

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Brian Gomez

ICE COOL 2™



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



Brian Gomez

ICECOOL2

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans, durée : 30 minutes.



ICECOOL2 se joue de la même manière que le jeu original ICECOOL. Enrichissez votre expérience grâce à de nouvelles cartes à capacités spéciales. Si vous avez déjà joué à ICECOOL, reportez-vous à la page 7 pour connaître les nouvelles modifications apportées aux règles. Si vous possédez ICECOOL, reportez vous au livret « ICECOOL+ICECOOL2 » pour assembler les deux jeux pour des façons de jouer encore plus impressionnantes.

CONTENU



4 manchots en plastique



5 boîtes en carton (les salles de classe)



16 poissons en plastique (12 poissons de 4 couleurs différentes et 4 poissons blancs)



54 cartes poisson (chacune indiquant 1, 2 ou 3 points de victoire)



4 cartes rappel de couleur



4 cartes d'identité des manchots

APERÇU DU JEU

Lors de chaque manche, un des joueurs prend le rôle du surveillant de couloir (**le Surveillant**), dont le but est d'attraper les autres manchots (**les Garnements**), qui eux doivent attraper les poissons accrochés aux portes. Les joueurs gagnent des points soit en attrapant de victoire pour attraper les autres joueurs, soit en récupérant des poissons. Lorsque le Surveillant a attrapé tous les Garnements ou qu'un des Garnements a attrapé les 3 poissons de sa couleur, la manche est terminée. La partie est terminée lorsque chaque joueur a joué le rôle du surveillant une fois. Le joueur qui a le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE – C'EST FACILE !

1.

Disposez les 5 boîtes en faisant correspondre les points de couleur qui se trouvent en bas des encadrements de portes.



2.

Placez les 4 poissons blancs sur les emplacements prévus pour tenir les boîtes ensemble.



3.

Choisissez une couleur et prenez le manchot, la carte d'identité, la carte de rappel de couleur et les 3 poissons de cette couleur. Placez la carte de rappel et la carte d'identité sur la table devant vous. Le matériel inutilisé est mis de côté.

4.

Mélangez les cartes poisson et formez une **pioche** face cachée que vous placez à un endroit accessible à tous les joueurs.



5.

Le dernier joueur à avoir vu un manchot devient le **Surveillant** pour la première manche.



AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Salut, je vois que vous êtes prêt à commencer une partie. Je vais vous aider à comprendre nos déplacements, je vous suggère donc de commencer par un petit échauffement pour découvrir le collège. Oui, comme dans un cours d'EPS.

Vous voulez voir des coups vraiment sympas ?



Prenez votre manchot et placez-le sur le cercle rouge de la salle de classe (boîte n° 1). Faites-le avancer par des pichenettes successives pour découvrir le collège et pour enfin le faire revenir dans la salle de classe. Dès que vous avez terminé, laissez le joueur suivant s'entraîner.

Techniques de pichenette

1.



Si vous voulez que votre manchot se déplace en ligne droite, placez votre doigt devant, et effectuez une pichenette en tapant bien au centre du manchot – ainsi il se déplacera en ligne droite.



2.



Si vous voulez que votre manchot coure dans tous les coins et fasse des tours démentiels, faites la pichenette sur le côté où vous voulez qu'il tourne. Par conséquent, si vous faites une pichenette sur la droite il tournera sur la droite.



3.



Croyez-le ou pas, mais les manchots peuvent aussi sauter ! Faites la pichenette **tout en haut** de sa tête et cela aura pour effet de le faire sauter même par-dessus les murs (c'est un déplacement autorisé, et tous les collégiens branchés le font).



JOUER

Le jeu se déroule en autant de manches qu'il y a de joueurs (sauf pour les parties à 2 joueurs, voir page 11). Lors de chaque manche, un joueur est le **Surveillant** et les autres joueurs sont les **Garnements**. Chaque manche comporte 3 phases.

Phase 1 – Mise en place de la manche



1. Chaque **Garnement** place un de ses poissons sur **chacune des trois** portes qui possèdent le symbole de poisson.
2. Le **Surveillant** place son manchot dans la cuisine (boîte n° 2) à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne orange. Le placement des Garnements est indiqué ci-dessous.

Phase 2 – Jouer la manche

C'est le moment de commencer ! La manche se déroule dans le sens horaire en commençant par le joueur qui est à gauche du Surveillant. Donc dans une partie à 4 joueurs, la séquence de jeu sera la suivante : Garnement – Garnement – Garnement – Surveillant, et cela se répète jusqu'à ce que la manche soit terminée. Le tour d'un joueur consiste en une pichenette. Le joueur à **gauche** du Surveillant commence la manche en plaçant son manchot sur le cercle rouge de la **Salle de classe** (boîte n° 1) et il fait une pichenette. Ensuite, le joueur suivant dans le sens horaire fait de même. Le Surveillant commence la partie à partir de l'endroit où il a placé son manchot dans la cuisine lors de la **mise en place de la manche**. Lors de chacun de ses tours suivants, le joueur fait avancer d'une pichenette son manchot à partir de l'endroit où il se trouve au début de son tour.

Remarque ! Si lors de votre première pichenette de la partie, un Garnement n'arrive pas à sortir du cercle rouge ou que le Garnement atterrit sur le cercle rouge, le joueur doit recommencer à faire une pichenette tant que son manchot ne sera pas sorti de ce cercle rouge.

Événements qui peuvent se produire pendant le tour d'un joueur :

- Si un garnement passe **complètement** une porte qui a un poisson de sa couleur, il le prend et il prend la première carte de la pioche des cartes poisson. Vous regardez la carte et vous la placez **face cachée** pour recouvrir en partie votre carte de rappel de couleur. Chaque carte poisson rapporte autant de points que le chiffre inscrit sur la carte. Il est tout à fait possible de passer par plusieurs portes pendant un tour et donc d'attraper plusieurs poissons si votre pichenette a été assez bonne.

Important ! Passer **complètement** une porte signifie qu'avant la pichenette le manchot se trouve entièrement d'un côté, et après la pichenette, le manchot se trouve entièrement de l'autre côté (regardez les trois images ci-dessous).



Sauter par-dessus les portes !

Si vous sautez **par-dessus** une porte qui a un poisson de votre couleur, vous **ne prenez pas** le poisson. Vous devez passer **à travers** la porte pour pouvoir prendre le poisson !



- Si le Surveillant, à n'importe quel moment pendant son tour, touche un garnement ou plus, il leur prend leur carte d'identité.
- Si un Garnement, à n'importe quel moment pendant son tour touche le Surveillant, le garnement doit lui donner sa carte d'identité.



Carte d'identité prise ! Si la carte d'identité d'un garnement a été prise, ne vous inquiétez pas, il n'est pas éliminé pour autant de la manche et il peut donc continuer à jouer et à récupérer des poissons !



Capacités spéciales des cartes

Patins à glace

Si vous avez **deux cartes poisson de valeur 1**, vous pouvez les retourner face visible à la fin de votre tour, et ainsi vous pouvez jouer immédiatement un autre tour et donc faire une pichenette à votre manchot en respectant les règles habituelles.

Ces cartes doivent rester face visible pour que vous ne puissiez pas les utiliser pour une nouvelle pichenette supplémentaire. Si vous avez assez de cartes, vous pouvez faire plus d'un tour supplémentaire d'affilée. Cette capacité peut être utilisée aussi bien par le Surveillant que par les Garnements.



Défis

Chaque carte poisson avec la valeur 1 a aussi un défi que vous pouvez essayer de terminer pour marquer des points supplémentaires.

Il y a 3 défis possibles :

- Sauter dans une pièce adjacente (au-dessus du mur d'une boîte à l'autre). Votre manchot n'a pas besoin de finir son tour dans cette pièce.
- Passer par 2 portes en une seule pichenette (vous n'avez pas besoin de suivre un chemin droit ou direct).
- Rebondir sur le mur et passer au moins 1 porte (il peut y avoir plusieurs rebonds).

Vous ne pouvez effectuer qu'un seul défi pendant votre tour. Pour accomplir un défi, vous devez annoncer le type de défi que vous tentez **avant** de réaliser votre tour. Si vous réussissez le défi, retournez la carte face visible (pour montrer qu'elle est terminée) et prenez une nouvelle carte poisson face cachée de la pioche.

Rappelez-vous que vous ne pouvez réaliser qu'un seul défi pendant votre tour.

Si une carte de valeur 1 a été utilisée pour réaliser un tour supplémentaire, elle ne peut pas être utilisée pour réaliser un défi, et vice versa.

Deux cartes Poissons, déplacent des Poissons

Si vous avez deux cartes Poisson de valeur 2, vous pouvez les retourner face visible à n'importe quel moment de votre tour pour déplacer immédiatement un jeton Poisson de **n'importe quelle** couleur vers une autre porte (même une porte sans symbole poisson). Ce poisson ne peut pas être placé sur une porte dans la même pièce que le manchot de la même couleur.



Exemple : si le manchot orange est dans la petite pièce du milieu, son poisson ne peut pas être placé sur l'une des 3 portes qui sortent de la petite pièce du milieu. Mais il peut être placé sur n'importe quelle autre porte.

Vous ne perdez pas ces cartes et vous aurez toujours ces points à la fin de la partie !

Phase 3 – Fin de la manche

La manche est terminée lorsque :

1. Un Garnement a **recupéré les 3 poissons de sa couleur.**
- OU**
2. Le Surveillant a attrapé **tous les Garnements** (il a toutes leurs cartes d'identité).

Maintenant que la manche est terminée :

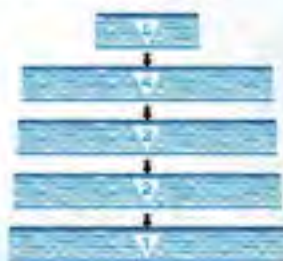
- Chaque joueur, en commençant par le Surveillant, prend 1 carte de la pioche des cartes poisson pour **chaque** carte d'identité qu'il a. Le Surveillant recevra toujours 1 carte poisson pour sa propre carte d'identité, plus une carte poisson supplémentaire pour chaque carte d'identité récupérée. Un Garnement ne recevra une carte poisson que s'il n'a pas été attrapé.
- Les joueurs reprennent leur carte d'identité et leurs 3 jetons de poisson pour la prochaine manche.
- Le joueur à gauche du Surveillant devient le Surveillant de la nouvelle manche.
- Commencez la nouvelle manche par la **Phase 1 – Mise en place de la manche.**

Pour les changements de règles pour une partie à 2 joueurs, reportez-vous à la page 11.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine une fois qu'ont été jouées **autant de manches qu'il y a de joueurs** (donc après que chaque joueur a été le Surveillant une fois). Comptez le nombre de points obtenus grâce à vos cartes poisson (les chiffres sur les cartes) et le joueur qui a le total de points de victoire le plus élevé, est déclaré vainqueur ! N'oubliez pas de compter les cartes révélées aussi ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus de cartes est le vainqueur. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire ! Pour les changements de règles pour une partie à 2 joueurs, reportez-vous à la page 11.

Dans le cas, assez rare, où vous ne voudriez pas faire une nouvelle partie de « ICECOOL », rangez les boîtes dans l'ordre indiqué ci-dessous.



SITUATIONS PARTICULIÈRES ET EXPLICATIONS

Lignes oranges

Si votre manchot est près d'un mur (les portes font aussi partie des murs) ou qu'il est coincé dans une porte, **avant de faire votre pichenette**, vous pouvez placer le manchot sur **le point** de la ligne orange disponible **le plus proche** (de façon à ce que le centre du manchot soit sur la ligne).



La ligne orange est recouverte ! Parfois la ligne orange peut-être recouverte par les illustrations. Dans ce cas, la ligne est considérée comme étant présente sous les illustrations.

Rester coincé dans une porte

Tout d'abord, comment avez-vous fait pour rester coincé dans cette porte ? Vous n'auriez peut-être pas dû rater autant de cours d'EPS... Pour pouvoir attraper votre poisson, vous devez passer **complètement** par une porte (au-dessus de laquelle il y a un poisson de votre couleur) **en un seul mouvement**. Même si une petite partie de votre manchot reste dans l'encadrement de la porte (en regardant directement par-dessus), il n'a pas passé la porte (il est resté coincé) et il doit être poussé par une nouvelle pichenette à partir d'une **ligne orange** (voir ci-dessous).



Ce n'est pas encore maintenant que je vais avoir ce poisson...

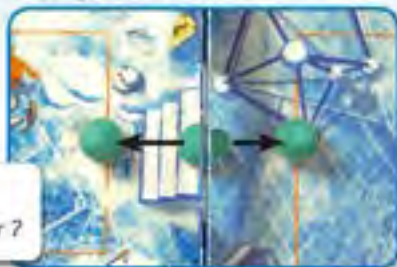
Important ! Il se peut que votre manchot passe complètement par la porte puis revienne sur ses pas et reste coincé dans l'encadrement. Dans ce cas, le fait d'être passé complètement par la porte **compte** et vous pouvez donc prendre votre poisson ainsi qu'une carte.

Au cas où vous seriez coincé dans une porte :

- Si vous regardez directement par-dessus la porte et si vous voyez une petite partie de votre manchot de chaque côté de la porte, vous pouvez le placer sur une des lignes oranges de ces salles.



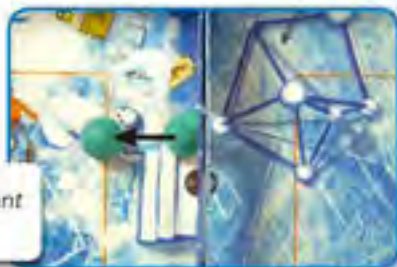
Quelle salle vais-je choisir ?



- Si vous regardez directement par-dessus la porte et si vous voyez votre manchot sur un seul des côtés de la porte, vous ne pouvez placer votre manchot que dans la salle où la partie du manchot est visible.



Bon, maintenant c'est évident.



Remarque ! Dès que vous êtes coincé dans une porte, pour pouvoir récupérer votre poisson, vous devez placer votre manchot sur la ligne orange et ensuite vous devez passer complètement à travers la porte en un tour. Cela signifie que pour obtenir le poisson, lors de votre prochain tour, il ne suffit pas seulement de faire une pichenette pour finir de faire passer le reste de votre manchot à travers la porte.

Événements en dehors du tour d'un joueur

Si un autre joueur, pendant son tour, pousse votre manchot soit **complètement** à travers une porte (qui a votre couleur de poisson) soit dans le **Surveillant**, vous résolvez aussi ces effets. Cela signifie que vous pourriez prendre votre poisson ainsi qu'obtenir une carte pour avoir été poussé à travers la porte ou bien vous perdriez votre carte d'identité pour avoir été poussé dans le Surveillant. Votre manchot reste à son nouveau point d'arrivée après avoir été poussé.

Ouups !



Je pense que tu voulais juste être près de moi.



Terminer votre tour en dehors des boîtes de jeu

Si votre manchot saute en dehors du jeu (c'est-à-dire en dehors des 5 boîtes) il est remplacé dans la boîte et à l'endroit exact d'où il est parti et votre tour se termine immédiatement (mais vous pouvez toujours utiliser deux « 1 » pour du « patin à glace »). Si votre manchot est forcé de sortir du jeu pendant le tour d'un autre joueur, le manchot est remis dans la boîte, à l'endroit exact d'où il est parti. Il n'y a pas de pénalité pour cela.



Les amis, vous ne croirez jamais ce que j'ai vu en dehors du collège !

Déplacer accidentellement le manchot d'un autre joueur

Si à un moment de la partie vous touchez et déplacez le manchot d'un autre joueur avec votre main, remettez ce manchot là où il se trouvait.

CHANGEMENTS DE RÈGLES POUR LES PARTIES À 2 JOUEURS

Vous vous demandez si le jeu est bien à 2 joueurs. Eh bien oui, il l'est. Il y a juste quelques ajustements à faire pour pouvoir jouer à 2 :

1. Le Surveillant doit attraper le Garnement **deux fois** avant que la manche ne se termine.
Lorsque le Surveillant attrape le Garnement pour la première fois, il lui prend sa carte d'identité comme d'habitude. Ensuite, le Garnement est déplacé dans la salle de classe et il joue immédiatement un nouveau tour à partir du cercle rouge, comme au début de la partie. Le tour du Surveillant est alors terminé et il **ne peut pas** jouer deux cartes poisson de valeur 1 pour jouer un tour supplémentaire avant ce tour immédiat du Garnement.
La manche se termine lorsque, soit le Garnement a récupéré 3 jetons de poisson de sa couleur ou lorsque le Surveillant a attrapé le Garnement pour la deuxième fois (remarquez que le fait d'attraper le Garnement pour la **deuxième fois** ne donne pas d'autre bénéfice au Surveillant si ce n'est de mettre fin à la manche).
2. La partie se termine lorsque chaque joueur a été le Surveillant **deux fois** (les joueurs échangent leur rôle entre les manches entre celui qui jouait le Surveillant et celui qui jouait le Garnement).

Toutes les autres règles restent inchangées. Amusez-vous bien !

DÉCOMPTE DES POINTS POUR UN TOURNOI

Pour un jeu moins aléatoire, ou pour savoir comment se comptent les points lors des tournois officiels, vous pouvez utiliser le décompte de points de la façon suivante à la place des règles standards.

Pendant la mise en place, il n'est pas nécessaire de mélanger les cartes poisson.

Chaque fois qu'un Garnement passe une porte avec un poisson,

il prend la première carte de la pioche sans la retourner, et il marque

exactement un point.

Il en va de même pour les cartes d'identité – à la fin du tour, chaque carte d'identité rapporte **exactement un point.**

Parce que les valeurs de chaque carte sont ignorées, les capacités spéciales des cartes sont également ignorées (et ne peuvent donc pas être utilisées).

À la fin de la partie, c'est le joueur avec le plus de points qui gagne.



Traduction française : Stéphanie Athimon

Relecture des règles françaises :

Natacha Athimon-Constant

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Auteur : Brian Gomez
Illustrations : Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruninieku 39, Rīga,
LV-1001, Latvia
T. (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Remerciements particuliers pour l'aide apportée lors du développement du jeu :

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš,
Agnis Škulkovniks, Alise Miņņekova,
Anna Peipiņa, Barduchi, Dora Grasmāne,
Eduards Ignatjevs, Elīna Zaķe, Emīls Endeļe,
Helleivi Talimaa, Ieva Bernauska,
Ilze Rence, Imants Priedītis, Ivan Ivanov,
Jana Singh, Jerry Haerle, Josh Davison,
Kalvis Kincis, Kārlis Jāriņš, Kārlis Jurjāns,
Krišjānis Nesenbergs, Krišjānis Zviedrāns,
Laura Pastare, Marta Jurjāne, Milda Miļūne,
Oskars Veilands, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš,
Reinis Grants, Rīta Stieģele, Roberts Zilvers,
Silvija Krasta, Toms Grasmānis, Toms Vāvere.



ICECOOL + ICECOOL2



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM





*Choisissez un mode de jeu
puis choisissez un agencement
et vous êtes prêts !*

Ce sont tous les deux des jeux indépendants, mais si vous avez ICECOOL2 ainsi que ICECOOL, alors vous pouvez combiner les deux pour encore plus de plaisir ! Les jeux sont imprimés comme des images miroirs l'un de l'autre, de sorte qu'en les combinant, vous pouvez facilement personnaliser le plateau de jeu dans de nombreux nouveaux agencements.

Nous avons inclus quelques-uns de nos agencements préférés ainsi que des règles pour jouer jusqu'à huit joueurs à la fois ! Nous espérons que vous trouverez vos propres agencements et de nouvelles façons de jouer et que vous les partagerez avec nous en ligne en utilisant le hashtag [#playicecool](#).



COMBINER LES CARTES POISSON

Puisque vous avez deux jeux de cartes maintenant, mélangez-les et utilisez les deux jeux pour en former un seul.

Si vous souhaitez séparer à nouveau les deux jeux, les cartes ICECOOL2 ont un petit nombre 2 dans le coin inférieur droit de chaque carte.



JOUER AU JEU STANDARD AVEC PLUS DE CINQ JOUEURS

Lorsque vous jouez le jeu standard avec 5 joueurs, vous pouvez jouer avec les mêmes règles que lorsque vous jouez de 2 à 4 joueurs. Lorsque vous jouez de 6 à 8 joueurs, les règles supplémentaires suivantes s'appliquent :



- Maintenant, il y a deux surveillants. Ils ne font pas partie de la même équipe, mais ils poursuivront tous les deux les Garnements.
- Avant le premier tour (après que tout le monde a choisi sa couleur), mélangez toutes les cartes de rappel des couleurs et distribuez-les autour du plateau en cercle, ce sera l'ordre du tour de jeu.
- Les deux premiers joueurs jouent comme surveillant pour la première manche. Lors de la prochaine manche, c'est au tour des joueurs suivants, et ainsi de suite.
- Les deux surveillants commencent dans la même boîte. Il n'y a pas de limite à la proximité qu'ils peuvent avoir. Le 1^{er} joueur place son manchot en premier, puis c'est ensuite au 2^e joueur. Et ils jouent leur tour de la même manière (après que les Garnements ont joué leur tour).
- La manche se termine lorsqu'un Garnement obtient les trois poissons de sa couleur ou lorsque les surveillants ont pris collectivement toutes les cartes d'identité des Garnements. Chaque surveillant marquera des cartes d'identité séparément, ce qui signifie qu'un surveillant peut marquer plus de points que l'autre surveillant dans la même manche.
- Jouez un certain nombre de manches pour que chaque joueur joue une manche comme surveillant (3 manches dans une partie à 6 joueurs, 4 manches dans une partie à 7 ou 8 joueurs). À la dernière manche d'une partie à 7 joueurs, le 1^{er} joueur se joindra au 7^e joueur comme surveillant, de sorte que le 1^{er} joueur jouera deux fois comme surveillant dans la partie.

MODE JEU DE COURSE

De 2 à 8 joueurs qui jouent en équipes de deux.


Le jeu de course suit les mêmes règles que le jeu de base avec les exceptions suivantes :

Objectif

Soyez la première équipe à récupérer tous les poissons de vos couleurs d'équipe et ensuite faites passer vos deux manchots dans la boîte d'arrivée.



Mise en place

1. Choisissez un agencement et arrangez les boîtes comme indiqué dans l'agencement.
2. Répartissez les joueurs en équipes de deux manchots, avec un ou deux joueurs par équipe. Les joueurs peuvent choisir de jouer seuls et utiliser deux manchots. Ou alors, deux joueurs peuvent s'unir et partager le contrôle des deux manchots.
3. Déterminez au hasard l'ordre des équipes. Placez les cartes de rappel des couleurs regroupées par équipe sur la table, dans l'ordre du tour de jeu. Lorsque deux joueurs sont dans la même équipe, ils joueront à tour de rôle pour leur équipe.
4. Combinez les poissons de deux couleurs de pingouin et placez-en une sur chaque porte marquée d'un symbole  dans la disposition choisie. Peu importe la couleur que vous utilisez, les deux couleurs sont considérées de la même façon.
5. Les cartes d'identité et les cartes poisson ne sont pas utilisées dans ce mode. Remettez-les dans la boîte.

Comment jouer

- Lorsqu'une équipe joue son tour, le joueur dont c'est le tour décide quel manchot de son équipe doit se déplacer. Ensuite, le joueur joue le manchot choisi et l'équipe suivante réalise son tour.



- Les joueurs peuvent choisir de faire une pichenette avec le même manchot que le partenaire a utilisé au tour précédent. Et il n'est pas nécessaire d'ajouter le deuxième manchot de l'équipe sur le plateau immédiatement après le premier. Les joueurs sont libres de choisir leur stratégie.
- Les joueurs d'une même équipe doivent alterner leurs tours de jeu à chaque fois que c'est le tour de leur équipe.
Exemple : L'équipe A joueur 1 joue, ensuite l'équipe B joueur 1, puis c'est le tour de l'équipe A à nouveau, donc le joueur 2 doit y aller. Mais il peut encore faire une pichenette avec le même manchot.
- Les deux joueurs d'une équipe peuvent récupérer l'une des couleurs de poissons de leur équipe. Ces couleurs sont considérées de la même façon dans tous les cas.
Exemple : l'équipe A a un manchot jaune et un manchot bleu, le manchot bleu peut passer la porte et ramasser le poisson jaune.
- Lorsque vous passez la porte avec le poisson de votre équipe, retirez le jeton et mettez-le de côté, en montrant que vous l'avez récupéré. Vous n'obtenez pas de carte poisson pour cela.
- Une fois que tous les poissons ont été ramassés, les deux manchots de l'équipe doivent terminer leur tour dans la case d'arrivée pour remporter la partie (vérifiez les agencements pour déterminer l'emplacement de la boîte d'arrivée).



Vainqueur

Une fois qu'une équipe a récupéré tous ses poissons et que les deux manchots sont arrivés dans la boîte d'arrivée – cette équipe est immédiatement déclarée vainqueur de la partie.

Cependant, le jeu se poursuit jusqu'à ce que chaque équipe ait eu le même nombre de tours. Si plusieurs équipes parviennent à gagner lors de leur dernier tour, ces équipes se partagent la victoire.

NOUVEAUX AGENCEMENTS

Les agencements suivants sont destinés à être joués par 2 à 8 joueurs. Ne vous inquiétez pas si certaines portes et certains points ne s'alignent pas parfaitement, le jeu fonctionnera toujours très bien.

Souvenez-vous : si votre manchot termine son tour en dehors des limites du plateau de jeu pour quelques raisons que ce soit, votre tour est terminé et votre manchot revient là où il était au début de votre tour.

Si votre manchot touche la table même un petit peu, il est considéré comme hors jeu et doit être remis à l'endroit d'où il est parti !



Symboles dans les agencements :



Jeu de base
Boîte de départ des
Garnements



Jeu de base
Boîte de départ
du surveillant



Poissons pour le mode
de jeu standard



Les poissons blancs
servent à maintenir les
boîtes entre elles.



Départ de la course



Arrivée de la course



Poissons pour le mode
de jeu course

Agencements pour débutants

Agencement n° 1 La cour de maternelle



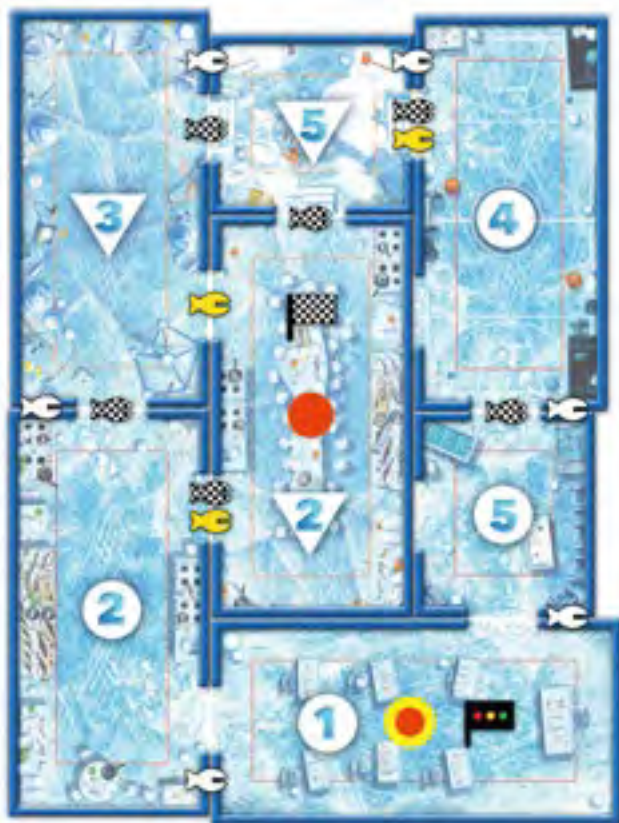
Cet agencement est idéal pour les joueurs moins nombreux et si vous jouez à ICECOOL avec les règles de base. Il fonctionne bien avec n'importe quel nombre de joueurs pour le jeu de course. Cet agencement permet un jeu simple et rapide.

Agencement n° 2 L'Université de Big Tuna



Cet agencement est bon pour un plus grand nombre de joueurs. C'est le seul de ce livret qui utilise les 10 boîtes et ce sera une partie significativement plus longue.

Agencement n°3 Après l'école



Cet agencement est une version
étendue de l'agencement d'origine.

Agencements avancés

Ces agencements avancés introduisent un nouveau mécanisme de « boîte coulissante ».

Boîtes coulissantes

- Avant son tour, chaque joueur peut faire coulisser des boîtes spécifiques (indiquées dans chaque agencement) dans les deux directions et les laisser dans la position qu'il veut.
- Soyez prudent lorsque vous déplacez des boîtes afin que les manchots ne bougent pas. Si les manchots bougent, faites de votre mieux pour les ramener à leur position d'origine dans la boîte.
- Si un manchot est coincé entre des portes ce qui peut gêner le mouvement d'une boîte coulissante, il est déplacé sur la ligne rouge ou orange la plus proche, au choix de son propriétaire.
- Les poissons déplacés en utilisant la capacité spéciale « **Deux cartes Poissons, déplacent des poissons** » ne peuvent jamais être repositionnés sur une porte qui empêcherait le mouvement des boîtes coulissantes.




Agencement n°4 L'allée des icebergs

- Le joueur peut faire glisser les boîtes 5 (de ICECOOL) et 4 (de ICECOOL2).
- Au début de la partie, certaines boîtes seront tenues par des poissons. Ces boîtes ne peuvent être déplacées librement qu'une fois que les poissons qui les tiennent ensemble ont été récupérés.

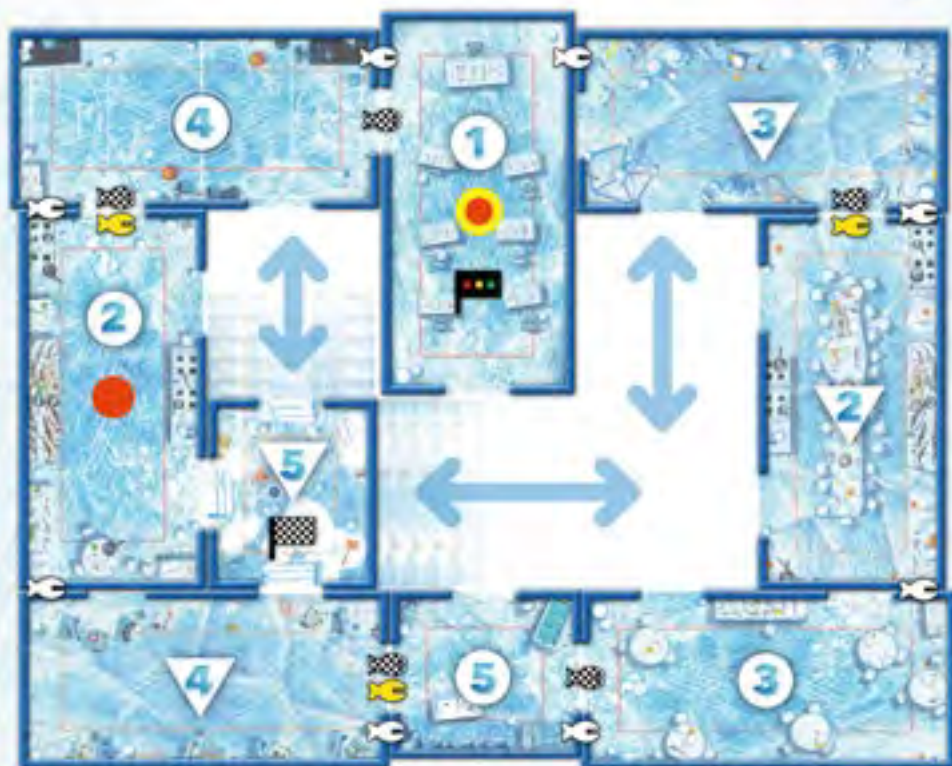




Agencement n° 5 Le U coulissant

Les joueurs ne peuvent
faire coulisser que
la boîte  (de ICECOOL2).

Attention : la boîte
coulissante est
aussi la boîte
d'arrivée dans
cet agencement !



BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Auteur : Brian Gomez
Illustrations : Reinis Pēteršons
Brain Games Publishing SIA,
Brūņinieku 39, Rīga,
LV-1001, Latvia
T. (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© 2018 Brain Games Publishing SIA