

Brian Gomez

ICE COOL 2



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



ICECOOL2

von Brian Gomez mit Illustrationen von Reinis Pētersons

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten



ICECOOL2 wird im Wesentlichen genauso gespielt wie das originale ICECOOL, hat aber neue Fischkarten mit speziellen Herausforderungen. Wenn du ICECOOL schon gespielt hast, dann gehe direkt zur Seite 7, dort stehen neue Regeln. Besitzt du auch ICECOOL, dann lies dir das separate Regelheft "Kombinationen von ICECOOL und ICECOOL2" durch. Dort findest du tolle neue Spielmöglichkeiten, indem du beide Spiele miteinander verbindest.

INHALT



4 Pinguin-Schnippfiguren



5 Boxen
(die Räume)



16 Fische
(in 5 Farben)



54 Fischkarten
(mit 1, 2 oder 3 Siegpunkten)



4 Pinguinkarten



4 Pinguin-Ausweise

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 bzw. 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 weißen 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.

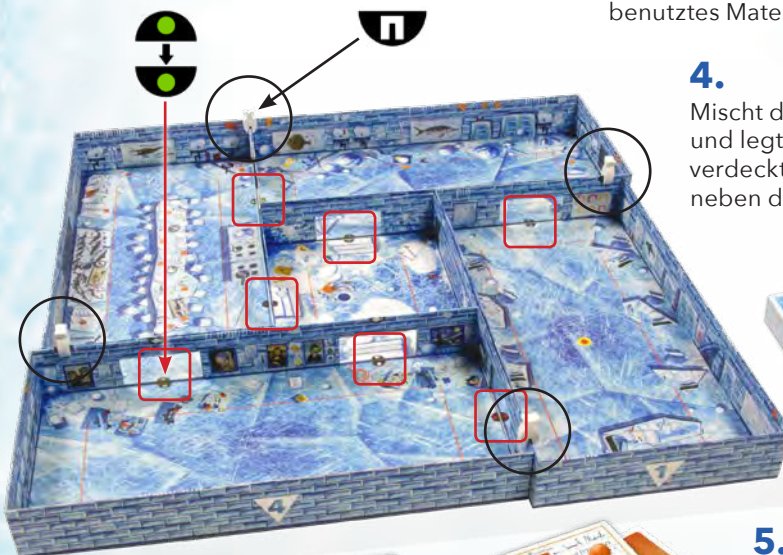
4.

Mischt die Fischkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Spielfläche.



5.

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



VOR DEINEM ALLERERSTEN SPIEL

Hallo, 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.



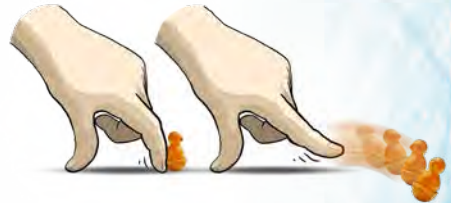
Wenn du deinen Pinguin in gerader Linie schnippen möchtest, hältst du deinen Finger direkt hinter die Mitte der Figur. Dann drückst du die Figur mit dem Finger kräftig nach vorne.



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 (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 orange-farbenen Linie. Das Platzieren der Läufer wird weiter unten beschrieben.

Phase 2 - Spielen einer Runde

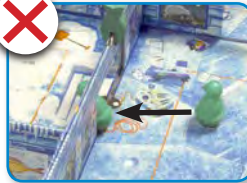
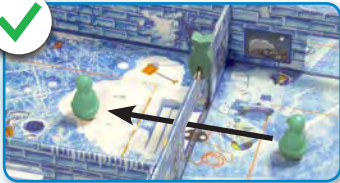
Und los geht's! Die Runde wird im Uhrzeigersinn gespielt, der linke Nachbar des Fängers beginnt. In einem Spiel mit 4 Spielern ist die Reihenfolge also: Läufer - Läufer - Läufer - Fänger usw., bis die Runde zu Ende ist.

Ein Zug besteht aus dem 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.

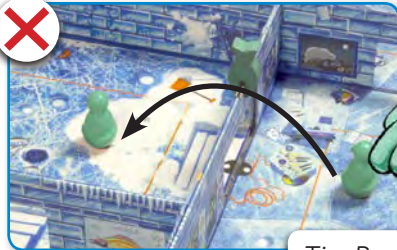
Achtung: Steht dein Pinguin in der ersten Runde nach dem Schnippen immer noch oder wieder auf dem roten Punkt, wiederholst du deinen Schnipp, bis dein Pinguin den roten Punkt verlassen hat.

Was in einem Zug passieren kann

- Wird ein Pinguin **vollständig** durch eine Tür geschnippt, über der ein Fisch seiner Farbe steckt, nimmt der Läufer diesen Fisch und zieht die oberste Karte vom Kartenstapel. 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 in seinem Zug 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.



Die Fischkarten mit den Werten "1" und "2"

Die Schlittschuhe

Wenn du **zwei Fischkarten mit dem Wert "1"** hast, darfst du sie am Ende deines Zuges aufdecken. Du bekommst einen Extrazug und darfst deinen Pinguin erneut schnippen. 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" besitzt und aufdeckst.

Schlittschuhe können sowohl die Läufer als auch der Fänger benutzen.



Die Spezialaufgaben

Jede **Fischkarte mit dem Wert "1"** hat zusätzlich eine spezielle Aufgabe für dich, die dir weitere Siegpunkte einbringt, wenn du die Aufgabe erfüllst.

Es gibt drei Spezialaufgaben:

- Schnippe deinen Pinguin über eine Wand hinweg in einen angrenzenden Raum. Dein Pinguin muss in diesem Raum nicht stehen bleiben, er kann seine Bewegung auch in einem anderen Raum beenden.
- Schnippe deinen Pinguin in einer Bewegung durch mindestens zwei Türen.
- Schnippe deinen Pinguin zuerst gegen mindestens eine Wand, bevor sich der Pinguin danach durch eine Tür bewegt.

In deinem Zug darfst du nur eine Aufgabe erfüllen und musst vor dem Schnippen deutlich ansagen, welche Aufgabe du erfüllen möchtest. Hast du die angesagte Aufgabe erfüllt, decke die entsprechende Fischkarte mit dem Wert "1" zum Beweis auf und ziehe zur Belohnung eine zusätzliche Fischkarte vom Stapel. Hast du die Aufgabe nicht erfüllt, deckst du keine Fischkarte auf.

*Denk dran! In deinem Zug kannst du nur **eine Spezialaufgabe** erfüllen!*

Wichtig! Wenn du eine Fischkarte mit dem Wert "1" zur Erfüllung einer Aufgabe genutzt hast, kannst du die gleiche Karte nicht für einen Extrazug nutzen. Dies gilt auch umgekehrt.

Stecke einen Fisch um

Besitzt du **zwei Fischkarten mit dem Wert "2"**, darfst du beide vor deinem Zug aufdecken und sofort einen Fisch beliebiger Farbe über einer Tür wegnehmen und über **jeder** anderen Tür wieder aufstecken. Ausgenommen beim Aufstecken sind die Türen des Raumes, in dem der Pinguin der gleichen Farbe steht.



Beispiel: Ist der orangefarbene Pinguin in dem kleinen quadratischen Raum, kann einer seiner Fische nicht über eine der drei Türen gesteckt werden, die aus dem kleinen quadratischen Raum herausführen. Aber jede andere Tür kann für den orangefarbenen Fisch genutzt werden.

Wichtig: Nutzt du deine Fischkarten zum Umstecken, für die Spezialaufgaben oder einen Extrazug, musst du sie nicht abgeben. Du behältst sie und bekommst am Ende des Spiels die aufgedruckten Siegpunkte.

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.

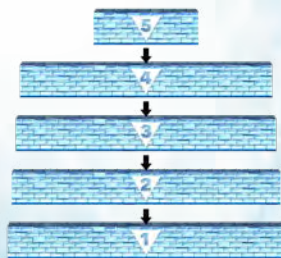
Wenn eine Runde beendet ist:

- 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 ihren Ausweis in dieser Runde noch besitzen.
- Alle Spieler nehmen ihren Pinguin, ihren Ausweis und ihre drei Fische für die nächste Runde zu sich.
- 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. Besondere Regeln für das Spiel zu zweit stehen auf der Seite 11. Zählt die Siegpunkte auf den gesammelten 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 diese Spieler gemeinsam.

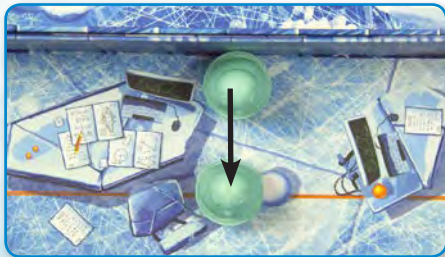
Falls ihr genug ICECOOL2 gespielt habt, steckt die Boxen in der abgebildeten Reihenfolge ineinander.



BESONDERE SITUATIONEN

Stehenbleiben vor einer Wand

Bleibt dein Pinguin dicht an einer Wand (oder Tür) stehen, darfst du ihn - vor deinem nächsten Schnipp - auf dem kürzesten Weg zur nächsten orangefarbenen Linie stellen (sodass die Linie durch die Mitte des Pinguins verläuft).



Manchmal ist die orangefarbene Linie von einem Bild verdeckt. Dann stellt euch einfach die orangefarbene 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 erhalten, muss dein Pinguin 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 orangefarbenen Linie in der Nähe erneut geschnippt werden (siehe Seite 10).



Ich werde wohl erstmal keinen Fisch kriegen ...

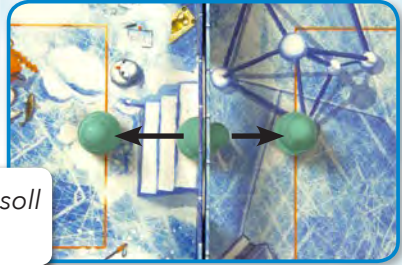
Wichtig: Es kommt vor, dass dein Pinguin erst vollständig durch eine Tür läuft, sich dann aber zurückdreht und doch noch in der Tür steckenbleibt. In diesem Fall zählt das Durchqueren der Tür und du darfst dir den Fisch (und eine Karte) nehmen.

Wenn du in einer Tür steckenbleibst

- Siehst du beim Blick von oben auf beiden Seiten der Tür einen Teil deines Pinguins, darfst du dir aussuchen, in welchem der beteiligten Räume du den Pinguin auf die nächste orangefarbene Linie stellst.



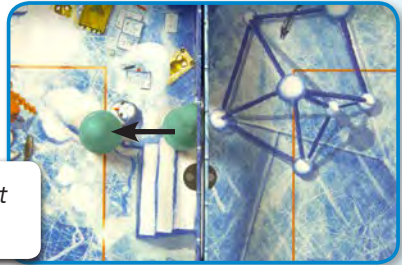
Welchen Raum soll ich nehmen?



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



Okay, hier ist es klar!



Zusammenfassung: Das bedeutet, dass du nicht sofort deinen Pinguin im nächsten Zug durch die Tür schnippen kannst, um den Fisch zu erhalten. Wenn du in einer Tür steckenbleibst, musst du den Pinguin in deinem nächsten Zug erstmal auf eine orangefarbene 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, wie 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 fünf Boxen fliegt), wird er an die Stelle gestellt, an der er zu Beginn dieses Zuges stand. Du erhältst keine Fische oder Karten. Dein Zug ist beendet, es sei denn, du nutzt zwei Karten mit dem Wert "1" für einen Extrazug. Bringt ein anderer Pinguin deine Figur dazu, die Spielfläche zu verlassen, stellt er 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 ICECOOL2 auch gut zu zweit spielbar ist? Und ob! Es gibt nur ein paar kleine 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 in diesem Fall auch keinen Extrazug (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 erhalten 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!

DIE SIEGPUNKTE BEI EINEM TURNIER

Wenn du mit deinen Freunden ein ICECOOL2-Turnier veranstalten möchtest, dann schlagen wir dir die Siegpunktvergabe vor, die wir bei den offiziellen ICECOOL-Turnieren anwenden. Die Turnierabrechnung ist einfacher und weniger zeitaufwändig, weil die Zahlen auf den Fischkarten keine Bedeutung haben.

- Bei der Spielvorbereitung ist es nicht notwendig, die Fischkarten zu mischen.
- Jedesmal wenn ein Läufer seinen Pinguin durch eine Tür schnippt, nimmt er sich seinen Fisch und die oberste Karte des Stapels. Welche Fischkarte er zieht, ist bedeutungslos, jede Fischkarte zählt einen Siegpunkt.
- Das Gleiche gilt für die Ausweise. Jeder Ausweis im Besitz eines Spielers (fremder oder eigener) zählt einen Siegpunkt.
- Da die Werte auf den Fischkarten nicht beachtet werden, werden auch die Fähigkeiten und Aufgaben auf den Karten nicht beachtet und können auch nicht genutzt werden.
- Am Ende des Spiels hat der Spieler mit den meisten Punkten gewonnen. Bei einem Gleichstand bei der höchsten Punktzahl gibt es mehrere Gewinner.



**ICECOOL
Video:**



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

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš, Agnis Škuškovniks, Alise Mišņekova, Anna Peipiņa, Barduchi, Dora Grasmāne, Eduards Ignatjevs, Elīna Zaķe, Emīls Endeļe, Hellevi Talimaa, Ieva Bernauska, 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 Miliūnē, Oskars Veilands, 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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

ICECOOL + ICECOOL2



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM





*Such dir eine Variante
und einen Bauplan
aus und los geht's!*

Sowohl ICECOOL als auch ICECOOL2 kann man klasse für sich spielen. Habt ihr sogar beide Spiele, könnt ihr sie miteinander kombinieren und damit doppelten Spaß haben. Ihr könnt die beiden Spiele auf unglaublich viele Arten miteinander kombinieren. Probiert es aus!

Wir zeigen euch hier einige unserer Lieblingsvarianten und wie man mit bis zu 8 Spielern gleichzeitig spielen kann! Habt ihr weitere tolle Ideen, wie man die Spielmaterialien kombinieren kann? Dann teilt sie gleich mit der Community unter dem Hashtag #playicecool.



ALLE FISCHKARTEN KOMBINIEREN

Ihr habt jetzt zwei Sätze Fischkarten. Mischt sie einfach zusammen und spielt mit einem großen Stapel.

Solltet ihr die Karten später einmal auseinander sortieren wollen, achtet bitte auf die untere rechte Ecke: Auf den ICECOOL2-Karten findet ihr dort eine 2.



DAS GRUNDSPIEL MIT 5 ODER MEHR SPIELERN

Wenn ihr das Grundspiel mit 5 Spielern spielen wollt, könnt ihr die gleichen Regeln verwenden, die auch für 2 bis 4 Spieler gelten. Wollt ihr mit 6 oder mehr Spielern spielen, dann beachtet bitte diese zusätzlichen Regeln:



- Es gibt jetzt zwei Fänger. Sie spielen zwar nicht zusammen, aber sie versuchen beide, die Läufer zu erwischen.
- Vor der ersten Runde sucht sich jeder von euch eine Farbe aus. Danach lost ihr die Spielerreihenfolge aus. Nehmt dazu alle Pinguinkarten und mischt sie. Legt sie offen im Kreis um den Spielplan herum aus. Nun seht ihr, wann welcher Spieler an der Reihe ist.
- Die ersten beiden Spieler sind in der ersten Runde die Fänger. In der zweiten Runde sind die nächsten beiden Spieler die Fänger usw.
- Beide Fänger starten in der gleichen Box. Erst platziert der erste Spieler seinen Pinguin, danach der zweite Spieler. Nachdem alle Läufer ihren Zug beendet haben, sind die Fänger auf die gleiche Weise an der Reihe.
- Die Runde endet entweder, wenn es ein Läufer geschafft hat, seine drei Fische einzusammeln, oder wenn die Fänger alle Ausweise einkassiert haben. Jeder Fänger erhält nur Punkte für die Ausweise, die er selbst einkassiert hat.
- Spielt so viele Runden, bis jeder von euch einmal Fänger gewesen ist (3 Runden bei 6 Spielern, 4 Runden bei 7 und 8 Spielern). In der letzten Runde eines Spiels zu siebt ist der 1. Spieler noch ein weiteres Mal zusammen mit dem 7. Spieler Fänger.

DAS GROSSE WETTRENNEN

Für 2-8 Spieler in Teams zu je 2 Spielern

Das Große Wettrennen folgt bis auf die folgenden Ausnahmen den Regeln des Grundspiels:

Spielziel

Seid das erste Team, das alle Fische seiner Farbe eingesammelt hat, und schnippt beide Pinguine ins Ziel.



Aufbau

1. Entscheidet euch für einen Bauplan (siehe ab Seite 6) und steckt die Boxen entsprechend zusammen.
2. Teilt euch in Teams zu je zwei Pinguinen auf. Ihr könnt entweder alleine spielen und zwei Pinguine kontrollieren oder ihr tut euch mit einem anderen Spieler zusammen und kontrolliert eure beiden Pinguine gemeinsam.
3. Bestimmt zufällig die Reihenfolge der Teams. Legt die Pinguinkarten so bereit, dass sie nach Teams gruppiert sind und die Reihenfolge darstellen. Wenn zwei Spieler in einem Team zusammen spielen, dann sind sie abwechselnd für ihr Team am Zug.
4. Alle Fische eines Teams werden gleich behandelt - egal, welche Farbe sie haben. Steckt je einen Fisch eures Teams an die im Bauplan vorgegebenen Stellen.
5. Die Ausweise und die Fischkarten werden in dieser Variante nicht benötigt. Legt sie zurück in die Schachtel.

Spielablauf

- Wenn euer Team am Zug ist, entscheidet ihr, welcher eurer Pinguine geschnippt werden soll, und schnippt ihn. Danach ist das nächste Team an der Reihe.



- Du kannst dich entscheiden, den gleichen Pinguin, den dein Mitspieler im vorherigen Zug geschnippt hat, erneut zu schnippen. Es ist nicht nötig, den zweiten Pinguin eures Teams jetzt schon ins Spiel zu bringen. Ihr könnt eure Strategie so aussuchen, wie ihr wollt.
- Du musst dich mit dem zweiten Spieler deines Teams immer abwechseln, wenn euer Team am Zug ist.

Beispiel: Spieler 1 von Team A fängt an, danach ist Spieler 1 von Team B am Zug. Jetzt ist Team A wieder am Zug und Spieler 2 ist dran, er darf aber den gleichen Pinguin wieder schnippen, wenn er das möchte.

- Beide Spieler eures Teams dürfen alle Fische eurer Farben einsammeln. Sie werden in allen Belangen behandelt, als seien sie identisch.

Beispiel: Team A hat den gelben und den blauen Pinguin. Wenn der blaue Pinguin durch eine Tür geschnippt wird, darf er auch einen gelben Fisch einsammeln.

- Wenn du einen Pinguin eures Teams durch eine Tür mit einem Fisch eures Teams schnippst, nimmst du den Fisch zu euch, um anzuzeigen, dass ihr ihn eingesammelt habt. Eine Fischkarte zieht ihr nicht.
- Nachdem ihr alle eure Fische eingesammelt habt, müssen sich eure beiden Pinguine in der Box mit dem Ziel befinden, um zu gewinnen. Das Ziel ist auf dem Bauplan eingezeichnet.



Gewinner

Nachdem es eines der Teams geschafft hat, alle seine Fische einzusammeln **und** beide Pinguine in die Box mit dem Ziel zu bringen, geht das Spiel noch so lange weiter, bis alle Teams gleich oft am Zug waren.

Falls kein anderes Team es schafft, alle Fische einzusammeln und beide Pinguine ins Ziel zu bringen, gewinnt das erste Team alleine.

Erfüllen mehrere Teams die Bedingung, teilen sie sich den Sieg.

NEUE BAUPLÄNE

Die folgenden Baupläne funktionieren jeweils für 2 bis 8 Spieler. Stört euch nicht daran, wenn einzelne Türen oder Punkte nicht exakt übereinanderliegen. Das Spiel wird trotzdem problemlos funktionieren.

Beachte: Wenn dein Pinguin seinen Zug aus irgendeinem Grund außerhalb des Spielplans beendet, dann wird er wieder auf die Stelle gestellt, wo er zu Beginn deines Zuges stand.

Falls einer deiner Pinguine den Tisch berührt, auch wenn es nur ein kleines bisschen ist, dann gilt der Pinguin als aus dem Spiel und wird wieder auf die Stelle gestellt, auf der er zu Beginn deines Zuges stand.



Die Symbole auf den Bauplänen



Startfeld der Läufer
im Grundspiel



Startfeld der Fänger
im Grundspiel



Positionen der Fische
im Grundspiel



An diese Stellen werden die
weißen Fische gesteckt.



Startfeld in
Das Große Wettrennen



Zielfeld in
Das Große Wettrennen



Positionen der Fische in
Das Große Wettrennen

Einfache Baupläne

Bauplan 1: Der Kindergarten



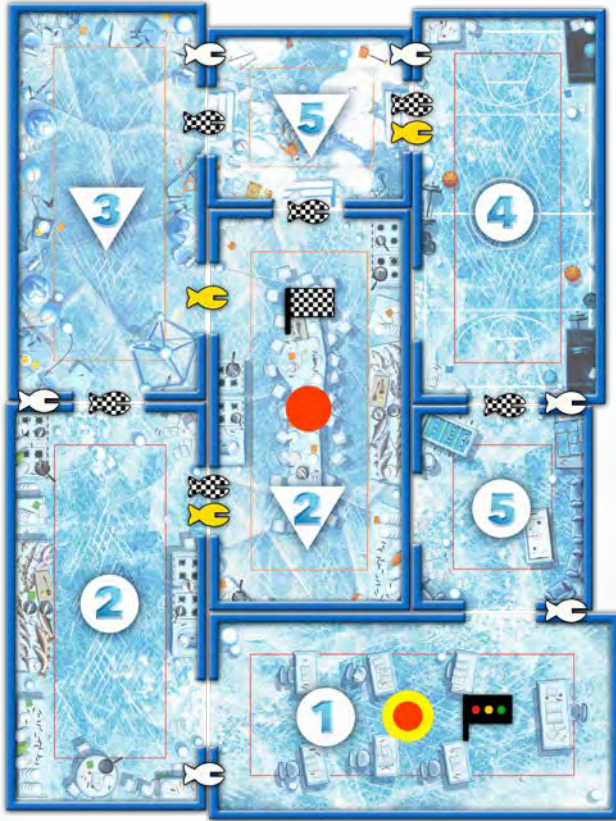
Dieser Bauplan funktioniert super für das ICECOOL-Grundspiel mit wenigen Spielern. Auch **Das Große Wettrennen** kann man hier klasse spielen. Hier habt ihr ein schnelles und einfaches Spiel.

Bauplan 2: Die große Thunfisch-Universität



Dieser Bauplan eignet sich besonders für viele Spieler. Er ist der einzige Bauplan, bei dem alle 10 Boxen verwendet werden. Das Spiel wird dadurch deutlich länger.

Bauplan 3: Das Schulfest



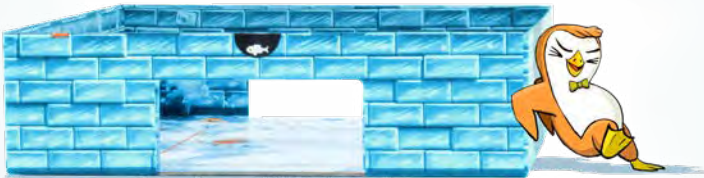
Dieser Bauplan ist eine Erweiterung
des ursprünglichen Spieldaufbaus.

Baupläne für Fortgeschrittene

Diese fortgeschrittenen Baupläne führen die neue Mechanik „Rutschende Boxen“ ein.

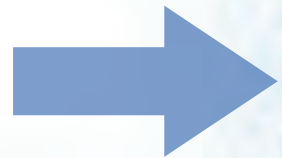
Rutschende Boxen

- Immer bevor ihr am Zug seid, dürft ihr bestimmte Boxen verschieben. Welche Boxen das sind, ist von Bauplan zu Bauplan unterschiedlich. In jedem Zug dürft ihr nur eine Box verschieben. Verschiebbare Boxen dürft ihr in eine beliebige Position bewegen.
- Verschiebt die Boxen vorsichtig, sodass die Pinguine nicht verrutschen. Sollte sich doch einmal ein Pinguin bewegen, versucht seine Position so gut wie möglich wiederherzustellen.
- Sollte ein Pinguin in einer Tür feststecken und so das Verschieben blockieren, dann versetzt ihn auf den nächstgelegenen Punkt auf einer roten oder orangefarbenen Linie.
- Fische, die du mit Hilfe von zwei Fischkarten mit dem Wert „2“ umsteckst, dürfen niemals das Verschieben einer Box behindern.




Bauplan 4: Die Eisberg-Allee

- Ihr dürft die beiden Boxen mit der Nummer 5 verschieben.
- Am Anfang des Spiels werden beide Boxen noch durch Fische blockiert. Ihr dürft sie erst verschieben, wenn diese Fische eingesammelt wurden.

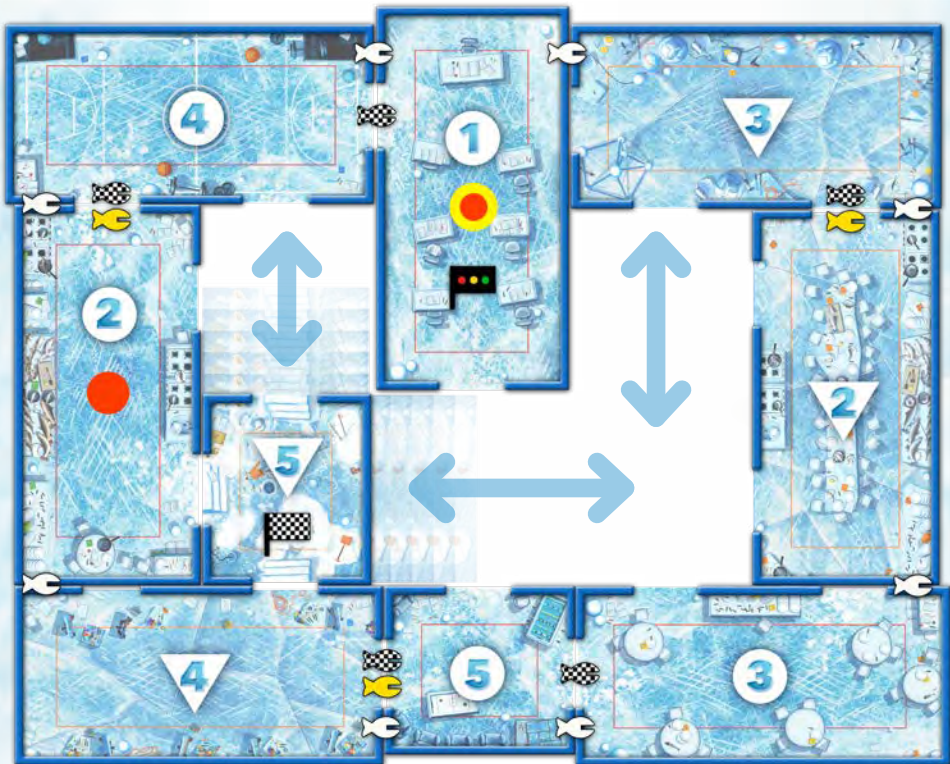




Bauplan 5: Das bewegliche U

Ihr dürft nur die Box  aus ICECOOL2 verschieben.

Ist dir schon aufgefallen, dass in der Box, die du verschieben darfst, auch das Ziel ist?



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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de