

Brian Gomez

ICECOOL™



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM



Brian Gomez

ICECOOL™



Para 2 a 4 jogadores, acima de 14 anos, tempo de jogo: 30 minutos.

COMPONENTES



4 Pinguins Plásticos



5 Caixas Cartonadas
(salas)



16 marcadores de Peixes
(12 peixes nas 4 cores dos
jogadores e 4 peixes brancos)



45 Cartas de Peixes
(1, 2, ou 3 pontos de vitória)



4 Cartas de
Lembrança de cor



4 Cartas de
identificação (ID)
dos Pinguins

A HISTÓRIA



VISÃO GERAL

Em cada rodada um jogadores assume o papel de Inspetor do Pátio (**o Apanhador**) – seu objetivo é capturar os outros pinguins (**os Corredores**), que irão tentar coletar os peixes pendurados nas portas. Os jogadores ganham pontos de vitória por apanhar os outros jogadores ou por coletar peixes. Quando o Apanhador tiver capturado todos Corredores ou um dos Corredores tiver coletado todos os 3 peixes da sua cor, a rodada termina. A partida termina quando cada um dos jogadores tiver sido o Apanhador uma vez. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor!

PREPARAÇÃO DA PARTIDA – É FÁCIL!

1.

Organize as 5 caixas fazendo coincidir os pontos da mesma cor na parte inferior das portas.



2.

Coloque os 4 marcadores de peixe brancos nos 4 espaços marcados, para fixar as caixas.



3.

Escolha uma cor e pegue o pinguim, a carta de Lembrança de cor, a carta de ID e 3 marcadores de peixe daquela cor. Coloque suas cartas de Lembrança e de ID na mesa, à sua frente. Componentes não usados são colocados de lado.

4.

Embaralhe todas as cartas de peixe e as coloque em uma **pilha de saque** com a face para baixo ao alcance de todos.



5.

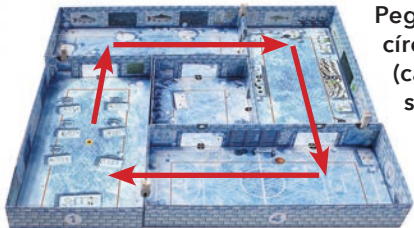
O jogador que viu um pinguim mais recentemente (vale TV) é o **Apanhador** na 1ª rodada.



ANTES DE SUA PRIMEIRA PARTIDA

Olá, meu nome é Jenn – Vejo que você já está pronto para começar a jogar. Eu gostaria de ajudá-lo a entender como nós nos movemos. Então, sugiro que você faça uma volta de aquecimento através da escola. Sim, como nas aulas de educação física.

Quer ver uns movimentos legais?



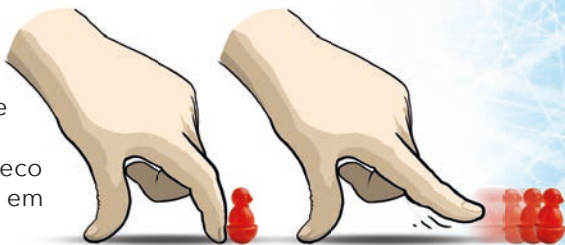
Pegue seu pinguim e comece no círculo vermelho na Sala de Aula (caixa nº 1). Dê petelecos no seu pinguim através da escola até que ele esteja de volta à Sala de Aula novamente. Assim que terminar, deixe o próximo jogador também praticar um pouco.

Técnicas de Peteleco

1.



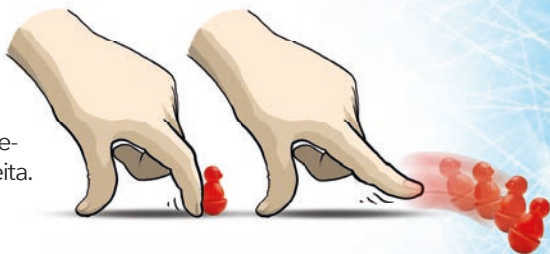
Se você quer que seu pinguim se mova em linha reta, coloque seu dedo na frente dele e dê o peteleco bem no centro - isso vai movê-lo em linha reta.



2.



Se quer que o pinguim corra em volta dos cantos ou faça curvas, dê um peteleco do lado que você deseja que ele vire. Então, se você der um peteleco no lado direito, ele vai girar para a direita.



3.



Acredite ou não, os pinguins podem pular também! Dê um peteleco na parte de cima da cabeça do pinguim. Isso vai fazê-lo saltar. Use isto para pular sobre paredes! É um movimento permitido e caras legais o adoram!



JOGANDO A PARTIDA

A partida consiste em uma quantidade de rodas igual ao número de jogadores (exceto com 2 jogadores, veja pag. 11). Em cada rodada um jogador é o **Apanhador** e os outros são os **Corredores**. Cada rodada tem 3 fases.

Fase 1 – Preparação da Rodada



1. Cada **Corredor** prende um de seus marcadores de peixe em **cada uma das três** portas marcadas com o símbolo de peixe.

2. O **Apanhador** coloca seu pinguim na Cozinha (caixa nº 2) em qualquer lugar dentro da área marcada pela linha vermelha. A colocação dos **Corredores** é descrita abaixo.

Fase 2 – Jogando a Rodada

É hora do jogo! A rodada é jogada em sentido horário, começando pelo jogador à esquerda do Apanhador. Então, em uma partida com 4 jogadores, a sequência será: Corredor – Corredor – Corredor – Apanhador, e então se repete até que a rodada termine.

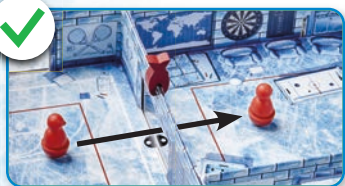
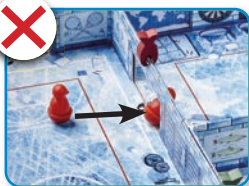
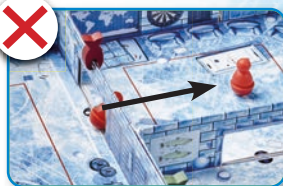
O turno de um jogador consiste em dar um peteleco. O jogador **à esquerda** do Apanhador começa a rodada, colocando seu pinguim no círculo vermelho na **Sala de Aula** (caixa nº 1) e dando um peteleco nele. Então, o próximo jogador, em sentido horário, faz o mesmo. O Apanhador inicia do ponto na Cozinha em que ele colocou seu pinguim durante a **Preparação da Rodada**. Em cada turno subsequente os jogadores dão petelecos em seus pinguins do local em que eles estiverem no início de seus turnos.

Nota! Para cada primeiro peteleco de cada Corredor, se ele falhar sem se mover do círculo vermelho ou acabar caindo de volta nele, ele deve repetir o peteleco, até que mova seu pinguim para fora do círculo vermelho.

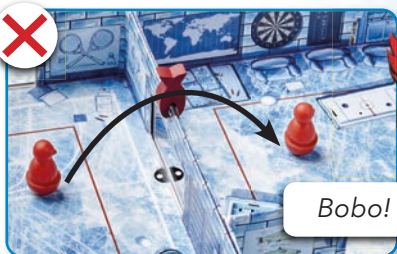
Eventos que podem acontecer no turno de um jogador:

- Se um Corredor passar **completamente** através de uma porta com um marcador de peixe da sua cor pendurado nela, ele pega o marcador e saca uma carta do topo da pilha de cartas de peixes. Ele olha a carta e a coloca com a **face para baixo** cobrindo parcialmente sua carta de Lembrança de Cor. Cada carta de peixe dá uma quantidade de pontos de Vitória igual ao número mostrado nela. É possível passar por várias portas e pegar vários peixes durante seu turno, se seu peteleco for bom o suficiente.

Importante! Passar **completamente** por uma porta significa que, antes do peteleco, o pinguim está totalmente em um lado da porta. Então, após o peteleco, o pinguim está totalmente do outro lado (veja as 3 imagens abaixo).



Saltando sobre portas! Se você saltar **sobre** uma porta com um marcador de peixe da sua cor nela, você **não** pega o marcador de peixe. Você deve se mover **através** da porta para pegar o marcador de peixe!



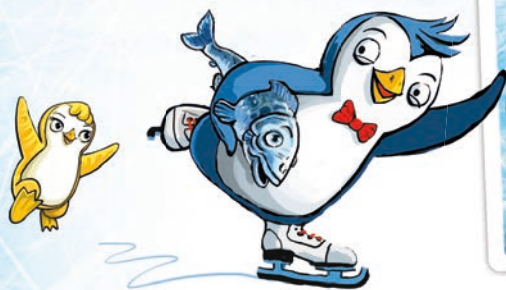
Bobo!

- Se o Apanhador, em qualquer momento de seu turno tocar um ou mais Corredores, ele apreende sua carta de ID.
- Da mesma forma, se um Corredor, em qualquer momento de seu turno tocar o Apanhador, ele deve dar sua carta de ID para o Apanhador.



ID apreendida! Se a carta de ID de um corredor for Apreendida, não se preocupe! Ele não está fora da rodada e pode continuar a jogar e a coletar peixes!





Skates de Gelo

Se você tiver **duas carta de peixe de valor 1**, você pode virá-las com a face para cima no final de seu turno e imediatamente jogar outro turno, dando um novo peteleco no seu pinguim conforme as regras normais. **Você não perde estas cartas e ainda recebe os pontos por elas no final da partida!**

Estas cartas devem permanecer com a face para cima, de modo que você não as use novamente para um peteleco extra. Se você tiver cartas suficientes, você pode ter mais do que um turno extra em uma rodada. Esta habilidade pode ser usada tanto por Apanhadores quanto por Corredores.

Fase 3 – O Fim da Rodada

A rodada termina quando:

1. Qualquer corredor tiver **coletado todos os 3 marcadores de peixe** da sua cor.
OU
2. O Apanhador tiver **capturado todos os Corredores** (tiver todas as cartas de ID).

Agora que a rodada terminou:

- Cada jogador, começando pelo Apanhador, saca 1 carta da pilha de cartas de peixes para **cada** carta de ID que possuir. O Apanhador sempre saca 1 carta de peixe por sua própria carta de ID, mais uma carta de peixe adicional para cada carta de ID que ele tiver apreendido. Um Corredor só irá sacar uma carta de peixe se não tiver sido capturado.
- Os jogadores pegam de volta suas cartas ID e seus 3 marcadores de peixe para a próxima rodada.
- O jogador à esquerda do Apanhador se torna o novo Apanhador para a próxima rodada.
- Comece uma nova rodada com a **Fase 1 – Preparação da Rodada**.

Para mudanças em uma partida de 2 jogadores, veja a página 11.

O FIM DA PARTIDA

A partida termina depois **de uma quantidade de rodadas igual ao número de jogadores** (cada jogador será o Apanhador uma vez). Conte os pontos de vitória de suas cartas de peixe e o jogador com o maior total de pontos é o vencedor! Não se esqueça de contar as cartas reveladas!

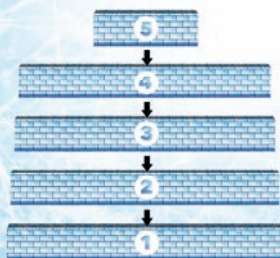
Em caso de empate, dentre os empatados, aquele que tiver mais cartas é o vencedor. Se o empate permanecer, os jogadores empatados compartilham a vitória! Para 2 jogadores, veja a página 11.



O jogador azul tem 18 pontos.

Vamos jogar de novo!

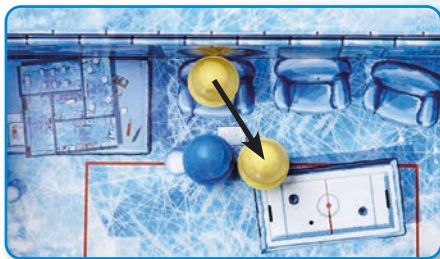
No caso raro de você não querer jogar outra partida de "ICECOOL", guarde as caixas na ordem mostrada abaixo.



SITUAÇÕES ESPECIAIS E ESCLARECIMENTOS

Linhas vermelhas

Se seu pinguim estiver muito perto de uma parede (e portas são parte da parede) ou preso em uma porta, **antes de seu peteleco**, você pode colocá-lo no **ponto livre mais próximo** na linha vermelha (com o centro do pinguim sobre a linha).



A linha vermelha está coberta! Algumas vezes a linha vermelha está coberta com a arte. Nestes casos, considere que a linha está debaixo da arte.

Ficando preso na porta

Primeiro, porque você está ficando preso na porta? Você, provavelmente, não deveria ter matado tantas aulas de educação física... Para pegar seu marcador de peixe, você deve passar **completamente** por uma porta com seu marcador de peixe nela **em um movimento**. Mesmo que uma pequena parte do seu pinguim permaneça na abertura da porta (olhando diretamente por cima) ele não passou por ela e está "preso". O pinguim deve ser movido completamente através da porta em um próximo turno, a partir de uma **linha vermelha** (veja abaixo).



Parece que eu ainda não vou pegar o peixe...

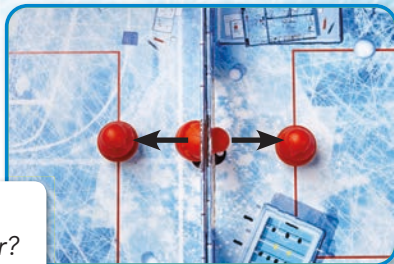
Importante! Pode acontecer de seu pinguim passar completamente pela porta e rodar de volta para ela, ficando preso na mesma porta. Neste caso, ter passado pela porta **conta** e você pega seu marcador de peixe e a carta de peixe.

No caso de ficar preso numa porta:

- Antes de dar o peteleco, se, ao olhar diretamente de cima da porta, você puder ver uma pequena parte do pinguim em ambos os lados da porta, você pode colocá-lo na linha vermelha de ambas as salas.



Qual sala eu deveria escolher?



- Antes de dar o peteleco, se, ao olhar diretamente de cima da porta, você puder ver o pinguim em somente um lado da porta, você só pode colocá-lo na linha vermelha da sala em que o pinguim é visível.



Bem, agora está bem óbvio.



Nota! Se preso na porta, para pegar o peixe você deve mover seu pinguim para a linha vermelha e passar completamente pela porta em um outro turno. Isso significa que você não pode simplesmente dar um novo peteleco no pinguim preso na porta para fazê-lo passar.

Eventos fora do turno de um jogador

Se outro jogador, durante o turno dele, empurrar seu pinguim **completamente** através de uma porta com seu marcador de peixe nela ou o fizer tocar no **Apanhador**, você resolve estes efeitos normalmente. Ou seja, você pega seu marcador de peixe e uma carta por ser empurrado pela porta ou perde sua carta de ID por tocar o Apanhador. Seu pinguim permanece no novo local, após ter sido empurrado.

Oooooops!



Imagino que você só queria ficar pertinho de mim.



Saltando para fora do jogo

Se seu pinguim saltar para fora do jogo (ou seja, para fora das 5 caixas) ele é colocado novamente na caixa no ponto exato em que começou e seu turno termina imediatamente (mas você ainda pode usar dois 1's para "Skate de Gelo").

Se seu pinguim for forçado de alguma forma para fora do jogo no turno de outro jogador, ele também é colocado de volta na caixa no ponto exato em que começou. Não há penalidade para isso.



Pessoal, vocês não vão acreditar no que eu vi fora da escola!

Movendo acidentalmente o pinguim de outro jogador

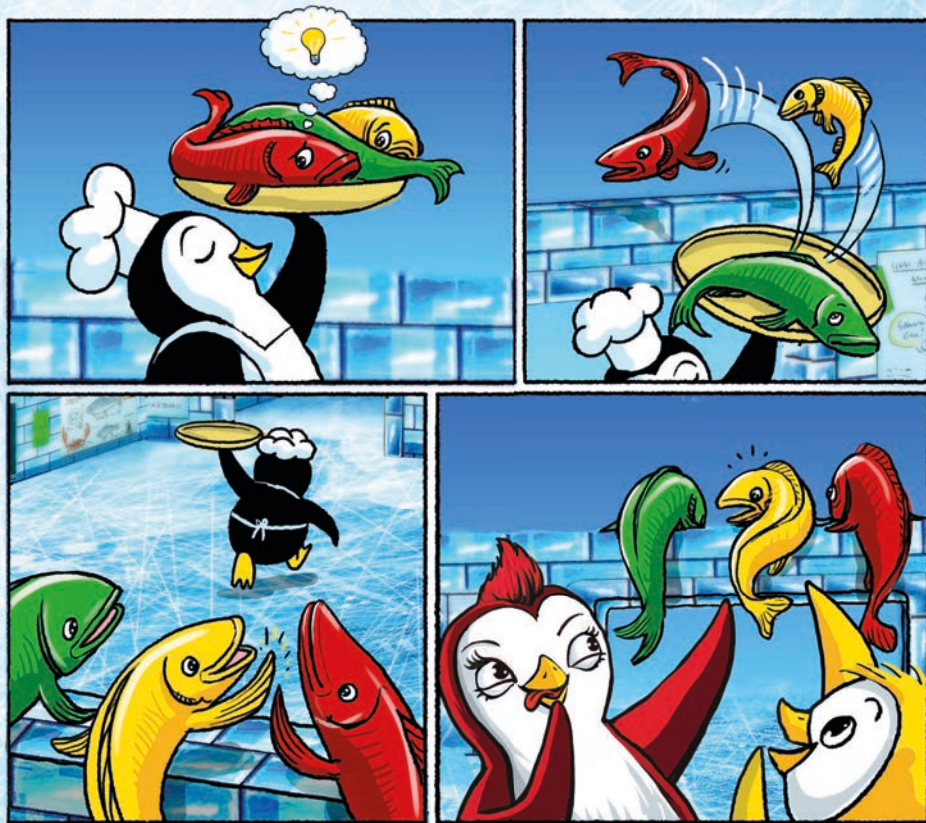
Se, a qualquer momento, você tocar e mover o pinguim de outro jogador com suas mãos, simplesmente o coloque no local em que estava.

MUDANÇAS NUMA PARTIDA DE 2 JOGADORES

Imaginando se o jogo é bom com 2 jogadores? Sim, é sim. Há apenas algumas pequenas mudanças nas regras com 2 jogadores:

1. O Apanhador deve capturar o Corredor **duas vezes** antes do fim da rodada. Quando o Apanhador toca o Corredor pela primeira vez, ele pega a sua carta de ID normalmente. Então, o Corredor é movido para a Sala de Aula e inicia um turno, começando do círculo vermelho, como no início da partida. O turno do Apanhador termina e ele **não pode** jogar duas cartas de peixe com valor 1 para ter um turno extra antes do turno do Corredor.
A rodada termina quando o Corredor tiver coletado todos os 3 marcadores de peixe ou quando o Apanhador tiver capturado o Corredor pela segunda vez. No entanto, capturar o Corredor pela **segunda vez** não dá nenhum benefício ao Apanhador, a não ser terminar a rodada.
2. A partida termina quando cada jogador tiver sido o Apanhador **duas vezes** (os jogadores se alternam entre as rodadas, sendo Corredores e Apanhadores).

Todas as outras regras permanecem as mesmas. Divirta-se!



Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Berço, 34

Juiz de Fora - MG

SAC: sac@conclaveweb.com.br

www.conclaveweb.com.br

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Autor: Brian Gomez

Ilustrações: Reinis Pētersons

Tradução: Cristiano Cuty

Revisão: Jack Explicador e
Kleber Bertazzo

www.Brain-Games.com

Agradecimentos especiais pela ajuda no desenvolvimento do jogo:

Aaron McMillan, Aigars Grēniņš, Agnis Škuškoviņš, Alise Mišņekova, Barduchi, Dora Grasmane, Eduards Ignatjevs, Elīna Zaķe, Emīls Endeļe, Hellevi Talimaa, Ilze Rence, Imants Prieditis, Ivan Ivanov, Jana Singh, Jerry Haerle, Josh Davison, Kalvis Kincis, Kārlis Jēriņš, Kārlis Jurjāns, Krišjānis Nesenbergs, Krišjānis Zviedrāns, Laura Pastare, Marta Jurjāne, Milda Miliūnē, Pāvils Jurjāns, Raivis Kalniņš, Reins Grants, Rita Stieģele, Roberts Zilvers, Silvija Krasta, Toms Grasmanis, Toms Vāvere.