

ICECOOL™



לצפייה בסרטון המשחק
סרקו את הקוד.



המשחק מכיל:

5 תחתיות קופסא בגדלים שונים (חדרים)



4 פינגוונים



16 דגים מעץ - 4 לבנים
1-3 מכל צבע



45 קלפי דגים



4 קלפי תמונה



4 קלפי תעודת זהות

אתה לא תאמין! הפינגוונים האלו הם סקרנים מאוד. אם ההקפצה שלך טובה מספיק, הם יכולים להחליק לא רק ישר, אלא גם לעשות סיבובים ואפילו לקפוץ מעל קירות. בכל סיבוב, פינגווין אחד הוא התופס והפינגוונים האחרים הם הרצים. כל שחקן יצטרך להשתמש במיטב כישוריו. עליכם להיות זריזים ומדויקים, על מנת להשיג את מירב הנקודות במשחק המהנה והמרגש הזה. משחק 3D - קופסא בתוך קופסא. זה לא סתם COOL, זה ICECOOL!

הסיפור



היצרן: BRAIN GAMES
משחק בישראל ע"י "הולומדיה טכנולוגיות בע"מ", דוד נבון 5 מושב מגשימים.
ח.פ. 512810284 | טלפון: 03-9082800
geoni@nur.co.il | geoni.co.il
כל הזכויות שמורות לחברה, אין להעתיק, לשכפל או לעשות כל שימוש לא רשמי במוצר ללא אישור החברה. ארץ יצור: סין, יש לשחק בליווי מבוגר. אין להכניס חלקים לפה. לא רעיל. אזהרה לא מתאים לילדים שגילם פחות מ-3 שנים. סכנת חנק! יש לרוק חומרי אריזה לפני מתן המשחק לילד.



מבוא

בכל סיבוב אחד השחקנים לוקח את תפקיד התופס. מטרתו לתפוס את שאר הפינגוונים (הרצים), אשר מנסים לאסוף דגים התלויים מעל הדלתות. שחקנים משיגים נקודות ניצחון כאשר הם תופסים פינגוונים אחרים או אוספים דגים. כאשר התופס תפס את כל הרצים, או שכל הרצים אספו את 3 הדגים הצבעוניים שלהם, הסיבוב מסתיים. המשחק מסתיים כאשר כל שחקן היה תופס פעם אחת. השחקן עם הכי הרבה נקודות מנצח במשחק!

הכנת המשחק - זה פשוט

1. מסדרים את 5 הקופסאות, על ידי כך שמחברים בין פתחי הדלתות, בהתאמה לנקודות שבאותו הצבע.
2. שים את 4 הדגים הלבנים על 4 המקומות המסומנים ב "ח" לבנה, בכדי להחזיק את הלוחות יחד.
3. בחר צבע, קח את הפינגווין שלך, קלף תמונה, קלף תעודת זהות ו-3 דגים מאותו הצבע. שים את קלף התמונה ותעודת הזהות שלך על השולחן לפניך ואת כל הפריטים שלא בשימוש הנח בצד.
4. ערבב את קלפי הדגים והנח אותם עם הפנים כלפי מטה, במרכז השולחן.
5. השחקן הצעיר ביותר הוא בתפקיד התופס בסיבוב הראשון.

לפני תחילת המשחק

היי, שמי ג'ן - אני רואה שאתה מוכן להתחיל במשחק. אני רוצה לעזור לך להבין איך אנחנו מחליקים, אז אני מציעה לך לעשות ריצת חימום מסביב לבית הספר. כן, ממש כמו בשיעור ספורט.

רוצה לראות כמה מהלכים מגניבים?

קח את הפינגווין שלך והנח אותו על העיגול האדום - צהוב בקופסא של הכיתה (תיבה מספר 1). תן פליק (הקפץ) עם האצבע את הפינגווין שלך מסביב לבית הספר, עד שהוא יחזור שוב לחדר הכיתה. כאשר סיימת, תן לשחקן הבא להתאמן.

טכניקת הזזה - פליק (הקפצה)

1. אם אתה רוצה שהפינגווין יזוז בקו ישר, הנח את האצבע שלך לפניו ותן דחיפה עם האצבע ממש במרכז - ואז הוא ינוע בקו ישר.

2. אם אתה רוצה שהפינגווין יחליק סביב פינות או יעשה סיבובים מטורפים, תן לו דחיפה באותו צד שאתה רוצה שהוא יסתובב, כך שאם אתה דוחף אותו בצד ימין הוא יסתובב ימינה.

3. תאמינו או לא, אבל הפינגווין יכול גם לקפוץ! תן פליק עם האצבע שלך בראשו של הפינגווין, וזה יקפיץ אותו. השתמש בזה כדי לקפוץ מעל קירות! זה מהלך חוקי וכל הילדים המגניבים עושים את זה!

מהלך המשחק

המשחק מורכב מסבבי משחק לפי מספר השחקנים (למעט במשחק של 2 שחקנים, ראה עמ' 4). בכל סיבוב שחקן אחד הוא התופס ושאר השחקנים הם הרצים. כל סיבוב מורכב משלושה שלבים.

שלב 1 - הכנת הסיבוב

1. כל שחקן מניח דג אחד מהצבע שלו בכל אחת משלושת הדלתות המסומנות בסמל עם הדג.
2. התופס מניח את הפינגווין שלו במטבח (חדר מספר 2) על המסגרת האדומה, איפה שהוא רוצה.

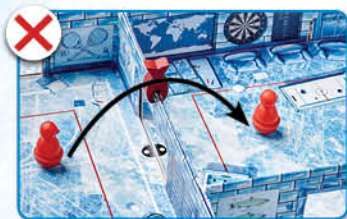
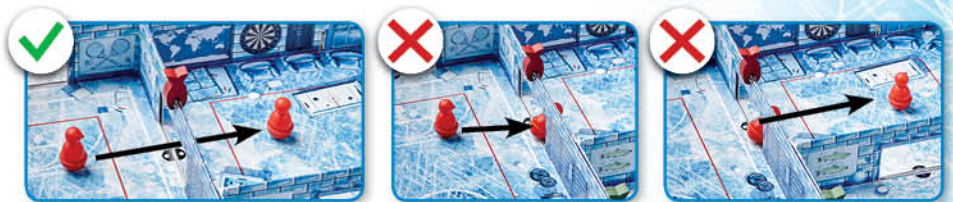
שלב 2 - סבב משחק

זה הזמן ללכת! משחקים עם כיוון השעון והשחקן שמשמאל לתופס מתחיל. במשחק עם 4 שחקנים, סדר השחקנים במשחק הוא: רץ 1- רץ 2- רץ 3- ואחרון התופס, וכך חוזר על עצמו עד שהסיבוב מסתיים. תורו של שחקן מורכב מפליק/דחיפה אחת. השחקן משמאל לתופס מתחיל את הסיבוב בהנחת הפינגווין שלו על העיגול האדום-צהוב שבמרכז חדר הכיתה (תיבה מס 1) ודוחף את הפינגווין שלו. המשחק ממשיך עם כיוון השעון, כך ששאר השחקנים עושים את אותה הפעולה. התופס מתחיל מהנקודה שבה הניח את הפינגווין במטבח. בכל סיבוב השחקן ממשיך מהנקודה שבה סיים את הסבב הקודם.

הערה! בסיבוב הראשון, אם השחקן נתן פליק/דחיפה ולא הצליח להתרחק מהעיגול האדום-צהוב או שהפינגווין נחת בחזרה על העיגול האדום-צהוב, עליו לחזור על הפליק/דחיפה עד שהוא מרחיק את הפינגווין שלו מהעיגול האדום-צהוב.

אירועים שיכולים לקרות בסיבוב:

- אם פינגווין עובר דרך דלת שמעליה יש דג בצבע שלו, הוא לוקח אותו ומושך את הקלף העליון מערמת קלפי הדגים. אתה מסתכל בקלף ומניח אותו כשהוא עם הפנים כלפי מטה ומכסה איתו חלקית את קלף התמונה שלך.
- כל קלף דגים נותן נקודות ניצחון השוות למספר שרשום על הקלף.
- אפשר לעבור דרך מספר דלתות ולהשיג מספר דגים במהלך תור אחד שלך, אם הפליק/הדחיפה שלך מספיק טובה.
- חשוב! מעבר דרך הדלת נחשב- רק כאשר הפינגווין כולו נמצא בצד אחד של הדלת ואז אחרי הפליק/הדחיפה הפינגווין כולו נמצא בצד השני של הדלת (ראו 3 התמונות למטה).



קופץ מעל הדלתות!
אם קפצת מעל דלת עם דג בצבע שלך, אתה לא מקבל אותו. עליך לעבור רק דרך הדלת בכדי לקבל את הדג!

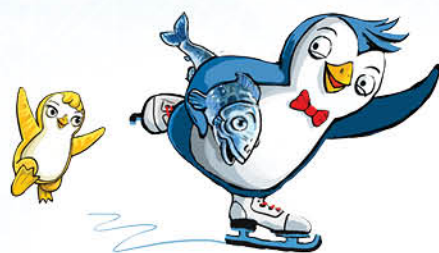
- מתי מפסידים את תעודת הזהות לתופס?
- אם התופס בשלב כלשהו במהלך תורו נוגע באחד או יותר מהרצים, הוא לוקח מהם את תעודת הזהות שלהם.
- אם הפינגווין שרץ בשלב כלשהו במהלך תורו נוגע בתופס, הוא חייב לתת לו את תעודת הזהות שלו.

תעודת הזהות נלקחה! אם תעודת הזהות של פינגווין מסוים נלקחה, אל תדאג! הוא לא יוצא מהמשחק והוא עדיין יכול להמשיך לשחק ולאסוף דגים!



מחליקי קרח

אם יש לך שני קלפי דגים עם המספר 1, אתה יכול לחשוף אותם עם הפנים כלפי מעלה בסוף תורך ומיד לשחק תור נוסף לפי הכללים הרגילים.
אתה לא מאבד את הקלפים האלה ועדיין מקבל את הניקוד שלהם בסוף המשחק!
הקלפים האלה חייבים להישאר עם הפנים כלפי מעלה, כדי שלא תשתמש בהם שוב.
אם יש לך מספיק קלפים, אתה רשאי לקחת יותר מתור נוסף ברצף.
באפשרות זו יכולים להשתמש גם התופס וגם הרצים.



שלב 3 - סיום סבב משחק

הסיבוב מסתיים כאשר:

1. אחד הרצים אסף 3 דגים של הצבע שלו או
2. כאשר התופס תפס את כל הרצים ויש לו את 3 תעודות הזהות של כולם. (במקרה של 4 שחקנים).

עכשיו, לאחר שהסיבוב הסתיים:

- כל שחקן שנשאר עם תעודת הזהות שלו, רשאי לקחת קלף מערמת קלפי הדגים.
- אם שחקן נתפס ונלקחה לו תעודת הזהות, הוא אינו רשאי לקחת קלף מערמת קלפי הדגים.
- אם התופס תפס בנוסף לתעודת הזהות שלו עוד תעודות זהות, הוא מקבל קלפי דגים כמספר תעודות הזהות שברשותו.
- כאשר הסיבוב מסתיים עליך לשמור את כל הקלפים שאספת עד לסיום המשחק, ואז לספור את סה"כ הנקודות שצברת במהלך כל סבבי המשחק.
- השחקנים לוקחים בחזרה את תעודות הזהות ושלושת הדגים שלהם כהכנה לסיבוב הבא.
- השחקן משמאל לתופס הופך להיות התופס החדש בסבב הבא.
- התחל סיבוב חדש לפי מהלך המשחק משלב 1.

סיום המשחק

המשחק מסתיים לאחר שכל שחקן היה תופס פעם אחת (מספר סבב המשחקים - מספר השחקנים).
ספור את נקודות הניצחון שלך מקלפי הדגים שצברת. השחקן עם מספר הנקודות הגבוה ביותר הוא המנצח במשחק!
אל תשכח לספור גם את הקלפים שחשפת כבר!
במקרה של תיקו, השחקן עם הכי הרבה קלפים הוא המנצח! אם עדיין יש תיקו, השחקנים חולקים את הניצחון!



צברתי 18 נקודות!



אם אתה לא רוצה לשחק משחק נוסף ב ICECOOL, אסוף את הקופסאות אחת בתוך השנייה לפי הסדר הבא.

מצבים מיוחדים קווים אדומים

אם הפינגווין שלך קרוב לקיר (הדלתות הן גם חלק מהקיר) או תקוע בדלת, לפני הפליק/הדחיפה שלך, אתה צריך למקם את הפינגווין שלך על הנקודה הקרובה ביותר על הקו אדום (כך שמרכז הפינגווין נמצא בקו).

קו אדום מכוסה! לפעמים הקו האדום מכוסה בציורים. במקרים כאלה, הקו נחשב כנוכח מתחת לציור.





"זה נראה שאני עדיין לא מקבל את הדג שלי"

נתקעת בדלת

על מנת לקבל את הדגים שלך אתה צריך לעבור מצד אחד של הדלת לצידה השני בתזוזה אחת. אם חלק קטן של הפינגווין שלך נשאר במסגרת הדלת, זה אומר שלא עברת ושאתה "תקוע".

חשוב! יכול לקרות שהפינגווין שלך עבר לגמרי את פתח הדלת ואז הסתובב לאחור ונתקע בחזרה באותה הדלת. במקרה כזה אתה מקבל את הדג והקלף שמגיעים לך.



איזה חדר כדאי לי לבחור?



טוב, עכשיו זה ברור.

במצב כזה שנתקעת בדלת :

אם הפינגווין שלך נתקע בדלת, אתה חייב להזיז אותו לקו האדום

• אם אתה מסתכל ישירות מעל הדלת ורואה חלק קטן מהפינגווין שלך משני צידי הדלת, אתה צריך לפני הפליק/הדחיפה שלך, למקם את הפינגווין על הנקודה הקרובה ביותר על הקו האדום, כך שמרכז הפינגווין נמצא על הקו באחד משני החדרים שמצידי הדלת.

• אם אתה מסתכל ישירות מעל הדלת ואתה יכול לראות את הפינגווין שלך רק מצד אחד של הדלת, לפני הפליק/הדחיפה שלך, אתה יכול למקם אותו רק בחדר שבו אתה רואה אותו.

אירועים מחוץ לתורו של שחקן

אם שחקן אחר במהלך התור שלו דוחף את הפינגווין שלך דרך דלת שיש מעליה דג שלך או שדחף אותך ישירות לתופס, זה אומר שאתה: לוקח את הדג שלך וקלף מערמת קלפי הדגים בגלל שנדחפת דרך הדלת או נותן את תעודת הזהות שלך בגלל שנדחפת ישירות לתופס. הפינגווין שלך נשאר במקום החדש לאחר שנדחף.

קופץ מחוץ לקופסאות המשחק

אם הפינגווין שלך קופץ מחוץ למשחק (כלומר מחוץ ל 5 החדרים) הוא מוחזר לנקודה המדוייקת בחדר שבה התחיל את התור שלו. התור שלו מסתיים מיד ואתה עדיין יכול להשתמש בקלפי מחליקי הקרח (במידה ויש לך). אם הפינגווין שלך איכשהו הוצא מחוץ למשחק במהלך תורו של שחקן אחר, הפינגווין מוחזר למקומו הקודם ולא מפסיד את התור שלו.

מדיד בטעות את הפינגווין של שחקן אחר:

אם בשלב כלשהו, אתה נוגע עם היד שלך ומזיז פינגווין של שחקן אחר, החדר את הפינגווין שהזזת למקומו הקודם.

שינויים במשחק ל-2 שחקנים

תוהים אם המשחק נהדר ל-2 שחקנים? כן, הוא נהדר. יש רק שינויים מעטים בחוקים ל-2 שחקנים:

1. התופס צריך לתפוס את הפינגווין פעמיים לפני שהסיבוב מסתיים. כאשר התופס נוגע לראשונה בפינגווין, הוא לוקח את תעודת הזהות שלו כרגיל, ואז הפינגווין מועבר לחדר הכיתה ומתחיל את התור שלו מנקודת ההתחלה (העיגול האדום - צהוב), כמו בתחילת המשחק. תורו של התופס מסתיים לחלוטין והוא לא יכול להשתמש בשני קלפי הדגים עם מספר 1 (במידה ויש לו). הסיבוב מסתיים כאשר הפינגווין הרץ אסף את כל 3 הדגים בצבע שלו או כאשר התופס תפס אותו בפעם השנייה. עם זאת, לתפוס את הפינגווין בפעם השנייה לא נותן כלום לתופס מלבד סיום הסיבוב.

2. המשחק מסתיים כאשר כל שחקן היה התופס פעמיים, סך הכל 4 סבבים (השחקנים מתחלפים ביניהם בתפקידים בכל סבב). כל שאר כללי המשחק נשארים אותו הדבר. פינגווין של שחקן אחר: אם בשלב כלשהו אתה נוגע עם היד שלך ומזיז פינגווין של שחקן אחר, החדר את הפינגווין שהזזת למקומו הקודם.

תהנו!

