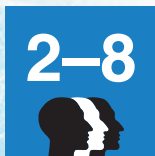
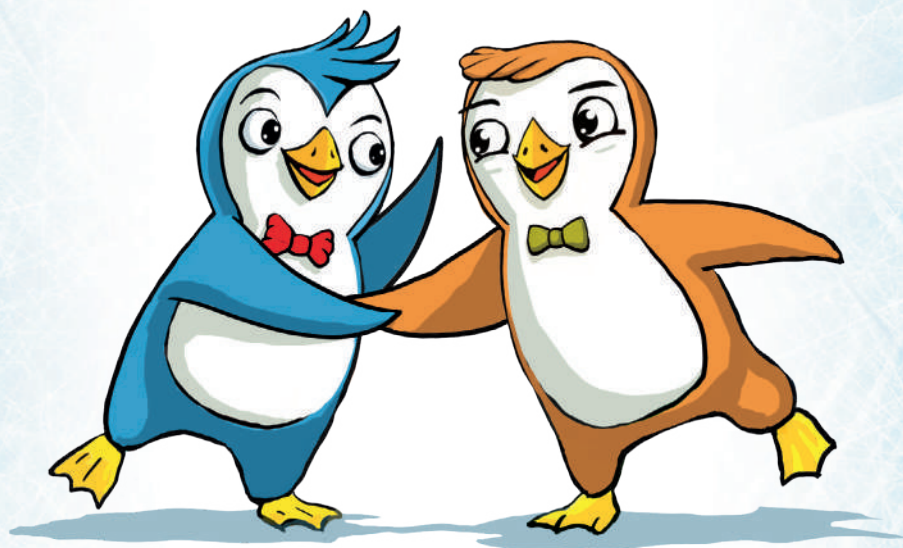
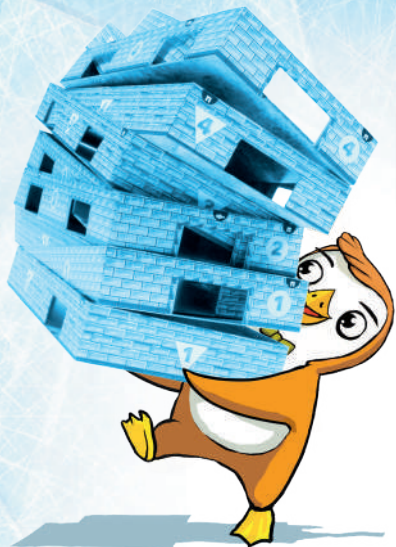


Брайан Гомес

айс-класс + айс-класс2





Выберите вид игры, затем выберите планировку, и можно начинать!

«Айс-класс» и «Айс-класс 2» – самостоятельные игры, но если у вас есть обе игры, то вы можете объединить их для ещё большего веселья! Игры созданы как зеркальные отражения друг друга, поэтому, объединяя их, вы можете создавать множество новых занимательных вариантов игрового поля.

В этом буклете вы найдёте некоторые из наших любимых планировок, а также правила того, как в эту игру могут играть до восьми игроков одновременно! Мы надеемся, что вы придумаете свои собственные планировки и новые способы игры, а также поделитесь ими с нами в социальных сетях при помощи хештега **#playicecool**.



ОБЪЕДИНЕНИЕ РЫБНЫХ КАРТ

Поскольку у вас теперь есть две колоды карт, просто смешайте их вместе и используйте как одну.

На случай, если вы захотите в будущем их разделить, каждая карта «Айс-класс 2» обозначена маленькой цифрой 2 в правом нижнем углу.



СТАНДАРТНАЯ ИГРА С 6 И БОЛЕЕ ИГРОКАМИ

При стандартной игре с 5 игроками вы можете играть по тем же правилам, что и при игре с 2-4 игроками. При игре с 6-8 игроками применяются следующие дополнительные правила:



- Теперь в игре два Дежурных, они не являются членами одной команды, но оба будут гоняться за Учениками.
- Перед первым раундом (после того, как каждый выберет свой цвет), перемешайте вместе все пропуска и распределите их вокруг игрового поля – в этом порядке будут совершаться ходы.
- В первом раунде Дежурными будут первые два игрока. В следующем раунде – следующие два по часовой стрелке и так далее.
- Оба Дежурных начинают игру в одной и той же коробке. Расстояние между ними может быть выбрано произвольно. Первый игрок ставит своего пингвина первым, затем это делает второй игрок. Свои ходы они совершают в том же порядке (после того, как Ученики совершат свои ходы).
- Раунд заканчивается, когда один из Учеников собрал все три свои рыбки или когда Дежурные вместе собрали все пропуска Учеников. Каждый Дежурный подсчитывает собранные пропуска отдельно, то есть один Дежурный может набрать больше очков, чем другой.
- Сыграйте несколько раундов, чтобы каждый игрок один раз побывал в роли Дежурного (3 раунда при игре с шестью игроками, 4 раунда при игре с семью или с восемью игроками). В последнем раунде игры с семью игроками первый игрок присоединится к седьмому игроку в роли Дежурного, то есть первый игрок будет Дежурным два раза за игру.

ГОНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Игра для 2-8 игроков, поделённых на две команды.


Игра в гоночном режиме проходит по тем же правилам, что и стандартная игра, но со следующими изменениями:

Цель

Станьте первой командой, которая соберет всех рыбок своих цветов, а затем щёлчками доставит обоих своих пингвинов в финишную коробку.



Подготовка к игре

1. Выберите планировку и расположите коробки, как показано на схеме на стр. 7-12.
2. Разделитесь на команды из двух пингвинов, по одному или два игрока в команде. Игроки могут выбирать, играть ли в одиночку и управлять обоими пингвинами, либо играть в команде вдвоём и вместе управлять двумя пингвинами.
3. Случайным образом определите порядок ходов. Положите на стол карты, обозначающие цвета игроков, сгруппировав их по командам и расположив в порядке ходов. Два игрока одной команды совершают ходы за свою команду по очереди.
4. Сложите вместе рыбок цветов обоих пингвинов и поместите по одной над дверями, отмеченными символом  в соответствии с выбранной планировкой. Не имеет значения, какой цвет вы используете, оба цвета считаются за один.
5. В данном режиме игры не используются пропуска и Рыбные карты. Положите их в коробку.

Ход игры

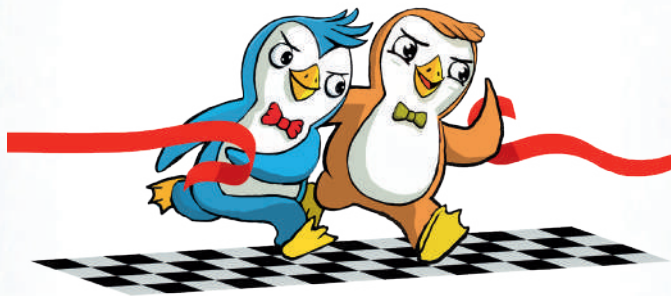
- Когда команда получает право хода, игрок, чья очередь настала, решает, какого пингвина из своей команды необходимо переместить. Игрок щёлкает по выбранному пингвину, затем следующая команда совершает свой ход.



- Игрок может решить щёлкнуть по тому же пингвину, по которому щёлкнул его партнёр во время своего предыдущего хода. Необязательно вводить второго пингвина команды в игру сразу после первого. Игроки вольны выбирать любую стратегию.
- Игроки одной команды должны совершать ходы по очереди каждый раз, когда настает черёд их команды.

Пример: ход совершает первый игрок команды А, потом первый игрок команды Б, затем снова настает черёд команды А, но в этот раз ход должен совершить второй игрок. Однако он может опять щёлкнуть по тому же самому пингвину.

- Оба игрока команды могут собирать рыбок любого из цветов своей команды. Оба цвета всегда всегда считаются за один.
Пример: в команде А жёлтый и синий пингвины; синий пингвин может пройти через дверь и взять жёлтую рыбку.
- Когда вы проходите через дверь с рыбкой, относящейся к вашей команде, возьмите её и отложите в сторону. Вы не получаете Рыбную карту.
- После того как все рыбки будут собраны, оба пингвина команды должны завершить свой ход в финишной коробке, чтобы победить в игре (ознакомьтесь с планировкой, чтобы определить местонахождение финишной коробки).



Победитель

Команда, которая собрала всех своих рыбок и чьи пингвины завершили свои ходы в финишной коробке, побеждает. Тем не менее, игра продолжается, пока каждая из команд не сделает одинаковое количество ходов. Если более чем одной команде удаётся победить во время своего последнего хода, то все такие команды делят победу.

НОВЫЕ ПЛАНИРОВКИ

Следующие планировки предназначены для игры 2–8 игроков. Не беспокойтесь, если некоторые двери и точки не совпадают точно, – это не мешает игре.

Помните: если ваш пингвин заканчивает свой ход за пределами игрового поля по какой бы то ни было причине, то ваш ход завершается и вы должны вернуть своего пингвина туда, где он был в начале хода.

Если ваш пингвин коснётся стола, даже совсем немного, то он считается вне игры и должен вернуться туда, где он начинал ход!



Символы в планировках:



Начальная коробка Учеников в стандартной игре



Начальная коробка Дежурного в стандартной игре



Рыбка в стандартной игре



Белые рыбки, которые скрепляют коробки



Старт в гоночном режиме



Финиш в гоночном режиме



Рыбка в гоночном режиме

Планировки для начинающих

Планировка № 1 Детсадовский двор



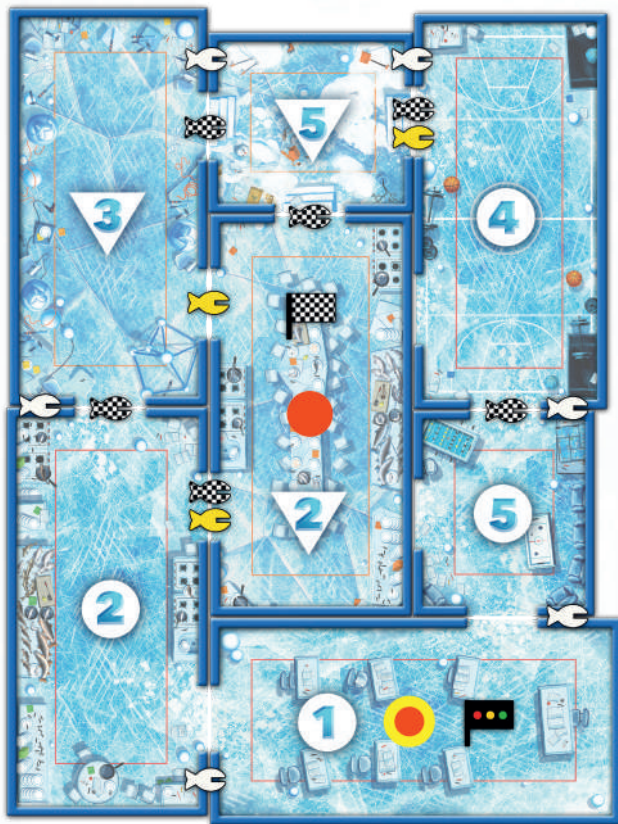
Эта планировка отлично подходит для небольшого количества игроков, играющих в «Айс-класс», а также хорошо подходит для любого количества игроков в гоночном режиме. Такая планировка позволяет быстро и легко сыграть партию.

Планировка № 2 Университет Большого тунца



Эта планировка хороша для большего количества игроков. Это единственная планировка, которая использует все 10 коробок, и это означает более долгую игру.

Планировка № 3 Особая игра после школы



Эта планировка является расширенной
версией оригинальной планировки.

Планировки для умельцев

Эти более сложные планировки предлагают новый механизм игры – «скользящие коробки».

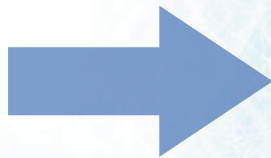
Скользящие коробки

- Перед каждым ходом игрок может передвинуть определенные коробки (указанные в каждой планировке) в любом направлении и оставить их в любом желаемом положении.
- Пожалуйста, будьте осторожны при перемещении коробок, чтобы не сдвинуть пингвинов. Если пингвины сдвинулись, постарайтесь вернуть их в исходное положение внутри коробки.
- Если пингвин, застрявший в дверях, может помешать движению скользящей коробки, то хозяин пингвина должен переместить его на ближайшую красную или оранжевую линию в соответствии с обычными правилами.
- Рыбку, перемещаемую при помощи особой способности **«Две рыбки, перемести рыбку»**, нельзя помещать над такой дверью, где она мешает движению скользящей коробки.



Планировка № 4 Аллея айсбергов

- Игрок может передвигать коробки № 5 (из «Айс-класс») и № 5/ (из «Айс-класс 2»).
- В начале игры некоторые коробки будут скреплены рыбками. Эти коробки можно будет свободно передвигать только после того, как будут собраны все рыбки, держащие их вместе.

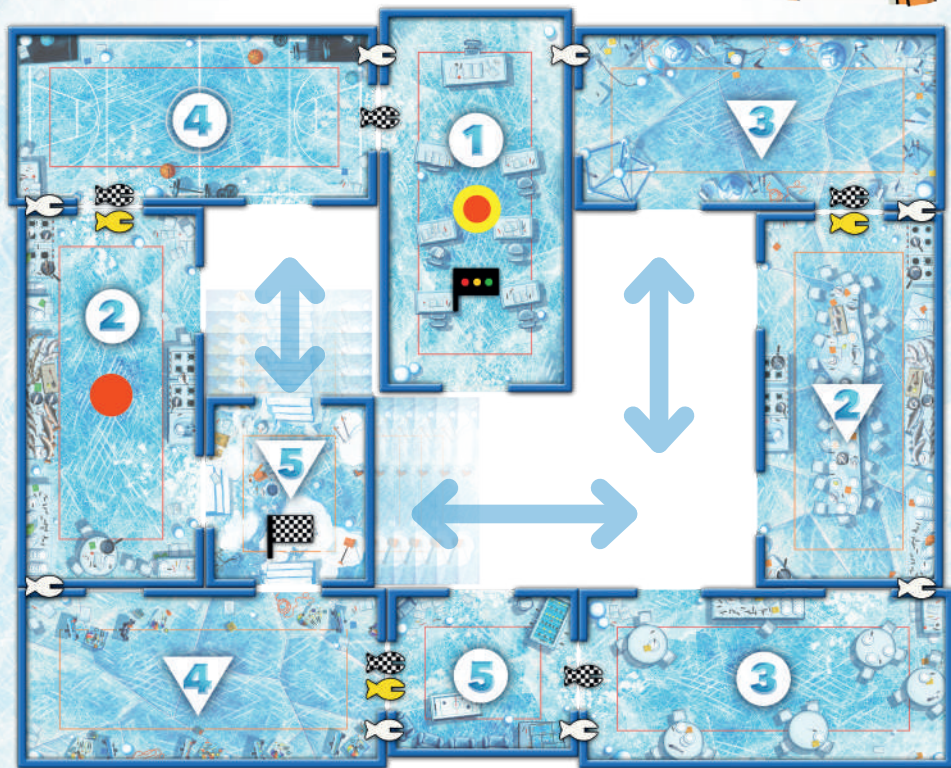




Планировка № 5 Скользящая U

Игроки могут передвигать только коробку № 5 (из «Айс-класс 2»).

Гляди в оба!
Скользящая коробка в данной планировке является также финишной коробкой!



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleltd.ru

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Автор игры: Брайан Гомес
Иллюстрации: Рейнис Петерсон
Brain Games Publishing SIA
Bruninieku 39, Riga, LV-1001, Latvia
(+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
СТИЛЬ ЖИЗНИ

Эксклюзивный дистрибьютор на территории
РФ, Республик Беларусь и Казахстан:
ООО «Настольные игры – Стиль Жизни»,
ул. 2-я Филёвская, д. 7, корп. 6, эт. 1, пом. III,
комн. 6А, г. Москва, Россия, 121096.
Тел.: +7 (495) 510-0539, mail@lifestyleltd.ru
www.LifeStyleltd.ru