

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



COOL Runnings

F

Une course complètement givrée pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur : Olivier Mahy • Illustrations : Lusipa Salmon (lemonade) • Rédaction : Daniel Greiner

CONTENU

- 4 supports de couleur : bleu, jaune, vert et rose
- 8 moules à glaçons translucides
- 60 cartes
- 5 sections de plateau de jeu
- 1 section d'arrivée
- 1 pipette



MISE EN PLACE

Important : Pour jouer à « Cool Runnings », chaque joueur a besoin d'un glaçon.

Conseil pour les enfants : demandez à une grande personne de vous aider à les préparer.

Versez 6 ml d'eau dans les moules fournis. Pour cela, servez-vous de la pipette en mesurant deux fois 3 ml. Placez-les ensuite au congélateur ou dans le compartiment glace de votre réfrigérateur. Après 2 ou 3 heures, l'eau est gelée et la mise en place du jeu peut commencer.

1. Assemblez les 5 **sections de plateau** pour former un parcours aléatoire au milieu de la table avec. Placez la section d'arrivée à l'une des extrémités.
2. Mélangez les 60 **cartes** et empilez-les, face cachée. Chaque joueur pioche 4 cartes en main, sans les montrer aux autres

3. En plus du matériel fourni, vous aurez besoin d'un **petit bol avec de l'eau du robinet**, ainsi que d'1 cuillère à café remplie de **sel**. Placez-les tous les deux à côté du parcours. **Conseil** : *Prévoyez également une serviette pour vous essuyer les mains pendant la partie.*

4. Chacun de vous reçoit un **moule contenant un glaçon** et un **support** de la couleur de son choix. Démoulez délicatement le glaçon du moule et placez-le dans votre support. Clipsez ensuite le support sur votre moule : l'ensemble constitue votre pion.



5. Placez tous les pions au début du parcours, devant la première section de plateau.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui franchit la ligne remporte la partie. Celui dont le glaçon a fondu en chemin est éliminé. S'il ne reste plus qu'un joueur encore en course, celui-ci gagne même s'il n'a pas atteint l'arrivée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur joue 1 carte de sa main. Il choisit alors s'il l'utilise pour **attaquer** (partie supérieure de la carte) ou pour **se déplacer** (partie inférieure). À chaque tour, un joueur



doit soit attaquer, *soit* déplacer un pion. Il est interdit de faire les deux.

Les cartes jouées sont défaussées, face visible, sur une pile commune. À la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes qu'il faut pour en avoir de nouveau **4 en main**. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

JOUER UNE CARTE POUR ATTAQUER

Le joueur choisit l'adversaire qu'il veut attaquer. Le dessin sur la carte jouée indique de quel type d'attaque il s'agit. Les 7 types d'attaques sont décrits à la fin de cette règle.

PARER L'ATTAQUE

L'adversaire peut parer l'attaque qui le vise en la détournant vers un autre joueur, à condition qu'il possède une carte avec le **même dessin** sur la partie supérieure. Il se défausse alors de cette carte et désigne le nouveau joueur ciblé. Il est permis de riposter, c'est-à-dire de retourner l'attaque contre le joueur qui l'a lancée.

Le nouveau joueur attaqué peut à son tour parer l'attaque... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de carte correspondante pour se défendre ou renonce à la jouer. Il est alors touché. Le dernier à avoir joué une carte applique alors les effets de l'attaque sur le glaçon du touché.

Exemple : *Cathy joue une carte « Bain forcé » pour attaquer Tom. Tom joue lui aussi une carte « Bain forcé » et détourne l'attaque vers Marie. Elle joue à son tour une carte « Bain forcé » et riposte contre Tom. Celui-ci n'a plus de carte qui convienne : il est touché. Marie étant la dernière à avoir joué une carte, elle renverse le glaçon de Tom dans le bol.*

JOUER UNE CARTE POUR SE DÉPLACER

Le joueur choisit d'abord s'il déplace son pion ou un pion adverse. Les nombres bleus permettent de faire avancer un pion du nombre de cases correspondant ; les rouges le font reculer.

Important : Une case ne peut accueillir **qu'un seul** pion. Lors d'un déplacement, les cases occupées sont sautées sans **jamais** être comptabilisées (en avançant ou en reculant).

CASES SPÉCIALES



Case Déplacement : Si un pion atterrit sur une case portant un nombre, il se déplace de nouveau immédiatement du nombre de cases indiqué. Là encore, les cases occupées ne sont pas comptabilisées. **Important :** si la nouvelle case sur laquelle atterrit le pion est encore une case Déplacement, son effet est ignoré.



Case Lave : Si un pion atterrit sur une case Lave, le joueur à qui il appartient pioche la première carte du paquet. Il subit immédiatement l'attaque indiquée et ne peut **pas la parer** ! Son voisin de gauche applique son effet.



Case Glace : Tant qu'un pion se trouve sur une case Glace, il est protégé des attaques. On ne peut attaquer ou détourner aucune attaque vers ce pion. Il peut cependant encore être avancé ou reculé par un adversaire...

Exemple : Marie joue un -2 rouge. Elle recule le pion de Tom de 2 cases. Tom atterrit sur une case Lave et doit piocher une carte. Celle-ci indique « Bain forcé ». Cathy étant assise à gauche de Tom, elle renverse le glaçon de celui-ci dans le bol.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut s'arrêter de deux manières :

1. Si un joueur franchit la ligne d'arrivée, il remporte la partie et le jeu est terminé.
2. Si un glaçon a complètement fondu durant la partie, son propriétaire est éliminé. Le pion est alors retiré du parcours. S'il ne reste plus qu'un joueur en course, il remporte la partie et le jeu est terminé.

AUTRES INFORMATIONS

- **Important :** Ne pas manger, ni lécher le sel. Ne pas le porter au contact des yeux ou de toute plaie ouverte. Par mesure d'hygiène, jeter le sel après la partie.
- Si un moule se remplit d'eau pendant la partie, vider simplement son contenu dans le bol.
- 8 moules sont fournis dans la boîte pour permettre de jouer deux parties de suite. Pour préparer d'autres glaçons, il est possible d'utiliser ses propres bacs à glaçons. Mesurer là aussi 6 ml avec la pipette.

- En cas de partie par une chaude journée d'été, il est conseillé de raccourcir le parcours : n'utiliser que 3 ou 4 sections de plateau selon la température.
- Nettoyer les moules et les supports après la partie et les sécher avant de les ranger dans la boîte.

LES ATTAQUES



Polissage : Prenez le pion du joueur attaqué et frottez le glaçon avec le pouce en le laissant dans son support. Le joueur attaqué doit compter le plus vite possible : « 1 petit glaçon, 2 petits glaçons, 3 petits glaçons,... ». Dès qu'il atteint « ... 10 petits glaçons », arrêtez et remettez le pion sur sa case.



Glaçon pressé : Sortez le glaçon du joueur attaqué de son support et serrez-le dans votre poing. Le joueur attaqué doit compter le plus vite possible : « 1 petit glaçon, 2 petits glaçons, 3 petits glaçons,... ». Dès qu'il atteint « ... 10 petits glaçons », arrêtez et remettez le glaçon dans son support.



Souffle du dragon : Enveloppez le pion du joueur attaqué dans vos mains et soufflez dessus. Le joueur attaqué doit compter le plus vite possible : « 1 petit glaçon, 2 petits glaçons, 3 petits glaçons,... ». Dès qu'il atteint « ... 10 petits glaçons », arrêtez et remettez le pion sur sa case.



Douche froide : Remplissez la pipette avec 3 ml d'eau du bol et versez-les, goutte à goutte sur le glaçon dans son support.



Quitte ou double : Sortez le glaçon du joueur attaqué de son support et cachez-le dans votre main gauche ou votre main droite sous la table. Remontez ensuite les mains au-dessus de la table. Le joueur attaqué doit deviner dans quelle main il se trouve. S'il devine où il est, remettez-le dans son support. Sinon, recommencez...



Salage : Prenez une pincée de sel entre le pouce et l'index. Saupoudrez-le sur le glaçon du joueur attaqué.



Piscine : Renversez le glaçon du joueur attaqué dans le bol. Celui-ci doit alors le repêcher à l'aide de son support.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dornach
F-68120 Pfaffatt
www.ravensburger.com



Ravensburger