

Règles d'IceCool

Comment jouer à IceCool

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer le plus de points en attrapant des poissons (si vous êtes Garnement) ou en attrapant les autres manchots (si vous êtes Surveillant).
- **Mécanique principale** : Des pichenettes sur des manchots à bille qui glissent, tournent et sautent à travers les salles d'un collège en 3D.
- **Condition de victoire** : Le joueur avec le plus de points de victoire cumulés sur ses cartes de poisson à la fin de toutes les manches remporte la partie.

Vous aimez les jeux d'adresse fun et accessibles ? IceCool est pile ce qu'il vous faut ! On y incarne des manchots dans un collège fait de boîtes imbriquées, et on les fait glisser par pichenettes pour attraper des poissons ou coincer les petits farceurs. C'est rapide, c'est drôle, et même les plus jeunes (dès 6 ans) peuvent se régaler. Si vous êtes fans de jeux physiques comme [Roulapik](#) ou [le Twister](#), vous allez adorer. Allez, on installe tout ça !

Le matériel de la boîte

Avant de lancer votre première partie, vérifions que tout est là :

- **4 manchots en plastique** (avec une bille intégrée qui leur permet de glisser, tourner et sauter)
- **5 boîtes en carton** qui s'emboîtent pour former le collège (les « salles de classe »)
- **16 jetons de poisson en bois** : 3 par couleur de joueur (rouge, bleu, vert, jaune) + 4 blancs pour maintenir les boîtes ensemble
- **45 cartes de poisson** qui valent 1, 2 ou 3 **points de victoire**
- **4 cartes rappel de couleur**

- **4 cartes d'identité** de manchot

Mise en place du collège

Assembler le plateau

Disposez les **5 boîtes** en faisant correspondre les points de couleur situés en bas des encadrements de portes. Elles s'emboîtent pour former un grand plateau de jeu en 3D, c'est le collège des manchots ! Placez ensuite les **4 poissons blancs** sur les emplacements prévus : ils servent à maintenir les boîtes entre elles.

Distribuer le matériel

Chaque joueur choisit une couleur et prend : son **manchot**, sa **carte d'identité**, sa **carte de rappel de couleur** et ses **3 jetons de poisson** de la même couleur. Le matériel des couleurs non utilisées est mis de côté. Mélangez les **45 cartes de poisson** et formez une **pioche** face cachée, accessible à tous.

Le dernier joueur à avoir vu un vrai manchot (oui oui !) devient le **Surveillant** pour la première manche.

[IMAGE_MATERIEL]

Les rôles : Surveillant et Garnements

IceCool se joue en autant de **manches** qu'il y a de joueurs (chacun sera **Surveillant** une fois).

À chaque manche, un joueur est le **Surveillant** et tous les autres sont les **Garnements**.

Le Surveillant

Son objectif : **attraper** les Garnements en touchant leur manchot avec le sien. Chaque fois qu'il touche un Garnement (pendant son tour ou celui d'un autre), il récupère la **carte d'identité** de ce joueur. S'il chope tout le monde, la manche s'arrête !

Les Garnements

Leur objectif : faire passer leur manchot à travers les **portes** où pendent leurs **jetons de poisson**. À chaque poisson récupéré, le joueur pioche une **carte de poisson** (qui vaut des points). Si un Garnement récupère ses 3 poissons, la manche est terminée immédiatement !

Déroulement d'une manche

Phase 1 : préparer la manche

Chaque **Garnement** place un de ses **jetons de poisson** sur chacune des **3 portes** marquées du symbole poisson. Le **Surveillant** place son manchot dans la **cuisine** (boîte n°2), à l'intérieur de la zone délimitée par la **ligne rouge**.

Phase 2 : jouer la manche

On joue dans le **sens horaire** en commençant par le joueur à gauche du Surveillant. Chaque joueur, à son tour, fait **une seule pichenette** sur son manchot pour le déplacer. Les Garnements commencent leur tout premier tour en plaçant leur manchot sur le **cercle rouge** de la salle de classe (boîte n°1). Le Surveillant, lui, démarre de la cuisine.

Petite précision importante : pour sa toute première pichenette de la manche, un Garnement doit obligatoirement sortir du cercle rouge. S'il n'y arrive pas ou s'il retombe dessus, il recommence jusqu'à en sortir.

Phase 3 : fin de la manche

La manche se termine dès que :

- Un **Garnement** a récupéré ses **3 jetons de poisson**.
- OU le **Surveillant** a attrapé **tous** les Garnements (il possède toutes leurs cartes d'identité).

On distribue ensuite les récompenses. Chaque joueur, en commençant par le Surveillant, pioche **1 carte de poisson** par **carte d'identité** qu'il possède. Le Surveillant a toujours au

minimum sa propre carte d'identité (donc au moins 1 carte), plus 1 carte supplémentaire par Garnement attrapé. Un Garnement ne reçoit sa carte que s'il n'a **pas** été attrapé. Ensuite, chacun reprend sa carte d'identité et ses 3 jetons de poisson, puis le joueur à gauche du Surveillant actuel devient le nouveau Surveillant.

Récupérer des poissons et attraper des manchots

Passer par une porte

Pour récupérer un **jeton de poisson** de votre couleur, votre manchot doit **passer complètement** à travers la porte où pend ce poisson, **en une seule pichenette**. Cela veut dire qu'avant la pichenette, le manchot est entièrement d'un côté, et après, entièrement de l'autre. Si une partie du manchot reste dans l'encadrement, il est « coincé » et ne récupère rien. Bonne nouvelle : si votre manchot passe par plusieurs portes en un seul coup, vous récupérez tous les poissons correspondants et piochez autant de **cartes de poisson** !

Attention : sauter par-dessus une porte ne compte pas. Il faut passer **à travers** la porte, pas au-dessus !

Toucher un autre manchot

Si le **Surveillant** touche un Garnement pendant son tour, il prend la **carte d'identité** de ce Garnement. Et inversement : si un **Garnement** touche le Surveillant pendant son propre tour, il doit aussi lui donner sa carte d'identité. Rassurez-vous, un Garnement attrapé n'est pas éliminé : il continue à jouer et peut encore récupérer des poissons !

Les techniques de pichenette

Ligne droite

Placez votre doigt devant le manchot et tapez bien au centre. Le manchot filera droit devant lui.

Virage

Frappez le manchot sur le côté où vous voulez qu'il tourne. Par exemple, une pichenette sur la droite le fera tourner à droite. Parfait pour contourner les murs !

Le saut

Faites la pichenette tout en haut de la tête du manchot. Il décollera et pourra sauter par-dessus les murs ! C'est un mouvement tout à fait autorisé et franchement spectaculaire.

Petite astuce : entraînez-vous avant votre première vraie partie. Placez votre manchot sur le cercle rouge et faites-lui faire le tour du collège. Chaque joueur fait un petit échauffement, ça change tout pour la suite !

[IMAGE_FIN]

Cas spéciaux et situations particulières

Manchot contre un mur ou coincé dans une porte

Si votre manchot est collé à un mur ou coincé dans une porte, vous pouvez le replacer sur le point libre le plus proche de la **ligne rouge** de la salle avant de faire votre pichenette. Si le manchot est coincé dans l'encadrement d'une porte avec une partie visible de chaque côté, vous choisissez de quel côté le placer sur la ligne rouge. Si le manchot n'est visible que d'un seul côté, c'est dans cette salle qu'il doit être placé.

Attention : même si votre manchot passe complètement la porte puis revient se coincer dans l'encadrement, le passage **compte** et vous récupérez votre poisson !

Manchot poussé par un autre joueur

Si pendant le tour d'un adversaire, votre manchot est poussé complètement à travers une porte avec votre poisson, vous récupérez ce poisson et piochez une carte. De même, si votre manchot est poussé dans le Surveillant, vous perdez votre carte d'identité. Votre manchot reste à son nouvel emplacement.

Manchot qui sort du jeu

Si votre manchot saute en dehors des boîtes pendant votre tour, il revient exactement à l'endroit d'où il est parti et votre tour se termine immédiatement. Si c'est un autre joueur qui le fait sortir, même chose : retour à la case départ, sans pénalité.

La règle des patins à glace

Voici un petit bonus sympa : si vous possédez **deux cartes de poisson de valeur 1**, vous pouvez les retourner face visible à la fin de votre tour pour jouer **immédiatement un tour supplémentaire**. Vous ne perdez pas ces cartes, elles comptent toujours pour vos points à la fin ! Mais une fois retournées, elles ne peuvent plus servir pour un nouveau tour bonus. Si vous avez assez de paires de « 1 », vous pouvez enchaîner plusieurs tours supplémentaires. Cette capacité est disponible aussi bien pour le **Surveillant** que pour les **Garnements**.

Variante à 2 joueurs

IceCool fonctionne très bien à deux, avec quelques ajustements :

- Le **Surveillant** doit attraper le Garnement **deux fois** pour mettre fin à la manche. Après la première capture, le Garnement est replacé sur le cercle rouge de la salle de classe et joue immédiatement un nouveau tour.
- La partie se termine après que chaque joueur a été **Surveillant deux fois** (4 manches au total).

Toutes les autres règles restent identiques. Si vous cherchez d'autres jeux géniaux à deux, jetez un oeil aux [règles de Stay Cool](#) ou à [L'escalier hanté](#) !

Fin de partie et décompte des points

La partie se termine après que chaque joueur a été **Surveillant** une fois (ou deux fois à 2 joueurs). On retourne alors toutes ses **cartes de poisson** (y compris celles utilisées pour les patins à glace) et on additionne les chiffres. Le joueur avec le total le plus élevé gagne !

Carte de poisson	Points de victoire
Carte « 1 »	1 point
Carte « 2 »	2 points
Carte « 3 »	3 points

En cas d'égalité, le joueur qui possède le **plus grand nombre de cartes** l'emporte. Si c'est toujours égal, les joueurs concernés partagent la victoire. Rien de plus simple !

Voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie d'IceCool. Préparez vos doigts, visez bien, et surtout amusez-vous à faire voler vos manchots à travers le collège !