



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 **récupéré 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 :

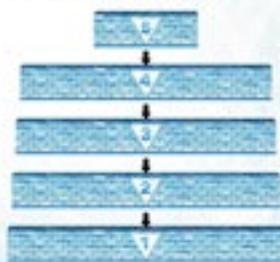
- Chaque joueur, en commençant par le Surveillant, prend 1 carte de la pioche des cartes poisson pour **chaque** carte d'identité qu'il a. Le Surveillant recevra toujours 1 carte poisson pour sa propre carte d'identité, plus une carte poisson supplémentaire pour chaque carte d'identité récupérée. Un 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...

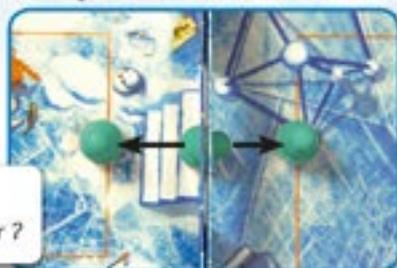
Important ! Il se peut que votre manchot passe complètement par la porte puis revienne sur ses pas et reste coincé dans l'encadrement. Dans ce cas, le fait d'être passé complètement par la porte **compte** et vous pouvez donc prendre votre poisson ainsi qu'une carte.

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.

Ouuups !



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 replacé 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 : Stéphane Athimon
Relecture des règles françaises :
Natacha Athimon-Constant

BRAIN GAMES



www.brain-games.com

Auteur : Brian Gomez
Illustrations : Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA,
Bruņinieku 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 Škulcovniks, Alise Miņņekova,
Anna Feipiņa, Barduchi, Dora Grasmane,
Eduards Ignatjevs, Elina Zaķe, Emils Endeļe,
Hellevi Talmaa, Ieva Bernauska,
Ize 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,
Oskars Veilands, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš,
Reins Grants, Rita Stieģele, Roberts Zilvers,
Silvija Krasta, Toms Grasmanis, Toms Vāvere.

© 2018 Brain Games Publishing SIA