https://www.siegpunktsammler.de/ICECOOL

ICECOOL – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Die **5 Räume** werden so ausgelegt, dass sich die gleichfarbigen Punkte berühren.
- Die **4 neutralen Fische** werden auf die Markierungen gesteckt.
- Jeder Spieler erhält: **1 Pinguin, 1 Pinguinkarte, 1 Ausweis** und **3 Fische**.
- Die **Fischkarten** werden als gemischter, verdeckter Stapel bereit gelegt.

Spielablauf:

Es werden so viele **Runden** gespielt, wie Spieler teilnehmen. In jeder Runde gibt einen Fänger, die anderen Spieler sind Läufer. Eine Runde besteht aus 3 Phasen:

- **Aufbau einer Runde:**
  - Jeder Läufer steckt jeweils einen seiner **Pinguine über jede Tür**.
  - Der **Fänger** stellt seinen Pinguin **in Box Nr. 2** beliebig im roten Rahmen auf.
- **Ablauf einer Runde:** Beginnend beim linken Nachbarn des Fängers reihum
  - Nur **im ersten Zug** stellen die die Spieler ihren **Pinguin auf** den **roten Punkt**.
  - Der Spieler **schnippst** seinen **Pinguin einmal** an.
    - Ein **Läufer** der **durch** eine **Tür** läuft, dann **erhält** er seinen **Fisch**.
    - **Berührt** ein **Läufer den Fänger**, dann muss dieser dem Fänger seinen **Ausweis geben**.
- **Ende der Runde:**
  - Wenn ein **Läufer alle drei Fische** eingesammelt hat,
  - oder der **Fänger alle Ausweise** eingesammelt hat **endet** die **Runde**.
  - Jeder Spieler erhält **pro** gesammeltem **Fisch und** pro **Ausweis eine Fischkarte**.
  - Der **linke Nachbar** des Fängers wir **neuer Fänger**.

Sonderaktion: Schlittschuhe

Ein Spieler kann am Ende seines Zuges **zwei Fischkarten mit** dem **Wert 1** offen vor sich auslegen, um einen **weiteren Zug** zu machen.

Spielende:
Wenn jeder einmal Fänger war endet das Spiel und es gewinnt der Spieler mit dem höchsten **Wert an Fischkarten**. (Die aufgedeckten Fischkarten mit Wert 1 zählen mit!)