Сосчитайте победные очки, обозначенные на собранных вами рыбных картах. Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. Не забудьте сосчитать и раскрытые карты, использованные для получения дополнительных ходов!

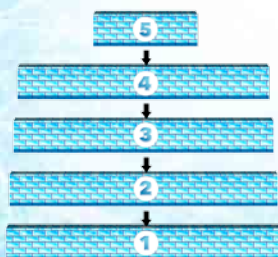
В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт. Если и здесь ничья, то игроки делят победу. Чтобы узнать об отличиях в игре для 2 игроков, перейдите на страницу 43.



Синий игрок
набрал 18 очков.

Сыграем еще раз!

В редких случаях, когда вы не захотите сыграть в «Ice Cool» еще раз, сложите коробки в порядке, указанном ниже.



ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ И ПОЯСНЕНИЯ

Красные линии

Если ваш пингвин находится близко к стене (двери также считаются частью стены) или он застрял в дверях, **перед щелчком** вы можете поставить его на **ближайшее свободное место** на красной линии (таким образом, чтобы центр фигурки находился на линии).



Красная линия не видна! Иногда красную линию закрывают другие изображения. В таких случаях считается, что линия продолжается под ними.

Если фигурка застряла в дверях

Во-первых, почему вы застреваете в дверях? Наверное, все же не надо было пропускать уроки физкультуры... Для того чтобы получить рыбку, ваш пингвин **за один ход** должен **полностью** пройти через дверь с рыбкой вашего цвета. Даже если всего лишь небольшая часть фигурки осталась в дверном проеме (что можно проверить, посмотрев на дверь сверху), считается, что пингвин не прошел через дверь, а «застрял», и в следующий ход его нужно протолкнуть через дверь полностью, начав с **красной линии** (см. ниже).



Судя по всему, рыбку я пока что не получу...

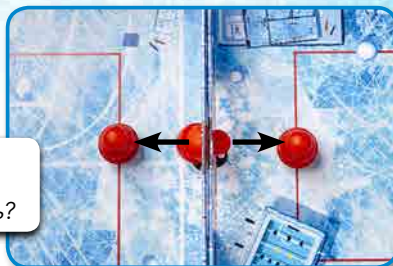
Важно! Может случиться и так, что ваша фигурка прошла через дверь полностью, а затем развернулась и застряла в той же двери. В таком случае **засчитывается**, что пингвин прошел через дверь, и вы получаете рыбку и карту.

В случае, если ваш пингвин застрял в дверном проеме:

- Если, посмотрев сверху, вы видите пингвина по обе стороны двери, то можете поместить его на красную линию в любой из данных комнат.



Какую же комнату мне выбрать?



- Если, посмотрев сверху, вы видите, что пингвин находится только по одну сторону двери, то можете поместить его на красную линию только в той комнате, на стороне которой находится фигурка.



Что ж, теперь все ясно.



Примечание! Если пингвин застрял в дверях, то чтобы получить рыбку, фигурку нужно поставить на красную линию и пройти через дверь полностью за один ход. Это значит, что для того, чтобы забрать рыбку, вы не можете следующим ходом просто протолкнуть пингвина через дверь до конца.

Происходящее вне хода игрока

Если другой игрок во время своего хода протолкнул вашего пингвина через дверь с рыбкой вашего цвета или толкнул его в **дежурного**, все происходит как обычно. То есть вы либо получаете рыбку своего цвета и рыбную карту за прохождение через дверь, либо теряете свое удостоверение за встречу с дежурным. После столкновения ваша фигурка остается на месте.

Ой!



Думаю, ты просто хотела быть поближе ко мне.



Прыжок за пределы игрового поля

Если ваш пингвин выпрыгивает за пределы игрового поля (состоящего из 5 коробком-комнат), он помещается обратно на то же место, с которого начинал свое движение, а ваш ход завершается (однако вы все еще можете использовать возможность «Коньки»). Если ваш пингвин каким-либо образом был вытолкнут за пределы поля во время хода другого игрока, фигурка ставится на то же самое место. Никакого штрафа за это не полагается.



*Ребята,
вы не поверите,
что я видел
снаружи!*

Случайное перемещение пингвина другого игрока

Если вы задели и передвинули пингвина другого игрока своей рукой, поставьте его на прежнее место.

ОТЛИЧИЯ В ИГРЕ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Задумались над тем, интересно ли играть вдвоем? Конечно, интересно! Есть только несколько изменений в правилах:

1. Дежурный должен поймать сорванца **дважды**, чтобы завершить раунд.

Когда дежурный сталкивается с сорванцом в первый раз, он, как обычно, забирает у того удостоверение. Затем сорванец перемещается в класс и сразу делает ход, начиная с красного кружка, как в начале игры. Ход дежурного завершается, и он **не может** использовать возможность «Коньки» (две карты с числом 1) для получения дополнительных ходов до того, как свой ход сделает сорванец.

Раунд завершается либо когда сорванец собрал все 3 рыбки, либо когда дежурный поймал сорванца **во второй раз** (при этом поимка сорванца во второй раз не несет дежурному дополнительной выгоды, а лишь завершает раунд).

2. Игра завершается, когда каждый игрок сыграл за дежурного **дважды** (игроки меняются ролями после каждого раунда).

Все остальные правила остаются прежними. Удачи в игре!