

COOL Runnings

D

Ein eiskaltes Wettlaufspiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Olivier Mahy • Illustration: Lusipa Salmon (lemonade) • Redaktion: Daniel Greiner

SPIELMATERIAL

- 4 bunte Schalen: blau, gelb, grün und pink
- 8 eisblaue Becher
- 60 Spielkarten
- 5 quadratische Spielplanteile
- 1 Spielplanteil „Ziel“
- 1 Pipette



SPIELVORBEREITUNG

Wichtig: Um „Cool Runnings“ zu spielen, benötigt jeder Spieler einen Eiswürfel. Lasst euch von einem Erwachsenen helfen, diese vorzubereiten.

Füllt die beiliegenden Becher mit 6ml Wasser. Verwendet einfach die Pipette, um dafür zweimal 3ml abzumessen. Stellt die Becher dann in ein Eisfach oder einen Gefrierschrank. Nach 2-3 Stunden ist das Wasser gefroren und ihr könnt mit dem Spielaufbau beginnen.

1. Bildet aus den 5 **Spielplanteilen** eine zufällige Strecke in der Tischmitte. Legt an ein Ende der Strecke das Ziel an.
2. Mischt die 60 **Spielkarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Jeder Spieler zieht 4 Karten und nimmt diese auf die Hand. Haltet eure Handkarten stets geheim.

3. Zusätzlich zum Spiel benötigt ihr eine kleine **Schüssel mit Leitungswasser** und 1 Teelöffel voll **Salz**. Platziert beides neben der Strecke.

Tipp: Legt außerdem ein kleines **Handtuch** bereit, um eure Hände beim Spielen zu trocknen.

4. Jeder Spieler erhält einen **Becher mit Eiswürfel** und eine **Schale** in der Farbe seiner Wahl.

Löst den Eiswürfel vorsichtig aus dem Becher und platziert ihn in eurer Schale. Steckt die Schale oben auf euren Becher. Das ist eure Spielfigur.



5. Stellt alle Spielfiguren an den Anfang der Strecke **vor** das erste Spielplateau.

SPIELZIEL

Wer zuerst über die Ziellinie zieht, gewinnt. Ein Spieler, dessen Eiswürfel unterwegs schmilzt, scheidet aus. Bleibt dadurch nur noch ein Spieler übrig, gewinnt dieser – egal wie weit seine Figur vom Ziel entfernt ist.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn reihum gespielt. Wer an der Reihe ist, spielt genau eine Handkarte aus. Wählt beim Ausspielen, ob ihr die Karte als **Angriff** (obere Kartenhälfte) oder **Bewegung** (untere Hälfte) nutzen möchtet. Ihr könnt in jedem Zug entweder angreifen **oder** eine Figur bewegen. Beide Kartenhälften zu nutzen ist nicht erlaubt.



Sammelt die ausgespielten Karten auf einem offenen Ablagestapel. Am Ende eures Zuges zieht ihr vom verdeckten Stapel so viele Karten nach, bis ihr wieder **4 Karten** auf der Hand haltet. Ist der Stapel aufgebraucht, mischt alle Karten des Ablagestapels und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

KARTE ALS ANGRIFF AUSSPIELEN

Wählt einen beliebigen Mitspieler aus, den ihr angreifen wollt. Das Bild auf der ausgespielten Karte zeigt, um welchen Angriff es sich handelt. Die 7 verschiedenen Angriffe findet ihr am Ende der Anleitung beschrieben.

ANGRIFF WEITERGEBEN

Ihr könnt einen Angriff auf euch abwehren und weitergeben, falls ihr eine Handkarte mit dem **gleichen Bild** habt. Spielt dazu die passende Karte aus und wählt einen neuen Spieler als Ziel des Angriffs aus. Ihr dürft den Angriff auch zurückgeben, also den Spieler wählen, der euch gerade angegriffen hat.

Der neue angegriffene Spieler hat ebenfalls die Möglichkeit, den Angriff weiterzugeben. So spielt ihr Angriffe hin und her, bis ein Spieler keine passende Karte mehr hat oder ausspielen möchte. Dieser Spieler wird vom Angriff getroffen. Wer die letzte Karte ausgespielt hat, führt den Angriff aus.

Beispiel: Katrin spielt eine Karte mit ‚Wasserbad‘ aus, um Tom anzugreifen. Tom spielt ebenfalls ein ‚Wasserbad‘ aus und gibt den Angriff an Marie weiter. Auch Marie spielt ein ‚Wasserbad‘ aus und gibt den Angriff an Tom zurück. Tom hat keine passende Karte mehr und wird vom Angriff getroffen. Da Marie die letzte Karte ausgespielt hat, kippt sie Toms Eiswürfel ins Wasser.

KARTE ALS BEWEGUNG AUSSPIELEN

Wählt zuerst aus, ob ihr eure eigene Spielfigur oder die eines Mitspielers bewegen wollt. Blaue Zahlen bewegen eine Figur um die entsprechende Anzahl Felder in Richtung Ziel, rote Zahlen dagegen rückwärts.

Wichtig: Auf jedem Spielfeld kann nur **eine** Spielfigur stehen. Besetzte Felder werden beim Bewegen (vorwärts wie auch rückwärts) **nie** mitgezählt und einfach übersprungen.

BESONDERE SPIELFELDER



Bewegungsfeld: Landet eine Spielfigur auf einem Feld mit Zahl, wird sie sofort um die entsprechende Anzahl Felder vor oder zurück bewegt. Auch hierbei zählen besetzte Felder nicht mit. **Wichtig:** Ist das nächste Feld, auf dem die Figur landet, auch ein Bewegungsfeld, wird es ignoriert.



Lavafeld: Landet ein Spieler auf einem Lavafeld, deckt ihr die oberste Karte vom verdeckten Stapel auf. Der Spieler wird sofort vom Angriff dieser Karte getroffen und kann ihn

nicht weitergeben! Sein linker Mitspieler führt den Angriff aus.



Eisfeld: Solange eine Spielfigur auf einem Eisfeld steht, ist sie vor Angriffen geschützt. Ihr könnt keine Angriffe auf diese Figur ausspielen noch weitergeben. Allerdings kann die Figur weiterhin von den Mitspielern vor oder zurückbewegt werden.

Beispiel: Marie spielt eine rote -2 aus. Damit bewegt sie die Spielfigur von Tom 2 Felder zurück. Tom landet auf einem Lavafeld und muss die oberste Karte vom Stapel aufdecken. Die Karte zeigt das ‚Wasserbad‘. Katrin sitzt links von Tom und kippt seinen Eiswürfel ins Wasser.

SPIELENDEN

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

1. Überschreitet ein Spieler die Ziellinie, hat dieser gewonnen und das Spiel ist zu Ende.
2. Schmilzt ein Eiswürfel während des Spiels komplett, scheidet sein Besitzer aus. Nehmt die Spielfigur in diesem Fall vom Spielplan. Scheiden alle Spieler bis auf einen aus, ist das Spiel zu Ende. Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt.

WEITERE HINWEISE

- **Wichtig:** Bitte das Salz nicht essen oder ablecken. Bringt es nicht in Kontakt mit euren Augen oder offenen Wunden. Entsorgt das Salz aus hygienischen Gründen nach dem Spielen.
- Füllt sich euer Becher während des Spiels mit Wasser, kippt den Inhalt einfach immer wieder mal in die Wasserschüssel.
- Dem Spiel liegen 8 Becher bei, damit ihr direkt zwei Partien in Folge spielen könnt. Um weitere Eiswürfel vorzubereiten, könnt ihr auch eigene Eiswürfelformen nutzen. Zählt auch dann mit der Pipette 6ml ab.

- Spielt ihr an einem heißen Sommertag draußen, empfehlen wir euch, die Strecke zu kürzen. Legt je nach Temperatur nur 3 oder 4 Streckenteile aus.
- Spült die Becher und Schalen nach dem Spielen aus und trocknet sie ab, bevor ihr sie zurück in die Schachtel räumt.

ANGRIFFE



Aufpolieren: Nimm die Spielfigur des angegriffenen Spielers und rubble mit deinem Daumen auf dem Eiswürfel in der Schale herum. Der angegriffene Spieler muss schnell zählen: „Ein Eiswürfel, zwei Eiswürfel, drei Eiswürfel, ...“ usw. Sobald er „zehn Eiswürfel“ erreicht, stoppst du und stellst die Spielfigur zurück auf ihr Feld.



Ausquetschen: Nimm den angegriffenen Eiswürfel aus seiner Schale und mach eine Faust um ihn. Der angegriffene Spieler muss schnell zählen: „Ein Eiswürfel, zwei Eiswürfel, drei Eiswürfel, ...“ usw. Sobald er „zehn Eiswürfel“ erreicht, stoppst du und legst den Eiswürfel zurück in seine Schale.



Heißer Atem: Nimm die Spielfigur des angegriffenen Spielers und bilde aus deinen Händen eine Höhle um sie herum. Hauch nun in diese hinein. Der angegriffene Spieler muss schnell zählen: „Ein Eiswürfel, zwei Eiswürfel, drei Eiswürfel, ...“ usw. Sobald er „zehn Eiswürfel“ erreicht, stoppst du und stellst die Spielfigur zurück auf ihr Feld.



Kalte Dusche: Füll die Pipette mit 3ml Wasser aus der Schüssel. Tropft dieses Wasser über den angegriffenen Eiswürfel.



Ratespiel: Nimm den angegriffenen Eiswürfel aus seiner Schale und versteck ihn unter dem Tisch in deiner linken oder rechten Hand, indem du eine Faust machst. Dann halte deine Fäuste sichtbar über die Tischplatte. Der angegriffene Spieler muss erraten, in welcher Faust sich sein Eiswürfel befindet. Rät er richtig, erhält er ihn zurück in seine Schale. Rät er falsch, wiederholt ihr das Spiel.



Streusalz: Nimm eine Prise Salz zwischen Daumen und Zeigefinger. Streu es über den angegriffenen Eiswürfel.



Wasserbad: Kipp den angegriffenen Eiswürfel in die Wasserschüssel. Der angegriffene Spieler muss seinen Würfel anschließend mithilfe seiner Schale wieder herausfischen.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Ravensburger

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

COOL Runnings

I

Una rinfrescante gara per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su

Autore: Olivier Mahy • Illustrazioni: Lusipa Salmon (lemonade) • Redazione: Daniel Greiner

CONTENUTO

- 4 scodelline colorate: blu, gialla, verde e rosa
- 8 bicchierini blu ghiaccio
- 60 carte da gioco
- 5 pezzi quadrati del tabellone
- 1 pezzo del tabellone "traguardo"
- 1 pipetta



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Importante: per giocare a "Cool Runnings", ogni giocatore deve avere un cubetto di ghiaccio. Fatevi aiutare da un adulto a prepararli.

Riempite i bicchierini inclusi nella confezione con 6ml d'acqua utilizzando la pipetta (versate nel bicchiere 3ml per due volte). Mettete i bicchierini nello scomparto del ghiaccio, oppure nel congelatore. Trascorse 2-3 ore, i cubetti saranno pronti e potete iniziare.

1. Utilizzate i 5 **pezzi del tabellone** per formare un percorso casuale al centro del tavolo, quindi mettete il traguardo a un'estremità del percorso.
2. Mescolate le 60 **carte da gioco** e mettete il mazzo, coperto, sul tavolo. Ogni giocatore pesca 4 carte e le tiene in mano. Gli avversari non devono vederle.

3. Inoltre, dovete procurarvi una **ciotola riempita con acqua dal rubinetto** e 1 cucchiaino di **sale**: appoggiateli accanto al percorso. **Consiglio:** *tenete a portata di mano anche un piccolo asciugamano per asciugarvi le mani nel corso della partita.*

4. Ogni giocatore prende un **bicchierino con un cubetto di ghiaccio** e una **scodellina** di un colore a scelta, poi, facendo attenzione, stacca il cubetto di ghiaccio dal bicchierino e lo mettete all'interno della sua scodellina. Ora infilate la scodellina sul vostro bicchiere: la pedina è pronta.



5. Mettete tutte le pedine all'inizio del percorso, davanti al primo pezzo di tabellone.

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi taglia per primo il traguardo. Il giocatore il cui cubetto di ghiaccio si scioglie durante il percorso è eliminato. Se resta solamente un giocatore, è lui il vincitore, non importa quanto la sua pedina sia distante dal traguardo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane. Il gioco prosegue a turno, in senso orario. Al tuo turno, scarta una carta e decidi se giocarla come **attacco** (metà superiore della carta) oppure come **spostamento** (metà inferiore della carta). A ogni turno, puoi scegliere se attaccare, **oppure** se muovere una pedina. Non puoi giocare contemporaneamente le due metà della carta.



Riunite le carte scartate su un mazzo scoperto. Alla fine del turno, pesca dal mazzo coperto tante carte quante te ne occorrono per averne di nuovo **4** in mano. Se il mazzo è esaurito, mescolate le carte del mazzo degli scarti e formate un nuovo mazzo coperto.

GIOCA CON LE CARTE IN ATTACCO

Scegli il giocatore che vuoi attaccare. La figura sulla metà superiore della carta giocata indica il tipo di attacco da eseguire. Le 7 diverse modalità di attacco sono descritte alla fine delle istruzioni.

PASSA L'ATTACCO A UN AVVERSARIO

Se vieni scelto per essere sfidato, puoi evitare l'attacco e passarlo a un altro giocatore solamente se hai in mano una carta con la **figura uguale**. Se vuoi evitare l'attacco, scarta la carta con la figura uguale e scegli un altro giocatore da sfidare. Puoi anche indicare il giocatore che ti ha appena attaccato.

Il nuovo giocatore attaccato ha anche lui la possibilità di passare l'attacco. Potete continuare a passarvi l'attacco fino a quando un giocatore non avrà la carta giusta per farlo, oppure non vorrà scartarla. Chi ha scartato l'ultima carta, attacca.

Esempio: Caterina scarta una carta con la figura "Tuffo in acqua" e decide di attaccare Tommaso. Anche Tommaso ne scarta una con la figura "Tuffo in acqua" e passa l'attacco a Marina. Marina gioca a sua volta un "Tuffo in acqua" e passa l'attacco di nuovo a Tommaso. Questa volta, Tommaso non ha più la carta giusta e quindi viene attaccato. Poiché l'ultima a scartare è stata Marina, sarà lei a rovesciare il cubetto di ghiaccio di Tommaso nell'acqua.

GIOCARE CON LE CARTE IN SPOSTAMENTO

Innanzitutto dovete decidere se volete spostare la vostra pedina, oppure quella di un avversario. I numeri blu fanno avanzare la pedina per il numero di caselle corrispondenti, in direzione del traguardo, i numeri rossi, invece, la fanno retrocedere.

Importante: su ogni casella può sostare solamente una pedina. Durante lo spostamento, le caselle occupate (sia in avanti, sia indietro) **non** contano, quindi vanno saltate.

CASELLE SPECIALI



Casella spostamento: se la tua pedina arriva su una casella con il numero blu o rosso, devi continuare subito a procedere in direzione del traguardo o indietreggiare di tante caselle quante indicate dal numero. Ricorda: non contare le caselle occupate.



Importante: in questo caso, se la pedina arriva su un'altra casella spostamento,

questa casella va ignorata.



Casella lava: se la pedina arriva su una casella lava, devi scoprire la carta in cima al mazzo coperto: sarai subito attaccato in base all'indicazione della carta e **non puoi passare!** Ad attaccarti sarà il giocatore che si trova alla tua sinistra.



Casella ghiaccio: fintanto che la pedina si trova sulla casella ghiaccio, è protetta dagli attacchi. Nessuno può sfidarla, né passarle un attacco... ma gli avversari possono sempre far spostare questa pedina in avanti o indietro.

Esempio: Marina gioca una carta con il numero rosso -2. La utilizza per far retrocedere la pedina di Tommaso di 2 caselle. Tommaso arriva così su una casella lava e deve perciò scoprire la carta in cima al mazzo. La carta indica "Tuffo in acqua". Caterina, che siede alla sinistra di Tommaso, rovescia il suo cubetto di ghiaccio nell'acqua.

FINE DELLA PARTITA

La partita può finire in due modi:

1. Quando un giocatore oltrepassa la linea di traguardo e quindi vince.
2. Quando un cubetto di ghiaccio si scioglie completamente, il suo possessore deve togliere la propria pedina dal tabellone: è eliminato dal gioco. Se tutti i giocatori vengono eliminati e ne resta solo uno, la partita termina: vince l'unico rimasto in gioco.

ALTRE COSE CHE DEVI SAPERE

- **Importante:** non mangiate, né leccate il sale. Evitate di metterlo a contatto con gli occhi e con ferite aperte. Per motivi igienici, gettate il sale una volta terminato di giocare.
- Se durante la partita il tuo bicchierino si riempie d'acqua, versala nella ciotola.
- Nel gioco sono inclusi 8 bicchierini, così avete la possibilità di giocare due partite una di seguito all'altra. Per preparare altri cubetti di ghiaccio, potete utilizzare anche le vostre forme per fare il ghiaccio. Servitevi della pipetta e versate 6ml d'acqua.

- Se giocate all'aperto, durante una calda giornata estiva, vi consigliamo di accorciare il percorso. A seconda della temperatura, mettete solamente 3 o 4 pezzi del tabellone.
- Dopo aver giocato, sciacquate i bicchierini e le scodelline e asciugateli bene prima di riporli all'interno della scatola.

ATTACCHI



Strofina: prendi la pedina del giocatore attaccato e strofina, con il pollice, il cubetto di ghiaccio nella scodellina. Il giocatore attaccato deve contare velocemente: "Un cubetto di ghiaccio, due cubetti di ghiaccio, tre cubetti di ghiaccio, ..." ecc. Non appena arriva a contare "dieci cubetti di ghiaccio", fermati e rimetti la pedina sulla sua casella.



Stringi: estrai il cubetto di ghiaccio del giocatore attaccato dalla sua scodellina e stringilo chiudendo la tua mano a pugno. Il giocatore attaccato deve contare velocemente: "Un cubetto di ghiaccio, due cubetti di ghiaccio, tre cubetti di ghiaccio, ..." ecc. Non appena arriva a contare "dieci cubetti di ghiaccio", fermati e rimetti e rimetti il cubetto di ghiaccio nella sua scodellina.



Soffia: prendi la pedina del giocatore attaccato e tienila all'interno delle tue mani unite a forma di scodella, lascia una piccola apertura. Adesso soffia sul cubetto attraverso l'apertura. Il giocatore attaccato deve contare velocemente: "Un cubetto di ghiaccio, due cubetti di ghiaccio, tre cubetti di ghiaccio, ..." ecc.

ecc. Non appena arriva a contare "dieci cubetti di ghiaccio", fermati e rimetti la pedina sulla sua casella.



Doccia calda: riempi la pipetta con 3ml d'acqua presi dalla ciotola. Fai gocciolare l'acqua dalla pipetta sul cubetto di ghiaccio del giocatore attaccato.



Indovinello: prendi il cubetto di ghiaccio dalla scodellina del giocatore attaccato. Metti le mani sotto il tavolo, poi nascondi il cubetto nella tua mano destra, oppure in quella sinistra, chiudendo i pugni. Alza i pugni sul tavolo, in modo che siano ben visibili. Il giocatore attaccato deve indovinare in quale pugno si trova il suo cubetto di ghiaccio. Se ci riesce, rimetti il cubetto nella sua ciotola. Se non indovina, ripetete ancora una volta questo gioco.



Sale antigelo: prendi un pizzico di sale e cospargilo sul cubetto di ghiaccio del giocatore attaccato.



Tuffo in acqua: rovescia il cubetto di ghiaccio dell'avversario attaccato nella ciotola con l'acqua. Il giocatore attaccato deve ripescare il suo cubetto utilizzando la propria scodellina.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20
I-20090 Assago (Mi)
www.ravensburger.com



Ravensburger

COOL Runnings



An icy cold racing game for 2-4 players aged 8+

Game Design: Olivier Mahy • Illustration: Lusipa Salmon (lemonade) • Editor: Daniel Greiner

GAME MATERIALS

- 4 colored caps: blue, yellow, green, and pink
- 8 icy blue ice cube cups
- 60 cards
- 5 square game board parts
- 1 “goal” game board part
- 13 ml pipette
- 1 bowl of tap water, 1 tsp of salt,
- 1 small towel (not included)



GAME SETUP

Important: To play “Cool Runnings”, each player needs an ice cube. Ask an adult to help you prepare them.

Fill each included ice cube cup with 6 ml of water. We recommend using the pipette to measure 2x 3 ml each. Place the cups in the freezer and wait 2-3 hours until the water is frozen. Then you can begin the game setup.

1. Use the 5 **game board parts** to create a random track in the center of the table. Put the “goal” game board part at the end of the track.
2. Shuffle the 60 **cards** and put them in a single face down pile. Each player draws 4 cards as their starting hand. Keep your cards secret from the other players.

3. In addition to the game materials you will need a **bowl with tap water** and 1 tea spoon of **salt**. Place both next to the track. *Hint: Also keep a small towel ready to dry your hands during the game.*

4. Each player gets a **cup with an ice cube** and a **cap** in the color of their choice. Carefully detach the ice cube from the cup and put it in your cap. Then, you guessed it, attach the cap to the cup. This is your game piece.



5. Place all game pieces at the start of the track, before the first game board part.

GOAL OF THE GAME

The player who first moves across the finishing line wins the game. When your ice cube melts, you're out of the game. If there is only one player left in the race, they win, no matter how far their game piece is from the finishing line.

STEPS OF THE GAME

The youngest player begins, all other players take turns in clockwise order. Whenever it's your turn, play one of your cards. Choose if you want to use the card to **attack** (top half of the card) or for **moving** (bottom half). In each of your turns you can either attack **or** move a game piece. You are not allowed to use both halves of a card.



Put all played cards in a discard pile, face up. At the end of your turn, draw cards from the face down pile until you again have **4 cards** in your hand. If the pile is empty, shuffle the pile of discarded cards and use them to create a new face down pile.

PLAYING A CARD TO ATTACK

Choose a player you want to attack. The picture on the card shows you the type of attack. You can find a description of all 7 different attack types at the end of this manual.

DEFLECTING AN ATTACK

If you have a card in your hand with the **same picture** as the card that attacks you, you can counter and deflect that attack. Play the corresponding card and choose a new player as target for the attack. If you want to take revenge, you may choose the attacking player as target.

The new target also has the option to deflect the attack. Repeat this process until a targeted player doesn't have any corresponding cards left or chooses not to play any. That player is hit by the attack. Whoever played the most recent card, carries out the attack.

Example: Karen plays a 'water bath' card to attack Tom. Tom also plays the 'water bath' card and deflects the attack to Mary. Mary also plays a 'water bath' card and deflects it back to Tom. Tom has no card that can defend him and is hit by the attack. Mary played the last card, so she dunks Tom's ice cube in the bowl of water.

PLAYING A CARD FOR MOVING

First, choose if you want to move your own game piece or that of another player. Blue numbers move a game piece that many spaces towards the finishing line. Red numbers move the game piece in the opposite direction.

Important: Each space can only be occupied by **one** game piece. Occupied spaces **never** count while moving (forward or backward), they're just skipped.

SPECIAL SPACES



Movement space: When a game piece stops its movement on a space with a number, it is immediately moved that many spaces towards the finish line or in the opposite direction. Again, occupied spaces are skipped. **Important:** If that game piece again lands on a movement space, that space is ignored.



Lava space: When a player lands on a lava space, reveal the top card of the draw pile. That player is immediately hit by **that card's attack and** cannot deflect it! That attack is carried out by the player sitting to their left.



Ice space: For as long as a game piece stays on an ice space, it can't be the target of any attacks. You can't play or deflect any attacks on that game piece. However, the game piece may still be moved by other players in either direction.

Example: Mary plays the red 2. She moves Tom's game piece back 2 spaces. Tom lands on a lava space and must reveal the top card from the draw pile. The card shows the 'water bath'. Karen sits on Tom's left and dunks his ice cube in the water.

END OF THE GAME

There are two ways the game can end:

1. If a player gets across the finishing line, they win and the game ends.
2. If an ice cube melts completely during the game, its owner is out. Remove their game piece from the board. If there is only one player remaining, they win the game.

ADDITIONAL NOTES

- **Important:** Please don't eat or lick the salt. Don't bring it into contact with your eyes or open wounds. For hygienic reasons it is important to dispose of it after the game.
- During the game your cup will slowly fill with water. Just pour it into the bowl occasionally.
- The game comes with 8 cups. That way you can play 2 games in a row. To prepare more ice cubes, feel free to use your own ice cube molds and that all ice cubes have the same shape. Just make sure to measure 6 ml of water with the pipette.

- If you are playing on a hot summer day, we recommend shortening the track. Depending on temperature, only use 3 or 4 track parts.
- Make sure to rinse the cups and caps after playing and wipe them dry before putting them back into the box.

ATTACKS



Polish: Take the game piece of the attacked player and rub your thumb over their ice cube. The attacked player must quickly count as follows: “One ice cube, two ice cubes, three ice cubes, . . .” etc. When they reach “ten ice cubes,” stop and replace the game piece on the track.



Squeeze: Take the attacked ice cube from the game piece and make a fist around it. The attacked player must quickly count: “One ice cube, two ice cubes, three ice cubes, . . .” etc. When they reach “ten ice cubes,” stop and replace the game piece on the track.



Hot breath: Take the game piece of the attacked player and form a hollow around it with your hands. Breathe into the hollow. The attacked player must quickly count: “One ice cube, two ice cubes, three ice cubes, . . .” etc. When they reach “ten ice cubes,” you stop and replace the game piece on the track.



Cold shower: Fill the pipette with 3 ml of water. Drip the water over the attacked ice cube.



Guessing game: Take the attacked ice cube from its cap and hide it under the table in your left or right hand by making a fist around it. Then hold your fists over the table. The attacked player must guess which fist holds their ice cube. If they guess correctly, they get their ice cube. If not, you repeat the game.



Thawing salt: Take a pinch of salt between thumb and index finger and spread it over the attacked ice cube.



Water bath: Dunk the attacked ice cube in the bowl of water. Then the attacked player uses their cap to fish out their ice cube from the bowl.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Ltd
Unit 1, Avonbury Business Park
Howes Lane BICESTER
OX26 2UB, GB

Ravensburger USA, Inc.
One Puzzle Lande
Newton, NH 03858
USA
www.ravensburger.com



Ravensburger

COOL Runnings

NL

Een ijskoud wedstrijdspel voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Olivier Mahy • Illustratie: Lusipa Salmon (lemonade) • Redactie: Daniel Greiner

SPELMATERIAAL

- 4 gekleurde bakjes: blauw, geel, groen en roze
- 8 ijsblauwe bekertjes
- 60 speelkaarten
- 5 vierkante spelbordstukken
- 1 spelborddeel “finish”
- 1 pipet



SPELVOORBEREIDING

Belangrijk: Om “Cool Runnings” te spelen, heeft iedere speler een ijsblokje nodig. Laat een volwassene je helpen om dit voor te bereiden.

Vul de bekertjes met 6 ml water. Gebruik gewoon de pipet, om twee keer 3 ml af te meten. Zet de bekertjes dan in een vriesvak of een vriezer. Na 2-3 uur is het water bevroren en kunnen jullie beginnen met de opbouw van het spel.

1. Maak van de 5 **spelbordstukken** een toevallige baan in het midden op tafel. Leg de finish aan een uiteinde van de baan.
2. Schud de 60 **speelkaarten** en maak een blinde stapel. Iedere speler pakt 4 kaarten en neemt die in de hand. Laat je handkaarten niet aan de andere spelers zien.

3. Als extra in het spel heb je nodig een klein **schoteltje met kraanwater** en 1 theelepel vol **zout**. Zet ze beide naast de baan. **Tip:** leg bovendien een kleine **handdoek** klaar, om jullie handen tijdens het spelen droog te maken.

4. Iedere speler krijgt een **bekertje met ijsblokjes** en een **bakje** in een kleur naar keuze. Haal het ijsblokjes voorzichtig uit het bekertje en leg het in jullie bakje. Zet het bakje boven op jullie bekertje. Dat is jullie speelfiguur.



5. Zet alle speelfiguren aan het begin van de baan voor het eerste spelbordstuk.

DOEL VAN HET SPEL

Wie als eerste over de finish gaat, wint. Een speler van wie het ijsblokjes onderweg smelt, valt af. Blijft daardoor maar één speler over, dan wint deze speler – het maakt niet uit hoever zijn speelfiguur van de finish verwijderd is.

SPELVERLOOP

De jongste speler mag beginnen. Daarna wordt met de klok mee om de beurt gespeeld. Wie aan de beurt is, speelt een handkaart uit. Kies bij het uitspelen, of je de kaart als **aanval** (bovenste kaartenhelft) of **beweging** (onderste helft) wilt gebruiken. Je kunt in iedere beurt **of** aanvallen of een figuur zetten. Beide kaartenhelften gebruiken mag niet.



Verzamel de uitgespeelde kaarten op een open aflegstapel. Aan het einde van je beurt pak je van de blinde stapel zoveel kaarten tot je weer **4 kaarten** in je hand hebt. Is de stapel op, dan schud je alle kaarten van de aflegstapel en maak je een nieuwe blinde stapel.

KAART ALS AANVAL UITSPIELEN

Kies een willekeurige speler uit, die je wilt aanvallen. Het plaatje op de uitgespeelde kaart laat zien, om welke aanval het gaat. Een beschrijving van de 7 verschillende aanvallen vind je aan het einde van de handleiding.

AANVAL DOORGEVEN

Je kunt een aanval op jezelf afweren en doorgeven, mits je een handkaart met **hetzelfde plaatje** hebt. Speel daarvoor de passende kaart uit en kies een nieuwe speler als doel van de aanval. Je mag de aanval ook teruggeven, dus de speler kiezen die je zojuist heeft aangevallen.

De nieuw aangevallen speler heeft ook de mogelijkheid om de aanval door te geven. Zo spelen jullie aanvallen heen en weer, tot een speler geen passende kaart meer heeft of wil uitspelen. Deze speler wordt door de aanval getroffen. Wie de laatste kaart heeft uitgespeeld, voert de aanval uit.

Voorbeeld: Karin speelt een kaart met “waterbad” uit, om Tom aan te vallen. Tom speelt ook een “waterbad” uit en geeft de aanval door aan Marit. Ook Marit speelt een “waterbad” uit en geeft de aanval terug aan Tom. Tom heeft geen passende kaart meer en wordt door de aanval getroffen. Aangezien Marit de laatste kaart heeft uitgespeeld, kiept ze Toms ijsblokjes in het water.

KAART ALS BEWEGING UITSPILEN

Kies eerst, of je je eigen speelfiguur of die van een andere speler wilt bewegen. Blauwe getallen bewegen een figuur het overeenkomstige aantal velden in de richting van de finish, rode getallen daarentegen gaan achteruit.

Belangrijk: Op ieder speelveld kan maar één speelfiguur staan. Bezette velden worden bij het bewegen (vooruit evenals achteruit) **nooit** meegeteld en er wordt gewoon overheen gesprongen.

SPECIALE SPEELVELDEN



Bewegingsveld: Komt een speelfiguur op een veld met een getal, dan wordt deze het overeenkomstige aantal velden voor- of achteruit gezet. Ook hierbij tellen bezette velden niet mee.



Belangrijk: Is het volgende veld waar de figuur op komt, ook een bewegingsveld, dan wordt het genegeerd.



Lavaveld: Komt een speler op een lavaveld, draai dan de bovenste kaart van de blinde stapel om. De speler wordt direct door de aanval van deze kaart getroffen en kan hem **niet doorgeven!** De linker speler voert de aanval uit.



Ijsveld: Zolang een speelfiguur op een ijsveld staat, kan hij niet worden aangevallen. Jullie kunnen geen aanvallen op deze figuur uitspelen of doorgeven. Bovendien kan de figuur niet door de spelers voor- of achteruit gezet worden.

Voorbeeld: Marit speelt een rode -2 uit. Daarmee beweegt ze de speelfiguur van Tom 2 velden achteruit. Tom komt op een lavaveld en moet de bovenste kaart van de stapel omdraaien. Op de kaart staat het "waterbad". Karin zit links van Tom en kiept zijn ijsblokje in het water.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1. Komt een speler over de finishlijn, dan heeft deze speler gewonnen en het spel is afgelopen.
2. Smelt een ijsblokje tijdens het spel helemaal, dan valt zijn eigenaar af. Haal de speelfiguur in dit geval van het spelbord. Vallen alle spelers behalve eentje af, dan is het spel ten einde. Wie als laatste overblijft, wint.

BELANGRIJKE TIPS

- **Belangrijk:** Het zout niet eten of aflikken. Breng het niet in contact met de ogen of open wonden. Verwijder het zout om hygiënische redenen na het spelen.
- Komt er tijdens het spel water in jullie bekertjes, kiep het dan gewoon steeds weer in de kom.
- Er zitten 8 bekertjes bij het spel, zodat jullie direct twee partijen achter elkaar kunnen spelen. Om nog meer ijsblokjes voor te bereiden, kunnen jullie ook eigen ijsblokvormen gebruiken. Meet ook dan met de pipet 6 ml af.

- Spelen jullie op een warme zomerdag buiten, dan raden wij jullie aan, de baan korter te maken. Leg afhankelijk van de temperatuur maar 3 of 4 stukken uit.
- Spoel de bekertjes en bakjes na het spelen af en droog ze af, voordat je ze weer in de doos doet.

AANVALLEN



Oppoetsen: Pak de speelfiguur van de aangevallen speler en wrijf met je duim over het ijsblokje in het bakje. De aangevallen speler moet snel tellen: “één ijsblokje, twee ijsblokjes, drie ijsblokjes, ...” enz. Zodra hij “tien ijsblokjes” bereikt, stop je en zet je de speelfiguur terug op het veld.



Uitpersen: Pak het aangevallen ijsblokje uit zijn bakje en maak een vuist om hem heen. De aangevallen speler moet snel tellen: “één ijsblokje, twee ijsblokjes, drie ijsblokjes, ...” enz. Zodra hij “tien ijsblokjes” bereikt, stop je en zet je de speelfiguur terug op het veld.



Hete adem: Pak de speelfiguur van de aangevallen speler en maak van je handen een holletje om het ijsblokje heen. Adem er nu in. De aangevallen speler moet snel tellen: “één ijsblokje, twee ijsblokjes, drie ijsblokjes, ...” enz. Zodra hij “tien ijsblokjes” bereikt, stop je en zet je de speelfiguur terug op het veld.



Koude douche: Vul de pipet met 3 ml water uit de kom. Druppel dit over het aangevallen ijsblokje.



Raadspel: Pak het aangevallen ijsblokje uit zijn/haar bakje en verstopt het onder de tafel in je linker of rechter hand, door een vuist te maken. Houd je vuisten zichtbaar boven de tafel. De aangevallen speler moet raden in welke vuist het ijsblokje zit. Raadt hij goed, dan gaat het ijsblokje terug in zijn bakje. Raadt hij fout, dan herhalen jullie het spel.



Strooizout: Pak een snuffje zout tussen duim en wijsvinger. Strooi het over het aangevallen ijsblokje.



Waterbad: Kiep het aangevallen ijsblokje in de waterkom. De aangevallen speler moet zijn blokje er vervolgens met behulp van zijn bekertje uit vissen.

© 2018 Ravensburger Spielevierlag

Ravensburger B.V.
Postbus 289
NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA
BITM Atomiumsquare Box 357
B-1020 Brussel - Bruxelles
www.ravensburger.com



Ravensburger