



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



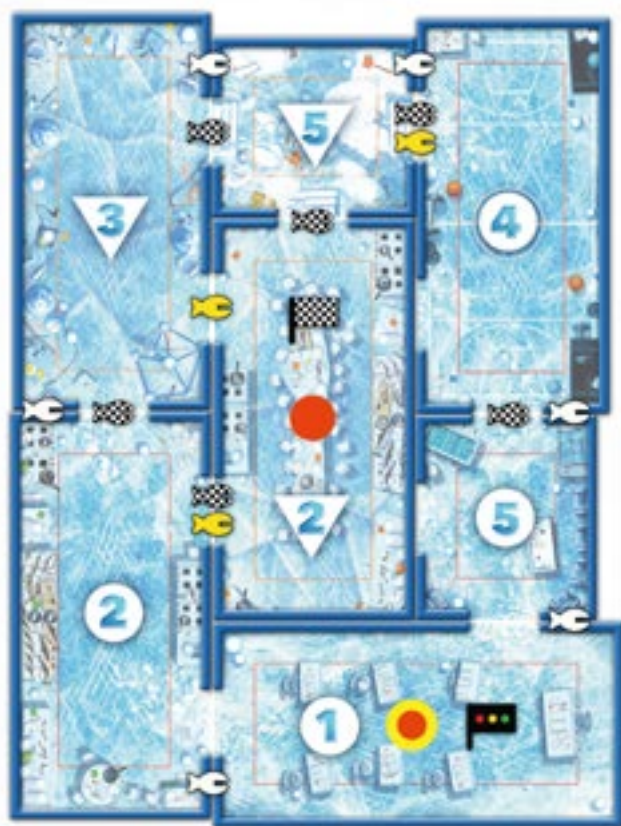
Cet agencement est idéal pour les joueurs moins nombreux et si vous jouez à ICECOOL avec les règles de base. Il fonctionne bien avec n'importe quel nombre de joueurs pour le jeu de course. Cet agencement permet un jeu simple et rapide.

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 ».

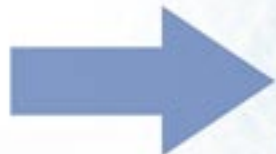
Boîtes coulissantes

- 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 5 (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.

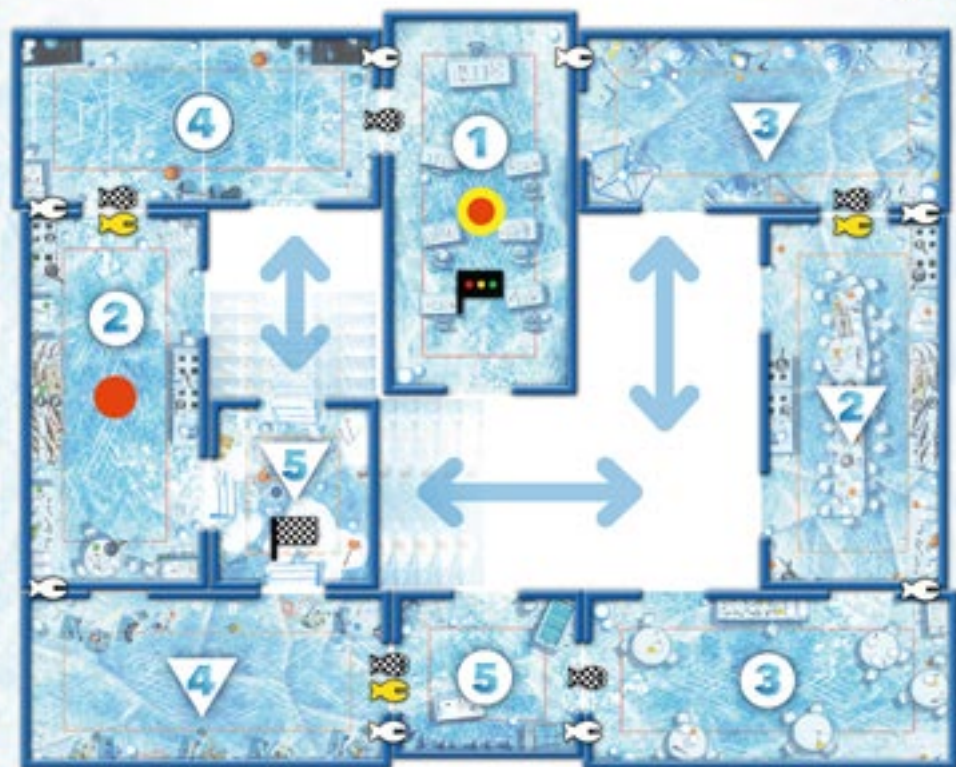




Agencement n° 5 Le U coulissant

Les joueurs ne peuvent faire coulisser que la boîte 5 (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 Pētersons
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