

ICE CULT



Anzahl der Spieler: 2-4
Spieldauer: ca. 30 Min.
Alter: ab 10 Jahren

Wege aus dem Eis *von Joe Wetherell*

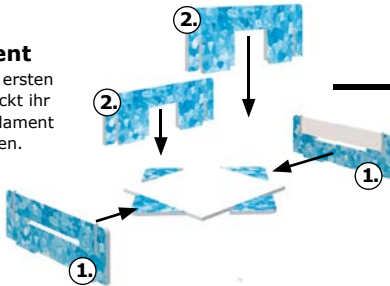
Es ist klirrend kalt am Polarkreis. Sogar der Kompass ist eingefroren. In dicken Eisblöcken weisen seine Orientierungspfeile wirt in alle Richtungen.

Wie ihr es auch dreht und wendet – um aus dieser Polarstation zu entkommen, müsst ihr euch die Fluchtwege in alle vier Himmelsrichtungen selbst erschließen. Dazu dreht ihr eure Kompasspfeile an die Oberfläche der richtungweisenden Eiswürfel. Nutzt eure Mitstreiter geschickt als Vehikel, um schneller in warme Gefilde zu gelangen! Habt ihr den richtigen Dreh raus?

Material und Spielvorbereitung:

1 Fundament

Vor dem ersten Spiel steckt ihr das Fundament zusammen.

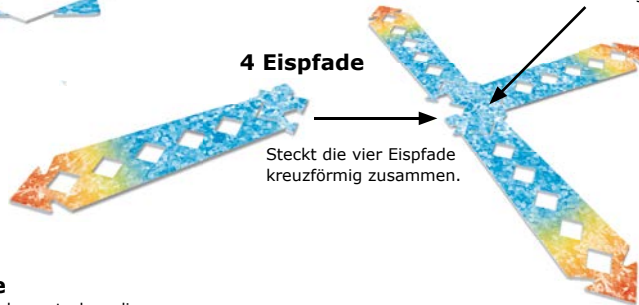


Steckt das Fundament im Zentrum der Eisfunde in die dafür vorgesehenen Vertiefungen.



4 Eisfunde

Steckt die vier Eisfunde kreuzförmig zusammen.



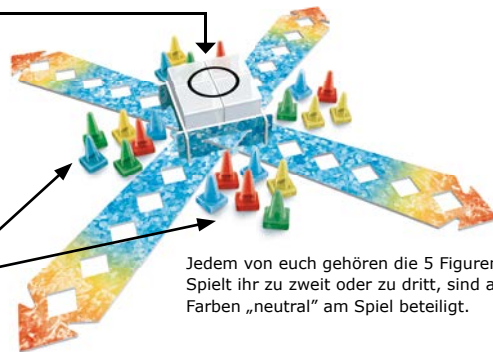
4 durchsichtige Eisblöcke

Stellt die vier Eisblöcke so in das Fundament, dass die schwarzen Kreisbögen oben einen Kreis bilden.



20 Figuren in 4 Farben

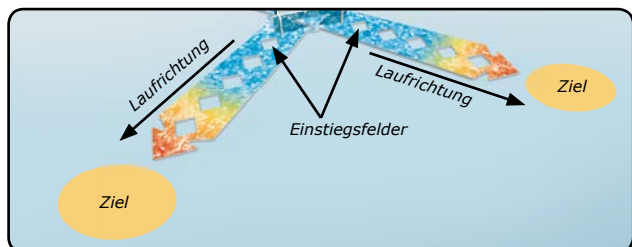
Stellt **alle** Figuren in der Nähe der Eisblöcke ab (**zwischen** beliebigen Eisfunden). Hier befindet sich ihre **Startposition**.



Jedem von euch gehören die 5 Figuren **einer** Farbe. Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, sind alle übrigen Farben „neutral“ am Spiel beteiligt.

Das Spielziel:

Bewege deine Figuren fort vom kalten Zentrum, hin zu den wärmenden Enden der Eisfunde. Erreichst du mit deinen fünf Figuren als Erster dieses Ziel, hast du gewonnen.



Der Spielablauf:

Ihr spielt reihum.

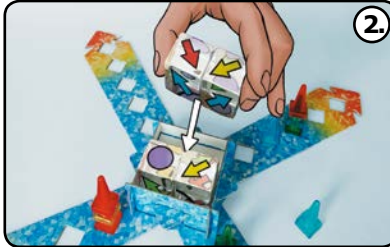
Wer am Zug ist,

- kippt **zunächst** Eisblöcke (Aktion 1) und
- bewegt **danach** Figuren (Aktion 2)

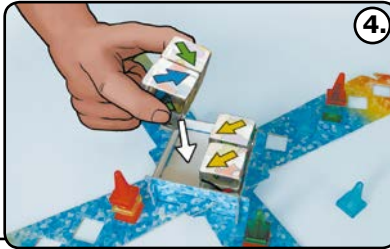
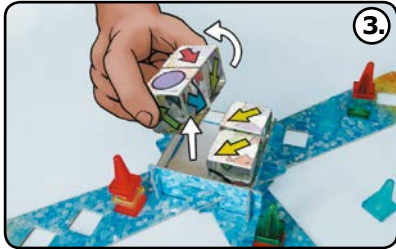
Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Aktion 1: Eisblöcke kippen

Kippe zunächst **zwei aneinander liegende** Eisblöcke um **90 Grad** um ihre **gemeinsame** Mittelachse.



Suche dir anschließend erneut zwei beliebige nebeneinander liegende Eisblöcke aus und mache mit ihnen **dasselbe** (Abb. 6a, b). Dies dürfen auch erneut dieselben Eisblöcke sein. Allerdings darfst du sie in diesem Fall **nicht wieder in ihre Ausgangsposition** (die sie vor deinem Spielzug eingenommen haben) **zurück kippen**.



So machst du's:

Dücke die beiden gewählten Eisblöcke seitlich gegeneinander. Dann hebst du sie an und kippst sie gemeinsam um 90 Grad in die gewünschte Richtung. Stelle sie beide wieder an Ort und Stelle ab. Beachte dabei immer, dass du ihre Positionen zueinander niemals ändern/tauschen darfst.

Hinweis:

Überlasse beim Kippen der Würfel nichts dem Zufall! Da die Würfel durchsichtig sind, kannst du jederzeit erkennen, an welchen Seiten sich bestimmte Pfeile, Kreise und Bögen befinden. Sieh genau hin und plane taktisch, welche Symbole du (in welcher Ausrichtung) an die Oberseite der Würfel bringen möchtest. Natürlich ist die Optik bei ICE CULT knifflig ... und dein räumliches Vorstellungsvermögen kann dich ganz schön an der Nase herumführen. Aber gerade das gehört zu den **Herausforderungen des Spiels!**

Deshalb gilt:

Hast du eine Kippbewegung einmal begonnen, darfst du sie nicht mehr abbrechen!

Beachte: Du darfst **vor oder zwischen** den **beiden** Kippvorgängen **keine** Figuren bewegen!

Aktion 2: Figuren bewegen

Die vier Symbole, die bei den Würfeln **jetzt obenauf** liegen, bestimmen, was du tust:



Für **jeden Pfeil** bewegst du **eine** Figur der entsprechenden Farbe genau **ein Feld weit**.

Die Reihenfolge, in der du die Bewegungen zu den einzelnen Pfeilen ausführst, legst du beliebig fest.

Die Fortbewegungsregeln (siehe Beispiele 1 und 2):

Du bewegst Figuren stets

- in **Pfeilrichtung**
- auf dem **Eispfad**, auf den der betreffende **Pfeil zeigt**
- von innen nach außen, also **von den Eisblöcken weg**.

Dabei darfst du:

- eine Figur aus der Startposition auf das **innerste** Feld dieses Eispfades stellen oder
- eine Figur bewegen, die sich bereits auf diesem Eispfad befindet.

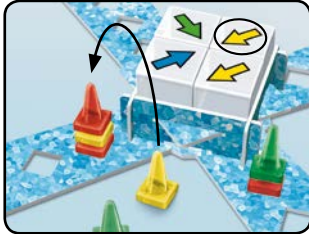
Kommt eine Figur auf ein **besetztes** Feld, **stapelst** du sie oben auf alle dort stehenden Figuren.

Bewegst du eine Figur, auf der sich weitere Figuren befinden, nimmst du alle obenauf **„im Huckepack“** mit. Figuren, die sich unter der bewegten Figur befinden, lässt du stehen.

Du darfst keinen Pfeil verfallen lassen, falls es für ihn eine mögliche Bewegung gibt. Beachte dabei aber die Möglichkeiten, die dir die schwarzen Bögen bieten! (siehe Seite 4)

Von jedem Spieler dürfen sich **beliebig viele Figuren** auf beliebigen Eispfaden befinden. Figuren wechseln **nie von einem Eispfad zu einem anderen**.

Beispiel 1:



Gina Gelb zieht eine gelbe Figur von der Startposition auf das Einstiegsfeld des angezeigten Eispfades. Dort landet ihre Figur auf einen Turm.

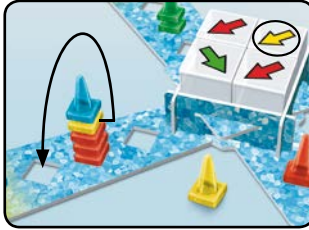


Den zweiten gelben Pfeil nutzt Gina, um die tiefer im Turm sitzende gelbe Figur zu bewegen. Aufsitzende Figuren werden (wie immer) mitgenommen.

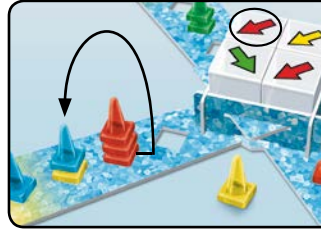


Gina setzt eine blaue Figur auf dem vom blauen Pfeil angezeigten Eispfad ein. Mit dem grünen Pfeil bewegt Gina eine grüne Figur auf dem Eispfad, der in Pfeilrichtung liegt.

Beispiel 2:



Ronja Rot nutzt den gelben Pfeil, um eine gelbe (und die darauf sitzende blaue) Figur von ihrem roten Dreier-turm „abzuwerfen“.



Dann verwendet sie einen roten Pfeil für die unterste Figur dieses Turms (und nimmt die beiden darauf sitzenden Figuren mit).

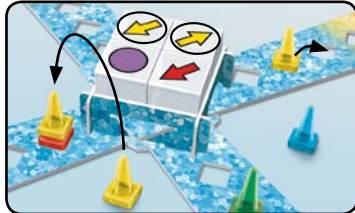


Mit dem zweiten roten Pfeil bewegt Ronja erneut ihre drei Figuren weiter. Der grüne Pfeil verfällt, weil sich weder auf dem angezeigten Eispfad noch auf der Startposition eine grüne Figur befindet.



Für jeden violetten Kreis suchst du dir einen (oben auf liegenden) Pfeil aus und führst mit diesem eine zusätzliche Bewegung durch. Liegen mehrere violette Kreise oben auf, darfst du entscheiden, ob du damit jeweils verschiedene oder mehrfach denselben Pfeil „kopierst“. Liegt gar kein Pfeil oben auf, sind violette Kreise bedeutungslos.

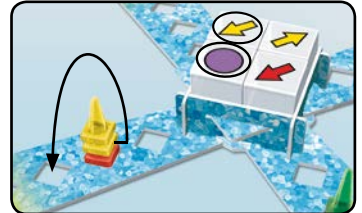
Beispiel 3:



Gina Gelb zieht zunächst für beide gelbe Pfeile jeweils eine gelbe Figur.

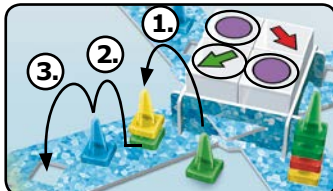


Dann verwendet sie den roten Pfeil dazu, zwei gelbe Figuren von einer roten Figur „im Huckepack“ vorwärts tragen zu lassen.



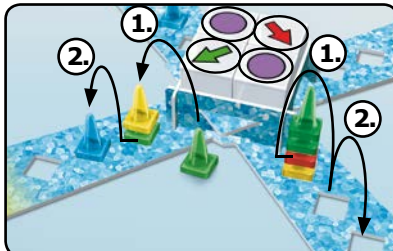
Den violetten Kreis verwendet Gina, um mit einem gelben Pfeil eine weitere Bewegung auszuführen. Die rote Figur bleibt stehen.

Beispiel 4a:



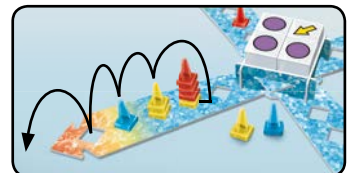
Günter Grün beschließt beide violetten Kreise für den grünen Pfeil zu nutzen. Er führt also drei Bewegungen grüner Figuren durch. Er bewegt eine Figur einmal und eine weitere zweimal. Er hätte stattdessen auch eine Figur um drei Felder oder drei Figuren um je ein Feld bewegen dürfen.

Beispiel 4b:



Hier benutzt Günter beide violetten Kreise für zwei Pfeile verschiedener Farben. In diesem Beispiel bewegt er zwei grüne Figuren je einmal und eine rote Figur (mit aufsitzenden grünen Figuren) zweimal.

Beispiel 5:

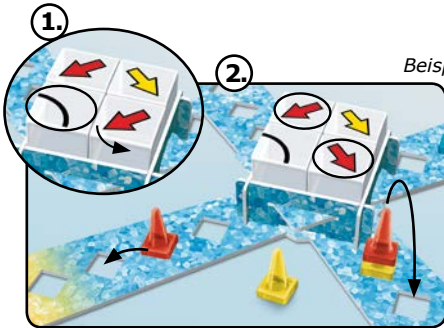


Mit drei violetten Kreisen nutzt man denselben Pfeil viermal: Auch dabei darf man die vier Bewegungen (in der angezeigten Pfeilrichtung) beliebig auf Figuren der betreffenden Farbe verteilen. In diesem Beispiel zieht Ronja Rot eine gelbe Figur vier Felder weit. So gelingt es ihr, ihre oben aufsitzenden roten Figuren ins Ziel zu bringen.

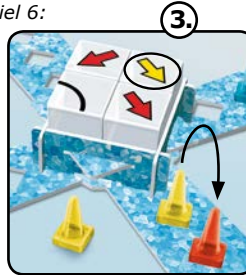
Oben auf sitzende Figuren werden immer mitbewegt, ohne dass hierfür eigene Pfeile benötigt werden.



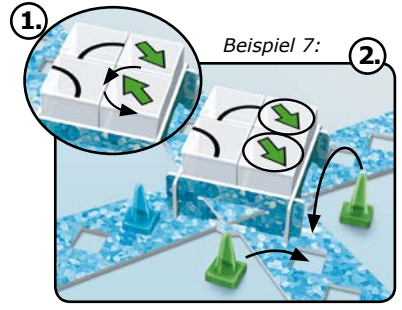
Für **jeden** schwarzen **Bogen** darfst du einen beliebigen Würfel **horizontal** (waagrecht) um **90 Grad drehen**. Du darfst diese Drehung(en) nach Belieben vor, zwischen oder nach der Bewegung von Figuren durchführen (**nachdem** du „Aktion 1: Eiswaürfel kippen“ vollständig ausgeführt hast).
 -> Entstehen dadurch Bewegungsmöglichkeiten für Pfeile, für die zuvor keine Bewegung möglich war, dann musst du eine solche Bewegung ausführen.
 -> Zeigt durch die horizontale Drehung ein Pfeil, für den zuvor noch eine Bewegung möglich war, in eine Richtung, in der nun keine Bewegung mehr möglich ist, dann verfällt die (zuvor mögliche) Bewegung (sofern du sie nicht bereits vor dem Drehen ausgeführt hast).



Gina Gelb nutzt den Bogen, um einen **roten Pfeil** zu drehen (1). Dann zieht *Gina* zwei **rote Figuren** in unterschiedliche Richtungen (2).

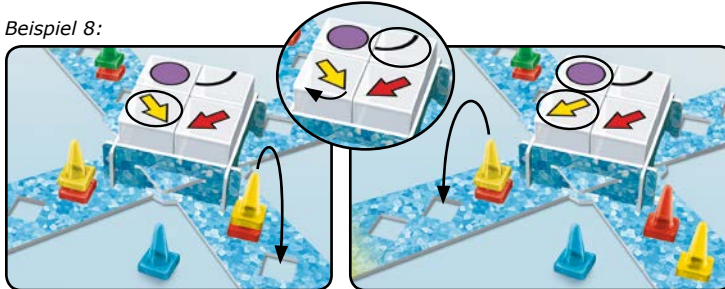


Danach kann sie den **gelben Pfeil** nutzen, um eine **eigene Figur** auf eine **rote** zu setzen.

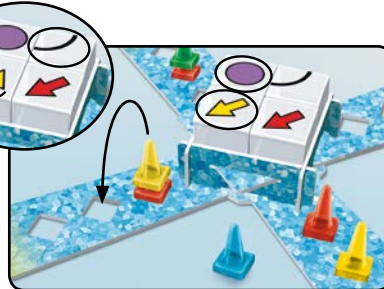


Günter Grün dreht (mit Hilfe der beiden schwarzen Bögen) einen **grünen Pfeil** zweimal. Dadurch kann er gleich zwei **grüne Figuren** auf dem Einstiegsfeld desselben Eispfades stapeln.

Beispiel 8:



Ronja Rot zieht eine **gelbe Figur** mit dem **gelben Pfeil**. Danach dreht sie diesen Pfeil (mit dem schwarzen Bogen) um **90 Grad**.



Jetzt nutzt sie den **violetten Kreis**, um mit dem **gelben Pfeil** eine zweite Bewegung durchzuführen.



Nun kann *Ronja* ihre **rote Figur** oben auf die eben bewegte **gelbe** stapeln.

Spielende:

Figuren, die das letzte Feld eines **Eispfades verlassen**, haben das **ZIEL** erreicht. Ihr stellt sie am Ende dieses Eispfades ab! Das Spiel endet, wenn (mindestens) ein Spieler **alle 5 eigenen Figuren ins Ziel** gebracht hat.

Du gewinnst das Spiel, wenn du **deine** fünfte Figur ins Ziel ziehst.

Zieht ein anderer Spieler deine fünfte Figur ins Ziel, gewinnst er, falls seine fünfte Figur dabei ebenfalls das Eis verlässt. Verläßt seine fünfte Figur das Eis dabei nicht, gewinnst du.

Ziehst du die fünfte Figur verschiedener Spieler ins Ziel, nicht jedoch deine eigene, teilen sich diese Mitspieler den Sieg.

! Du gewinnst das Spiel **frühzeitig**, falls es dir gelingt, deine **fünf Spielfiguren in einem einzigen „Turm“** zu stapeln. Es spielt dabei keine Rolle, ob sich weitere Figuren im selben „Turm“ befinden. **!**
 Deshalb Vorsicht: Macht es euren Mitspielern nicht zu einfach! Verhindert, dass ein Spieler alle eigenen Hütchen auf einen einzigen Eispfad bringt!

Autor: Joe Wetherell
 Illustration: Victor Boden
 Lizenz: RoyaltyPros Licensing

Art.Nr.: 601105087



© 2016 Zoch Verlag
 Werkstr. 1
 90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

ICE CULT



Number of players: 2-4
 Playing time: ca. 30 min.
 Age: 10 + years

Ways out of the Ice *by Joe Wetherell*

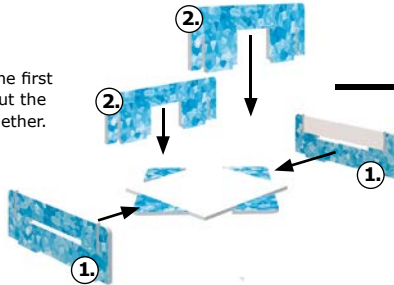
It is bitterly cold at the Arctic Circle. Even the compass has frozen. Its direction arrows, now inside thick blocks of ice, chaotically point in all directions.

Whatever way you turn it and twist it – in order to get out of this polar station, you have to figure out for yourself the escape routes in all four cardinal directions. To this end, you turn your compass arrows towards the top of the ice cubes that point the way. Use clever tactics by getting on another player's bandwagon so that you get to warmer climes faster! Can you turn your journey into success?

Game materials and set-up:

1 base

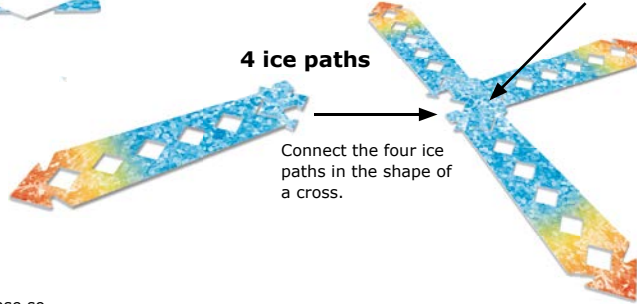
Before the first game, put the base together.



Stick the base into the designated recesses at the center of the ice paths.

4 ice paths

Connect the four ice paths in the shape of a cross.



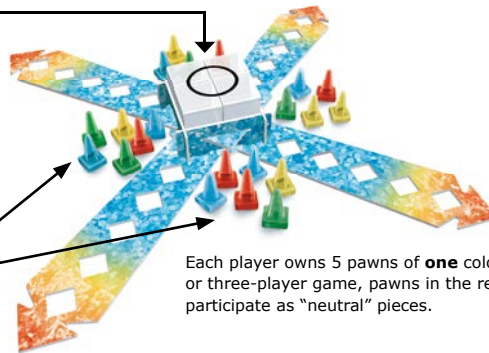
4 transparent ice blocks

Then put the four ice blocks in the base so that the black arcs form a circle **on the top**.



20 pawns in 4 colors

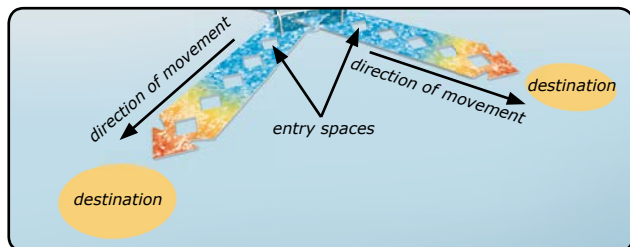
Position all pawns near the ice blocks (**between** ice paths of your choice). This is their **starting position**.



Each player owns 5 pawns of **one** color. In the two- or three-player game, pawns in the remaining colors participate as "neutral" pieces.

Object of the Game:

Move your figures away from the cold center to the warming ends of the ice paths. If your five pawns are the first to arrive at this destination, you win.



Course of the Game:

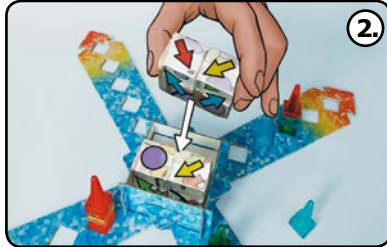
Players play in turn.
On your turn,

- **first** tilt ice blocks (action 1) and
- **then** move pawns (action 2)

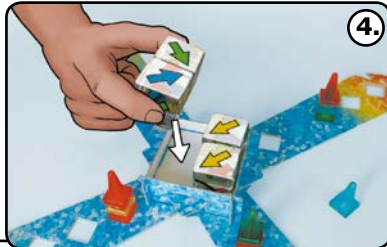
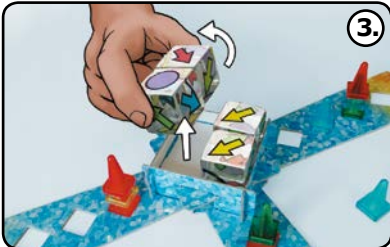
After that, it's the next player's turn.

Action 1: Tilting ice blocks

First tilt **two adjacent** ice blocks **90 degrees** from their **common** central axis.



After that, choose another two adjacent ice blocks and do **the same** with them. These can even be the same ice blocks as before; in this case, however, you may **not** tilt them back into their initial position (i.e., the position they had before your turn).



This is how to do it:

It's best to press the sides of the two ice blocks you have chosen together. Then lift the blocks and tilt both of them together by 90 degrees into the desired direction. Now put them down at their new location. Always keep in mind that you may never change/exchange their positions.

Note:

Read the game instructions carefully and then, while tilting the cubes, leave as little as possible to chance! Since the cubes are transparent, you can always see where the arrows, circles and arcs on the cubes are. Look closely and plan tactically what symbols (in what orientation) you want to bring to the top of the cubes. This way, you can deliberately get the desired results and then move the figures accordingly. (Besides this, you can see to it that the other players have difficult tasks to face on subsequent turns).
Of course, the visual perspective in ICE CULT is tricky ... and your spatial sense might give you quite a runaround. But it's these very **challenges** that are **part of the game!**

Therefore, the following rule applies:

Once you have started a tilting movement, you may not abort it!

Attention: You are not allowed to move any figures before or in between the two tilting procedures!

Action 2: Moving figures

The symbols that are **now on the top side** of the four cubes determine what you are going to do:



For **each arrow**, move **one** pawn of the corresponding color exactly **one space ahead**. Always observe the **movement rules** (see text box below)!

You may not let any arrow go to waste that you can use for (at least) one possible move. However, you may first use the possibilities of the black arcs (see below).

Movement rules (look Example 1 and 2):

You always move pawns

- in the **direction of the arrow**
- from inside to outside, i.e., **away from the ice blocks**.
- along the **ice path** to which the respective **arrow is pointing**.

In doing so, you may

- move a pawn that is already on this ice path,
- or
- place a pawn from the starting position onto the innermost space of this ice path.

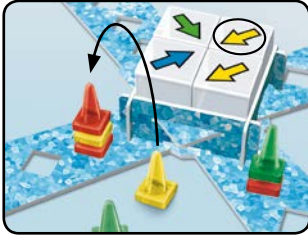
When a figure enters an occupied space, you stack it on top of all pawns standing there.

When you move a pawn with other pawns on top of it, you take all these pawns "piggyback" with you. (Any pawns underneath the pawn you move stay put.)

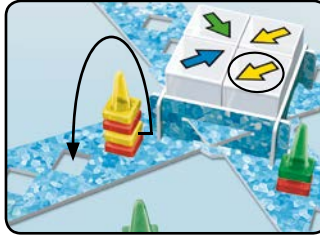
You may not let any arrow go to waste if there is a possibility to make a move with it. However, always consider the possibilities provided by the black arcs!

Every player may have any number of pawns on any ice paths.
Pawns can never switch from one ice path to another.

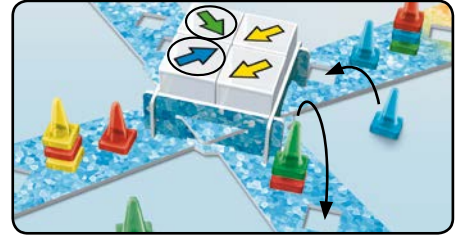
Example 1:



Yolanda Yellow moves a yellow pawn to the entry space of the ice path indicated. There, her pawn lands on top of a stack of figures.

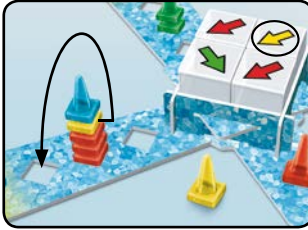


Yolanda uses the second yellow arrow for moving the yellow pawn that is sitting further down in the stack; as usual, all pawns on top of this one are carried along with it.

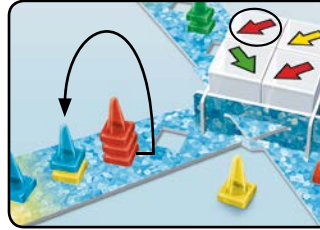


Yolanda places a blue pawn onto the ice path indicated by the blue arrow. With the green arrow, Yolanda moves a green pawn on the ice path positioned in the direction of the pointing arrow.

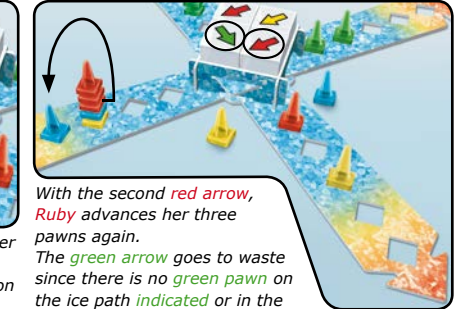
Example 2:



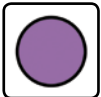
Ruby Red uses the yellow arrow to "throw off" a yellow pawn (and the blue one sitting on top of it) from her red 3-pawn stack.



Then she uses a red arrow for moving her pawn sitting at the bottom of this stack and takes with it the two pawns sitting on top of it.



With the second red arrow, Ruby advances her three pawns again. The green arrow goes to waste since there is no green pawn on the ice path indicated or in the starting position.



For each purple circle, you "copy" any arrow (one that lies on top). For this, you choose an arrow and use it to make one additional move. If there are several purple circles lying on top, you may choose whether to "duplicate" different arrows or the same arrow multiple times. If there is no arrow lying on top, purple circles are irrelevant.

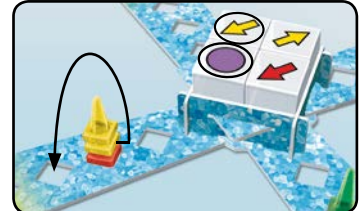
Example 3:



First, Yolanda moves one yellow pawn each for the two yellow arrows.

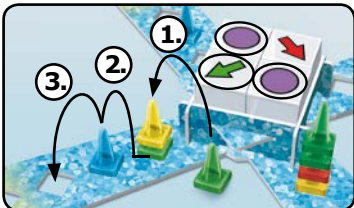


Then she uses the red arrow to have two yellow pawns carried along "piggyback" by a red pawn.



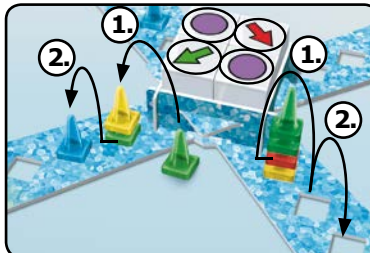
Finally, Yolanda uses the purple circle to make an additional move with a yellow arrow.

Example 4a:



Gary Green decides to use both purple circles for the green arrow. That means he makes three moves with green pawns. He moves one pawn once and another pawn twice. He would also have been allowed to move three pawns one space each instead, or one pawn three spaces.

Example 4b:



Here, Gary uses both purple circles for two arrows in different colors. In this example, he moves each of two green pawns once and one red pawn (with green pawns sitting on top of it) twice.

Example 5:



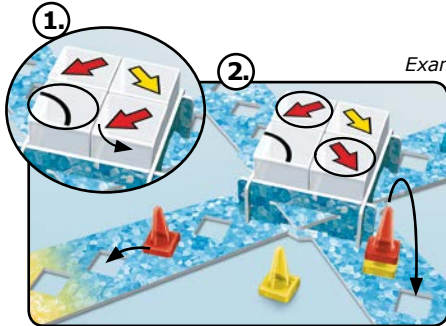
With three purple circles, you use the same arrow four times overall: Here also, you may distribute the four moves (in the direction the arrow points) among pawns in the corresponding color. In this example, Ruby Red moves one yellow pawn four spaces. This way, she manages to bring her red pawns sitting on top of that stack to the destination.

When you move a figure that is part of a stack, the pawn takes along all the ones sitting on top of it – you don't need to use extra arrows for that.

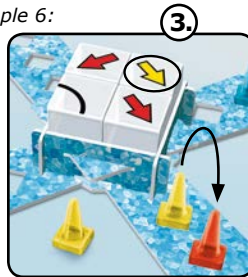


For **each** black arc, you **may turn any cube horizontally by 90 degrees** to the left or right. You can choose to make this turn (or turns) before, in between or after moving pawns.

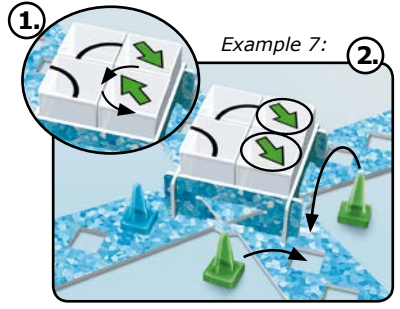
- > If this generates movement possibilities for arrows that did not allow you to move before, you have to make such a move.
- > If an arrow that allowed you to move before now – after the horizontal turn – points in a direction where no move is possible any more, the (previously possible) move goes to waste (unless you already made this move before you turned the cube).



Yolanda Yellow uses the arc for turning a red arrow (1.). Then, Yolanda moves two red pawns in different directions (2.).

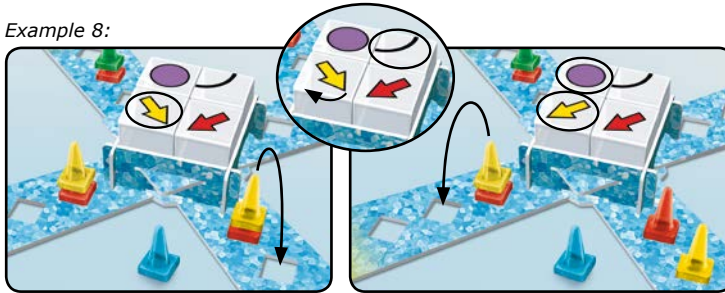


After that, she can use the yellow arrow to put one of her own pawns on top of a red one.

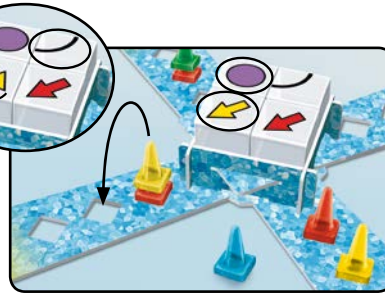


With the help of the two black arcs, Gary Green turns one green arrow twice. This way, he can stack two green pawns at a time on the entry space of the same ice path.

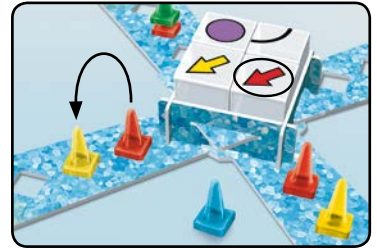
Example 8:



Using the yellow arrow, Ruby Red moves one yellow pawn. Then, by using the black arc, she turns this arrow 90 degrees.



Now she uses the purple circle to make a second move with the yellow arrow.



Since the yellow arrow and the red arrow are now pointing in the same direction, Ruby can stack her red pawn on top of the just-moved yellow pawn.

End of the Game:

Figures that **leave** the last space of an **ice path** arrive at the **DESTINATION**. Leave them at the end of this ice path!
The game ends when (at least) one player has brought **all 5 of his own pawns to the destination**.

You win the game if you move **your** fifth pawn to the destination.

If another player moves your fifth pawn to the destination, he wins if his fifth pawn is leaving the ice as well. If his fifth pawn is not leaving the ice as well, you win.

If you move the fifth pawn of other players to the destination, but not your own, these players share the victory.

- ! You **win the game early** if you manage to pile your five playing figures into a single stack. In this case, it's irrelevant whether or not there happen to be other players' pawns in the same stack.
- ! Be careful! Don't make it too easy for your opponents! Prevent other players from bringing all their pawns onto one ice path!

Author: Joe Wetherell
Illustration: Victor Boden
License: RoyaltyPros Licensing
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill,
„Word for Wort“

Art.Nr.: 601105087



© 2016 Zoch Verlag
Werkstr. 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

ICE CULT



Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée : environ 30 min
Âge : 10+

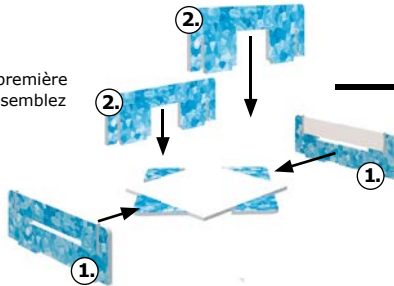
Dédale de glace *de Joe Wetherell*

Un froid glacial s'est abattu sur le cercle polaire. Même la boussole est givrée ! Emprisonnées dans d'épais blocs de glace, ses aiguilles s'affolent. À vous de les tourner et de les faire pivoter dans tous les sens pour fuir cette station polaire. Pour cela, vous devrez amener les flèches de votre boussole sur la face supérieure des cubes de glace ; elles vous indiqueront la direction à suivre. Servez-vous aussi de vos adversaires pour vous déplacer et atteindre des contrées plus chaudes. Aurez-vous le sens de l'orientation ?

Contenu et mise en place :

1 base

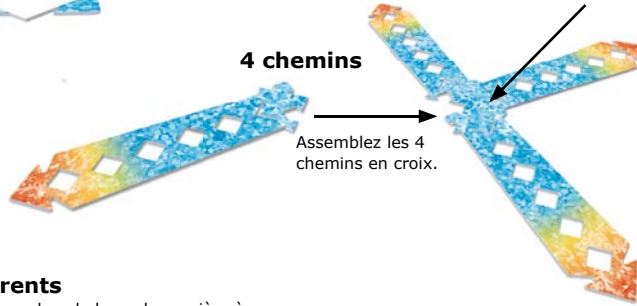
Avant la première partie, assemblez la base.



Insérez la base au centre des chemins, dans les logements prévus.

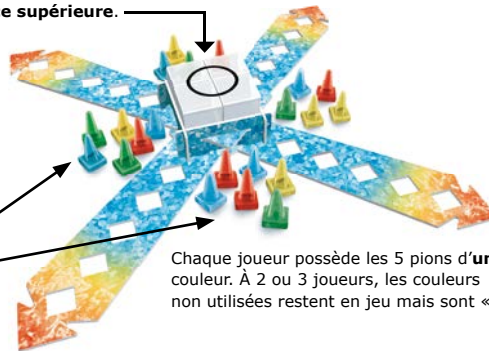
4 chemins

Assemblez les 4 chemins en croix.



4 cubes de glace transparents

Placez ensuite les quatre cubes de glace dans la base de manière à ce que les arcs de cercle noirs forment un cercle **sur la face supérieure**.



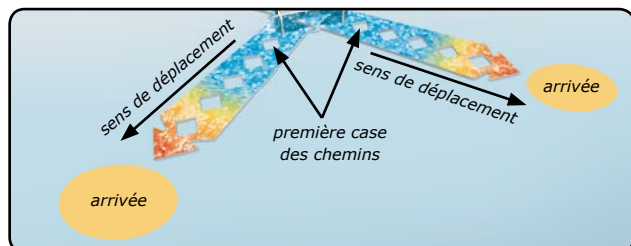
20 pions de 4 couleurs différentes

Placez **tous** les pions à proximité des cubes de glace (**entre** les chemins de votre choix) : c'est votre **point de départ**.

Chaque joueur possède les 5 pions d'**une même** couleur. À 2 ou 3 joueurs, les couleurs non utilisées restent en jeu mais sont « neutres ».

But du jeu :

Déplacez vos pions du centre glacial vers les contrées plus chaudes, aux extrémités des chemins. Le premier à atteindre l'arrivée avec ses 5 pions remportera la partie.



Déroulement de la partie :

Les joueurs jouent à tour de rôle.

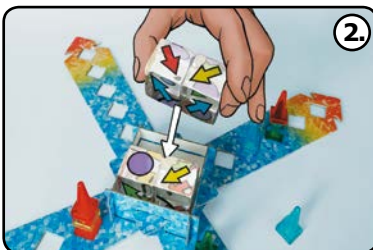
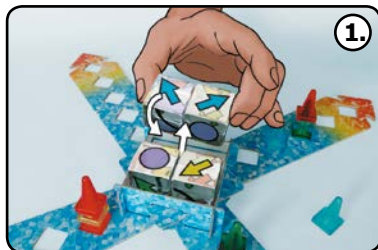
Quand vient son tour, le joueur ...

- ... fait **d'abord** pivoter des cubes (action 1) **puis**
- ... déplace **ensuite** des pions (action 2).

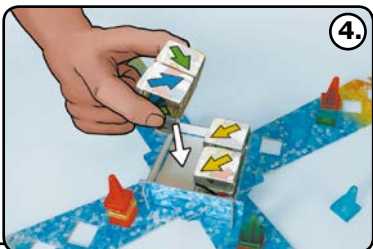
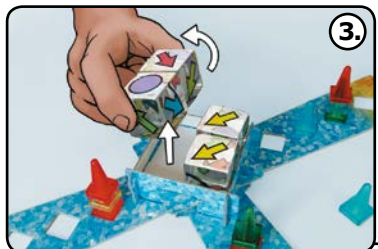
C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Action 1 : Faire pivoter des cubes

Le joueur commence par faire pivoter **deux cubes adjacents de 90°** autour de leur axe central **commun**.



Il choisit ensuite de nouveau deux cubes adjacents et **recommence**. Il peut s'agir des mêmes cubes. Cependant, il est **interdit de les ramener dans leur position de départ** (celle qu'ils avaient au début du tour du joueur).



Comment procéder :

Le mieux est de serrer les deux cubes choisis l'un contre l'autre, puis de les soulever et de les faire tourner ensemble de 90° dans la direction souhaitée. Les remettre ensuite à leur place. Veiller à ne jamais modifier ou inverser leurs positions.

Important : Il est interdit de déplacer un pion avant ou entre les deux mouvements de pivot !

Remarque :

Lisez attentivement toute la notice pour laisser le moins de place possible au hasard au moment de faire pivoter les cubes !

La transparence des cubes permet de repérer à tout moment sur quelle face se trouvent les flèches, cercles et arcs de cercle qui vous intéressent.

Observez bien et planifiez avec finesse quels symboles vous aimeriez obtenir sur la face supérieure des cubes (et leur orientation). Ceci vous permettra d'obtenir exactement les résultats escomptés pour déplacer les pions en conséquence. (Vous pouvez en plus vous arranger pour mettre vos adversaires en difficulté aux coups suivants.) Évidemment, à ICE CULT, toute la difficulté réside dans votre vision du jeu... et votre capacité à vous repérer dans l'espace sera mise à rude épreuve. **Mais ces défis font justement partie du jeu !**

Aussi :

Tout mouvement entamé ne peut plus être interrompu !

Action 2 : Déplacer des pions

Les symboles désormais visibles **sur la face supérieure** des 4 cubes déterminent ce que le joueur doit faire :



Pour **chaque flèche**, le joueur déplace **un** pion de la couleur correspondante **d'une case**.

Les **règles de déplacement** doivent toujours être respectées ! (voir encadré ci-dessous)

Règles de déplacement des pions (voir Exemples 1 et 2) :

Un pion doit toujours être déplacé ...

- ... dans la **direction indiquée par la flèche** ;
- ... du centre vers l'extérieur, c'est-à-dire **en s'éloignant des cubes de glace** ;
- ... sur le **chemin pointé par la flèche** correspondante.

Le joueur peut ...

- ... déplacer un pion qui se trouve déjà sur ce chemin ou
- ... placer un pion du point de départ sur la première case de ce chemin.

Si un pion atteint une case occupée, il est empilé sur le (ou les) pion(s) qui s'y trouve(nt).

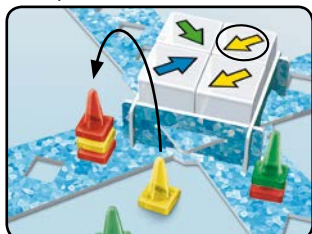
Si un joueur déplace un pion sur lequel sont empilés d'autres pions, il porte tout le monde sur son « dos ». (Par contre, les pions en dessous de lui restent sur place.)

Un joueur n'a pas le droit d'ignorer une flèche si elle lui permet d'effectuer un déplacement. Mais attention aux possibilités offertes par les arcs de cercle noirs !

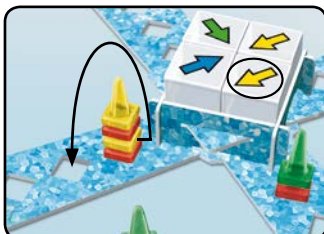
Un joueur peut avoir autant de pions qu'il veut sur les chemins de son choix.

Un pion ne change jamais de chemin.

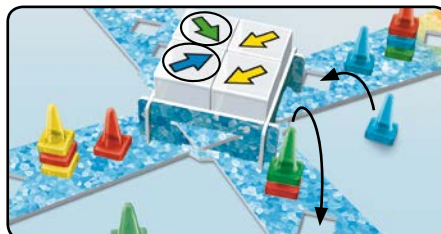
Exemple 1 :



Jaune déplace un pion jaune du point de départ sur la première case du chemin indiqué. Son pion atterrit sur une tour.

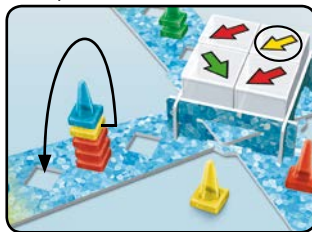


Jaune utilise la seconde flèche jaune pour déplacer le pion jaune situé plus bas dans la tour. Il porte ainsi tous les pions au-dessus de lui.

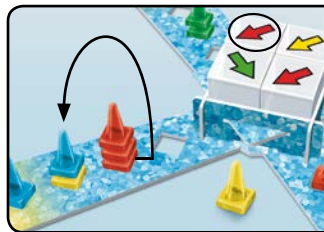


Jaune place un pion bleu sur le chemin indiqué par la flèche bleue. En utilisant la flèche verte, Jaune déplace un pion vert sur le chemin, dans la direction indiquée par la flèche.

Exemple 2 :



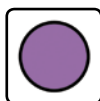
Rouge utilise la flèche jaune pour « éjecter » un pion jaune (et le bleu au-dessus de lui) de sa tour rouge de trois étages.



Il utilise ensuite la flèche rouge pour déplacer le pion le plus bas de cette tour (portant les deux pions sur lui).



Avec la seconde flèche rouge, Rouge déplace de nouveau ses trois pions. La flèche verte n'est pas utilisée car aucun pion vert ne se trouve sur le chemin qu'elle indique, ni au point de départ.



Chaque disque violet permet de « copier » une flèche de son choix (sur la face supérieure d'un cube). Le joueur choisit une flèche et effectue alors un déplacement supplémentaire.

Si la face supérieure des cubes indique plusieurs cercles violets, le joueur peut décider de « copier » des flèches différentes ou plusieurs fois la même.

Si aucune flèche n'est visible sur la face supérieure d'un cube, les cercles violets n'ont aucun effet.

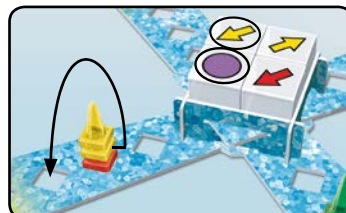
Exemple 3 :



Jaune commence par déplacer un pion jaune avec chacune des deux flèches jaunes.

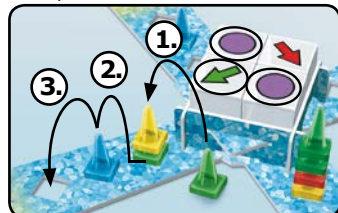


Il utilise ensuite la flèche rouge pour qu'un pion rouge porte deux pions jaunes « sur son dos ».



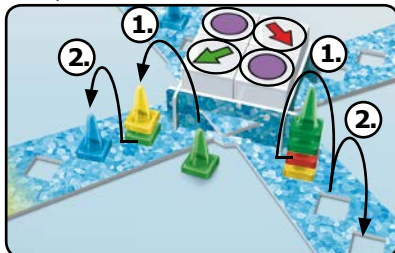
Jaune utilise le disque violet pour effectuer un déplacement supplémentaire avec une flèche jaune.

Exemple 4a :



Vert décide d'utiliser les deux disques violets pour copier la flèche verte. Il effectue donc 3 déplacements avec des pions verts. Il déplace un pion d'1 case et un second de 2 cases. À la place, il aurait pu déplacer trois pions d'1 case chacun ou un seul pion de 3 cases.

Exemple 4b :



Ici, Vert utilise les deux disques violets pour copier 2 flèches de couleurs différentes. Dans cet exemple, il déplace deux pions vert chacun d'1 case et un pion rouge (portant deux pions verts) de deux 2 cases.

Exemple 5 :



Avec 3 disques violets, il est possible d'utiliser 4 fois la même flèche : là aussi, il est permis de répartir librement ces 4 déplacements (en suivant la direction de la flèche) entre les pions de la couleur correspondante.

Dans cet exemple, Rouge déplace un pion jaune de 4 cases. Il parvient ainsi à atteindre l'arrivée avec au-dessus.

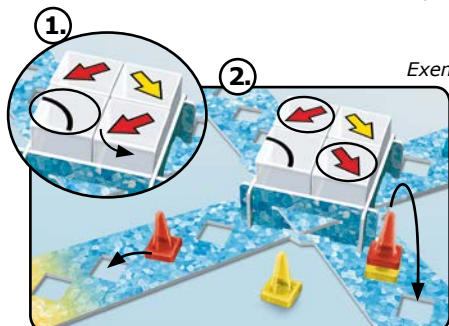
Un pion porte toujours tous les pions sur son dos, sans que ceux-ci aient besoin d'une flèche de leur couleur.



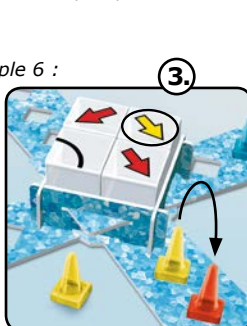
Chaque arc de cercle noir permet de **tourner un cube au choix d'un quart de tour**, dans le sens horaire ou antihoraire, **autour de son axe vertical**. Cette rotation peut être effectuée, au choix, avant, entre ou après le déplacement des pions.

-> Si, par cette rotation, une flèche permet désormais un déplacement qui était impossible auparavant, le joueur doit déplacer un pion.

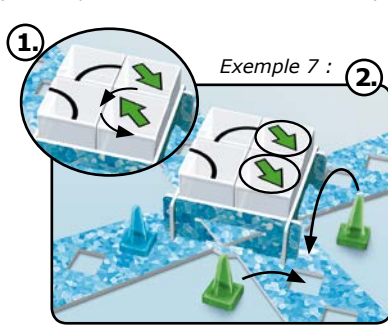
-> Si, par cette rotation, un déplacement qui existait jusqu'à présent devient impossible car la flèche pointe maintenant vers une mauvaise direction, ce déplacement ne peut plus être effectué (à moins qu'il ait été avant la rotation du cube).



Jaune utilise l'arc de cercle pour tourner une flèche rouge (1.). Il déplace ensuite 2 pions rouges dans des directions différentes (2.).

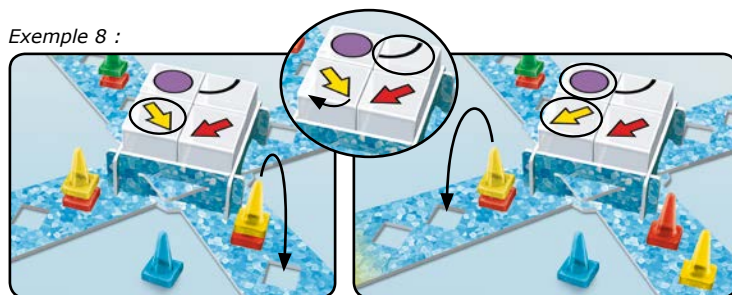


Il peut alors utiliser la flèche jaune pour placer un de ses pions jaunes sur un rouge.



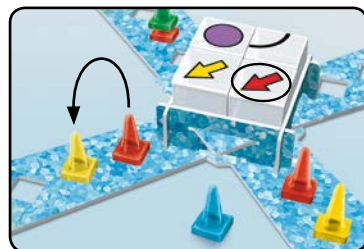
Vert tourne une flèche verte deux fois (à l'aide des deux arcs de cercle noirs). Il peut ainsi empiler deux pions verts sur la première case du même chemin.

Exemple 8 :



Rouge déplace un pion jaune avec la flèche jaune. Il tourne ensuite cette flèche d'un quart de tour (avec l'arc de cercle noir).

Il utilise alors le disque violet pour effectuer un second déplacement avec la flèche jaune.



Comme la flèche jaune et la flèche rouge sont maintenant orientées dans la même direction, Rouge peut empiler son pion rouge sur le pion jaune qui vient d'être déplacé.

Fin de la partie :

Tout pion qui **dépasse** la dernière case d'un chemin est ARRIVÉ. Il est placé au bout de ce chemin !

La partie prend fin lorsqu'un joueur (au moins) **a atteint l'arrivée avec ses 5 pions**.

Le vainqueur est celui qui atteint l'arrivée avec **son 5^e pion**.

Si un joueur provoque l'arrivée du 5^e pion d'un adversaire, il ne gagne que si son 5^e pion à lui quitte aussi la glace, sinon c'est l'adversaire qui gagne.

Si un joueur provoque l'arrivée du 5^e pion de plusieurs adversaires en même temps, mais pas le sien, tous ces adversaires se partagent la victoire.

! Si un joueur parvient à former une seule pile avec ses 5 pions **avant la fin**, il remporte la partie. Peu importe si d'autres pions se trouvent également parmi eux. **!**

■ Attention de ne pas faciliter la tâche des adversaires ! Il faut absolument empêcher un joueur d'amener tous ses pions sur le même chemin ! **■**

Auteur : Joe Wetherell
Illustration : Victor Boden
Licence : RoyaltyPros Licensing
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr. : 601105087



© 2016 Zoch Verlag
Werkstr. 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

ICE CULT



Numero di giocatori: 2-4
Durata: 30 min. circa
Età: da 10 anni in su

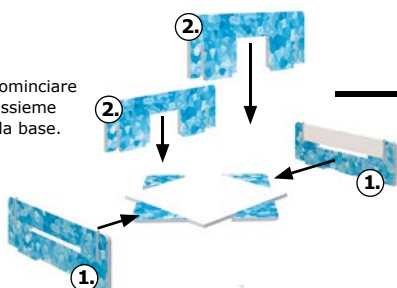
Sentieri di ghiaccio *di Joe Wetherell*

Fa un freddo tremendo al circolo polare artico, e tutte le bussole della base sono irrimediabilmente incastrate dentro a dei grossi cubi di ghiaccio. Qualcosa si muove ancora, quindi non sono rotte, ma per scegliere in quale direzione andare dovrete guardare attraverso lo spesso strato di ghiaccio, e non sarà facile capire come girare il blocco per orientarle correttamente. Inoltre ogni spedizione si fida solo della sua bussola per spostarsi, ma per fortuna potrete almeno scroccare un passaggio da chi va nella vostra stessa direzione. Siete pronti a farvi un giro?

Materiale e Preparazione:

1 base

Prima di cominciare montate assieme i pezzi della base.

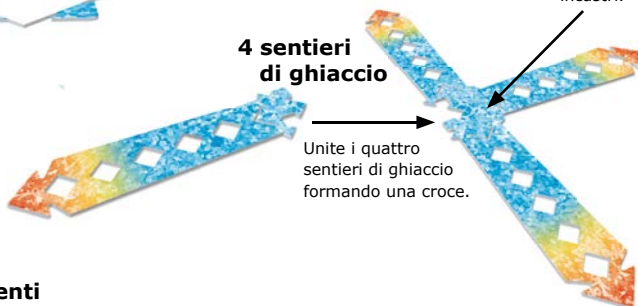


Mettete la base al centro dei sentieri di ghiaccio seguendo gli incastrici.



4 sentieri di ghiaccio

Unite i quattro sentieri di ghiaccio formando una croce.



4 cubi di ghiaccio trasparenti

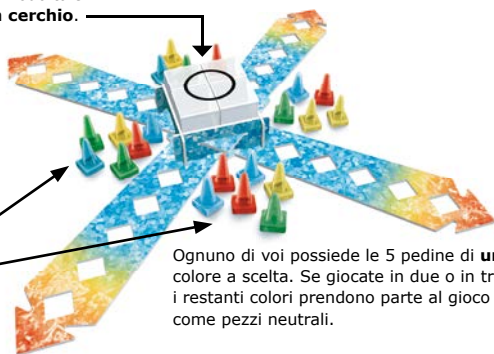
Quindi posate i quattro cubi di ghiaccio sulla base, in modo tale che gli archi neri siano ben visibili e compongano un cerchio.



20 pedine di 4 colori diversi

Posizionate **tutte** le pedine vicino alla base (non ha importanza fra quali sentieri le mettete).

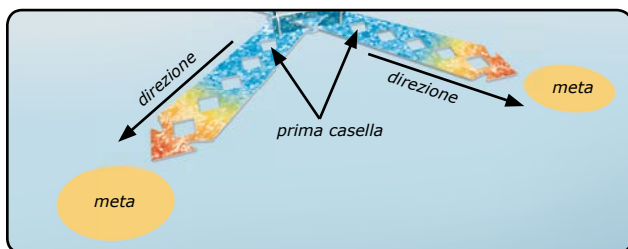
Questa è la loro **posizione di partenza**.



Ognuno di voi possiede le 5 pedine di **un** colore a scelta. Se giocate in due o in tre, i restanti colori prendono parte al gioco come pezzi neutrali.

Obiettivo:

Allontanate le vostre pedine dal gelido centro, e portatele alla fine dei sentieri ghiacciati. Vince il giocatore che per primo raggiunge la meta con tutte e cinque le sue pedine.



Svolgimento:

I giocatori si alternano nel fare la propria mossa.

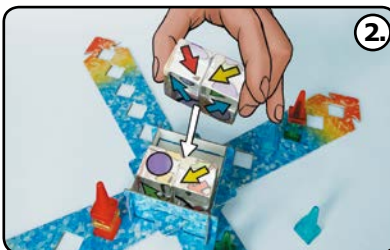
Il giocatore di mano dovrà

- **dapprima** ruotare i cubi di ghiaccio (azione 1) e
- **in seguito** avanzare con le pedine (azione 2)

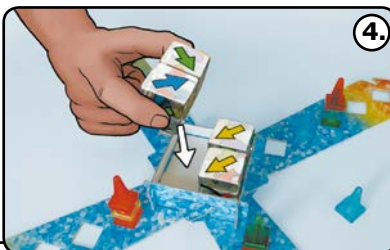
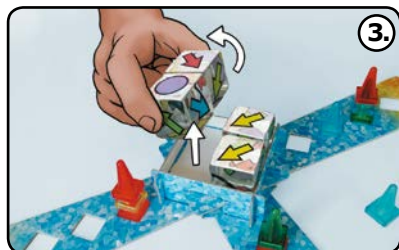
A questo punto la mano passa al giocatore successivo.

Azione 1: ruotare i cubi di ghiaccio

Cominciate girando **due** cubi di ghiaccio che si trovano **uno accanto all'altro**. Questi vanno ruotati di **90 gradi** sull'asse che **condividono**.



In seguito scegliete altri due cubi di ghiaccio che si trovano uno accanto all'altro e **ripetete** l'azione. Questi possono anche essere gli stessi cubi di prima. Tuttavia, **non potete riportarli nella loro posizione iniziale** (cioè, la posizione che avevano prima che cominciassi il tuo turno).



Ecco come fare:

Prendete lateralmente i due cubi di ghiaccio, tenendoli uno contro l'altro. Alzate e ruotate contemporaneamente di 90 gradi nella direzione desiderata. A questo punto vanno posati di nuovo al loro posto. Attenzione: non cambiate/invertite mai la loro posizione.

Nota bene: non è permesso spostare pedine né prima di ruotare i cubi, né tra una rotazione e l'altra.

Consiglio:

Leggete attentamente le regole del gioco e, ruotando i cubi, cercate di non lasciare nulla al caso! Dato che i cubi sono trasparenti, si può riconoscere su quale faccia si trovano frecce, cerchi e archi. Osservate attentamente i cubi e decidete quali simboli portare in superficie, e in quale direzione devono essere. In questo modo potrete controllare quale risultato ottenere e muovere le pedine di conseguenza (e tanto meglio se metterete in difficoltà i vostri compagni di gioco nei turni successivi). Comprendere bene questa dinamica di ICE CULT non è immediato... e la vista a volte può ingannare. Ma proprio **questa difficoltà è il bello del gioco!**

Ricordate però che:

Una volta cominciato a ruotare i cubi in una determinata direzione dovete completare la rotazione, non potete fermarvi e cambiare idea!

Azione 2: avanzare con le pedine

I simboli che **ora** si trovano in **cima** ai quattro cubi determinano quello che dovete fare:



Per **ogni freccia** muovete **una** pedina del colore corrispondente in avanti di **una casella** in quella direzione, se possibile. Attenetevi sempre alle regole di spostamento! (qui di seguito)

Non potete ignorare nessuna freccia per la quale esiste una possibilità di spostamento. Potete però utilizzare gli archi neri prima delle frecce (vedi sotto).

Le regole di spostamento (vedi esempio 1 e 2):

Le pedine vanno sempre spostate

- nella **direzione della freccia**
- dall'interno verso l'esterno, **quindi allontanandosi dal ghiaccio**
- sul **sentiero indicato dalla freccia** in questione

Potete liberamente scegliere tra:

- spostare una pedina che si trova già su questo sentiero oppure
- portare una pedina nuova dalla posizione di partenza sulla prima casella del sentiero di ghiaccio.

Se una pedina arriva su una casella già occupata, va impilata in cima alle altre pedine.

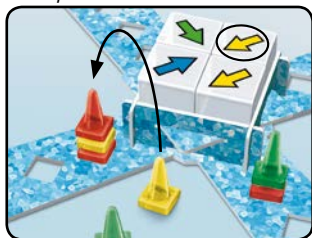
Se spostate una pedina su cui ve ne sono impilate delle altre, tutte quelle che le stanno sopra si muovono con lei. (Le pedine che invece si trovano sotto la pedina che avanza restano ferme sulla loro casella.)

Non si può ignorare una freccia, se vi sono possibilità di spostamento. Fate attenzione alle possibilità che offrono gli archi neri!

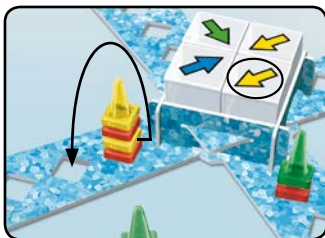
Non c'è limite al numero di pedine di un colore che può stare su un sentiero.

Le pedine non possono mai cambiare sentiero.

Esempio 1:



Gabriella Gialli avanza una pedina gialla dalla base alla prima casella del sentiero indicato. La sua pedina finirà in cima alla pila di pedine presenti.

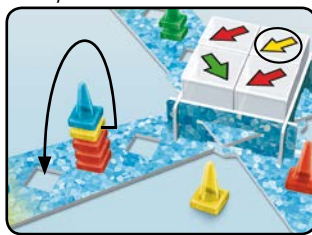


Gabriella usa la seconda freccia gialla per spostare la pedina gialla che si trova più in basso nella pila; nel farla avanzare sposta anche tutte le pedine che le stanno sopra, come da regolamento.

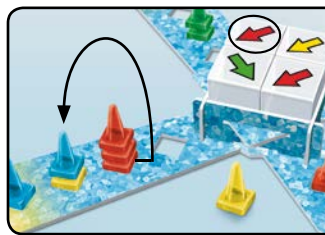


Gabriella muove una pedina blu lungo il sentiero ghiacciato indicato dalla freccia blu. Con la freccia verde, Gabriella sposta una pedina verde nel sentiero indicato dalla direzione della freccia.

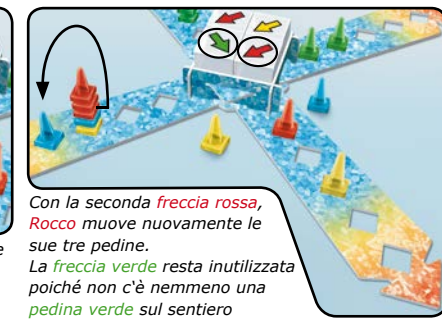
Esempio 2:



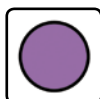
Rocco Rossi utilizza la freccia gialla per „disarcionare” una pedina gialla (e quella blu sopra di essa) dalla sua piletta di 3 pedine rosse.



Quindi usa una freccia rossa per spostare la pedina in fondo alla sua piletta e di conseguenza le altre due che le stanno sopra.



Con la seconda freccia rossa, Rocco muove nuovamente le sue tre pedine. La freccia verde resta inutilizzata poiché non c'è nemmeno una pedina verde sul sentiero ghiacciato nella stessa direzione o alla base.



Ciascun cerchio viola “copia” una freccia a scelta (fra quelle in cima ai cubi). Scegliete una freccia e utilizzatela nuovamente per un altro spostamento. Se in cima ai cubi si trovano diversi cerchi viola, potete “copiare” più volte la stessa freccia, o usarli su frecce diverse. Se non ci sono frecce in cima ai cubi, i cerchi viola sono inutilizzabili.

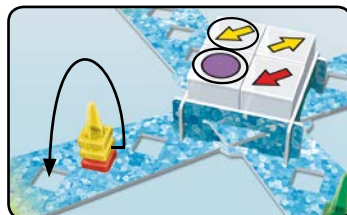
Esempio 3:



Gabriella, per prima cosa, avanza una pedina gialla per ciascuna delle due frecce gialle.

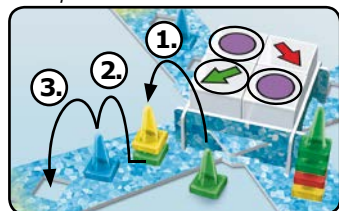


Quindi usa la freccia rossa per spostare la pedina rossa che ne ha due gialle sul “groppone”.



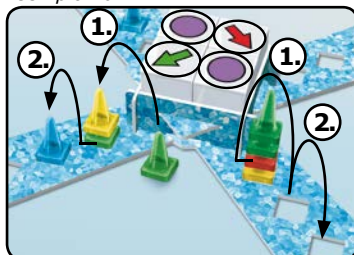
Come ultima cosa, Gabriella utilizza il cerchio viola per fare un altro spostamento con una freccia gialla.

Esempio 4a:



Veronica Verdi sceglie di usare entrambi i cerchi viola per la freccia verde. Potrà quindi fare tre movimenti con le pedine verdi nella stessa direzione. Muove una pedina una volta ed un'altra pedina due. In alternativa poteva scegliere di spostare tre pedine di una casella ciascuna, o una pedina di tre caselle.

Esempio 4b:



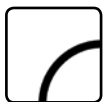
In questo caso, Veronica usa i cerchi viola per due frecce di colori diversi. Per prima cosa, avanza ciascuna delle due pedine verdi di una casella, quindi muove la pedina rossa (che sta sotto alle pedine verdi) due volte.

Esempio 5:



Se si ottengono tre cerchi viola, si deve usare la stessa freccia quattro volte: anche in questo caso si può scegliere in che ordine eseguire, e come suddividere, gli spostamenti fra le pedine di quel colore (nella direzione indicata dalla freccia). In questo esempio, Rocco Rossi sposta una pedina gialla di 4 caselle. In questo modo riesce a portare le sue pedine rosse, che si trovano in cima a quella pila, alla meta.

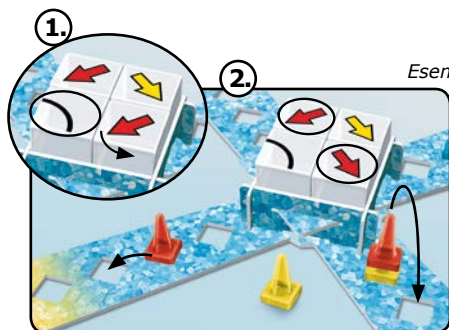
Quando si sposta una pedina, si spostano obbligatoriamente e gratuitamente anche tutte le pedine che le stanno sopra – non servono altre frecce per poterlo fare.



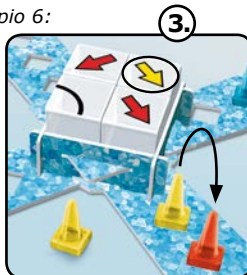
Per ogni arco nero si può girare un cubo a scelta orizzontalmente di 90 gradi, in senso orario o antiorario. Potete svolgere questa azione prima o dopo aver spostato le pedine, oppure tra uno spostamento e l'altro.

-> Se girate una freccia da una direzione in cui non ci sono pedine del suo colore da spostare ad una in cui invece ce ne sono, dovrete eseguire tale spostamento.

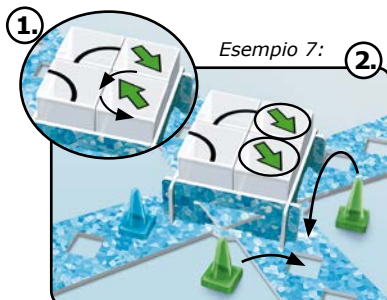
-> Se girate una freccia da una direzione in cui ci sono pedine da spostare ad una in cui non ce ne sono, lo spostamento non potrà più essere eseguito (a meno che non l'abbiate eseguito prima della rotazione).



Gabriella Gialli usa l'arco per girare una **freccia rossa** (1.). Dopo di che *Gabriella* fa avanzare in due diverse direzioni le due **pedine rosse** (2.).

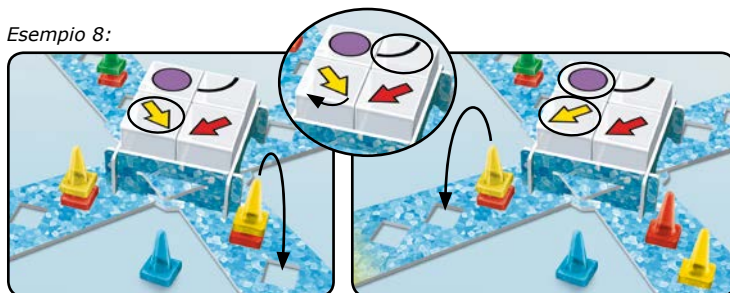


Infine usa la **freccia gialla** per mettere una delle **sue pedine** sopra ad una **rossa**.



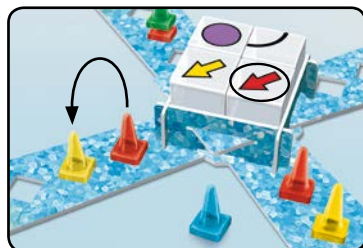
Sfruttando i due archi neri, *Veronica Verdi* gira una **freccia verde** due volte. In questo modo può impilare due **pedine verdi** nella prima casella di un unico sentiero ghiacciato.

Esemplio 8:



Utilizzando la **freccia gialla**, *Rocco Rossi* avanza una **pedina gialla**. Quindi gira questa **freccia** di 90 gradi, usando l'arco nero.

A questo punto utilizza il **cerchio viola** e fa un secondo spostamento con la **freccia gialla**.



Poiché la **freccia rossa** punta nella stessa direzione della **freccia gialla**, *Rocco* può mettere la sua **pedina rossa** sopra la **pedina gialla** che ha testé mosso.

Fine del gioco:

Le pedine che vengono mosse **oltre l'ultima casella** di un sentiero hanno raggiunto la **META**. Lasciatele alla fine del sentiero! Il gioco finisce quando almeno un giocatore riesce a portare **tutte e 5 le sue pedine** alla meta.

Chi vi riesce per primo vince la partita.

Se più di un giocatore raggiunge la meta con la sua quinta pedina nello stesso momento vince, fra costoro, chi è di mano; altrimenti la vittoria viene condivisa da tutti i giocatori con 5 pedine alla meta.

Si può ottenere una **vittoria anticipata** se tutte e 5 le proprie fanno parte di una pila unica; non ha importanza se nella stessa pila vi sono pedine di altri giocatori.

! Fate attenzione a questa condizione di vittoria anticipata, e cercate di prevenirla. Se qualcuno ha 3 pedine su un unico sentiero e le altre ancora alla base, potrebbe essere molto vicino alla vittoria. !

Autor: Joe Wetherell
Illustration: Victor Boden
Licenza: RoyaltyPros Licensing
Traduzione: Alfredo Berni

Art.Nr.: 601105087



© 2016 Zoch Verlag
Werkstr. 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele