

Брайан Гомес

# айс-класс2

ПРАВИЛА ИГРЫ



НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ  
СТИЛЬ ЖИЗНИ

BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

# айс-класс2



Для 2–4 игроков от 6 лет. Продолжительность игры: 30 минут.



В «Айс-класс 2» играют точно так же, как и в оригинальный «Айс-класс», но с несколькими новыми особыми эффектами карт. Если вы уже играли в «Айс-класс», перейдите на страницу 7 для ознакомления с изменениями в правилах. Если у вас уже есть «Айс-класс», пожалуйста, ознакомьтесь с брошюрой «Айс-класс + Айс-класс 2», чтобы научиться объединять обе игры и открыть для себя новые увлекательные способы игры.

## КОМПОНЕНТЫ



4 пластмассовых пинговина



5 картонных коробок (комнаты)



16 пластмассовых рыбок (12 цветных рыбок и 4 белые рыбки)



54 Рыбные карты (1, 2 или 3 победных очка на каждой)



4 карты-памятки цвета игрока



4 пропуска для пинговина

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде один из участников играет роль Дежурного, а остальные – роли Учеников. Цель Дежурного – ловить Учеников, а цель Учеников – избегать Дежурного и проходить через дверные проёмы, собирая расположенных над ними рыбок.

За достижение этих целей игроки получают победные очки. Как только Дежурный поймал всех Учеников или кто-то из Учеников собрал 3 рыбок, раунд завершается. Когда каждый побывал один раз в роли Дежурного, игра заканчивается. Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ – ЧИСТИМ ЛЁД!

1.

Соберите игровое поле из 5 коробок, совмещая точки одного цвета, изображённые под дверными проёмами.



2.

Скрепите поле, поместив белых рыбок в 4 специально обозначенные области на краях коробок.

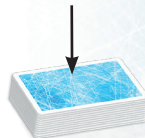


3.

Каждый игрок берёт себе пингвина, карту-памятку, пропуск и 3 рыбок одного цвета. Карту-памятку и пропуск положите на стол перед собой. Все неиспользуемые компоненты отложите в сторону.

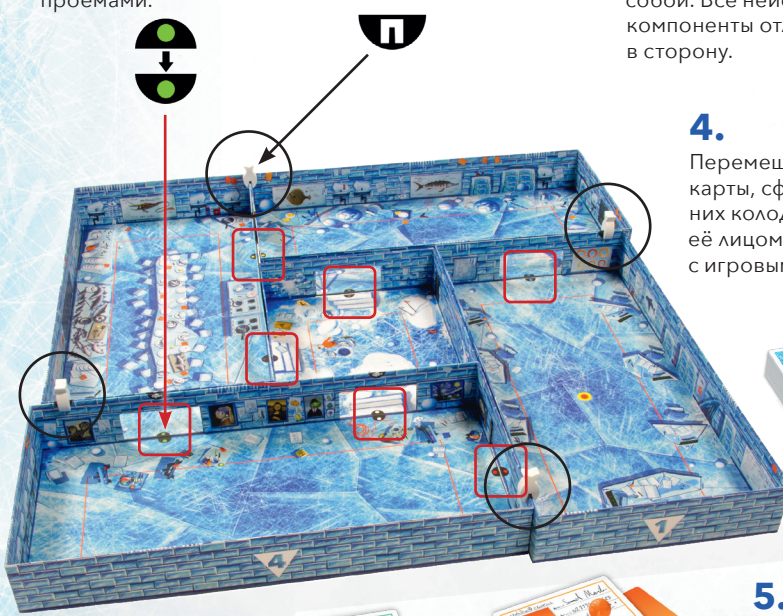
4.

Перемешайте все Рыбные карты, сформируйте из них колоду и поместите её лицом вниз рядом с игровым полем.



5.

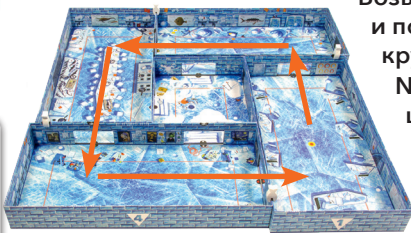
Самый дисциплинированный игрок первым становится Дежурным.



# ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ


Привет! Похоже, вы уже готовы начать играть, так что я помогу вам понять, как мы двигаемся. Советую провести тренировочный забег по школе! Да-да, совсем как на уроке физкультуры!

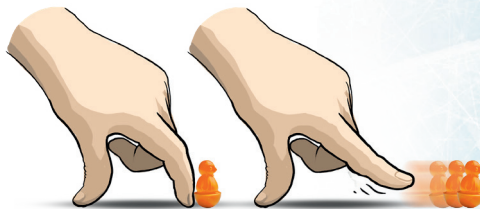
Хотите увидеть пару классных движений?




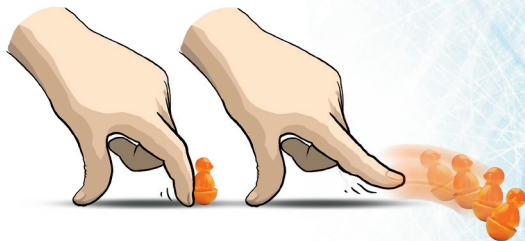
Возьмите своего пингина и поставьте его на красный кружок в классе (коробка № 1/). При помощи щелчков перемещайте фигурку по школе, пока она не вернётся в класс, а затем дайте немного потренироваться следующему игроку.


## Пингвины выкрутасы: варианты движений

**1.**   
Чтобы передвинуть пингина по прямой, поставьте палец вплотную к нему и толкните пингина, целясь в нижнюю часть его корпуса ровно посередине.



**2.**   
Если вам нужно, чтобы ваш пингин закладывал сумасшедшие выражи и огибал углы, щёлкните по нему с той стороны, в которую он должен повернуть.



**3.**   
Хотите верить, хотите нет, но на самом деле пингины умеют летать (только тсс, это секрет)! Щёлкните пингина по макушке – он сможет даже перемахнуть через стену, и это – по правилам! Все крутые пингины так делают!



## ХОД ИГРЫ

В игре количество раундов соответствует числу игроков (кроме игры для 2 игроков – см. стр. 11). В каждом раунде один игрок – Дежурный, а остальные – Ученики. Каждый раунд состоит из 3 фаз.

### Фаза № 1 – Подготовка к началу раунда



**1.** Каждый Ученик прикрепляет по одной своей рыбке над каждым дверным проёмом (они отмечены соответствующим значком).

**2.** Дежурный оставляет своих рыбок перед собой, а своего пингвина ставит на кухне (коробка № 2) в пределах оранжевой линии. Размещение фигурок Учеников описано ниже.

### Фаза № 2 – Ход игры

Пора начинать! Первым делает ход игрок слева от Дежурного, далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

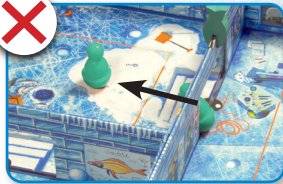
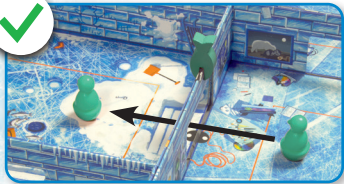
Один ход игрока – это один щелчок по своему пингвину. Игрок слева от Дежурного помещает своего пингвина в красный круг в учебном классе (коробка № 1) и щёлкает по нему один раз. Затем следующий по часовой стрелке игрок делает то же самое, и так далее. Дежурный начинает свой ход на кухне. Каждый следующий щелчок игроки совершают с того места, где их пингвин находится в начале хода.

Если кому-то из игроков в свой первый ход не удалось переместить пингвина, он щёлкает по нему до тех пор, пока пингвин не покинет красный круг – освободи место товарищу!  
*Это правило касается только начала раунда.*

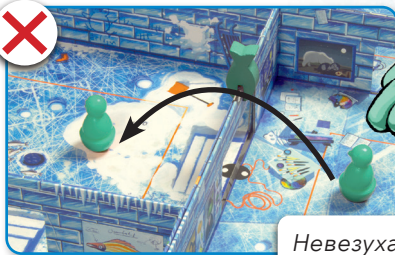
## Что может произойти во время хода игрока:

- Ученик проскользнул через дверной проём, над которым есть рыбка его цвета. Отлично сработано! Он забирает себе эту рыбку, а потом вытягивает из колоды Рыбную карту, смотрит на неё и кладёт перед собой лицом вниз. Рыбная карта приносит указанное на ней число победных очков. За один ход вы можете пройти через несколько дверных проёмов и собрать сразу несколько рыбок и Рыбных карт – повезло, рыбный день!

**Важно!** Пингвин должен пройти через проём целиком. Это значит, что после щелчка фигурка пингвина должна полностью оказаться по другую сторону двери (см. три изображения ниже).



Пингвин перепрыгнул через дверной проём? Он не получает рыбку – для этого нужно именно пройти через дверь!



Невезуха!

- Дежурный в свой ход задел одного или нескольких Учеников – поймал! – он забирает у них пропуска.
- Ученик в свой ход задел Дежурного – попался! – он отдаёт Дежурному свой пропуск.



**БЕЗ ПРОПУСКА!** Если у Ученика забрали пропуск, он не выбывает из раунда, а продолжает собирать рыбу.



## Особые эффекты карт

### Коньки

Если у вас есть две Рыбные карты со значением 1, в конце своего хода вы можете перевернуть их лицом вверх перед собой и сделать дополнительный ход (конечно, следуя правилам!). Эти карты остаются лежать перед вами в открытую, показывая, что они уже использованы для дополнительного хода. Они по-прежнему считаются вашими картами и принесут вам победные очки в конце игры.

Если у вас достаточно карт со значением 1, вы можете сделать несколько дополнительных ходов подряд! Этой возможностью может воспользоваться как Дежурный, так и Ученики.



### Задания

Каждая Рыбная карта со значением 1 также имеет задание, которое вы можете попытаться выполнить, чтобы набрать дополнительные очки.

**Существуют 3 возможных задания:**

- Перепрыгнуть в соседнюю комнату (через стену из одной коробки в другую). Ваш пингвин не обязан завершать свой ход в этой комнате.
- Пройти через 2 двери при помощи одного щелчка (траектория может не быть прямой).
- Отскочить от стены, а затем пройти по меньшей мере через 1 дверь (это могут быть несколько отскоков).

В свой ход вы можете выполнить только **одно** задание. Чтобы выполнить задание, вы должны объявить вид задания, которое вы пытаетесь выполнить, прежде чем сделаете свой ход. Если вы успешно выполнили задание, переверните карты лицевой стороной вверх (чтобы показать, что задание выполнено) и возьмите новую карту лицевой стороной вниз из колоды Рыбных карт.

*Если карта со значением 1 была использована для дополнительного хода, то она не может быть использована для выполнения задания, и наоборот.*

*Помните, что в свой ход вы можете выполнить только одно задание.*



### Две рыбки, переместите рыбку

Если у вас есть две Рыбные карты со значением 2, то вы можете в любой момент своего хода открыть их и переместить рыбку любого цвета на любую из дверей (включая двери без соответствующего значка). Эта рыбка не может быть помещена над дверью в комнате, где находится пингвин того же цвета.

*Пример: если оранжевый пингвин находится в маленькой центральной комнате, то оранжевую рыбку нельзя помещать ни над одной из трех дверей, ведущих из этой комнаты. Но ее можно помещать над любой из остальных дверей.*

**Эти карты остаются у вас, и за них вы также получаете очки в конце игры!**

## Фаза № 3 – Конец раунда

Раунд заканчивается, когда:

1. Один из Учеников собрал все 3 рыбки своего цвета, **ИЛИ**
2. Дежурный поймал всех Учеников (собрал все пропуска).

По окончании раунда:

- Начиная с Дежурного, игроки берут из колоды по одной Рыбной карте за каждый имеющийся у них пропуск. Дежурный всегда получает одну карту за свой собственный пропуск и по одной карте за каждый пропуск, отобранный у другого игрока. Ученик получает Рыбную карту только в том случае, если его не поймали.
- Игроки забирают обратно свои пропуска и 3 рыбок своего цвета.
- Игрок слева от Дежурного предыдущего раунда становится новым Дежурным.
- Начните новый раунд с **Фазы № 1 – Подготовка к началу раунда.**

В игре для двоих всё несколько иначе: смотрите страницу 11.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок по одному разу побыл Дежурным (в игре столько же раундов, сколько игроков).

Посчитайте победные очки на полученных вами Рыбных картах.

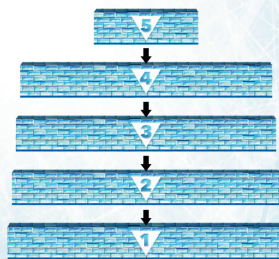
Игрок с наибольшим числом победных очков побеждает.

Не забудьте сосчитать и открытые карты, использованные для получения дополнительных ходов!

В случае ничьей между двумя или несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше Рыбных карт. Если и число карт у игроков равно – они делят победу!

Изменения, касающиеся игры для двоих, вы найдёте на странице 11.

Чтобы сложить компоненты игры, поместите коробки одну в другую в следующем порядке:





# ОСОБЫЕ СЛУЧАИ: ЧТО-ТО ПОШЛО НЕ ПО ПЛАНУ!

## Оранжевые линии

Если ваш пингвин находится слишком близко к стене (двери также считаются частью стены) или он застрял в дверном проёме, прежде чем щёлкать по нему, поместите его на ближайшую к нему точку оранжевой линии.



Если поверх оранжевой линии что-то нарисовано, подразумевается, что под рисунком оранжевая линия продолжается.

## Если фигурка застряла в дверях

Во-первых, почему вы застреваете в дверях? Наверное, все же не надо было пропускать уроки физкультуры... Для того чтобы получить рыбку, ваш пингвин **за один ход** должен **полностью** пройти через дверь с рыбкой вашего цвета. Даже если всего лишь небольшая часть фигурки осталась в дверном проеме (что можно проверить, посмотрев на дверь сверху), считается, что пингвин не прошел через дверь, а «застрял», и в следующий ход его нужно протолкнуть через дверь полностью, начав с **оранжевой линии** (см. ниже).



*Судя по всему, рыбку я пока что не получу...*

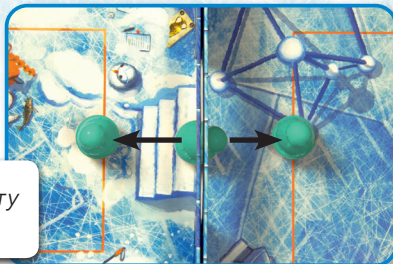
**Важно!** Может случиться и так, что ваша фигурка прошла через дверь полностью, а затем развернулась и застряла в той же двери. Такой проход через дверной проём засчитывается, и вы получаете рыбку и карту.

## В случае, если ваш пингвин застрял в дверном проеме:

- Если, посмотрев сверху, вы видите пингвина по обе стороны двери, то можете поместить его на оранжевую линию в любой из данных комнат.



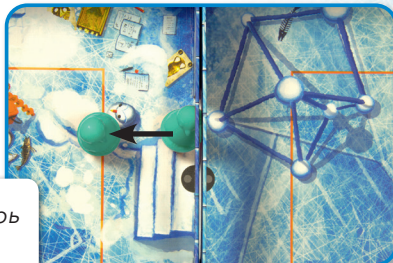
Какую же комнату мне выбрать?



- Если, посмотрев сверху, вы видите, что пингвин находится только по одну сторону двери, то можете поместить его на оранжевую линию только в той комнате, на стороне которой находится фигурка.



Что ж, теперь все ясно.



**Примечание!** Если вы хотите получить рыбу, нельзя просто так взять и щёлкнуть по застрявшему пингвину. Переместите его на оранжевую линию и сделайте ход. (Вы можете не перемещать его на линию, но тогда и рыбу с этого дверного проёма вы не получите.)

## Пингвинья услуга

Если другой игрок в свой ход толкнул вашего пингвина так, что он прошёл через дверь с рыбкой вашего цвета или врезался в Дежурного, все эффекты этих происшествий к вам применяются (вы получаете рыбку или отдаёте свой пропуск соответственно). Ваш пингвин остаётся там, куда его переместили.

Ой!



Думаю, ты просто хотела быть поближе ко мне.



## Вылетел из школы!

Если ваш пингвин вылетел за пределы игрового поля, поставьте его на то место, где он находился в начале текущего хода. На этом ваш ход завершается (однако вы всё ещё можете использовать особый эффект «Коньки»).

Если другой игрок в свой ход случайно вытолкнул вашего пингвина за границы поля, верните пингвина на его прежнее место (никакого штрафа вы за это не получаете).



*Ребята,  
вы не поверите,  
что я видел  
снаружи!*

## Случайное перемещение пингвина другого игрока

Если вы задели и передвинули пингвина другого игрока, верните пингвина на его прежнее место.

## ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВОИХ

Задумались над тем, интересно ли играть вдвоем? Конечно, интересно! Есть только несколько изменений в правилах:

### 1. Чтобы завершить раунд, Дежурный должен поймать Ученика **дважды**.

Когда Дежурный в первый раз ловит Ученика, он, как обычно, забирает его пропуск. На этом его ход заканчивается (и он не может сыграть две Рыбные карты со значением 1, чтобы сделать дополнительный ход). Ученик перемещается в учебный класс и сразу же делает свой ход из красного круга, как в начале игры.

Раунд завершается либо когда Ученик собрал 3 рыбки, либо когда Дежурный поймал Ученика во второй раз. Дежурный, ловя во второй раз Ученика, за это ничего не получает, а просто завершает раунд.

### 2. Игра завершается, когда каждый из игроков сыграл за Дежурного два раза (в игре всего 4 раунда, участники по очереди играют то за Дежурного, то за Ученика).

Все остальные правила остаются прежними. Удачи в игре!

# ПОДСЧЁТ ОЧКОВ НА ТУРНИРАХ

Если вы хотите играть по более строгим правилам или просто хотите узнать, как ведётся подсчёт очков во время официальных турниров, вы можете использовать этот вариант подсчета очков вместо стандартного.

Во время подготовки нет необходимости перемешивать колоду Рыбных карт. Каждый раз, когда Ученик проходит через дверь с рыбкой, он берёт верхнюю карту из колоды, не переворачивая её, и считает её как **одно очко**.

То же самое касается и пропусков – в конце раунда каждый пропуск приносит **ровно одно очко**.

Поскольку значения на картах не учитываются, особые эффекты карт также не принимаются во внимание (и они не могут быть использованы).

В конце игры игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.



## Особая благодарность за помощь в разработке игры:

Аарон МакМиллан, Агнис Шкушковникс, Айгарс Грениньш, Алисе Мишнекова, Анна Пейпиня, Бардучи, Джерри Хёрли, Джош Дэйвисон, Дора Грасмане, Иван Иванов, Иева Бернаука, Илзе Ренце, Имантс Приедитис, Калвис Кинцис, Карлис Ериньш, Карлис Юрьянс, Кришьянис Несенбергс, Кришьянис Звиедранс, Лаура Пастаре, Марта Юрьяне, Милда Милуне, Оскарс Вейландс, Павилс Юрьянс, Райвис Калниньш, Рейнс Грантс, Рита Стиегеле, Робертс Зилверс, Силвия Краста, Томс Вавере, Томс Грасманис, Хеллеви Талимаа, Эдуард Игнатьев, Элина Заке, Эмилс Энделе, Яна Синг.

**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей  
на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**

## BRAIN GAMES



[WWW.BRAIN-GAMES.COM](http://WWW.BRAIN-GAMES.COM)

**Автор игры:** Брайан Гомес  
**Иллюстрации:** Рейнис Петерсонс  
Brain Games Publishing SIA  
Bruninieku 39, Riga, LV-1001, Latvia  
(+371) 67334034  
[info@Brain-Games.com](mailto:info@Brain-Games.com)  
[www.Brain-Games.com](http://www.Brain-Games.com)



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](mailto:mail@lifestyleltd.ru)  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)