

# COOL Runnings

PL

**Szalona gra dla 2–4 graczy od 8 roku życia**

Autor: Olivier Mahy • Ilustracja: Lusipa Salmon (lemonade) • Redakcja: Daniel Greiner

## MATERIAŁY DO GRY

- 4 kolorowe miseczki: niebieska, żółta, zielona i różowa
- 8 błękitnych kubków
- 60 kart do gry
- 5 kwadratowych części z planem gry
- 1 część z planem gry „meta”
- 1 pipeta



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

**Ważne:** do gry „Cool Runnings” każdy gracz potrzebuje jednej kostki lodu. W celu przygotowania kostek lodu gracze mogą poprosić o pomoc osoby dorosłe.

Do każdego kubka należy wlać 6 ml wody. Najlepiej użyć do tego celu pipety, aby odmierzyć dwa razy po 3 ml. Następnie należy wstawić kubki do zamrażarki. Po 2-3 godzinach woda zamroźnie i będzie można przystąpić do gry.

1. Z **5 części z planem gry** należy w losowy sposób utworzyć drogę na środku stołu. Na jednym z końców drogi należy położyć metę.
2. Następnie należy potasować 60 **kart do gry** i ułożyć je odwrócone w stos. Każdy gracz ciągnie 4 karty i bierze je do ręki. Gracze nie pokazują sobie kart.

3. Dodatkowo do gry potrzebna jest mała **miska z wodą** i 1 tyżeczka soli. Należy położyć je obok drogi. **Wskazówka:** przyda się również **chusteczka do wycierania rąk podczas gry.**

4. Każdy gracz otrzymuje **kubek z kostką lodu** oraz **miseczkę** w wybranym przez siebie kolorze. Gracze wyjmują ostrożnie kostki lodu z kubków i wkładają je do swoich misek. Miseczki należy ustawić na kubkach. W ten sposób powstają figurki do gry.



5. Gracze ustawiają figurki do gry na początku drogi, przed pierwszą częścią z planem gry.

## CEL GRY

Kto pierwszy dotrze do linii mety, wygrywa. Gracz, którego kostka lodu roztopi się po drodze, odpada. Gdy w ten sposób w grze pozostanie jeden gracz, wygrywa on grę niezależnie od tego, jak daleko jest od mety.

## PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Potem gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz, którego nadchodzi kolej, dokonuje zagrania jedną kartą. Podczas zagrania gracz decyduje, czy chce użyć karty do **ataku** (górną połowę karty) czy do **ruchu** (dolną połowę). W każdej kolejce można dokonać ataku **lub** wykonać ruch figurką do gry. Nie można jednak użyć obu połówek karty.



Użyte karty należy ułożyć na wspólnym odkrytym stosie. Na końcu kolejki gracze biorą z zakrytego stosu tyle kart, aby mieć znów **4 karty** w dłoni. Gdy karty z zakrytego stosu skończą się, należy potasować karty z odkrytego stosu i utworzyć z nich nowy zakryty stos.

### DOKONYWANIE ATAKU

Gracz wybiera innego gracza, którego chce zaatakować. Obrazek na karcie wskazuje, o jaki atak chodzi. Na końcu instrukcji opisanych jest 7 różnych rodzajów ataku.

### PRZEKIEROWYWANIE ATAKU

Gracz może odeprzeć atak i przekierować go, jeśli ma kartę z **tym samym obrazkiem**. Musi wtedy zagrać pasującą kartą i wskazać innego gracza jako cel ataku. Gracz może również oddać atak, czyli wskazać gracza, który go początkowo zaatakował.

Nowo zaatakowany gracz ma również możliwość przekierowania ataku. W ten sposób gracze rozgrywają ataki, aż któryś z nich nie będzie miał pasującej karty, którą mógłby zagrać. Ten gracz staje się obiektem ataku. Gracz, który zagrywa ostatnią kartą, przeprowadza atak.

**Przykład:** *Kasia zagrywa kartą z „Kąpielą”, aby zaatakować Tomka. Tomek również zagrywa kartą z „Kąpielą” i przekierowuje atak na Marysię. Marysia również zagrywa kartą z „Kąpielą” i przekierowuje atak z powrotem na Tomka. Tomek nie ma już pasującej karty i staje się obiektem ataku. Ponieważ Marysia zagrała już ostatnią kartą, wrzuca kostkę lodu Tomka do wody.*

## WYKONYWANIE RUCHU

Gracz musi najpierw zdecydować, czy chce wykonać ruch swoją figurką do gry czy figurką innego gracza. Niebieskie cyfry wskazują, o ile pól figurka do gry przesuwa się w kierunku mety, a czerwone - o ile pól się cofa.

**Ważne:** na jednym polu gry może znajdować się tylko jedna figurka do gry. Zajęte pola gry **nie** są brane pod uwagę podczas wykonywania ruchu (zarówno do przodu, jak i do tyłu) i są po prostu omijane.

## SPECJALNE POLA GRY



**Pole ruchu:** gdy figurka do gry wylądzuje na polu z niebieską cyfrą, przesuwa się natychmiast ponownie w kierunku mety. Także w tym przypadku nie są uwzględniane zajęte pola. **Ważne:** gdy następane pole, na którym wylądzuje figurka, będzie polem ruchu, należy je zignorować.



**Pole lawy:** gdy gracz wylądzuje na polu lawy, odkrywa pierwszą z góry kartę z zakrytego stosu. Gracz natychmiast staje się obiektem ataku tej karty i **nie może go przekierować!**

Atak przeprowadza gracz siedzący po lewej stronie od atakowanego.



**Pole lodu:** figurka do gry, która znajduje się na polu lodu, jest chroniona przed atakami. Tej figurki nie można atakować ani przekierowywać na nią ataków.

Mimo to gracze mogą dalej przesuwać figurkę do przodu lub do tyłu.

**Przykład:** Marysia trafia na czerwoną cyfrę 2. Przesuwa figurkę do gry Tomka o 2 pola do tyłu. Tomek lądzuje na polu lawy i musi odkryć pierwszą z góry kartę z zakrytego stosu. Karta wskazuje „Kąpiel”. Kasia siedzi po lewej stronie od Tomka i wrzuca jego kostkę lodu do wody.

## KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

1. Gracz, który przekroczy linię mety, wygrywa, a gra dobiega końca.
2. Gdy któraś z kostek lodu zdąży się rozpuścić w trakcie gry, jej właściciel odpada. W takiej sytuacji gracz zabiera swoją figurkę do gry z planu gry. Gdy z gry odpadną wszyscy oprócz jednego gracza, gra kończy się. Ten, kto zostanie w grze jako ostatni, wygrywa.

## DODATKOWE WSKAZÓWKI

- **Ważne:** nie wolno zjadać ani zlizywać soli. Nie należy doprowadzać do jej kontaktu z oczami lub otwartymi ranami. Ze względów higienicznych należy usunąć sól po zakończonej grze.
- Gdy kubki graczy będą wypełniać się wodą podczas gry, należy ją wylewać do miski z wodą.
- W grze do dyspozycji jest 8 kubków, aby gracze mogli rozegrać dwie partie gry z rzędu. Aby przygotować więcej kostek lodu, gracze mogą wykorzystać również własne foremki do lodu. Następnie wystarczy odmierzyć za pomocą pipety po 6 ml.

- Jeśli gra odbywa się na zewnątrz w ciepły letni dzień, zalecamy skrócenie drogi. Zależnie od temperatury niech będą to 3 lub 4 części z planem gry.
- Po zakończonej grze należy opłukać kubki i miseczki oraz osuszyć je przed włożeniem do pudełka.

## ATAKI



**Polverowanie:** gracz bierze figurkę do gry atakowanego gracza i pociera kciukiem kostkę lodu znajdującą się w miseczce. Atakowany gracz musi szybko liczyć: „jedna kostka lodu”, „dwie kostki lodu”, „trzy kostki lodu” itd. Jak tylko doliczy do „dziesięciu kostek lodu”, atakujący gracz kończy atak i odstawia figurkę do gry na jej pole.



**Ściskanie:** gracz bierze kostkę lodu atakowanego gracza i zaciska dłoń w pięść. Atakowany gracz musi szybko liczyć: „jedna kostka lodu”, „dwie kostki lodu”, „trzy kostki lodu” itd. Jak tylko doliczy do „dziesięciu kostek lodu”, atakujący gracz kończy atak i odkłada kostkę lodu do jej miseczki.



**Gorący oddech:** gracz bierze figurkę do gry atakowanego gracza i chowa ją w dłoniach. Następnie chucha na nią. Atakowany gracz musi szybko liczyć: „jedna kostka lodu”, „dwie kostki lodu”, „trzy kostki lodu” itd. Jak tylko doliczy do „dziesięciu kostek lodu”, atakujący gracz kończy atak i odstawia figurkę do gry na jej pole.



**Zimny prysznic:** gracz napełnia pipetę 3 ml wody z miski. Następnie polewa nią kostkę lodu atakowanego gracza.



**Zgadywanka:** gracz wyjmuje kostkę lodu atakowanego gracza z jej miseczki i chowa ją pod stołem w prawej lub lewej dłoni. Następnie unosi dłonie, tak aby były widoczne nad blatem stołu. Atakowany gracz musi zgadnąć, w której dłoni znajduje się kostka lodu. Jeśli zgadnie, otrzyma z powrotem swoją kostkę lodu. Jeśli nie, należy powtórzyć grę.



**Posypywanie solą:** gracz bierze szczyptę soli pomiędzy kciuk i palec wskazujący. Następnie posypuje nią kostkę lodu atakowanego gracza.



**Kąpiel:** gracz wrzuca kostkę lodu atakowanego gracza do miski z wodą. Atakowany gracz musi wyłowić kostkę lodu za pomocą swojej miseczki.

© 2018 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger

# COOL Runnings

CZ

## Ledový závod pro 2–4 hráče od 8 let

Autor: Olivier Mahy • Ilustrace: Lusipa Salmon (lemonade) • Redakce: Daniel Greiner

### VÝBAVA PRO HRU

- 4 barevné mističky: modrá, žlutá, zelená a fialová
- 8 ledově modrých kalíšků
- 60 hracích karet
- 5 čtvercových dílů hrací plochy
- 1 díl hrací plochy „Cíl“
- 1 pipeta



### PŘÍPRAVA HRU

**Upozornění:** Pro hru Cool Runnings potřebuje každý hráč jednu kostku ledu. Při jejich přípravě vám mohou pomoci dospělí.

Každý z kalíšků se naplní 6 ml vody. K jejímu přesnému odměření slouží pipeta – naberte se dvakrát 3 ml. Kalíšky s vodou se pak postaví do mrazáku a nechají zmrznout. Za 2–3 hodiny jsou vytvořeny kostky ledu a vy můžete začít s přípravou hry.

1. Z 5 **dílů hrací plochy** libovolně sestavte uprostřed stolu závodní dráhu. Na její konec položte cílový díl.
2. Promíchejte 60 **hracích karet** a vytvořte z nich sloupeček lícem dolů. Každý si ze sloupečku vytáhne 4 karty a vezme si je do ruky. Své karty nikomu neukazuje.

3. Pro hru budete ještě potřebovat malou **misku s vodou** a 1 čajovou lžičku **solí**. To vše položte vedle závodní dráhy. **Tip:** *Připravte si také malý ručník, abyste si během hry mohli osušit ruce.*

4. Každý z vás dostane jeden **kalíšek s kostkou ledu** a jednu **mističku** v barvě podle svého výběru. Ledovou kostku z kalíšku opatrně vyjměte a vložte ji každý do své mističky. Mističku položte shora na svůj kalíšek. To celé – mistička i s kalíškem – představuje vaši hrací figurku.



5. Všechny figurky postavte na začátek závodní dráhy.

## CÍL HRY

Vyhrává ten, kdo jako první dostane svou ledovou kostku do cíle. Hráč, kterému kostka během hry roztaje, ze hry vypadne. Pokud roztají kostky všech hráčů, stane se vítězem ten, jehož kostka vydržela jako poslední – a nezáleží na tom, jak daleko je od cíle.

## PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč. Dále hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, vynesie jednu ze svých karet, které drží v ruce. Před jejím vynesením se musí rozhodnout, jestli chce **zaútočit** (podle symbolu v horní polovině karty) nebo **pohybovat figurkou** (podle číslice ve spodní polovině karty). Při každém tahu máte vždy **jen jednu** možnost. Obě poloviny karty se nesmí použít zároveň.



Z vnesených karet vytvoříte odkládací hromádku, na kterou odkládáte karty lícem nahoru. Na konci svého tahu si každý ze sloupečku karet vytáhněte tolik karet, abyste v ruce drželi zase **4 karty**. Až ve sloupečku všechny karty dojdou, zamíchejte odkládací hromádku a vytvoříte z ní nový sloupeček karet lícem dolů.

## VYUŽITÍ KARTY K ÚTOKU

Vyberte si spoluhráče, na kterého chcete zaútočit. Symbol na kartě vám ukáže, jaký typ útoku smíte použít. Sedm možných typů útoku je popsáno na konci tohoto návodu.

## NASMĚROVÁNÍ ÚTOKU DÁL

Když na vás někdo zaútočí, můžete v případě, že držíte v ruce kartu se **stejným obrázkem** jako má útočník, jeho útok odvrátit nebo ho nasměrovat dál. Útok přesměrujete tak, že vynesete příslušnou kartu a vyberete si dalšího hráče jako cíl útoku. Odvrátit útok můžete tak, že zvolíte stejného hráče, který na vás zaútočil.

Hráč, na kterého se nově zaútočilo, má opět možnost útok nasměrovat dál. Tímto způsobem se mohou útoky směřovat dál a dál, dokud některý z hráčů už nebude mít příslušnou kartu nebo ji nebude chtít vynést. Figurka tohoto hráče bude útokem zasažena. Útok provede hráč, který vyložil poslední kartu.

**Příklad:** *Katka vynesie kartu „Vodní koupel“ a zaútočí na Tomáše. Tomáš také vynesie kartu „Vodní koupel“ a nasměruje útok dále na Marii. Také Marie vynesie „Vodní koupel“ a namiří útok zpátky na Tomáše. Tomáš už ale další odpovídající kartu nemá, a proto je jeho figurka zasažena útokem zvaným „Vodní koupel“. A protože poslední kartu vynesla Marie, je to ona, kdo vhodí Tomášovu ledovou kostku do mísky s vodou.*

## VYŽITÍ KARTY K POHYBU FIGURKY

Nejdříve se rozhodněte, jestli budete chtít pohybovat svou vlastní figurkou nebo figurkou spoluhráče. Modrá čísla znamenají postup figurky o příslušný počet políček dopředu směrem k cíli, červené číslice posunují figurky zpět.

**Pozor:** Na každém políčku smí stát pouze **jedna** figurka. Obsazená políčka se při pohybu (dopředu či zpět) **nikdy** nepočítají, jen se přeskakují.

## ZVLÁŠTNÍ POLÍČKA



**Postupové políčko:** Pokud figurka skončí na políčku s modrou číslicí, ihned pokračuje v pohybu směrem k cíli. Obsazená políčka se nepočítají.



**Pozor:** Pokud figurka při svém postupu skončí na dalším postupovém políčku, už se toto políčko za postupové nepovažuje, tzn. figurka se na něm zastaví.



**Lávové políčko:** Skončí-li hráč se svou figurkou na lávovém políčku, musí odkrýt vrchní kartu ze sloupečku. Okamžitě je napaden útokem, jehož symbol je na této kartě, a tento **útok**

**nesmí přeměřovat dál!** Útok vykoná jeho spoluhráč po levé ruce.



**Ledové políčko:** Dokud stojí figurka na ledovém políčku, je chráněna před útoky. Nelze na ni útok ani namířit, ani přeměřovat. Ostatní hráči však jí mohou pohybovat dopředu nebo nazpět.

**Příklad:** Marie vynese červenou číslici -2. Posune Tomášovu figurku o 2 políčka nazpět. Tomáš skončí na lávovém políčku a musí odkrýt vrchní kartu ze sloupečku. Na kartě je „Vodní koupel“. Vlevo od Tomáše sedí Katka a ta hodí jeho ledovou kostku do vody.

## KONEC HRY

Hra může skončit dvěma různými způsoby:

1. Hráč vyhrává, překročí-li jeho figurka jako první cílovou čáru.
2. Může se však stát, že ledové kostky v průběhu hry roztají. Hráči těchto figurek tím ze hry vypadávají. Postižené figurky jsou postupně odstraňovány z hrací plochy. Hraje se tak dlouho, dokud nezůstane na ploše figurka – ledová kostka – pouze jediného hráče. Tento hráč se stává vítězem.

## DALŠÍ POKYNY

- **Pozor:** Sůl nejezte ani nelízejte. Dávejte pozor, aby se nedostala do kontaktu s očima nebo s otevřenými ránami. Z hygienických důvodů sůl po skončení hry vyhodte.
- Pokud se váš kalíšek během hry naplní vodou, vylijte ji do misky s vodou.
- Součástí hry je 8 kalíšků, abyste si mohli zahrát hned dvě hry za sebou. Pro přípravu ledových kostek však můžete použít i vlastní tvořítka na led. Stačí do nich jen pipetou nadávkovat 6 ml vody.

- Hrajete-li za horkého letního dne, pak doporučujeme závodní dráhu zkrátit. V takovém případě složte dráhu jen ze 3 nebo 4 dílů.
- Po hře vypláchněte všechny kalíšky a misky a než je vrátíte do krabice, vysušte je.

## TYPY ÚTOKŮ



**Leštění:** Útočník vezme figurku napadeného hráče a svými palci přejíždí po ledové kostce v mističce. Napadený hráč přitom musí rychle počítat: „Jedna kostka, dvě kostky, tři kostky,“ atd. Až napočítá „deset kostek“, přestane útočník jeho kostku třít a vrátí figurku zpátky na její políčko.



**Ždímání:** Útočník vyndá napadenou ledovou kostku z mističky a sevře ji do své dlaně. Napadený hráč musí rychle počítat: „Jedna kostka, dvě kostky, tři kostky,“ atd. Až napočítá „deset kostek“, útočník svou dlaň otevře a vrátí kostku do její mističky.



**Horký dech:** Útočník vezme figurku napadeného hráče a z obou svých dlaní kolem ní vytvoří jeskyňku. Do této jeskyňky dýchá a zahřívá ji. Napadený hráč přitom musí rychle počítat: „Jedna kostka, dvě kostky, tři kostky,“ atd. Až napočítá „deset kostek“, přestane útočník na jeho kostku dýchat a vrátí figurku zpátky na její políčko.



**Studená sprcha:** Útočník nabere do pipety 3 ml vody z misky. Tuto vodu nakape na napadenou kostku.



**Hádání:** Útočník vyndá napadenou kostku z její mističky a pod stolem ji sevře do své levé nebo pravé pěsti. Pak obě pěsti zvedne nad stůl tak, aby byly vidět. Napadený hráč musí uhodnout, ve které ruce útočník jeho kostku svírá. Když uhodne, vrátí útočník jeho kostku do mističky. Když neuhodne, celá akce se zopakuje.



**Posolení:** Útočník nabere mezi svůj palec a ukazováček špetku soli. Soli posype napadenou kostku.



**Vodní koupel:** Útočník vhodí napadenou kostku do misky s vodou. Napadený hráč pak musí svou kostku vylovit ven s pomocí své mističky.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger



# COOL Runnings

SK

## Ľadové preteky pre 2–4 hráčov od 8 rokov

Autor: Olivier Mahy • Ilustrácie: Lusipa Salmon (lemonade) • Redaktor: Daniel Greiner

### HERNÉ POMÔCKY

- 4 farebné mištičky: modrá, žltá, zelená a ružová
- 8 ľadovo-modrých pohárikov
- 60 hracích kariet
- 5 štvorcových dielov hracej plochy
- 1 diel hracej plochy „Ciel“
- 1 pipeta



### PRÍPRAVA HRY

**Dôležité:** Aby ste mohli hrať Cool Runnings, potrebuje každý hráč jednu ľadovú kocku. Dospelí vám s ich prípravou určite radi pomôžu.

Do každého z pohárikov nalejte 6 ml vody. Použite na to pipetu a odmerajte s ňou 2 x 3 ml. Potom poháriky postavte do mrazničky. Za 2 až 3 hodiny v nich voda zmrazne a vy môžete začať s prípravou hry.

1. Z **5-tich dielov hracej plochy** ľubovoľne zložte závodnú dráhu. Na jeden koniec závodnej dráhy položte cieľ.
2. Zamiešajte 60 **hracích kariet** a položte ich obrázkom dole. Každý si z kôpký vytiahnite 4 karty a vezmite si ich do ruky. Svoje karty nikomu neukazujte.

3. K hre budete ďalej potrebovať malú **misku s vodou** a 1 čajovú lyžičku **solí**. Oboje položte vedľa závodnej dráhy. **Tip:** *Pripravte si aj malý uterák, aby ste si mohli v priebehu hry osušiť ruky.*

4. Každý z vás dostane jeden **pohárik s ľadovou kockou** a jednu **mištičku** vo farbe, ktorú si zvolil. Opatrne vyberte kocku z pohárika a umiestnite ju do svojej mištičky. Mištičku postavte na svoj pohárik. To celé – pohárik s mištičkou – je vaša hracia figúrka.



5. Všetky figúrky postavte na začiatok závodnej dráhy pred prvý diel hracej plochy.

## CIEĽ HRY

Vyhráva ten, kto ako prvý dostane svoju figúrku do cieľa. Hráč, ktorému sa v priebehu hry jeho kocka roztopí, z hry vypadáva. Ak sa roztopia kocky všetkým hráčom, stane sa víťazom ten, ktorého kocka zostala ako posledná – je jedno, ako ďaleko je jeho figúrka od cieľa.

## PRIEBEH HRY

Ako prvý začína hrať najmladší hráč. Hrá sa dookola v smere hodinových ručičiek. Ten, kto je na rade, vyloží z ruky jednu kartu. Pri vykladaní si rozmyslite, či chcete **zaútočiť** (podľa obrázka v hornej polovici karty) alebo **pohybovať figúrkou** (podľa čísla v dolnej polovici karty). Pri každom ťahu máte vždy **len jednu** možnosť. Využiť obidve polovice karty nie je dovolené.



Odohraté karty odkladajte na odkladaciu kôpku obrázkom hore. Na konci vášho ťahu si z kôpky zoberte toľko kariet, koľko potrebujete, aby ste mali znovu **4 karty** v ruke. Ak je už kôpka rozobratá, zamiešajte všetky karty z odkladacej kôpky a utvorte z nich novú kôpku obrázkom dole.

## VYUŽITIE KARTY NA ÚTOK

Zvoľte si spoluhráča, na ktorého chcete zaútočiť. Obrázok na vytiahnutej karte vám ukáže, aký typ útoku to bude. Sedem rôznych typov útoku je popísaných na konci tohto návodu.

## NASMEROVANIE ÚTOKU ĎALEJ

Ak na vás niekto zaútočí, môžete v prípade, že máte v ruke kartu **s rovnakým obrázkom**, útok odvrátiť alebo nasmerovať ďalej. Útok presmerujete tak, že vyložíte kartu s rovnakým obrázkom a vyberiete hráča, ktorý bude novým cieľom útoku. Odvrátiť útok môžete i tak, že zvolíte rovnakého hráča, ktorý na vás zaútočil.

Novo-napadnutý hráč má taktiež možnosť nasmerovať útok ďalej. Takto si posielate útoky ďalej a ďalej, dokiaľ niektorý z hráčov už nebude mať rovnakú kartu, akou sa zaútočilo, alebo ju nebude chcieť vyložiť. Figúrka tohto hráča bude daným útokom zasiahnutá. Útok vykoná hráč, ktorý vyniesol poslednú kartu.

**Príklad:** *Katka vyloží kartu „Vodný kúpel“ a zaútočí na Tomáša. Tomáš takisto vyloží kartu „Vodný kúpel“ a presmeruje útok na Máriu. Aj Mária vyloží „Vodný kúpel“ a namieri útok späť na Tomáša. Tomáš už ale nemá ďalšiu kartu s „Vodným kúpeľom“, a preto je jeho figúrka zasiahnutá týmto typom útoku. A pretože poslednú kartu vyložila Mária, je to ona, kto vhodí Tomášovu ľadovú kocku do misky s vodou.*

## VYUŽITIE KARTY PRE POHYB FIGÚRKY

Najprv sa rozhodnite, či budete hýbať vlastnou figúrkou alebo figúrkou spoluhráča. Modré číslice znamenajú postup figúrky o príslušný počet políčok smerom k cieľu, červené číslice posúvajú figúrky naspäť.

**Pozor:** Na každom políčku smie stáť **len jedna** figúrka. Obsadené políčka sa pri pohybe (dopredu alebo naspäť) **nikdy** nerátajú, len sa preskakujú.

## ZVLÁŠTNE POLÍČKA



**Postupové políčko:** Ak figúrka skončí na políčku s modrou číslicou, ihneď pokračuje ďalej smerom k cieľu. Obsadené políčka sa nerátajú.



**Dôležité:** Ak figúrka znovu skončí na postupovom políčku, už sa toto políčko za postupové nepovažuje, tzn. figúrka na ňom zostane stáť.



**Lávové políčko:** Ak figúrka dorazí na lávové políčko, musí hráč odkryť vrchnú kartu z kôpky. Okamžite je napadnutý útokom, ktorého symbol je na tejto karte, a **nesmie útok presmerovať ďalej**. Útok vykoná jeho spoluhráč po ľavej ruke..



**Ľadové políčko:** Dokiaľ stojí figúrka na ľadovom políčku, je chránená pred útokmi. Nie je možné na ňu útoky zacieliť ani presmerovať. Ostatní hráči však s ňou môžu pohybovať dopredu alebo naspäť.

**Príklad:** Mária vyložila kartu s červenou číslicou -2. Posunie Tomášovu figúrku o 2 políčka späť. Tomáš skončí na ľadovom políčku, a preto musí odkryť vrchnú kartu z kôpky. Na tejto karte je „Vodný kúpel“. Katka sedí vľavo od Tomáša, a preto hodí jeho ľadovú kocku do vody.

## KONIEC HRY

Hra sa môže skončiť dvomi spôsobmi:

1. Hráč prekoná ako prvý so svojou figúrkou cieľovú čiaru a vyhrá.
2. Môže sa však stať, že sa ľadové kocky v priebehu hry roztopia. Hráči týchto figúrok tým z hry vypadávajú. Postihnuté figúrky sú postupne odobraté z hracej plochy. Hrá sa tak dlho, dokiaľ na ploche nezostane figúrka – ľadová kocka – len jedného hráča. Tento hráč sa stáva víťazom.

## ĎALŠIE POKYNY

- **Pozor:** Soľ nejedzte ani nelížte. Dávajte pozor, aby neprišla do kontaktu s očami alebo s otvorenými ranami. Z hygienických dôvodov soľ po skončení hry vyhodte.
- Ak sa váš pohárik počas hry naplní vodou, vylejte ho do misky s vodou.
- Pre hru je k dispozícii 8 pohárikov, aby ste si mohli zahrať dva razy po sebe. Pre prípravu ďalších ľadových kociek môžete používať aj vlastné formičky na ľad. Stačí do nich pipetou odmerať 6 ml vody.

- Ak hráte vo veľkom teple, odporúčame skrátiť závodnú dráhu. V takom prípade ju zložte len z 3 alebo 4 dielov.
- Po hre vypláchnite všetky poháriky a kým ich vrátite späť do krabice, vysušte ich.

## TYPY ÚTOKOV



**Leštenie:** Útočník vezme figúrku napadnutého hráča a palcami trie ľadovú kocku v mištičke. Napadnutý hráč musí rýchlo rátať: „Jedna kocka, dve kocky, tri kocky,“ atď. Akonáhle naráta „desať kociek“, útočník prestane trieť a vráti figúrku späť na jej políčko.



**Žmýkanie:** Útočník vezme napadnutú kocku z mištičky a zavrie ju do dlane. Napadnutý hráč musí rýchlo rátať: „Jedna kocka, dve kocky, tri kocky,“ atď. Akonáhle naráta „desať kociek“, útočník svoju dlaň otvorí a vráti kocku do mištičky.



**Horúci dych:** Útočník vezme figúrku napadnutého hráča a vytvorí okolo nej zo svojich dlaní jaskynku. Do tejto jaskynky dýcha. Napadnutý hráč musí rýchlo rátať: „Jedna kocka, dve kocky, tri kocky,“ atď. Akonáhle naráta „desať kociek“, útočník prestane kocku svojim dychom ohrievať a vráti figúrku späť na jej políčko.



**Studená sprcha:** Útočník naplní pipetu 3-mi ml vody z misky. Túto vodu nakvapká na napadnutú kocku.



**Hádanie:** Útočník vyberie napadnutú kocku z jej mištičky a pod stolom ju ukryje vo svojej ľavej alebo pravej pästi. Potom zdvihne obe päste nad stôl tak, aby boli vidieť. Napadnutý hráč musí hádať, v ktorej pästi sa jeho kocka ukrýva. Ak uhádne, vráti mu útočník kocku do mištičky. Ak neuhádne, celá akcia sa opakuje.



**Posolenie:** Útočník vezme štipku soli medzi svoj palec a ukazováčik. Solou posype napadnutú kocku.



**Vodný kúpeľ:** Útočník hodí napadnutú kocku do misky s vodou. Napadnutý hráč potom musí svoju kocku vyloviť s pomocou mištičky.

© 2018 Ravensburger Spielverlag



Ravensburger

# COOL Runnings

H

Jéghideg társasjáték 2–4 játékos számára, 8 éves kortól

Szerző: Olivier Mahy • Illusztráció: Lusipa Salmon (lemonade) • Szerkesztő: Daniel Greiner

## JÁTÉKESZKÖZÖK

- 4 színes tálka: kék, sárga, zöld és pink
- 8 jégkék pohár
- 60 játékkártya
- 5 négyzet alakú játéktáblarész
- 1 „cél” játéktáblarész
- 1 pipetta



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

**Fontos:** A „Cool Runnings”-szal való játékhoz minden játékosnak szüksége van egy jégkockára. Ennek előkészítéséhez kérjétek egy felnőtt segítségét.

Töltsétek meg a mellékelt poharakat 6 ml vízzel. Ehhez egyszerűen használjatok a pipettát, amivel kimérték kétszer 3 ml vizet. Ezután tegyétek a poharakat a mélyhűtőbe vagy a fagyasztóba. Miután a víz 2-3 óra alatt megfagyott, elkezdhetitek összerakni a játékot.

1. Az 5 **játéktáblarészből** készítsétek egy véletlenszerű pályát az asztal közepén. A pálya egyik végéhez tegyétek oda a célt.
2. Keverjétek össze a 60 **játékkártyát**, és csináljatok belőle egy lefordított kupacot. Minden játékos 4 kártyát húz, és a kezébe veszi azokat. A kézben lévő kártyákat mindig tartsátok titokban.

3. A játékhoz szükségetek lesz még egy kis **tálnyi ivóvízre** és 1 teáskanálnyi sóra. Helyezzétek mindkettőt a pálya mellé. **Tipp:** *zenkívül helyeztek készenlétbe egy kis törölközőt, amelybe megtörölhetitek a kezeteket a játék során*

4. Minden játékos kap egy **poharat jégkockával** és egy **tálkát** az általa választott színben. Óvatosan vegyétek ki a jégkockát a pohárból, és helyezétek el a tálkákban. Tegyétek a tálkát a poharak tetejére. Ez a bábuto.



5. Állítsátok az összes bábuto a pálya elejére az első játéktáblárisz elé.

## A JÁTÉK CÉLJA

Az nyer, aki először lépi át a célvonalat. Az a játékos, akinek útközben elolvad a jégkockája, kiesik. Ha így már csak egy játékos marad, ő nyer – mindegy, milyen messze van a bábuja a céltól.

## A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. Ezután egymás után jöttek az óramutató járásával megegyező irányban. A soron lévő pontosan egy kártyát játszhat ki. A kijátszásnál választhatok, hogy a kártyát támadásra (a kártya felső része) vagy **mozgatásra** (alsó rész) szeretnék használni. Minden körben támadhattok **vagy** mozgathattok egy bábuto. Nem használhatjátok a kártya mindkét felét.



A kijátszott kártyákat gyűjtsetek egy felfordított kupacba. A körötök végén húzzatok a lefordított kupacból annyi kártyát, hogy újra **4 kártya** legyen a kezetekben. Ha elfogyott a kupac, keverjétek össze a lerakott kártyákat, és készítsétek egy új lefordított kupacot.

### A KÁRTYA KIJÁTSZÁSA TÁMADÁSRA

Válasszátok ki azt a tetszőleges játékosársat, akit meg akartok támadni. A kijátszott kártya képe mutatja, melyik támadásról van szó. A 7 különböző támadás leírását az útmutató végén találjátok.

### A TÁMADÁS TOVÁBBADÁSA

Ha a kezetekben van olyan kártya, amelyen **ugyanaz a kép** van, kivédhetitek és továbbadhatjátok a támadást. Ehhez játsszátok ki a megfelelő kártyát, és válasszátok ki egy új játékost a támadás célpontjaként. A támadást vissza is adhatjátok, tehát választhatjátok azt a játékost is, aki épp megtámadott titeket.

Az újonnan megtámadott játékosnak is lehetősége van továbbadni a támadást. Így ide-oda játszhatjátok a támadást, amíg egy játékosnak nincs már megfelelő kártyája vagy olyan, amelyet ki szeretne játszani. Ezt a játékost éri majd a támadás. Az végzi a támadást, aki az utolsó kártyát kijátszotta.

**Például:** *Kati egy „vízfürdős” kártyát játszik ki Tomi megtámadására. Tomi szintén kijátszik egy „vízfürdőt”, és továbbadja a támadást Mártira. Márti szintén kijátszik egy „vízfürdőt”, és visszaadja a támadást Tomira. Tominak nincs több megfelelő kártyája, így őt éri a támadás. Mivel Márti játszotta ki az utolsó kártyát, ő billenti Tomi jégkockáját a vízbe.*

## A KÁRTYA KIJÁTSZÁSA MOZGATÁSRA

Először válasszátok ki, hogy a saját bábutokat vagy egy játékosársét akarjátok mozgatni. A kék számok a cél irányába mozgatják a bábút az adott számú mezővel, ezzel szemben a piros számok visszafelé.

**Fontos:** Minden mezőn csak **egy** bábu állhat. A foglalt mezők a mozgatásnál (előre és hátra is) soha nem számítanak bele és egyszerűen átugrandók.

## KÜLÖNLEGES MEZŐK



**Mozgatómező:** Ha egy bábu kék számos mezőre érkezik, akkor rögtön újra a cél irányába mozdul tovább. Itt sem számítanak bele a foglalt mezők. **Fontos:** Ha a következő mező, amelyre a bábu érkezik, szintén mozgatómező, akkor figyelmen kívül kell hagyni.



**Lávamező:** Ha egy játékos lávamezőre érkezik, felfordítja a lefordított kupac legfelső kártyáját. A játékos rögtön elszenvedi ennek a kártyának a támadását, és **nem adhatja tovább!** A támadást a bal oldali játékosársét végzi el.



**égmező:** FAmíg egy bábu egy jégmezőn áll, védve van a támadásoktól. Erre a bábura nem játszhatok ki és nem adhattok tovább támadást. Viszont a bábút továbbra is mozgathatják előre és hátra a játékosársétok.

***Példa:** Márta egy piros -2-est játszik ki. Ezzel Tomi bábuját 2 mezővel lépteti vissza. Tomi egy lávamezőre érkezik, és fel kell fordítania a kupac legfelső kártyáját. A kártya „vízfürdőt” mutat. Tomitól balra Kati ül, így ő billenti Tomi jégkockáját a vízbe.*

## A JÁTÉK VÉGE

A játék két módon érhet véget:

1. Ha egy játékos átlépi a célvonalat, ő nyer és vége van a játéknak.
2. Ha egy jégkocka teljesen elolvad a játék során, akkor a tulajdonosa kiesik. Ebben az esetben vegyétek le a bábút a játéktábláról. Ha egyet kivéve minden játékos kiesik, a játék véget ér. Aki utolsónak marad, nyer.

## TOVÁBBI TANÁCSOK

- **Fontos:** Kérjük, a sót ne egyétek vagy nyaljátok meg. Ne kerüljön a szemetekbe vagy nyílt sebbe. Higiéniai okokból a játék után dobjátok ki a sót.
- Ha a játék során megtelik a poharakot vízzel, egyszerűen öntsétek ki mindig a vizes tálba.
- A játékhoz 8 pohár van mellékelve, hogy egymásután rögtön két fordulót játszhatatok. További jégkockák készítéséhez saját jégkockaformákat is használhattok. Ebben az esetben is mérjétek ki a 6 ml-t a pipettával.
- Ha egy forró nyári napon kint játszotok, azt tanácsoljuk, hogy vegyétek rövidebbre a pályát.

Hőmérséklet szerint csak 3 vagy 4 pályarész tegetek ki.

- A játék után öblítsétek ki és törölgessétek el a poharakat és tálkákat mielőtt visszateszitek őket a dobozba.

## TÁMADÁSOK



**Csiszolás:** Vegyétek a megtámadott játékos bábuját, és dörzsöljétek körbe a hüvelykujjattal jégkockát a tálkában. A megtámadott játékosnak gyorsan számolnia kell: „Egy jégkocka, két jégkocka, három jégkocka, ...” stb. Amint eléri a „tíz jégkockát”, megállsz, és visszateszed a bábut a mezőjére.



**Kiprélés:** Vedd ki a megtámadott jégkockát a tálkájából, és szorítsd az öklödbe. A megtámadott játékosnak gyorsan számolnia kell: „Egy jégkocka, két jégkocka, három jégkocka, ...” stb. Amint eléri a „tíz jégkockát”, megállsz, és visszateszed a jégkockát a tálkájába.



**Forró lehelet:** Vedd a megtámadott játékos jégkockáját, és tedd köré a kezeid. Most lehelj bele. A megtámadott játékosnak gyorsan számolnia kell: „Egy jégkocka, két jégkocka, három jégkocka, ...” stb. Amint eléri a „tíz jégkockát”, megállsz, és visszateszed a bábut a mezőjére.



**Hideg zuhany:** Töltsd meg a pipettát 3 ml vízzel a tálból. Csepegtesd ezt a vizet a megtámadott jégkockára.



**Találgatódsi:** Vedd ki a megtámadott jégkockát a tálkájából, és rejtssd el az asztal alatt a bal vagy jobb kezeden, öklödbe zárva azt. Aztán tartsd az ökleid láthatóan az asztallap fölé.

A megtámadott játékosnak el kell találnia, melyik kezeden van a jégkockája. Ha eltalálja, visszakapja a tálkájába. Ha nem találja el, ismételjétek meg a játékot.



**Só:** Vegyél egy csipet sót a hüvelykujjad és a mutatóujjad közé. Szórd a megtámadott jégkockára.



**Vízfürdő:** Billentsd a megtámadott jégkockát a vizes tálba. A megtámadott játékosnak a saját tálkája segítségével ki kell halásznia a jégkockáját.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger



# COOL Runnings

TR

**8 yaş ve üzeri 2-4 oyuncu için buz gibi bir yarış oyunu**  
Oyun: Olivier Mahy • Görsel: Lusipa Salmon (lemonade) • Editör: Daniel Greiner

## İÇİNDEKİLER

- 4 adet renkli kase: mavi, sarı, yeşil ve pembe
- 8 adet buz küpü olan kap
- 60 adet oyun kartı
- 5 adet kare şeklinde oyun planı
- 1 adet "hedef" koyulan oyun planı
- 1 adet 3 ml pipet
- 1 adet su dolu kase (dahil değildir)
- 1 çay kaşığı tuz (dahil değildir)
- 1 adet küçük havlu (dahil değildir)



## OYUN KURULUMU

**Önemli:** "Cool Runnings" oynayabilmek için her oyuncu 1 adet buz küpüne sahip olmalıdır. Buz küpünü hazırlamak için bir yetişkinden yardım almalıdır.

Oyuna ait tüm buz kaplarına 6 ml su doldurulur. Ölçü için 2 kez 3 ml hacmindeki pipetin kullanılması önerilir. Buz kapları daha sonra buzluğa veya derin dondurucuya koyulur ve su donana kadar 2-3 saat bekletilir. Oyunu kurmaya bundan sonra başlayabilirsiniz.

1. **5 adet oyun planıyla** masanın ortasında rastgele bir oyun tahtası oluşturulur. Oyun tahtasının bitişine "hedef" koyulan oyun planı yerleştirilir.
2. **60 adet oyun kartı** karıştırılır ve kapalı bir deste oluşturulur. Oyun başlangıcında her oyuncu 4 adet kart çeker ve elinde tutar. Tüm oyuncular kartlarını diğer oyuncularından her zaman gizli tutar.

3. Ürüne dahil oyun materyallerine ek olarak **1 adet su dolu kase** ve **1 çay kaşığı tuz** gerekir. İki de oyun tahtasının yanına yerleştirilir. **İpucu:** *Ek olarak oyun sırasında oyuncuların ellerini kurulması için 1 adet küçük havlu hazır bulundurulmalıdır.*

4. Her oyuncu **1 adet içinde buz küpü bulunan kabi** ve kendi seçtiği renkteki **1 adet kaseyi** alır. Buz küpünü kaptan dikkatlice çıkarır ve kendi kasesine koyar. Sonra da kaseyi kendi kabının üzerine yerleştirir ve piyon olarak kullanır.



5. Yukarıdaki şekilde hazırlanmış piyonlar oyuna başlarken oyun tahtasının başlangıcına yerleştirilir.

## OYUN HEDEFİ

Hedef çizgisini ilk geçen oyuncu oyunu kazanır. Buz küpü yolda eriyen oyuncu oyun dışı kalır. Bu sebeple oyunda tek bir oyuncu kalırsa bu oyuncu oyunu kazanır – piyonu hedefe hangi uzaklıkta olursa olsun fark etmez.

## OYUN KURALLARI

En genç oyuncu oyuna başlar ve oyun saat yönünde sırayla ilerler. Sırası gelen oyuncu, 1 adet oyun kartını kullanır. Bu kartı **hücum** (kartın üst yarısı) veya **hareket** (kartın alt yarısı) hamlelerinden birini seçerek kullanır. Her hamlede **ya** hücum edilebilir **ya da** piyon hareket ettirebilir. Kartın her iki yarısını kullanmak yasaktır.



Kullanılan kartlar açık bir destede toplanır. Sırası gelen oyuncu, hamlesinin sonunda kapalı desteden elinde **4 adet oyun kartı** olacak kadar kart çeker. Deste biterse bu destedeki tüm kartlar karıştırılır ve yeni bir kapalı deste oluşturulur.

## HÜCUM KARTINI KULLANMAK

Hücum etmek için bir oyuncu seçilir. Oynanan kartın üzerindeki resim hangi hücumun kullanılacağını gösterir. 7 farklı hücum türü oyun talimatının sonunda açıklanmıştır.

## HÜCUMU DEVRETMEK

Diğer oyuncular, eğer ellerinde **aynı resimli** karttan varsa yapılan hücumu önleyebilir ve başka bir oyuncuya devredebilir. Hedef olarak yeni bir oyuncu ya da hesaplaşma için hücum etmek isteyen oyuncu seçilebilir.

Hücum edilecek oyuncu da kendisine yapılacak hücumu devretme şansına sahiptir. Hücum hamleleri hedefteki oyuncunun elinde uygun hamle kartı tükenene veya bu kartlarını kullanmaktan vazgeçene kadar devreder. Böyle bir durumda bu oyuncuya hücum edilir. Son kartı oynayan oyuncu hücumu yapar.

**Örnek:** *Melis, Mert'e hücum etmek için ,Su banyosu' kartını oynar. Mert de aynı şekilde bir ,Su banyosu' kartı oynar ve hücumu Özge'ye devreder. Özge de aynı şekilde bir ,Su banyosu' kartı oynar ve saldırıyı Mert'e geri çevirir. Mert uygun bir karta sahip değildir ve hücumu maruz kalır. Son kartı oynadığı için Özge, Mert'in buz küpünü suyun içine atar.*

## HAREKET KARTINI KULLANMAK

Öncelikle oyuncunun kendi piyonunu mu yoksa başka bir oyuncunun piyonunu mu hareket ettirmek istediği belirlenir. Mavi renkteki rakamlar piyonu bitiş çizgisine yaklaştırırken, kırmızı renkteki rakamlar bitiş çizgisinden ters hamle ile uzaklaştırır.

**Önemli:** Her hamle alanında sadece **bir tane piyon** durabilir. Dolu alanlar hareket sırasında (ileri veya geri) **hiç** sayılmaz ve sadece atlanır.

## ÖZEL HAMLE ALANLARI



**Hareket alanı:** Eğer piyon mavi rakamlı bir alana gelirse beklemeden hedef yönünde hareket ettirilir. Bu esnada dolu alanlar atlanır. **Önemli:** Piyonun geldiği bir sonraki alan da bir hareket alanı ise bu sefer hareket ettirilmez.



hücumu yapar.

**Lav alanı:** Eğer piyon bir lav alanına gelirse kapalı destenin en üstteki kartını açarak bu kartın hücumuna maruz kalır ve bu saldırıyı **devredemez!** Solundaki oyuncu



**Buz alanı:** Piyon bir buz alanında durduğu sürece hücum hamlelerine karşı korunur. Bu piyona hücum yapılamaz veya devredilemez. Bu piyon oyuncular tarafından sadece ileri veya geri hareket ettirilebilir.

**Örnek:** Özge, 2 numaralı kırmızı kartı oynar. Bu şekilde Mert'in piyonunu 2 hamle alanı geri hareket ettirir. Mert, bir lav alanına gelir ve kapalı destenin en üstteki kartını çeker. Kart bir 'Su banyosu' hamlesini göstermektedir. Melis, Mert'in solunda oturmaktadır ve onun buz küpünü suyun içine atar.

## OYUNUN SONU

Oyun iki farklı şekilde sona erebilir:

1. Bir oyuncu hedef çizgisini geçerse oyunu kazanır ve oyun sona erer.
2. Bir buz küpü oyun sırasında tamamen erirse küpün sahibi oyun dışı kalır ve oyuncunun piyonu oyun planından çıkarılır. Bir oyuncu hariç diğer tüm oyuncular oyun dışı kalırsa oyun sona erer ve sona kalan oyuncu kazanır.

## DiĞER BİLGİLER

- **Önemli:** Lütfen tuzu yemeyiniz veya yalamayınız. Gözünüze veya açık yaraya temas ettirmeyiniz. Tuzu hijyen nedenlerinden dolayı oyunun sonunda imha ediniz.
- Kabınız oyun sırasında suyla doldukça suyu su kasesine dökünüz.
- Arka arkaya iki parti oynayabilmeniz için oyunda 8 kap bulunur. Daha fazla buz küpü hazırlamak için kendi buz kalıplarınızı kullanabilirsiniz. Buzların aynı şekilde olmasını sağlayınız ve ölçü için pipetle 6 ml ölçüm yapınız.

- Sıcak bir yaz günü dışarıda oynarsanız oyun tahtasını kısaltmanızı öneririz. Sıcaklığa bağlı olarak sadece 3 veya 4 oyun planı yerleştiriniz.
- Oyundan sonra kap ve kaseleri yıkayınız ve kutuya koymadan önce kurulayınız.

## HÜCUMLAR



**Ovalamak:** Hücum edilen piyonu alın ve başparmağınızla kaseinin içindeki buz küpünü ovalayın. Hücum edilen oyuncu “Bir buz küpü, iki buz küpü, üç buz küpü, ....” şeklinde hızlıca saymaya başlamalıdır. Oyuncu “On buz küpüne” ulaştığında ovalamayı durdurun ve piyonu kendi alanına bırakın.



**Sıkılmak:** Hücum edilen buz küpünü kaseden alın ve avucunuzun içinde sıkın. Hücum edilen oyuncu “Bir buz küpü, iki buz küpü, üç buz küpü, ....” şeklinde hızlıca saymaya başlamalıdır. Oyuncu “On buz küpüne” ulaştığında sıkmayı durdurun ve piyonu kendi alanına bırakın.



**Sıcak nefes:** Hücum edilen buz küpünü kaseden alın ve avucunuzun içine alarak üstüne sıcak nefes verin. Hücum edilen oyuncu “Bir buz küpü, iki buz küpü, üç buz küpü, ....” şeklinde hızlıca saymaya başlamalıdır. Oyuncu “On buz küpüne” ulaştığında nefes vermeyi durdurun ve piyonu kendi alanına bırakın.



**Soğuk duş:** Pipeti 3 ml su ile doldurun ve piyonun üzerine damlatın.



**Tahmin oyunu:** Hücum edilen buz küpünü kaseden alın ve masanın altında yumruk yaparak sağ veya sol elinizde saklayın. Daha sonra yumrukları görünür şekilde masanın üstüne çıkarın. Hücum edilen oyuncu kendi buz küpünün hangi elinizde olduğunu tahmin etmelidir. Doğru tahmin ederse buz küpünü tekrar kaseye koyun. Yanlış tahmin ederse oyunu tekrarlayın.



**Buz çözme tuzu:** Başparmağınız ile işaret parmağınızın arasına bir tutam tuz alın. Hücum edilen buz küpünün üstüne serpin.



**Su banyosu:** Hücum edilen buz küpünü su kasesine atın. Ardından hücum edilen oyuncu kendi küpünü kendisine ait kaseyi kullanarak çıkarmalıdır.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger

# COOL Runnings

GR

Ένας παγωμένος αγώνας δρόμου για 2–4 παίκτες από 8 ετών

Game Design: Olivier Mahy • Illustration: Lusipa Salmon (lemonade) • Editor: Daniel Greiner

## Υλικά παιχνιδιού

- 4 χρωματιστά κυπελλάκια: μπλε, κίτρινο, πράσινο και ροζ
- 8 καλούπια πάγου
- 60 κάρτες παιχνιδιού
- 5 τετράγωνα κομμάτια του ταμπλό
- 1 κομμάτι του ταμπλό με τον «τερματισμό»
- 1 σταγονόμετρο των 3ml



## Προετοιμασία παιχνιδιού

**Σημαντικό:** Για να παίξετε το “Cool Runnings”, κάθε παίκτης χρειάζεται ένα παγάκι. Ζητήστε τη βοήθεια ενός ενήλικου για να τα προετοιμάσετε.

Γεμίστε τα καλούπια πάγου της συσκευασίας με 6ml νερό. Προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε για τον σκοπό αυτό το σταγονόμετρο για να υπολογίσετε δύο φορές 3ml. Κατόπιν τοποθετήστε τα καλούπια στην κατάψυξη και περιμένετε 2-3 ώρες έως ότου το νερό έχει παγώσει. Τότε μπορείτε να ξεκινήσετε με το στήσιμο του παιχνιδιού.

1. Χρησιμοποιώντας τα **5 κομμάτια του ταμπλό**, δημιουργήστε μια τυχαία διαδρομή στη μέση του τραπεζιού. Στη μια άκρη της διαδρομής τοποθετήστε το κομμάτι του ταμπλό με τον «τερματισμό».
2. Ανακατέψτε τις 60 **κάρτες** και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα. Κάθε παίκτης τραβάει από την κορυφή της στοίβας 4 κάρτες και τις κρατάει στο χέρι του με τέτοιο τρόπο, ώστε να μην τις βλέπουν οι συμπαίκτες του.

3. Πέρα από τα υλικά που συμπεριλαμβάνονται στη συσκευασία, θα χρειαστείτε επιπλέον για το παιχνίδι μία μικρή **λεκάνη με νερό της βρύσης** και 1 κουταλάκι του γλυκού **αλάτι**. Τοποθετήστε και τα δύο δίπλα στη διαδρομή. **Συμβουλή:** Καλό θα ήταν να έχετε και μία μικρή **πετσέτα χεριών** για να σκουπίζετε τα χέρια σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

4. Κάθε παίκτης παίρνει ένα **καλούπι πάγου** και ένα **κυπελλάκι** στο χρώμα της επιλογής του. Βγάλτε προσεκτικά το παγάκι από το καλούπι και τοποθετήστε το στο κυπελλάκι σας. Τοποθετήστε το κυπελλάκι πάνω στο καλούπι σας. Αυτό είναι το πόνι σας για το παιχνίδι.



5. Τοποθετήστε όλα τα πόνια μπροστά από το πρώτο κομμάτι του ταμπλό, δηλαδή στην αρχή της διαδρομής που έχετε δημιουργήσει.

## Στόχος του παιχνιδιού

Ο παίκτης που θα περάσει πρώτος τη γραμμή του τερματισμού, είναι και ο νικητής! Στην περίπτωση που το παγάκι κάποιου παίκτη λιώσει κατά τη διαδρομή, ο παίκτης αυτός αποκλείεται από το παιχνίδι. Εάν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μείνει μόνο ένας παίκτης, αυτός ο παίκτης κερδίζει αυτόματα και το παιχνίδι – ασχέτως από το πόσο μακριά βρίσκεται το πόνι του από τον τερματισμό.

## Περιγραφή του παιχνιδιού

Πρώτος ξεκινά ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης. Το παιχνίδι συνεχίζεται με τη σειρά, σύμφωνα με τη φορά

των δεικτών του ρολογιού. Όταν έρθει η σειρά σας, ρίξτε μια κάρτα. Καθώς ρίχνετε την κάρτα, επιλέξτε εάν θα τη χρησιμοποιήσετε σαν **επίθεση** (πάνω μισό της κάρτας) ή σαν **κίνηση** (κάτω μισό της κάρτας). Μπορείτε στη σειρά σας **είτε** να επιτεθείτε **είτε** να προχωρήσετε με το πόνι σας. Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε και τα δύο μισά της κάρτας.



Συγκεντρώστε τις χρησιμοποιημένες κάρτες σε μια ανοιχτή στοίβα. Στο τέλος της σειράς σας τραβήξτε από την κλειστή στοίβα τόσες κάρτες, ώστε να έχετε πάλι στο χέρι σας **4 κάρτες**. Εάν οι κάρτες της κλειστής στοίβας τελειώσουν, ανακατέψτε όλες τις κάρτες που έχουν χρησιμοποιηθεί και δημιουργήστε μια νέα κλειστή στοίβα.

### Παίζοντας την κάρτα σαν επίθεση

Επιλέξτε έναν συμπαίκτη στον οποίο θέλετε να επιτεθείτε. Η εικόνα στην κάρτα που παίζετε δείχνει την επίθεση. Οι 7 διαφορετικές επιθέσεις περιγράφονται στο τέλος των οδηγιών.

### Αποφυγή της επίθεσης

Στην περίπτωση που έχετε στα χέρια σας μια κάρτα με την **ίδια εικόνα**, μπορείτε όχι μόνο να αποφύγετε την επίθεση εναντίον σας, αλλά και να τη στρέψετε εναντίον κάποιου άλλου παίκτη! Παίξτε αμέσως την κάρτα αυτή και επιλέξτε τον παίκτη στον οποίο θέλετε να στρέψετε την επίθεση. Μπορείτε να εκδικηθείτε τον παίκτη που σας επιτέθηκε, επιλέγοντας αυτόν!

Ο νέος παίκτης που δέχεται επίθεση έχει επίσης το δικαίωμα να την αποφύγει, αν έχει την ανάλογη κάρτα. Έτσι συνεχίζεται το παιχνίδι έως ότου κάποιος δεν

μπορεί να αποφύγει την επίθεση είτε επειδή δεν έχει την ανάλογη κάρτα, είτε επειδή επιλέγει να μην την παίξει. Ο παίκτης αυτός δέχεται επίθεση την οποία εκτελεί αυτός που του επιτέθηκε.

**Παράδειγμα:** Η Κατερίνα παίζει μία κάρτα με «μακροβούτι», για να επιτεθεί στον Πέτρο. Ο Πέτρος παίζει επίσης μία κάρτα με «μακροβούτι» αποφεύγοντας την επίθεση και επιτίθεται στη Μαρία. Η Μαρία παίζει μια κάρτα με «μακροβούτι» και μεταβιβάζει την επίθεση πίσω στον Πέτρο. Ο Πέτρος δεν έχει πλέον άλλη κάρτα για να αμυνθεί και πλήττεται από την επίθεση. Επειδή η Μαρία έπαιξε την τελευταία κάρτα, ρίχνει το παγάκι του Πέτρου στη λεκάνη με το νερό.

### Παίζοντας την κάρτα σαν κίνηση

Μπορείτε να επιλέξετε εάν θέλετε να κινηθείτε το δικό σας πιόνι ή το πιόνι ενός συμπαίκτη σας. Οι μπλε αριθμοί στο κάτω μέρος της κάρτας υποδεικνύουν πόσες θέσεις μπροστά πρέπει να κινηθεί το πιόνι. Οι κόκκινοι αριθμοί κινούν το πιόνι προς την αντίθετη κατεύθυνση.

**Σημαντικό:** Σε κάθε θέση στο ταμπλό μπορεί να βρίσκεται μόνο ένα πιόνι. Οι κατελημμένες θέσεις ποτέ δεν υπολογίζονται κατά την κίνηση (προς τα εμπρός ή προς τα πίσω) και απλά προσπερνούνται.

### Ειδικές θέσεις στο ταμπλό



**Θέση κίνησης:** Εάν ένα πιόνι βρεθεί σε μια θέση με μπλε αριθμό, κινείται αμέσως τόσες θέσεις όσες δείχνει ο αριθμός προς την κατεύθυνση του τετραγώνου. Και εδώ, οι κατελημμένες θέσεις δεν υπολογίζονται. **Σημαντικό:** Εάν και η επόμενη θέση στην οποία φτάνει το πιόνι είναι θέση κίνησης, αγνοείτε την εντολή και αφήνετε το πιόνι σας εκεί.



**Θέση λάβας:** Εάν ένα πιόνι βρεθεί σε θέση λάβας, ανοίγετε την πάνω κάρτα από την κλειστή στοίβα. Ο παίκτης αυτός πλήττεται αμέσως από την επίθεση αυτής της κάρτας και **δεν μπορεί να μεταβιβάσει** την επίθεση. Ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά του εκτελεί την επίθεση.



**Πεδίο πάγου:** Όσο ένα πιόνι παραμένει σε ένα πεδίο πάγου, προστατεύεται από επιθέσεις. Δεν μπορείτε ούτε να εκτελέσετε ούτε να μεταβιβάσετε επιθέσεις ενάντια στο πιόνι αυτό. Παρόλα αυτά, το πιόνι μπορεί να κινηθεί προς τα εμπρός ή προς τα πίσω από τους υπόλοιπους παίκτες.

**Παράδειγμα:** Η Μαρία ρίχνει μια κάρτα με τον κόκκινο αριθμό -2. Έτσι μετακινεί το πιόνι του Πέτρου προς τα πίσω κατά 2 θέσεις. Ο Πέτρος βρίσκεται τώρα σε μια θέση λάβας και πρέπει να ανοίξει την πρώτη κάρτα από την κλειστή στοίβα. Η κάρτα δείχνει το «μακροβούτι». Η Κατερίνα που κάθεται αριστερά από τον Πέτρο ρίχνει το παγάκι του στη λεκάνη με το νερό.

## Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει με δύο τρόπους:

1. Εάν ένας παίκτης περάσει την γραμμή του τετραγώνου, είναι ο νικητής και το παιχνίδι τελειώνει.
2. Εάν λιώσει εντελώς ένα παγάκι κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, ο κάτοχος του αποκλείεται από το παιχνίδι. Στην περίπτωση αυτή βγάζετε αυτό το πιόνι από το παιχνίδι. Εάν αποκλειστούν όλοι οι παίκτες εκτός από έναν, το παιχνίδι τελειώνει. Όποιος μείνει τελευταίος κερδίζει.

## Άλλες υποδείξεις

- **Σημαντικό:** Παρακαλούμε μη φάτε ή γλείψετε το αλάτι. Φροντίστε ώστε να μη έρθει σε επαφή με τα μάτια ή με πληγές. Μετά το παιχνίδι πετάτε το αλάτι στα σκουπίδια για λόγους υγιεινής.
- Εάν γεμίσει το καλούπι σας με νερό κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αδειάζετε το νερό στη λεκάνη.
- Στο παιχνίδι υπάρχουν 8 καλούπια πάγου ώστε να μπορείτε να παίξετε δύο παρτίδες τη μία μετά την άλλη. Για να ετοιμάσετε και άλλα παγάκια, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δικές σας παγοθήκες. Στην περίπτωση αυτή, απλά υπολογίστε με το σταγονόμετρο 6ml νερού, ώστε όλα τα παγάκια να έχουν το ίδιο μέγεθος.
- Εάν παίζετε μία ζεστή καλοκαιρινή ημέρα, σας συνιστούμε να ελαττώσετε το μήκος της διαδρομής. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λιγότερα κομμάτια ταμπλό, μικραίνοντας έτσι τη διαδρομή.
- Να ξεπλένετε και να στεγνώνετε καλά τα κυπελλάκια και τα καλούπια πάγου μετά το παιχνίδι, πριν τα τοποθετήσετε πάλι στο κουτί.

## Επιθέσεις



**Γυάλισμα:** Πάρτε το πόνι του παίκτη που δέχεται επίθεση και τρίψτε με τον αντίχειρά σας το παγάκι ενώ είναι μέσα στο κυπελλάκι. Ο παίκτης που δέχεται επίθεση πρέπει να μετρήσει γρήγορα: “Ένα παγάκι, δύο παγάκια, τρία παγάκια, ...” κλπ. Μόλις φτάσει στο “δέκα παγάκια”, σταματάτε και τοποθετείτε το πόνι πίσω στη θέση του.

**Σύνθλιψη:** Πάρτε το παγάκι που δέχεται επίθεση από το κυπελλάκι του και κλείστε το στη γροθιά σας. Ο παίκτης που δέχεται την επίθεση πρέπει να



μετρήσει γρήγορα: “Ένα παγάκι, δύο παγάκια, τρία παγάκια, ...” κλπ. Μόλις φτάσει στο “δέκα παγάκια”, σταματάτε και τοποθετείτε το παγάκι πίσω στο κυπελλάκι του.



**Ανάσα φωτιάς:** Πάρτε το πόνι του παίκτη που δέχεται επίθεση και κάντε με τα χέρια σας μια φωλιά γύρω του. Στη συνέχεια φυσήξτε το παγάκι με ζεστή ανάσα μέσα στη φωλιά. Ο παίκτης που δέχεται επίθεση πρέπει να μετρήσει γρήγορα: “Ένα παγάκι, δύο παγάκια, τρία παγάκια, ...” κλπ. Μόλις φτάσει στο “δέκα παγάκια”, σταματάτε και τοποθετείτε το παγάκι πίσω στη θέση του.



**Κρύο ντους:** Γεμίστε το σταγονόμετρο με 3ml νερό από την λεκάνη. Στάξτε αυτό το νερό πάνω στο παγάκι που δέχεται επίθεση.



**Γρίφος:** Πάρτε το παγάκι που δέχεται επίθεση από το κυπελλάκι του και κρύψτε το κάτω από το τραπέζι στο αριστερό ή στο δεξί σας χέρι, κάνοντας μία γροθιά. Στη συνέχεια κρατήστε τις γροθιές σας πάνω από το τραπέζι. Ο παίκτης που δέχτηκε επίθεση πρέπει να μαντέψει σε ποια γροθιά κρατάτε κρυμμένο το παγάκι. Εάν το μαντέψει σωστά, το παίρνει πίσω στο κυπελλάκι του. Εάν δεν το μαντέψει σωστά, επαναλαμβάνετε το παιχνίδι.



**Χοντρό αλάτι:** Πάρτε μία πρέζα αλάτι μεταξύ του αντίχειρα και του δείκτη σας. Ρίξτε το πάνω στο παγάκι που δέχεται επίθεση.



**Μαρκοβούτι:** Ρίξτε το παγάκι που δέχεται επίθεση στη λεκάνη με το νερό. Ο παίκτης που δέχεται επίθεση πρέπει στη συνέχεια να ψαρέψει από εκεί το παγάκι χρησιμοποιώντας το κυπελλάκι του.

© 2018 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg