Brian Gomez

ICECOOL

DOBOZ A DOBOZBAN

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

reflexshop

Brian Gomez

ICECOOL

HU

2-4 játékos részére, 6 éves kortól, a játékidő: 30 perc.

A DOBOZ TARTALMA

4 műanyag pingvin

5 kartondoboz (termek)

16 fa halacska (12 hal, színenként 3, és 4 fehér)

45 halacska-kártya (1-es, 2-es vagy 3-as pontértékkel)

4 játékosszín emlékeztető kártya

4 pingvin diákigazolvány

A SZTORI

ÁTTEKINTÉS

Minden körben valamelyik játékos magára kell, hogy vállalja a folyosófelügyelő szerepét (ő lesz **a fogó**), akinek az lesz a feladata, hogy elkapja a többieket (**a futókat**), akik az ajtóknál felszerelt halacskákat szeretnék megkaparintani. A játékosok a futók elkapásáért, valamint halacska gyűjtésért kapják győzelmi pontjaikat. Amint a fogó elkapja az összes többi játékost, vagy valamelyik futó összeszedi az összes saját színével megegyező halacskát, a forduló véget ér. A játék addig tart, míg minden játékos el nem vállalja egyszer a fogó szerepét. A legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri a játékot.

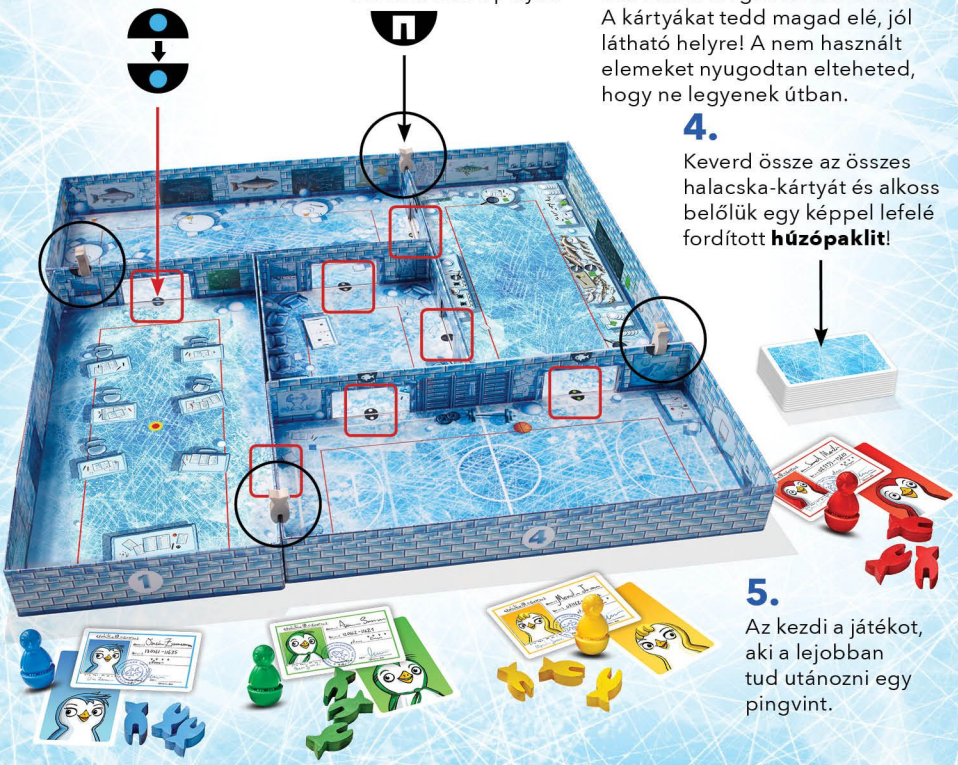
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE – EGYSZERŰEN

1.
Rendezd el az öt teremdobozt úgy, hogy az azonos színjelölésű ajtók egymás mellé kerüljenek!

2.
Csúsztasd rá a négy fehér halacskát a négy fehérrel jelölt falszakaszra, hogy összetartsák a pályát!

3.
Mindenki válasszon egy színt, és vegye el a megfelelő pingvint, a színemlékeztető kártyát, a diákigazolványt, és a három színednek megfelelő halacskát! A kártyákat tedd magad elé, jól látható helyre! A nem használt elemeket nyugodtan elteheted, hogy ne legyenek útban.

4.
Keverd össze az összes halacska-kártyát és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított **húzópaklit**!

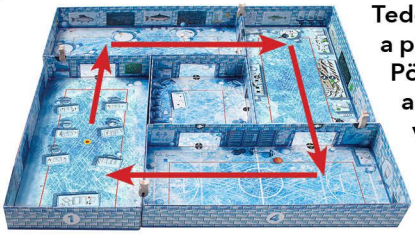


5.
Az kezdi a játékot, aki a lejobban tud utánozni egy pingvint.

BEMELEGÍTÉS AZ ELSŐ JÁTÉKHOZ!

Szia! Janina vagyok. Úgy látom, felkészültél a játékra. Szeretném elmagyarázni, hogy tudunk villámgyorsan repeszteni a folyosókon. Szerintem mehetnél egy bemelegítő kört a suliban, mielőtt elkezditek a játékot élesben. Bizony... pont úgy, mint tesi órán!

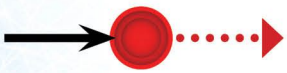
Akarsz látni pár laza mozdulatot?



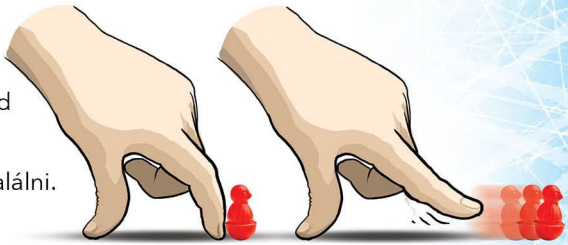
Tedd a pingvinedet a teremben a piros körre (1 -es szoba)! Pöcköld körbe a bábudat a folyosókon úgy, hogy visszaérjen a tanterembe! Ha ezzel megvagy, hagyd egy másik játékostársadnak is, hogy gyakorolhasson!

Pöckölő technikák

1.

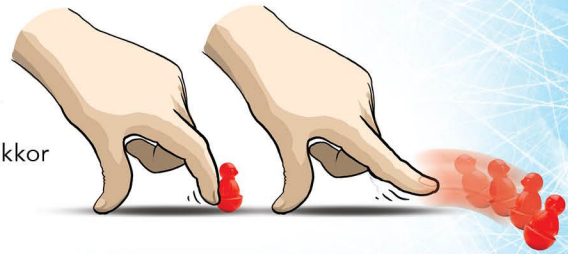


Ha azt szeretnéd, hogy a pingvined egyenesen totyogjon, akkor pöccintéseddel próbáld meg a bábudnak pontosan a közepét eltalálni.



2.

Ha a cél, hogy pingvined bekanyarodjon egy sarokban, azt az oldalát pöcköld meg, amerre szeretnéd, hogy forduljon! Ha azt szeretnéd, hogy jobbra forduljon, akkor pöcköld a jobb oldalát!



3.

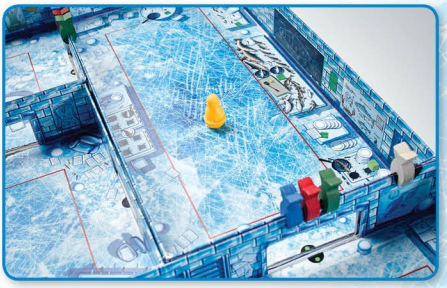
Hiszed vagy sem, de pingvined ugrani is képes. Pöcköld meg a pingvined, pontosan a feje tetején és attól fel fog ugrani! Ez egy szabályos mozdulat, és minden menő kispingvin csinálja.

A JÁTÉK MENETE

A játék annyi fordulóig tart, ahány játékos van, kivéve két játékos esetén (lásd 11. oldal). Minden körben valamelyik játékos a **fogó**, a többiek a **futók**. Minden kör 3 fázisból áll.

Első fázis – A forduló előkészítése

1. Minden **futó** helyezze halacskáit a hallal jelölt ajtók fölötti falszakaszra!



2. A **fogó** elhelyezi a folyosófelügyelő pingvinjét bárhol a konyhában (2 -es terem), a piros vonalon belül. A futók lerakását lentebb fogjuk részletezni.

Második fázis – Csússz!

A kör az óramutató járásával megegyező irányba halad, és a fogótól balra ülő játékos kezd. Tehát egy négyszemélyes játék egy körének menete a következő: futó – futó – futó – fogó, és ezt a sorrendet meg is tartják a forduló végéig.
Minden játékos köre egy pöccintés erejéig tart. A kezdő játékos lehelyezi pingvinjét az osztályteremben (1 -es szoba) a piros körre, és útjára indítja őt. Utána az **óramutató járása** szerinti következő játékoson van a sor. A fogó onnan kezdi a játékot, ahonnan a forduló előkészületekor letette a bábuját. Innentől kezdve minden további körben onnan kezd a játékos, ahol pingvinje **éppen megtalálható**.

MEGJEGYZÉS: Az összes futó, aki elvéti a forduló első pöckölését, mert nem mozdul el a bábuja a piros körből, vagy visszapattan ugyanoda, újrapróbálkozhat mindaddig, amíg a pöckölése eredményeképpen a pingvinje el nem hagyja a kezdő kört.

Események, amik előfordulhatnak egy játékos körében:

- Ha a futó **teljesen** áthalad egy ajtó alatt, amin van saját színű halacskája, leveszi onnan azt, és húz egy lapot a halacska-kártya pakliból. Miután megnézte, hogy mivel lett gazdagabb, **arccal lefelé** lerakja azt maga elé. Célszerű a keresztbe fordított játékosszín emlékeztető kártyán gyűjteni a lapokat, hogy győzelmi pontjaid ne keveredjenek el.
  Fontos! Teljesen átmenni egy ajtón azt jelenti, hogy a komplett bábu a pöckölés előtt az ajtó egyik oldalán, majd a pöckölés után **teljes testével** az ajtó túloldalára érkezett (lásd az alábbi 3 képen).

Átugrás az ajtók felett
Átugrani az ajtón teljesen szabályos lépés, ám ebben az esetben **nem kapsz** halacskát. Csak akkor kaphatsz, ha **keresztül mész** az ajtón.

- Ha a fogó bábuja a köre alatt bármikor megérint egy másik pingvint, abban a pillanatban elveszi az adott játékos diákigazolványát.

- Ha a futó játékos pöcköli neki a bábuját a fogóének, akkor át kell adnia neki a diákigazolványát.

MEGJEGYZÉS: Attól, hogy elvesztetted a diákigazolványod, még nem esel ki a fordulóból, ugyanúgy folytathatod a halacskák gyűjtését.

Jégkorik

Ha van **két halacska-kártyád 1-es értékkel**, a köröd végén felfordíthatod őket és újra te jöhetsz. **Ezeket a lapokat nem veszíted el, csak felhasználtad, de a játék végén ugyanúgy kapsz értük győzelmi pontot.**
Maradjanak képpel felfelé az így felhasznált kártyák, hogy ne használjunk fel véletlenül egy halacska-kártyát egynél többször!

Harmadik fázis – A forduló vége

Véget ér egy forduló, ha:

1. Bármelyik futó összeszedte **mind a három halacskáját**.

VAGY

2. A fogó begyűjtötte **minden játékos diákigazolványát**.

Most, hogy véget ért a forduló:

- Minden játékos, a fogóval kezdve, húz **minden** nála lévő diákigazolványért egy-egy halacska-lapot. Tehát a fogó, kap egyet automatikusan a sajátjáért, és minden további diákigazolványért plusz egyet.
- A játékosok visszaveszik a diákigazolványukat és a halacskáikat.
- A fogótól jobbra ülő játékos lesz az új fogó a következő körben.
- Kezdjetek egy új fordulót, megismételve az **első fázisban** leírtakkal!

Kétszemélyes játék esetén, tekintsd meg a 11. oldalt!

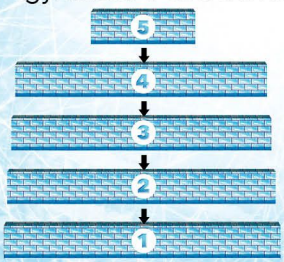
A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, miután **minden játékos volt már egyszer fogó**. Számold össze, hány pontod van a halacska-kártyáidon, és a legtöbb pontot összegyűjtő játékos nyeri meg a játékot!

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a pontszáma <u>több kártyából</u> áll. Ha továbbra is döntetlen, akkor osztoztok a győzelmen. Kétszemélyes játék esetén, tekintsd meg a 11. oldalt!

A kék játékos
18 pontot gyűjtött.

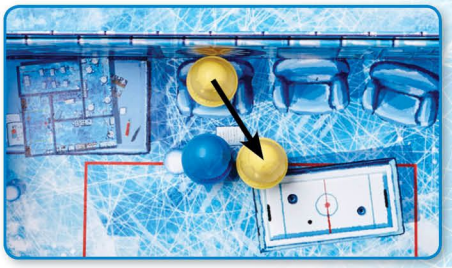
Abban a ritka esetben, ha nem akartok még egy menetet játszani, az itt bemutatott sorrend szerint tegyétek egymásba a dobozokat!



KÜLÖNLEGES ESETEK ÉS PONTOSÍTÁSOK

A piros vonalak

Ha a pingvined túl közel van egy falhoz, vagy beszorult egy ajtóba, a **pöckölés előtt** rárakhatod a piros vonal **legközelebbi pontjára** a pingvined, és onnan indulhatsz.



Figyelem! A piros vonal néhol tereptárgyakkal el van takarva, ilyen esetekben kezeld úgy, mintha folytatódna a vonal, és tedd rá a díszítő elemre.

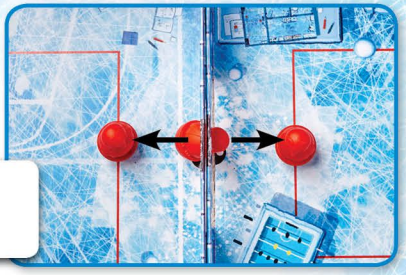
Beszorulva egy ajtóba

Először is, miért akadsz el az ajtóban? Vélhetőleg nem lett volna szabad kihagynod a tesi órákat…
Ahhoz, hogy megszerezd a halacskád, **teljesen** át kell jutnod az ajtón, **egy mozdulatból**. Akkor sem jutott át és elakadtnak számít, ha csak egy nagyon pici része maradt a bábudnak az ajtókeret alatt (mindig ellenőrizd le felülről nézve).
A pingvinnek teljesen át kell jutnia, a **piros vonalról** indulva a következő körben (erre máris kitérünk).

Fontos! Abban az esetben, ha bábud a pöckölés után teljesen átjut az ajtón, de utána visszapörög az ajtókeret alá, a pöckölés sikeresnek számít és megkapod a halacskád.

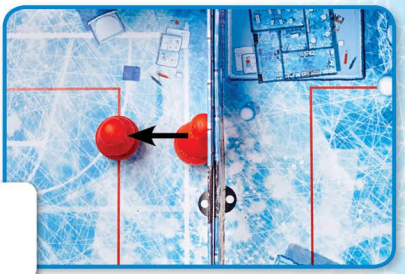
Arra az esetre, ha beszorulnál egy ajtóba:

- Mielőtt pöckölnél, ellenőrizd felülről! Ha a pingvin az ajtó mindkét oldalán kilóg, akkor a pöccintés előtt bármelyik oldalon a piros vonalra helyezheted a bábut.



Melyik termet is válasszam?

- Ha az ajtónak egyértelműen valamelyik oldalán áll a bábu, akkor a pingvint azon az oldalon helyezd a piros vonalra!



Végre, ez egyértelmű!

MEGJEGYZÉS: Ahhoz, hogy megkapd a halacskád, egy mozdulttal, teljesen át kell jutnod az ajtókeret alatt. Ha az előző körben elakadt a pingvin, vissza kell tenned a piros vonalra és újra át kell pöckölnöd ahhoz, hogy hozzájuthass a finom falatokhoz.

Események, más körében

Ha egy másik játékos a saját körében, saját bábujával más pingvinjét **teljesen** átlöki egy ajtókeret alatt, ahol van halacskája az átlökött játékosnak, vagy nekilöki a **fogónak**, akkor a halacskát és az érte járó halacska-kártya jutalmat megkapja, de a diákigazolványát is át kell adnia a folyosófelügyelő játékosnak. A következő körben onnan folytatja a játékos a játékot, ahova került.

Kiugrás a játékból

Ha egy pingvin kiugrik a játéktérről – tehát mind az öt dobozból – akkor pont ugyanoda tedd vissza, ahonnan indult, és a játékos köre véget ér (továbbra is használhat két 1-es értékű halacska-kártyát arra, hogy még egyszer csúszhasson).
Ha valaki pingvinje más játékos körében esik ki a pályáról, akkor egyszerűen tedd vissza oda, ahol előtte volt. Nem jár ezért semmilyen büntetés.

Véletlenül más játékos pingvinjét mozdítod el

Ha valaki véletlenül elsöpri a kezével, vagy meglöki egy másik játékos pingvinjét, nem történik semmi. Egyszerűen tedd vissza az elmozdított bábut a kiinduló pontjára!

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK

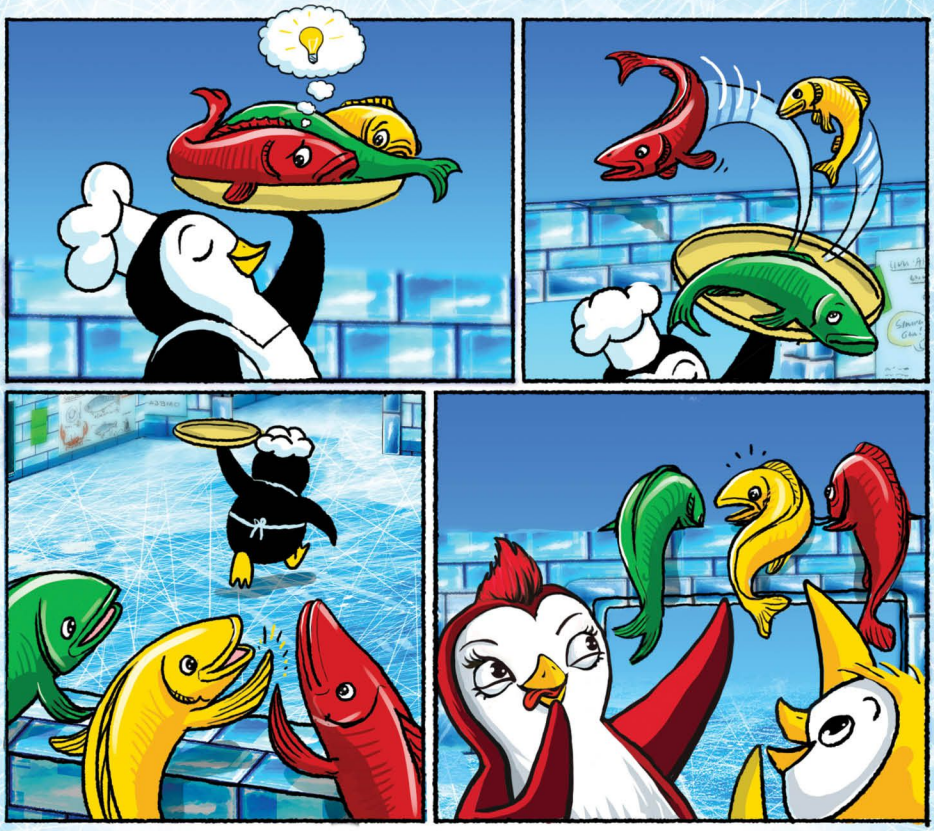
Azon töprengtek, vajon a játék két fő esetén is ilyen élvezhető lesz-e? Már hogyne lenne! De van pár, apró szabályváltoztatás ilyen esetekre:

1. A fogónak **kétszer** kell elkapnia a futót ahhoz, hogy véget érjen egy forduló. Amikor a fogó először koccan a futóval, akkor az utóbbi adja át a diákigazolványát annak rendje és módja szerint. Ezek után tedd a diák pingvint vissza az osztályteremben található kezdő körre! A fogó köre ekkor véget ér, és ilyenkor még csak 1-es értékű halacska-kártyákat sem játszhat ki arra, hogy újra ő legyen soron.

   A forduló véget ér, amikor a futó összeszedte a **három** halacskáját, vagy a fogó **másodjára** is fülön csípi a kis pingvint.

2. A játék akkor ér véget, miután minden játékos **kétszer** volt fogó (A játékosok saját ízlésük szerint határozhatják meg, hogy milyen sorrendben szeretnék végigcsinálni a fordulókat).

Az összes többi szabály változatlan. Jó játékot!



reflexshop

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

Tervezte: Brian Gomez
Illusztrációk: Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga,
LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© 2016 Brain Games Publishing SIA

Importálja és forgalmazza:
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858
Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Külön köszönet a játékfejlesztésben való segítségért:
Aaron McMillan, Aigars Grēniņš, Agnis Škuškovniks, Alise Mišņekova, Barduchi, Dora Grasmane, Eduards Ignatjevs, Elīna Zaķe, Emils Endele, 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 Miliūnė, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš, Reins Grants, Rita Stiegele, Roberts Zilvers, Silvija Krasta, Toms Grasmanis, Toms Vāvere.