Brian Gomez

ICECOOL

BRAIN GAMES

WWW.BRAIN-GAMES.COM

Brian Gomez

ICECOOL

Fyrir 2-4 leikmenn, 6 ára og eldri, spilatími: 30 mínútur

INNIHALD

4 mörgæsir úr plasti

5 kassar úr pappa (herbergi)

16 tréfiskar (12 fiskar í litum mörgæsanna fjögurra og 4 hvítir fiskar)

45 fiskaspil (sem gefa 1, 2 eða 3 stig hvert)

4 litaspjöld (til að minna leikmenn á hvaða lit þeir eru með)

4 mörgæsaskilríki

SÖGUÞRÁÐURINN

YFIRLIT

Í hverri umferð skiptast leikmenn á um að vera gangavörðurinn. Markmið hans er að ná hinum mörgæsunum (hlaupurunum) sem eru að reyna að næla sér í fiskana sem hanga yfir dyrunum. Leikmenn fá stig ýmist fyrir það að ná hinum eða fyrir að ná sér í fisk. Umferðinni lýkur annað hvort þegar gangavörðurinn hefur náð öllum hlaupurunum eða þegar einhver hlauparanna hefur náð sér í alla tréfiskana þrjá í sínum lit. Spilinu lýkur þegar allir leikmenn hafa einu sinni verið gangavörðurinn. Sá sigrar sem fengið hefur flest stig!

UPPSTILLING SPILSINS – EKKERT MÁL

1.

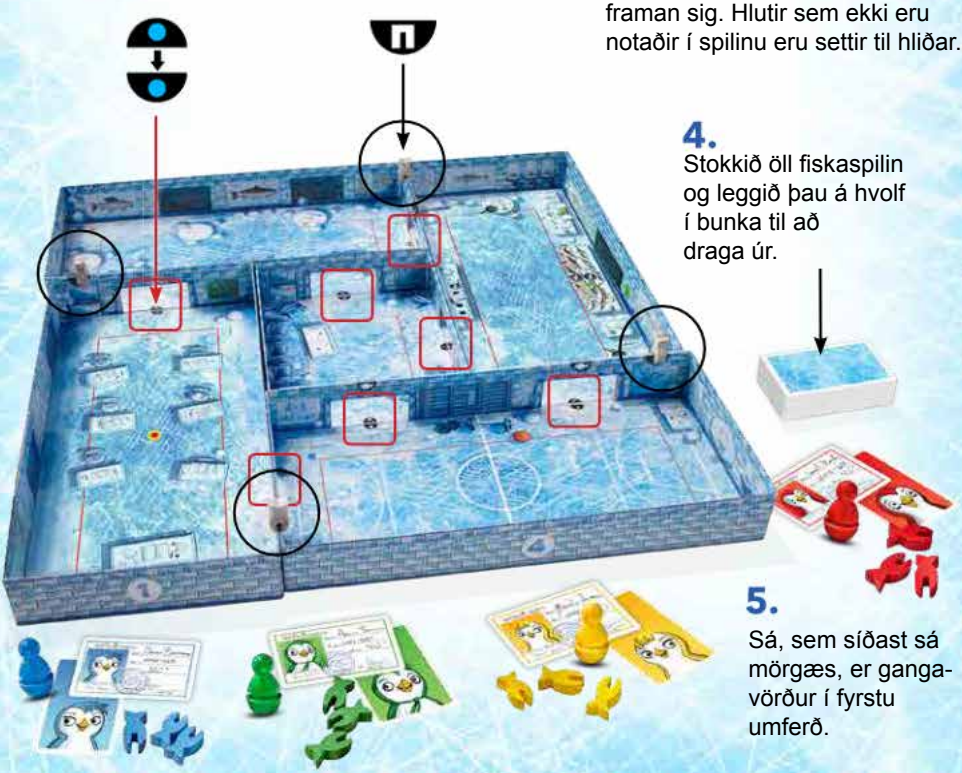
Raðið kössunum fimm saman þannig að lita-doppurnar í dyragætt-unum standist á.

2.

Setjið hvítu fiskana fjóra á merkta staði til að halda saman spilaborðinu.

3.

Leikmenn velja sér lit og taka mörgæs, litaspjald, skilríki og 3 fiska í þeim lit. Þeir leggja litasp-jaldið og skilríkin á borðið fyrir framan sig. Hlutir sem ekki eru notaðir í spilinu eru settir til hliðar.



4.

Stokkið öll fiskaspilin og leggið þau á hvolf í bunka til að draga úr.

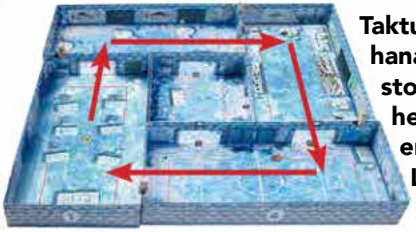
5.

Sá, sem síðast sá mörgæs, er ganga-vörður í fyrstu umferð.

ÁÐUR EN BYRJAÐ ER AÐ SPILA Í FYRSTA SINN

Hæ, ég er Jenný – Ég sé að þið eruð tilbúin til að byrja spilið. Til að hjálpa ykkur að skilja hvernig þetta gengur fyrir sig sting ég upp á því að þið takið upphitun og hlaupið einn hring um skólann. Já, rétt eins og í leikfimi!

Viltu sjá nokkra flotta takta?



Taktu mörgæsina þína og settu hana á rauða hringinn í skólastofunni (í kassa nr. 1). Skjóttu henni um skólann þar til hún er komin aftur í skólastofuna. Leyfðu þá næsta leikmanni að æfa sig.

Skottækni

1.

Ef þú vilt að mörgæsin fari beint áfram settu þá fingurinn við hana og ýttu á miðju hennar – þá færist hún beint áfram.

2.

Ef þú vilt að mörgæsin hlaupi fyrir horn eða í taki skrýtnar beygjur, ýttu á þá hlið hennar sem þú vilt að hún beygi í. Ef ýtt er á hana hægra megin snýst hún til hægri.

3.

Ótrúlegt en satt, mörgæsin getur líka stokkið! Smellið með fingrinum efst í höfuð hennar og þá stekkur hún. Notið þetta til að stökkva yfir veggi! Það er lögleg aðgerð og allir svölu krakkarnir gera það.

GANGUR SPILSINS

Spilaðar eru jafnmargar umferðir og leikmenn eru margir (nema í 2 manna spili, sjá bls. 13). Í hverri umferð er einn leikmanna **gangavörður** og hinir leikmennirnir eru **hlauparar**. Hver umferð samanstendur af 3 áföngum

Fyrsti áfangi – Uppstilling fyrir umferðina

1. Hver **hlaupari** setur einn af fiskunum sínum **yfir hverjar af dyrunum þremur** sem merktar

2. **Gangavörðurinn** setur mörgæsina sína í eldhúsið (í kassa nr. 2) einhvers staðar innan svæðisins sem afmarkað er með rauðri línu. Staðsetningu hlauparanna er lýst hér á eftir.

Annar áfangi – umferðin spiluð

Það er kominn tími til að byrja. Spilað er þannig að farið er réttsælis í kringum borðið og sá sem situr vinstra megin við gangavörðinn byrjar. Þannig að ef fjórir spila er röðin: hlaupari – hlaupari – hlaupari – gangavörður og þetta endurtekur sig til loka umferðarinnar.

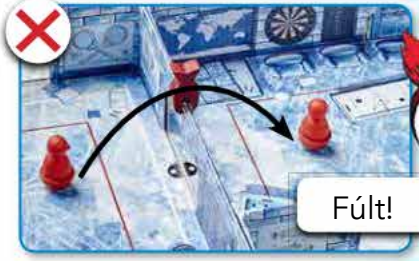
Sá sem á leik má skjóta einu sinni. Sá sem situr gangaverðinum á **vinstri hönd** hefur umferðina með því að setja mörgæsina sína á rauða hringinn **í skólastofunni** (í kassa nr. 1) og skýtur henni. Þá á næsti leikmaður til vinstri leik og gerir það sama. Gangavörðurinn byrjar á þeim stað í eldhúsinu þar sem hann setti niður mörgæsina þegar stillt var upp **fyrir umferðina**. Í hverri umferð sem á eftir fer skjóta leikmenn mörgæsinni sinni frá þeim stað þar sem hún er stödd þegar kemur að þeim að gera.

Ath.! Ef hlaupara mistekst, í fyrsta skoti spilsins, að koma mörgæsinni sinni út úr rauða hringnum eða hlauparinn lendir aftur á rauða hringnum verður hann að endurtaka skotið þangað til mörgæsin er komin út úr rauða hringnum.

Hugsanlegir atburðir þegar leikmaður á leik:

Ef hlaupari kemst **alla leið** í gegnum dyr með tréfiski í litnum hans yfir dyragættinni, má hann taka fiskinn og jafnframt draga efsta spilið úr fiskaspilabunkanum. Hann skoðar spilið og **setur það á hvolf** þannig að það hylji að hluta til litaspjaldið hans. Talan á fiskaspilunum segir til um hversu mörg stig þau gefa. Það er mögulegt að komast í gegnum fleiri en einar dyr og ná sér í fleiri en einn fisk meðan maður á leik, ef skotið er nógu gott.
Athugið! Að komast **alla leið** í gegnum dyr merkir að fyrir skotið verður mörgæsin að vera öll öðru megin við dyrnar. Eftir skotið á hún hins vegar öll að vera hinum megin við dyrnar (sjá myndirnar þrjár hér að neðan).

Stokkið yfir dyr!
Ef leikmaður stekkur **yfir** dyr með tréfiski í sínum lit fær hann **ekki** fiskinn. Það verður að fara **í gegnum** dyrnar til að fá fiskinn!



- Ef gangavörðurinn snertir einn eða fleiri af hlaupurunum meðan hann á leik, tekur hann af þeim skilríkin.

- Ef hlaupari snertir gangavörðinn meðan hann á leik verður hann líka að afhenda honum skilríkin sín.

Skilríkin tekin! Hlaupari sem missir skilríkin sín þarf þó ekki að hafa áhyggjur. Hann er ekki úr leik í umferðinni og má halda áfram að spila og safna fiskum.

Skautað

Leikmaður sem á **tvö fiskaspil sem gefa 1 stig** má snúa þeim við þegar hann lýkur við að gera. Þá má hann gera strax aftur og skjóta mörgæsinni sinni í samræmi við venjulegar reglur. **Hann tapar ekki spilunum og fær stig fyrir þau í lok spilsins!**

Þessi spil verða að liggja áfram með framhliðina upp svo ekki sé hægt að nota þau öðru sinni til að gera aftur. Sá sem á nóg af spilum getur gert oftar en einu sinni aukalega í röð. Bæði gangavörðurinn og hlaupararnir geta notfært sér þetta.

Þriðji áfangi – lok umferðar

Umferð lýkur þegar:

1. Einhver hlauparanna hefur safnað öllum tréfiskunum þremur í sínum lit

EÐA

2. Gangavörðurinn hefur náð öllum hlaupurunum (hefur tekið af þeim skilríkin).

Nú þegar umferðinni er lokið:

• dregur **hver** leikmaður 1 spil úr fiskaspilabunkanum fyrir hver skilríki sem hann er með (gangavörðurinn byrjar). Gangavörðurinn fær alltaf 1 fiskaspil fyrir sín eigin skilríki og svo 1 aukaspil fyrir hver skilríki sem hann náði. Hlaupari fær aðeins fiskaspil hafi hann ekki náðst.

• Leikmennirnir taka aftur skilríkin sín og tréfiskana þrjá fyrir næstu umferð. Sá sem situr gangaverðinum á vinstri hönd tekur við sem gangavörður í næstu umferð.

• Hefjið nýja umferð með Fyrsta áfanga – Uppstilling fyrir umferðina.

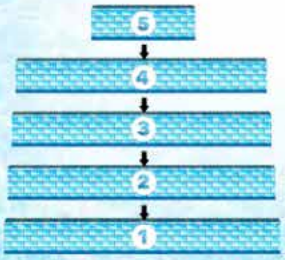
Sjá á bls. 13 breytingar þegar 2 spila.

GANGUR SPILSINS

Spilaðar eru jafnmargar umferðir og leikmenn eru margir (nema í 2 manna spili, sjá bls. 13). Í hverri umferð er einn leikmanna **gangavörður** og hinir leikmennirnir eru **hlauparar**. Hver umferð samanstendur af 3 áföngum.

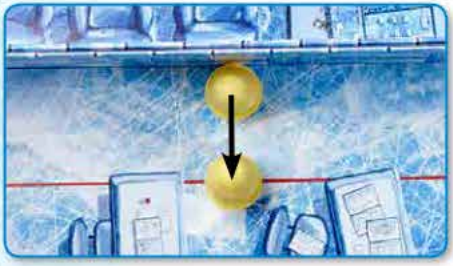
Ef um jafntefli er að ræða vinnur sá sem er með flest spil. Ef þá er líka jafntefli deila leikmennirnir sem sér sigrinum! Sjá á bls. 13 breytingar þegar 2 spila.

Ef svo ólíklega vill til að þið viljið ekki spila ICE COOL aftur, gangið þá frá kössunum í þeirri röð sem sýnd er hér að neðan.



SÉRSTAKAR AÐ STÆÐUR OG SKÝRINGAR

Rauðar línur
Ef mörgæs er nálægt vegg (dyr eru hluti af veggnum) eða föst í dyragætt **þegar leikmaður á að skjóta henni** má hann færa hana á næsta lausa stað á rauðu línunni (þannig að miðja mörgæsarinnar sé á línunni).



Eitthvað hylur rauðu línuna! Stundum sést ekki í rauðu línuna fyrir mynd á spilaborðinu. Þá er litið svo á að línan sé undir myndinni.

Fastur í dyrum
Í fyrsta lagi, af hverju er leikmaður fastur í dyragættinni?
Hann hefði kannski ekki átt að skrópa alltaf í leikfimitímum...
Til að ná tréfisknum sínum þarf leikmaður að fara **alla leið** í gegnum dyr með tréfiskinum sínum fyrir ofan, **í einni hreyfingu.** Jafnvel þótt aðeins lítill hluti mörgæsarinnar sé í dyragættinni (þegar horft er beint niður ofan frá) komst hann ekki í gegn og er „fastur". Þá þarf að skjóta mörgæsinni alla leið í gegn, af **rauðu línunni**, í næstu umferð (sjá hér á eftir).

Áríðandi! Það getur komið fyrir að mörgæs fari alla leið í gegnum dyr en snúist svo og festist í dyrunum. Í því tilviki telst mörgæsin hafa farið í gegnum dyrnar og leikmaðurinn fær fiskinn sinn og fiskaspilið.

Ef leikmaður er fastur í dyrum:

Áður en leikmaður skýtur horfir hann beint niður á dyrnar og ef það sést í hluta mörgæsarinnar báðum megin við dyrnar má setja hana á rauðu línuna í hvoru herberginu sem er.

Ef leikmaður sér bara í mörgæsina öðru megin við dyrnar, þegar hann horfir beint niður á dyrnar áður en hann skýtur, má hann einungis setja hana í herbergið þeim megin sem sést í mörgæsina.

Ath.! Þegar leikmaður er fastur í dyrum verður hann að færa mörgæsina sína á rauðu línuna og skjóta henni alla leið í gegnum dyrnar í einu skoti til að fá fiskinn. Það merkir að það má ekki bara skjóta mörgæsinni í gegn þaðan sem hún er stödd.

Hugsanlegir atburðir þegar leikmaður á ekki leik

Ef sá sem á leik ýtir mörgæs annars leikmanns annað hvort **alla leið** í gegnum dyr með tréfiski þess leikmanns fyrir ofan eða á gangavörðinn, hefur það sömu áhrif fyrir þann leikmann og annars. Það merkir að leikmaðurinn fær fiskinn sinn og fiskaspilið þótt honum sé ýtt í gegnum dyrnar og að hann missir líka skilríkin sín ef honum er ýtt á **gangavörðinn**. Mörgæsin hans verður kyrr þar sem hún endaði þegar henni var ýtt.

Stokkið út úr spilinu

Ef mörgæs stekkur út úr spilinu (þ.e. öllum kössunum fimm) er hún sett aftur í kassann á byrjunarreit og leikmaðurinn fær ekki að halda áfram að gera (nema hvað hann má þó nota tvö spil með 1 stigi til að „skauta").

Ef mörgæs leikmanns er þvinguð út úr spilinu á einhvern hátt meðan einhver annar á leik, er mörgæsin sett aftur í kassann á byrjunarreit. Engin refsing er fyrir þetta.

Að færa óvart mörgæs annars leikmanns

Ef leikmaður rekur sig einhvern tíma í mörgæs annars leikmanns og færir hana þannig til er mörgæsin sett aftur þangað sem hún var.

BREYTINGAR ÞEGAR 2 SPILA

Ertu að spá í hvort þetta sé sniðugt spil fyrir 2 leikmenn? Já vissulega, en það eru nokkrar reglur sem breytast þegar 2 spila:

1. Gangavörðurinn verður að ná hlauparanum tvisvar áður en umferð lýkur. Þegar hann snertir hlauparann í fyrra skiptið tekur hann af honum skilríkin eins og venjulega. Þá færist hlauparinn aftur í skólastofuna og á þá leik strax og byrjar á rauða hringnum eins og í upphafi spilsins. Gangavörðurinn hættir þá umsvifalaust að gera og hann getur ekki sett út tvö fiskaspil sem gilda 1 stig til að gera aftur áður en hlauparinn fær að gera. Umferðin endar annað hvort þegar hlauparinn hefur safnað öllum tréfiskunum þremur eða þegar gangavörðurinn hefur náð honum í annað skipti. Gangavörðurinn fær þó ekkert fyrir að ná hlauparanum í seinna skiptið annað en að umferðinni lýkur.

2. Spilinu lýkur þegar hvor leikmaður hefur verið gangavörður tvisvar (leikmenn skiptast á hlutverkum milli umferða).

Allar aðrar reglur eru óbreyttar. Góða skemmtun!

Author / Auteur: Brian Gomez
Illustrations: Reinis Pētersons
Brain Games Publishing SIA
Bruņinieku 39, Riga, LV-1001, Latvia
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

© 2016 Brain Games Publishing SIA

6+ 2–4 30 min