

Brian Gomez

# ICECOOL



**BRAIN GAMES**



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)



# ICECOOL

von Brian Gomez mit Illustrationen von Reinis Pētersons

**Spieler:** 2-4 Personen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 30 Minuten

## INHALT



4 Pinguin-Schnippfiguren



5 Boxen  
(Die Räume)



16 Holzfische  
(in 5 Farben)



45 Fischkarten  
(mit 1, 2 oder 3 Siegpunkten)



4 Pinguinkarten



4 Pinguin-Ausweise

## SPIELIDEE



# SPIELZIEL

In jeder Runde übernimmt ein Spieler die Rolle des Hausmeisters (**„der Fänger“**). Seine Aufgabe ist es, die anderen Pinguine (**„die Läufer“**) zu fangen. Die Aufgabe der Läufer ist es, ihre drei Fische über den Türen einzusammeln. Für das Einsammeln der Fische und das Fangen der anderen Pinguine erhalten die Spieler Siegpunkte.

Hat ein Spieler seine Aufgabe erfüllt, ist eine Runde zu Ende. Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler einmal Fänger war. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

# SPIELVORBEREITUNG - SUPER EINFACH!

1.

Legt die 5 Räume so nebeneinander auf den Tisch, dass sich die gleichfarbigen Punkte an den Türschwellen berühren.



2.

Steckt die 4 naturfarbenen Fische von oben auf die 4 Markierungen, um die Boxen zusammenzuhalten.

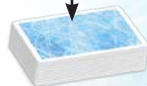


3.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich den Pinguin, die Pinguinkarte und den Pinguin-Ausweis, sowie die 3 Fische in der Farbe. Die beiden Karten legt jeder vor sich auf den Tisch. Nicht benutztes Material legt ihr beiseite.

4.

Mischt die Fischkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel neben die Spielfläche.



5.

Wer als Letztes einen Pinguin gesehen hat, übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Fängers.

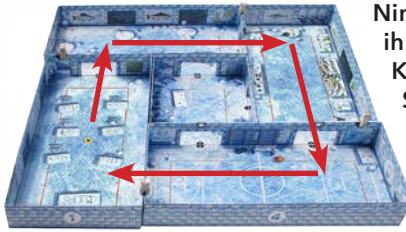


# VOR DEINEM ALLERERSTEN SPIEL

Hallo, ich bin Mia - bist du bereit? Cool. Ich möchte dir noch ein paar Tipps geben, wie wir uns bewegen. Am besten drehst du zur Probe eine Runde durch die Schule.



Willst du coole Moves sehen?



Nimm deinen Pinguin und setze ihn auf den roten Punkt im Klassenzimmer (Box Nr. ①). Schnipp den Pinguin einmal quer durch die Schule, bis er wieder im Klassenzimmer ist. Wenn du fertig bist, lass die anderen Spieler ran, damit sie auch trainieren können.

## Schnipp-Techniken

1.



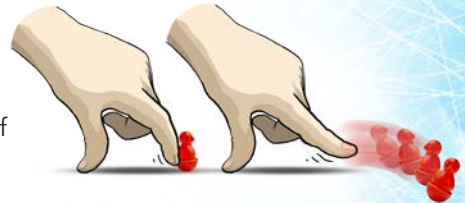
Wenn du deinen Pinguin auf einer geraden Linie schnippen möchtest, hältst du deinen Finger direkt hinter die Mitte der Figur. Dann drückst du die Figur mit dem Finger kräftig nach vorne.



2.



Wenn du möchtest, dass dein Pinguin um die Kurve läuft oder verrückte Drehungen macht, schnippe ihn auf der Seite, in die er sich drehen soll. Wenn du ihn z. B. etwas mehr auf seiner rechten Seite schnippst, dreht er sich nach rechts.



3.



Schwer zu glauben, aber dein Pinguin kann tatsächlich auch springen! Schnipp ihn mit deinem Zeigefinger auf Kopfhöhe und du wirst sehen, er springt sogar über Mauern (und der coole Move ist erlaubt, benutze ihn)!



# SPIELABLAUF

Ihr spielt so viele Runden wie ihr Spieler seid (Ausnahme: 2-Personen-Spiel, siehe Seite 11). In jeder Runde ist ein Spieler der **Fänger** und alle anderen sind die **Läufer**. Jede Runde besteht aus drei Phasen:

## Phase 1 - Aufbau



a) Jeder Läufer steckt seine drei Fische über die markierten Türen (Fischsymbol).

b) Der Fänger stellt seinen Pinguin in die Küche (Box Nr. ②), beliebig innerhalb der roten Linie. Das Platzieren der Läufer wird weiter unten beschrieben.

## Phase 2 - Spielen einer Runde

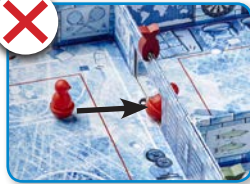
Und los geht's! Die Runde wird im Uhrzeigersinn gespielt, der linke Nachbar vom Fänger beginnt. In einem Spiel mit 4 Spielern ist die Reihenfolge also: Läufer - Läufer - Läufer - Fänger usw., bis die Runde zu Ende ist.

Ein Zug besteht immer aus einem Schnippen des eigenen Pinguins. Der linke Nachbar des Fängers stellt seinen Pinguin auf den roten Punkt im Klassenzimmer (Box Nr. ①) und schnippt ihn. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn macht das gleiche usw. Der Fänger startet mit seinem Pinguin von dem Punkt, auf den er ihn in Phase 1 gesetzt hat.

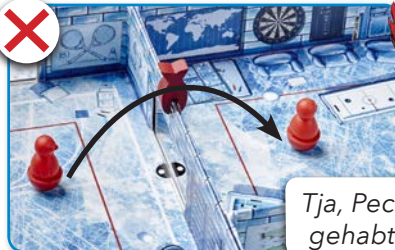
**Achtung:** Es kommt vor, dass ein Läufer es mit seinem ersten Schnipp nicht schafft, seinen Pinguin vom roten Punkt zu bewegen oder der Pinguin wieder auf dem Punkt landet. Dann muss er seinen Schnipp wiederholen, bis sein Pinguin den roten Punkt verlassen hat. Diese Regel trifft nur auf die Läufer beim ersten Schnipp der Runde zu.

## Was in einem Zug passieren kann

- Wird ein Läufer **vollständig** durch eine Tür bewegt, über der ein Fisch seiner Farbe steckt, darf er diesen Fisch nehmen und sich die oberste Karte vom Kartenstapel ziehen. Er schaut die Karte geheim an und legt sie verdeckt auf seine Pinguinkarte. Die Zahl auf jeder Fischkarte sind die gewonnenen Siegpunkte.  
Bist du sehr geschickt, kannst du deinen Pinguin in einem Zug durch mehrere Türen bewegen und so mehrere Fische und Fischkarten erhalten.
- **Wichtig!** "Vollständig durch eine Tür" bedeutet, dass der Pinguin vor dem Schnipp komplett auf der einen Seite der Tür steht, nach dem Schnipp aber komplett auf der anderen Seite (siehe die drei Bildbeispiele und "Wenn du in einer Tür steckenbleibst" auf Seite 10).



**Achtung:** Wenn dein Pinguin **über** eine Tür springt, auf der ein Fisch in deiner Farbe steckt, darfst du den Fisch **nicht** nehmen! Der Pinguin muss **durch** die Tür laufen, damit du den Fisch bekommst.



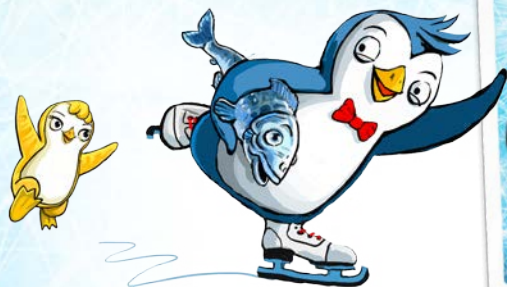
Tja, Pech gehabt!

- Wenn der Fänger während seines Zuges einen oder mehrere Läufer berührt, erhält er die Ausweise dieser Pinguine.
- Auch wenn ein Läufer aus Versehen den Fänger berührt, muss er dem Fänger seinen Ausweis geben.



**Ausweis weg?!** Keine Sorge, auch wenn du deinen Ausweis dem Fänger geben musstest, bleibst du weiter im Spiel und kannst weiter Fische sammeln.





## Schlittschuhe (Fischkarten mit dem Wert "1")

Wenn du **zwei Fischkarten mit dem Wert "1"** hast, darfst du sie am Ende deines Zuges aufdecken und bist dafür sofort noch einmal am Zug. Du darfst dann deinen Pinguin erneut schnippen. Die beiden Karten musst du nicht abgeben, sondern behältst sie und bekommst dafür Siegpunkte am Ende des Spiels.

Du lässt die beiden Karten offen vor dir liegen, damit du sie nicht erneut für einen Extrazug benutzt. Du kannst auch mehrere Extrazüge hintereinander machen, wenn du genügend Karten mit dem Wert "1" hast.

Schlittschuhe können sowohl die Läufer als auch der Fänger benutzen.

## Phase 3 - Das Ende der Runde

Eine Runde endet, wenn:

- A.** einer der Läufer **alle drei Fische seiner Farbe** eingesammelt hat
- ODER**
- B.** der Fänger **alle Läufer gefangen** (also alle Ausweise eingesammelt) hat.

Wenn eine Runde beendet ist:

- Jeder Spieler nimmt sich vom verdeckten Stapel **eine Fischkarte für jeden Ausweis**, den er in diesem Moment besitzt. Der Fänger beginnt. Er nimmt sich eine Karte für seinen eigenen Ausweis und je eine Karte für jeden Ausweis eines Pinguins, den er in dieser Runde gefangen hat. Die Läufer erhalten nur dann eine Fischkarte, wenn sie in dieser Runde nicht gefangen wurden.
- Alle Spieler nehmen ihre Ausweise und ihre drei Fische zu sich für die nächste Runde.
- Der linke Nachbar des Fängers ist in der nächsten Runde der neue Fänger.
- Startet die neue Runde mit der Phase 1 - Aufbau.

# SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jeder Spieler einmal Fänger war. Zählt die Siegpunkte auf den Fischkarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt! Vergesst nicht, auch die verdeckten Karten zu zählen. Bei einem Unentschieden gewinnt unter den Beteiligten der Spieler mit mehr Fischkarten. Gibt es auch dort ein Unentschieden, gewinnen mehrere Spieler.



*Komm, wir spielen gleich nochmal!*

Falls ihr ausnahmsweise einmal keine weitere Partie „ICECOOL“ spielen möchtet, steckt die Boxen in der abgebildeten Reihenfolge ineinander.

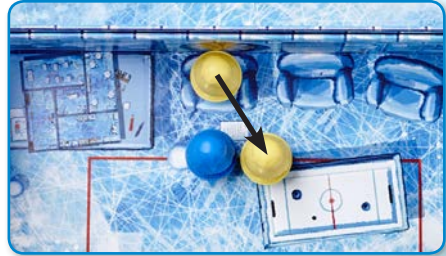
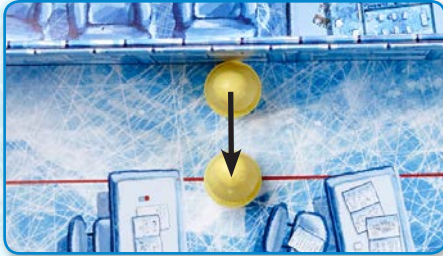




# BESONDERE SITUATIONEN

## Stehenbleiben vor einer Wand

Bleibt dein Pinguin dicht an einer Wand (oder Tür) stehen oder steckt er in einer Tür fest, darfst du ihn - vor deinem nächsten Schnipp - auf den dichtesten freien Punkt der nächsten roten Linie stellen (sodass die Linie durch die Mitte des Pinguins verläuft).



Die rote Linie ist abgedeckt! Manchmal ist die rote Linie von einem Bild verdeckt. Dann stellt euch einfach die rote Linie vor, wie sie unter dem Bild verlaufen würde.

## Steckenbleiben in einer Tür

Also erstmal vorweg: Warum bleibt man in einer Tür stecken? Genau, du hättest mal lieber nicht den Sportunterricht schwänzen sollen ...

Um einen Fisch zu ergattern, musst du in einem Zug **vollständig** durch eine Tür mit einem deiner Fische laufen. Auch wenn nur ein kleiner Teil deiner Figur im Türrahmen bleibt (wenn du von oben darauf schaust), ist er nicht **durch** die Tür gelaufen. Wenn eine Figur so steckenbleibt, muss sie im nächsten Zug von einer roten Linie in der Nähe erneut geschnippt werden (siehe Seite 10).



*Ich werde wohl erstmal keinen Fisch kriegen ...*

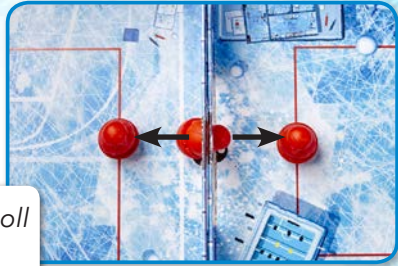
**Wichtig:** Es kommt vor, dass dein Pinguin erst vollständig durch eine Tür läuft, sich dann aber zurückdreht und doch noch in der Tür steckenbleibt. In diesem Fall zählt das Durchqueren der Tür und du darfst dir den Fisch (und eine Karte) nehmen.

## Wenn du in einer Tür steckenbleibst

- Siehst du beim Blick von oben auf beiden Seiten der Tür einen Teil deiner Figur, darfst du dir aussuchen, in welchem der beteiligten Räume du die Figur auf die dichteste rote Linie stellst.



*Welchen Raum soll ich nehmen?*



- Siehst du beim Blick von oben deinen Pinguin nur auf einer Seite der Tür, musst du ihn auf die rote Linie des Raumes stellen, in dem du den Teil sehen kannst.



*Okay, hier ist es klar!*



**Anmerkung:** Das bedeutet, dass du nicht einfach deinen Pinguin im nächsten Zug durch die Tür schnippen kannst, um den Fisch zu kriegen. Wenn du einmal in einer Tür steckenbleibst, musst du den Pinguin in deinem nächsten Zug erstmal auf eine rote Linie stellen und von dort aus in einer Bewegung durch die Tür schnippen.

## Auch wenn du nicht am Zug bist, kann jede Menge passieren

Manchmal schiebt dich ein anderer Spieler während seines Zuges entweder vollständig durch eine Tür mit einem deiner Fische darauf oder an den Fänger heran. Dann geschieht das gleiche, als wenn du dies in deinem Zug selbst gemacht hättest: Du nimmst den Fisch und eine Fischkarte bzw. du verlierst deinen Ausweis an den Fänger, weil ihn dein Pinguin berührt hat. Dein Pinguin bleibt auf der Stelle stehen, auf die er geschoben wurde.

*Upsala!*

*Wahrscheinlich wolltest du mir einfach nur nahe sein.*



## Aus der Spielfläche geflogen?

Wenn dein Pinguin die Spielfläche verlässt (also aus den 5 Boxen fliegt), wird er an die Stelle gestellt, an der er zu Beginn dieses Zuges stand. Dein Zug ist beendet (du darfst aber die Schlittschuhe mit zwei 1-er-Karten benutzen).

Bringt ein anderer Pinguin deine Figur dazu, die Spielfläche zu verlassen, stellt ihr deine Figur an die Stelle zurück, an der sie vorher gestanden hat. Es gibt keine Strafe dafür.



*Leute, ihr glaubt nicht, was ich draußen vor der Schule gesehen habe!*

## Aus Versehen eine andere Figur bewegt?

Falls jemand aus Versehen mit der Hand eine fremde Figur berührt und bewegt, wird diese Figur einfach wieder an ihre ursprüngliche Stelle gestellt.

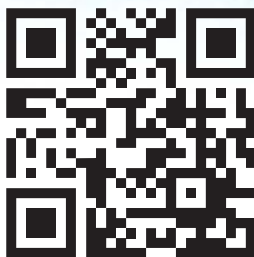
## REGELN FÜR DAS 2-PERSONEN-SPIEL

Du fragst dich, ob ICECOOL auch gut zu zweit spielbar ist? Und ob! Es gibt nur ein paar Änderungen:

- 1.** Der Fänger muss den Läufer **zweimal** fangen, um die Runde zu beenden. Berührt der Fänger den Läufer zum ersten Mal, nimmt er ihm dessen Ausweis ab. Der Zug des Fängers ist damit beendet, er hat auch keinen Extrazug mit zwei 1-er-Karten (Schlittschuhe). Der Pinguin des Läufers wird ins Klassenzimmer auf den roten Punkt gestellt und wird von dort geschnippt. Die Runde ist entweder beendet, wenn der Läufer seine drei Fische ergattert hat oder wenn der Fänger den Läufer zum zweiten Mal berührt hat. (Anmerkung: Das zweite Fangen des Läufers bringt dem Fänger keine weiteren Vorteile, außer dass er damit die Runde beendet.)
- 2.** Das Spiel ist beendet, wenn jeder zweimal Fänger war, wobei sich die Spieler in ihren Rollen von Runde zu Runde abwechseln (Fänger - Läufer - Fänger - Läufer).

Alle anderen Regeln gelten unverändert. Viel Spaß!

# ICECOOL Trickshot-Videos:



## Unser besonderer Dank für die Hilfe bei der Spielentwicklung geht an:

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš, Agnis Škuškovniks, Alise Mišņekova, Barduchi, Dora Grasmane, Eduards Ignatjevs, Elīna Zaķe, Emīls Endeke, 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 Miliūne, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš, Reins Grants, Rita Stieģele, Roberts Zilvers, Silvija Krasta, Toms Grasmanis, Toms Vāvere



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)