

DADDY COOL



SPIELREGEL | RULES | RÈGLES
SPELREGELS | OYUN KURALLARI

& friends
HUCH!



DADDY COOL

FÜR 2 - 6 SPIELER AB 5 JAHREN

Auweia! Als die kleinen Eisbären den Inuit geholfen haben, die Iglus zu streichen, haben sie sich völlig mit Farbe bekleckert. Natürlich ist Daddy Cool gar nicht erfreut, als er seine Eisbärrasselbande sieht. Schnell macht er sich mit den Kleinen auf den Weg zum Waschzuber. Wer wird als Erstes dort ankommen?

INHALT

13 normale Eisschollen
2 angeknackste Eisschollen
1 Eisscholle mit Waschzuber
1 großer Eisbär (Daddy Cool)
6 kleine Eisbären
6 Würfel



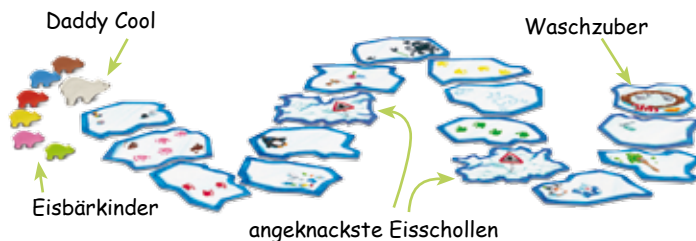
ZIEL DES SPIELS

Wer es schafft, mit seinem kleinen Eisbären zuerst im Waschzuber zu landen, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mit den Eisschollen legt ihr einen Weg auf dem Tisch aus. Er kann gerade sein oder auch ein- oder mehrmals abknicken. Die angeknacksten Eisschollen legt ihr hinter die fünfte und zehnte Eisscholle. Die Scholle mit dem Waschzuber legt ihr an das Ende des Weges. Daddy Cool wird vor die erste Eisscholle gestellt. Jeder von euch nimmt sich einen kleinen Eisbären und stellt ihn neben Daddy Cool. Die Würfel werden bereitgelegt.

So könnte euer Weg zum Waschzuber aussehen:



DAS EISBÄRRENNEN BEGINNT

Im Laufe des Spiels wird Daddy Cool von allen Spielern gezogen. Immer wenn du an der Reihe bist, musst du zuerst Daddy Cool neben deinen kleinen Eisbären stellen (in der ersten Runde steht er dort schon). Es wird reihum gespielt. Der Jüngste beginnt und würfelt mit allen sechs Würfeln.

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Du hast eine oder mehrere Eisschollen gewürfelt
2. Bei deinem Wurf ist keine Eisscholle dabei

1. Du hast eine oder mehrere Eisschollen gewürfelt

Du darfst erst einmal nur Daddy Cool ziehen, und zwar genau so viele Eisschollen weit, wie du Eisschollen gewürfelt hast. Dein kleiner Eisbär muss noch stehen bleiben. Dann musst du dich entscheiden: Möchtest du weiterwürfeln oder mit deinem kleinen Eisbären zu Daddy Cool ziehen? Immer wenn du deinen kleinen Eisbären zu Daddy Cool gezogen hast, ist dein Zug zu Ende.

• Du möchtest weiterwürfeln

Du legst die Würfel, mit denen du bereits eine Eisscholle gewürfelt hast, zur Seite und würfelst nur mit den anderen Würfeln weiter. Für jede neue Eisscholle, die du würfelst, ziehst du Daddy Cool eine Scholle weiter. Dein kleiner Eisbär bleibt immer noch stehen. Möchtest du nun noch mal würfeln, um Daddy Cool noch weiterzuziehen, oder möchtest du deinen Zug beenden, um mit

deinem kleinen Eisbären zu Daddy Cool laufen zu können? Immer wenn du mindestens eine Eisscholle gewürfelt hast, darfst du weiterwürfeln, aber nur mit den Würfeln, mit denen du noch keine Eisscholle gewürfelt hast. Doch Achtung: Wenn du nur ein Mal keine Eisscholle würfelst, ist dein Zug zu Ende. Dein kleiner Eisbär muss stehen bleiben und darf nicht zu Daddy Cool ziehen. Es kommt also darauf an, rechtzeitig aufzuhören.

Achtung, dünnes Eis! Landet Daddy Cool am Ende seines Zuges auf einer angeknacksten Eisscholle, **muss** er versuchen weiterzuziehen, da er hier nicht stehen



bleiben darf. Das heißt, du musst noch einmal mit den verbliebenen Würfeln würfeln. Hast du aber Pech und wirfst keine Eisscholle mehr, ist dein Zug zu Ende und dein kleiner Eisbär darf nicht zu Daddy Cool ziehen.

Es kann auch vorkommen, dass du nach einem oder mehreren Würfeln mit allen sechs Würfeln Eisschollen gewürfelt hast. Dann **musst** du nochmals alle Würfel werfen. Wieder muss mindestens ein Würfel eine Eisscholle zeigen, sonst ist dein Zug zu Ende.

• Du möchtest nicht weiterwürfeln

In deinem letzten Wurf war mindestens eine Eisscholle dabei. Du möchtest aber nichts mehr riskieren und würfelst nicht weiter. Jetzt darfst du deinen kleinen Eisbären auf die Eisscholle stellen, auf die du Daddy Cool gezogen hast. Dein Zug ist zu Ende.

BEISPIEL: Du würfelst mit allen sechs Würfeln. Drei der Würfel zeigen eine Eisscholle. Jetzt ziehst du Daddy Cool drei Eisschollen weit.

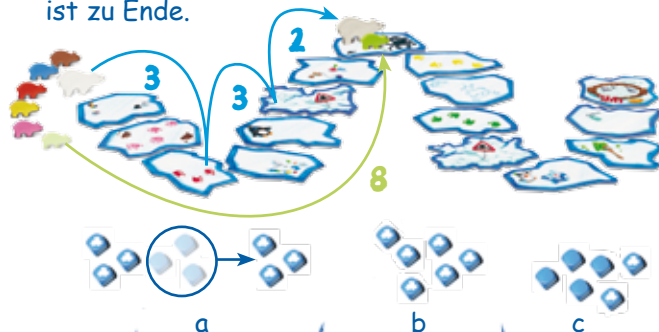
Würfelst du weiter oder nicht?

1. Du entscheidest dich dafür, nicht mehr zu würfeln, und stellst deinen kleinen Eisbären neben Daddy Cool. Du bist drei Felder weit gekommen. Dein Zug ist zu Ende.



ODER

2. Du entscheidest dich, weiterzuwürfeln. Dazu nimmst du die drei Würfel, auf denen du keine Eisscholle siehst (a). Glück gehabt! Schon wieder hast du drei Schollen gewürfelt und ziehst Daddy Cool drei Eisschollen weiter. Jetzt musst du weiterwürfeln, denn auf allen Würfeln befinden sich Eisschollen (b). Außerdem steht Daddy Cool auf einer angeknacksten Eisscholle und darf hier nicht stehen bleiben. Du nimmst alle sechs Würfel und versuchst dein Glück erneut. Du würfelst zwei Eisschollen (c) und ziehst Daddy Cool zwei Eisschollen weiter. Dann entscheidest du dich dafür, nicht mehr zu würfeln, und stellst deinen kleinen Eisbären neben Daddy Cool. Super! Du bist acht Felder weitergekommen. Dein Zug ist zu Ende.



2. Bei deinem Wurf ist keine Eisscholle dabei

Schade! Du darfst Daddy Cool nicht ziehen und auch dein kleiner Eisbär muss stehen bleiben. Dein Zug ist zu Ende.

Der nächste Spieler ist an der Reihe

Zuerst stellst du Daddy Cool neben deinen kleinen Eisbären. Danach würfelst du und folgst der Beschreibung von oben. Mehrere Eisbären auf einer Scholle sind erlaubt.

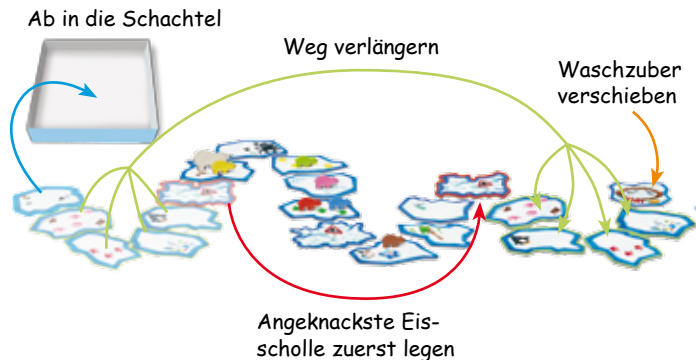
Der Weg wird länger

Sobald hinter dem **letzten** kleinen Eisbären **mindestens zwei Eisschollen** liegen, nimmst du sie weg und legst die letzte Eisscholle (egal ob ganz oder angeknackst) zurück in die Schachtel. Die andere(n) Eisscholle(n) legst du vor die Eisscholle mit dem Waschzuber. Musst du die angeknackste Eisscholle versetzen, legst du sie zuerst.

BEISPIEL: Nach dem Zug des gelben Eisbären haben alle Bären die ersten sechs Eisschollen passiert.



Die hinterste Eisscholle legt ihr zurück in die Schachtel. Mit den anderen fünf Eisschollen verlängert ihr den Weg, indem ihr sie zwischen den Waschzuber und die Eisscholle davor legt.



Seid ihr 5 Jahre alt oder jünger, könnt ihr auch spielen, ohne den Weg zu verlängern. Dann lasst ihr die Eisschollen einfach liegen.

SPIELLENDE

Erreicht der erste kleine Eisbär den Waschzuber, ist das Spiel zu Ende. Er hat gewonnen.



Autor: Heinz Meister
Design: neuland ID,
HUCH! & friends
Illustration:
neuland ID, Markus Binz,
HUCH! & friends

Made in Germany
© 2004, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren:
Erstickengefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non
adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di
soffocamento che può essere causato da piccole parti.

& friends
HUCH!



DADDY COOL

FOR 2 - 6 PLAYERS, AGES 5 AND UP

Oh no! The polar bear cubs got all splotted up with paint while they were helping the Inuit paint their igloos. Needless to say, Daddy Cool isn't thrilled at the sight of his now brightly speckled cubs. He sets off at once with his cubs to the wash tub. Who will be there first?

CONTENTS:

- 13 normal ice floes
- 2 cracked ice floes
- 1 ice floe with a wash tub
- 1 big polar bear (Daddy Cool)
- 6 polar bear cubs
- 6 dice



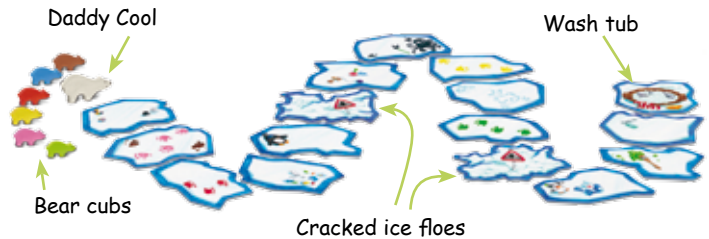
OBJECT OF THE GAME

The first player to reach the wash tub with his bear cub is the winner.

BEFORE YOU START

Lay a path on the table with the ice floes. The path can be straight or have one or more curves. Place the cracked ice floes after the fifth and tenth ice floe, and set the ice floe with the wash tub at the end of the path. Place Daddy Cool in front of the first ice floe. Each player chooses a bear cub and places it next to Daddy Cool. The dice are placed on the table near the youngest player.

Here is an example of what your path to the wash tub could look like:



THE RACE BEGINS

During the game, Daddy Cool is moved by each player. At the start of each player's turn, Daddy Cool must be moved next to the player's bear cub (in the first round he is already there). Turns are taken clockwise. The youngest player starts by rolling all six dice.

Now, there are two possibilities:

1. The dice show one or more ice floes
2. There are no ice floes showing on the dice

1. The dice show one or more ice floes

Daddy Cool must test the way over the ice floes before a bear cub can follow him, so move only Daddy Cool the same number of ice floes as shown on the dice. Your bear cub doesn't get moved yet. You must first decide whether to continue and roll the dice once more, or to move your bear cub to the same ice floe where Daddy Cool is standing. When you move your bear cub to where Daddy Cool is standing, your turn ends.

• You decide to roll the dice again

Lay the dice showing ice floes to the side, and roll only the remaining dice again. Move Daddy Cool the same number of new ice floes as shown on the dice after the second throw. Your bear cub still doesn't move. Again, you must make the

same decision as before: Do you want to roll once more so Daddy Cool can go farther, or do you want to end your turn so that your bear cub can take the same path over the ice floes and join Daddy Cool? Each time you roll at least one ice floe, you may roll again, but only with the dice with which no ice floe has been thrown. But be careful: If you don't roll any more ice floes, your turn is over. Your bear cub has to stay put, he is not allowed to join Daddy Cool. Therefore, it's important to choose the right time to end your turn.

Danger! Thin Ice: Daddy Cool can't stay standing on a cracked ice floe, so if he does end up on one, he **must** try to go on. This means you have to throw the remaining dice again. If you aren't lucky enough to roll at least one more ice floe, your turn is over and your bear cub is not allowed to move to Daddy Cool.



If all six dice show ice floes after one or more throws, then the player **must** roll all six dice again. At least one ice floe must be shown on the dice or the player's turn is over without a chance to move his bear cub.

• **You decide not to roll the dice again**

You rolled at least one ice floe in your last throw, but you don't want to risk rolling the dice again. Now you can move your bear cub to the same ice floe where Daddy Cool is standing. Your turn is over.

EXAMPLE: A player rolls all six dice. Three of the dice show ice floes, so he moves Daddy Cool three floes forward.

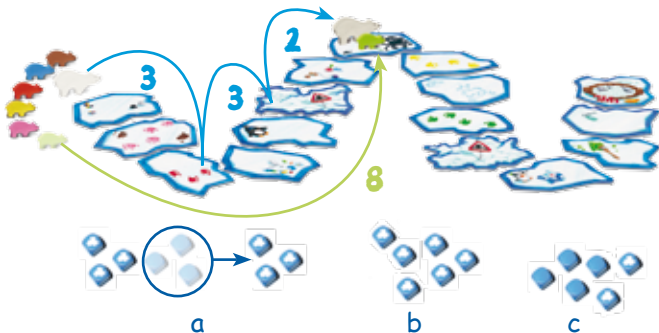
Does the player roll the dice again?

1. He decides not to roll again and moves his bear cub three ice floes forward to stand next to Daddy Cool. His turn is over.



OR

2. He decides to roll again. Only the three dice not showing ice floes are thrown (a). Lucky throw! All three dice show ice floes and the player moves Daddy Cool three more floes forward. Now he must roll all the dice again because all six dice show ice floes (b). Besides, Daddy Cool is now standing on a cracked ice floe and can't stay there. The player tries his luck again and rolls the six dice. He rolls two ice floes (c) and moves Daddy Cool two floes forward. He decides to stop rolling the dice and moves his bear cub next to Daddy Cool. Great! The player's bear cub has moved eight floes forward. His turn is over.



2. There are no ice floes showing on the dice

What a pity! Daddy Cool cannot be moved and your bear cub must stay where he is. Your turn is over.

The next player starts his turn

First move Daddy Cool next to your bear cub before rolling the dice and following the procedure described above. Several bears can share one ice floe.

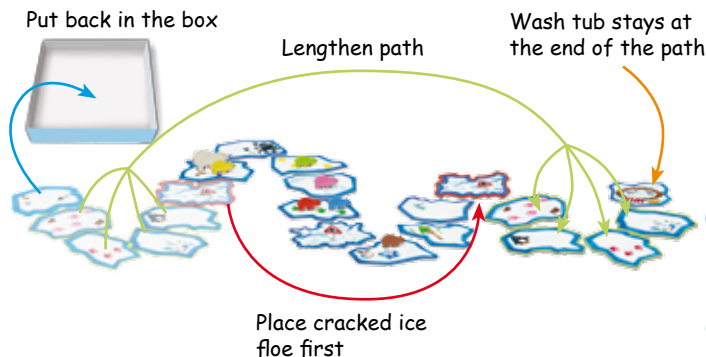
The path gets longer

As soon as there are **at least two** ice floes behind the **last** bear cub, these floes are taken away. The last ice floe gets put back in the game box, while the others are laid between the floe with the wash tub and the ice floe just before it. If two or more ice floes are being repositioned, then a cracked ice floe should be laid first.

EXAMPLE: Once the player with the yellow bear cub completes his turn, all the cubs are past the first six ice floes.



The last ice floe is put back in the box. The other five ice floes are repositioned between the wash tub and the ice floe before it, which makes the path to the wash tub longer. The cracked ice floe is laid first.



For players five years old and younger, the game can be played without lengthening the path. The ice floes stay where they are.

END OF THE GAME

When the first cub reaches the wash tub, the game is over and he is the winner.



Inventor: Heinz Meister
Design: neuland ID,
HUCH! & friends
Illustration:
neuland ID, Markus Binz,
HUCH! & friends

Made in Germany
© 2004, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

HUCH! & friends

DADDY COOL

POUR 2 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 5 ANS

Oh ! là ! là ! En aidant les Esquimaux à peindre leurs igloos, les oursons se sont mis de la peinture partout. Bien entendu, Daddy Cool n'est pas content du tout de ses petits garnements. Vite, il prend le chemin du bac avec ses petits. Lequel d'entre eux arrivera le premier là-bas ?

CONTENU

- 13 icebergs intacts
- 2 icebergs fissurés
- 1 iceberg sur lequel est représenté un bac
- 1 gros ours (Daddy Cool)
- 6 oursons
- 6 dés



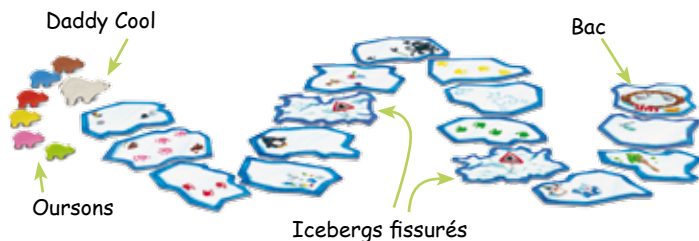
BUT DU JEU

Le premier à atteindre le bac avec son ourson gagne la partie.

PRÉPARATION

Formez un parcours sur la table avec les icebergs. Il peut être droit ou faire un ou plusieurs virages. Placez les deux icebergs fissurés après les cinquième et dixième icebergs. L'iceberg avec le bac se place en fin de parcours. Placez Daddy Cool devant le premier iceberg. Chacun choisit un ourson et le place à côté de Daddy Cool. Gardez les dés à portée de main.

Voici un exemple de parcours.



LA COURSE DES OURSONS COMMENCE

Au cours de la partie, Daddy Cool sera déplacé par tous les joueurs. A son tour de jeu, le joueur commence par placer Daddy Cool à côté de son ourson (au premier tour, Daddy Cool y est déjà). Chacun joue à tour de rôle. Le plus jeune joueur commence et lance les 6 dés.

Le joueur a alors deux possibilités :

1. Le joueur a obtenu un ou plusieurs icebergs aux dés.
2. Le joueur n'a pas obtenu aucun iceberg sur ses dés.

1. Le joueur a obtenu un ou plusieurs icebergs sur ses dés.

Il commence par déplacer Daddy Cool du nombre exact d'icebergs obtenus. Pour l'instant, son ourson ne bouge pas. Le joueur doit ensuite faire un choix: continuer à lancer les dés ou s'arrêter et rejoindre Daddy Cool avec son ourson. A chaque fois que l'ourson d'un joueur rejoint Daddy Cool, son tour se termine.

- Si le joueur choisit de relancer les dés.

Il laisse de côté les dés qui indiquent déjà un iceberg et il relance uniquement les autres dés. Chaque nouvel iceberg obtenu permet d'avancer Daddy Cool d'un iceberg supplémentaire. L'ourson du joueur ne bouge toujours pas. Le joueur va-t-il continuer à lancer les dés pour avancer Daddy Cool encore plus loin ou va-t-il

s'arrêter pour que son ourson puisse enfin rejoindre Daddy Cool ? A chaque fois qu'un joueur a obtenu au moins un iceberg, il peut continuer de lancer les dés, mais uniquement ceux qui n'indiquent pas déjà un iceberg. Mais attention: si aucun nouvel iceberg n'apparaît, le tour du joueur est terminé et son ourson reste sur place. Il faut savoir s'arrêter à temps !

Danger : Si, à la fin de son déplacement, Daddy Cool atterrit sur un iceberg fissuré, il est **obligé** d'essayer de continuer à avancer car il ne peut pas rester là. Le joueur est donc obligé de relancer les dés restants. S'il n'obtient aucun iceberg sur son tirage, son tour est terminé et son ourson ne rejoint pas Daddy Cool.

Il peut arriver qu'après un ou plusieurs lancers, le joueur obtienne 6 icebergs. Le joueur **doit** alors relancer tous les dés après avoir déplacé Daddy Cool. Lors de ce nouveau lancer, au moins un dé doit indiquer un iceberg, sinon le tour du joueur est terminé.

- Si le joueur choisit de ne pas relancer les dés. Le joueur a obtenu un iceberg lors de son dernier lancer mais ne souhaite pas prendre de risque. Il ne relance pas les dés et son ourson rejoint Daddy Cool. Son tour est alors terminé.

EXEMPLE : Emma lance les six dés. Trois dés indiquent un iceberg, elle avance Daddy Cool de trois icebergs.

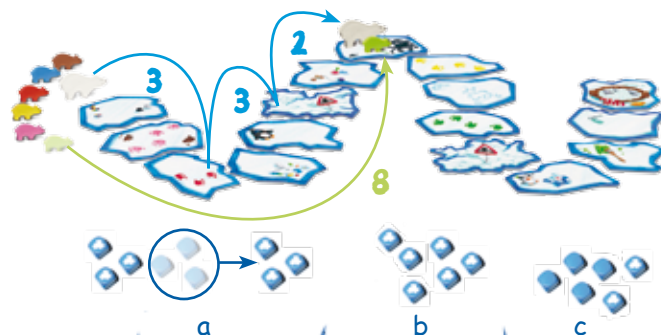
Relancer ou ne pas relancer ?

1. Si Emma décide de ne pas relancer les dés, elle place son ourson à côté de Daddy Cool. Son ourson a avancé de trois icebergs et son tour est terminé.



OU

2. Emma décide de continuer à lancer les dés. Elle relance les 3 dés n'indiquant **pas** d'iceberg (a). Quelle chance ! Elle obtient de nouveau 3 icebergs et peut avancer Daddy Cool en conséquence. Emma est **obligée** de relancer les dés car ils indiquent tous un iceberg (b). De plus Daddy Cool est sur un iceberg fissuré, il ne peut pas rester là ! Emma reprend les 6 dés et tente sa chance : elle obtient 2 nouveaux icebergs (c). Elle décide alors de s'arrêter et place son ourson à côté de Daddy Cool. Super, elle a avancé de huit icebergs au total ! Son tour est maintenant terminé.



2. Le joueur n'a pas obtenu aucun iceberg sur ses dés.

Domage ! Il ne peut pas déplacer Daddy Cool et son ourson reste sur place. Son tour est terminé.

C'est au tour du joueur suivant

Il commence par placer Daddy Cool à côté de son ourson, lance les dés, puis suit les instructions précédentes. Un iceberg peut accueillir plusieurs oursons.

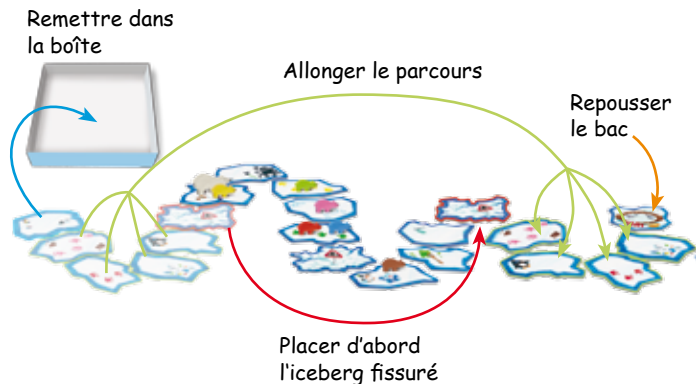
Le parcours s'allonge

Dès que le dernier ourson a laissé **derrière** lui **au minimum deux** icebergs, prenez-les et remettez le dernier iceberg (intact ou fissuré) dans la boîte. Glissez l' (les) autre(s) iceberg(s) devant l'iceberg avec le bac. Si vous devez déplacer un iceberg fissuré, placez-le en premier.

EXEMPLE : Après le tour de l'ourson jaune, tous les oursons ont dépassé les 6 premiers icebergs.



Remettez le premier iceberg dans la boîte. Allongez le parcours avec les cinq autres icebergs et les insérant devant le bac.



Si vous avez 5 ans ou moins, vous pouvez également jouer sans allonger le parcours. Les icebergs restent alors en place.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que le premier ourson atteint le bac. Il a gagné.



Auteur : Heinz Meister

Design : neuland ID,
HUCH! & friends

Illustration :
neuland ID, Markus Binz,
HUCH! & friends

Made in Germany

© 2004, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Fabrication et distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

& friends
HUCH!

DADDY COOL

VOOR 2-6 SPELERS VANAF 5 JAAR

Oei! De kleine ijsberen hebben de Inuit geholpen met het schilderen van hun iglo's en zitten nu onder de verf. Natuurlijk is Daddy Cool niet blij als hij zijn berenbende ziet. Snel gaat hij met de kleintjes op weg naar de wastobbe. Wie komt daar als eerste aan?

INHOUD

- 13 gewone ijsschollen
- 2 geknakte ijsschollen
- 1 ijsschol met wastobbe
- 1 grote ijsbeer (Daddy Cool)
- 6 kleine ijsberen
- 6 dobbelstenen



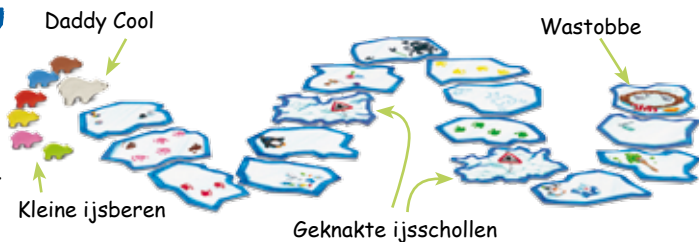
DOEL VAN HET SPEL

Wie met zijn kleine ijsbeer het eerst in de wastobbe terecht weet te komen, wint het spel.

VOORBEREIDING

Vorm met de ijsschollen een weg op tafel. Deze mag recht zijn of één of meerdere keren afbuigen. De geknakte ijsschollen plaats je achter de vijfde en de tiende gewone ijsschol. De ijsschol met de wastobbe plaats je aan het einde van de weg. Daddy Cool plaats je voor de eerste ijsschol. Iedere speler pakt een kleine ijsbeer en plaatst hem naast Daddy Cool. Leg de dobbelstenen klaar.

Zo zou je weg naar de wastobbe eruit kunnen zien:



DE IJSBEREN-RACE BEGINT

Tijdens het spel wordt Daddy Cool door alle spelers vooruit gezet. Als het jouw beurt is, moet je altijd eerst Daddy Cool naast je eigen kleine ijsbeer plaatsen (in de eerste ronde staat hij daar al). Er wordt om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en gooit alle zes de dobbelstenen.

Nu zijn er twee mogelijkheden:

1. Je hebt één of meerdere ijsschollen gedubbeld.
2. Je hebt geen ijsschol gedubbeld.

1. Je hebt één of meerdere ijsschollen gedubbeld

De eerste keer mag je alleen Daddy Cool verplaatsen, en precies zo veel ijsschollen vooruit als je hebt gedubbeld. Je kleine ijsbeer moet nog blijven staan. Daarna moet je beslissen: Wil je verder dobbelen, of wil je je kleine ijsbeer naast Daddy Cool zetten? Als je je kleine ijsbeer naast Daddy Cool hebt gezet, is je zet altijd voorbij.

• Je wilt verder dobbelen

Je legt de dobbelstenen waarmee je al een ijsschol hebt gedubbeld opzij en gooit alleen de andere dobbelstenen nog een keer. Voor elke nieuwe ijsschol die je dobbelt, zet je eerst Daddy Cool één ijsschol vooruit. Je kleine ijsbeer blijft nog altijd staan. Wil je nu nog een keer dobbelen om Daddy Cool nog verder vooruit te

zetten, of wil je je zet beëindigen om je kleine ijsbeer naast Daddy Cool te kunnen zetten? Steeds als je minstens een ijsschol hebt gedubbeld, mag je verder dobbelen, maar alleen met die dobbelstenen waarmee je nog geen ijsschol hebt gedubbeld. Maar let op: Als je ook maar één keer geen ijsschol dobbelt, is je zet voorbij. Je kleine ijsbeer moet blijven staan en mag niet naar Daddy Cool lopen. Je moet dus op tijd stoppen.

Let op, dun ijs! Als Daddy Cool aan het einde van zijn zet op een geknakte ijsschol terecht komt, **moet** hij proberen verder te lopen, want hij mag daar niet blijven. Dat betekent dat je nog een keer de overgebleven dobbelstenen moet gooien. Maar als je pech hebt en geen ijsschol meer dobbelt, is je zet voorbij en mag je kleine ijsbeer niet naar Daddy Cool lopen.



Het kan ook gebeuren dat je na één of meerdere keren dobbelen met alle zes de dobbelstenen ijsschollen hebt gedubbeld. Dan **moet** je nog een keer alle dobbelstenen gooien. Weer moet minstens één dobbelsteen een ijsschol laten zien, anders is je zet voorbij.

• Je wilt niet verder dobbelen

Bij je laatste worp zat minstens één ijsschol. Je wilt echter geen risico meer nemen en niet verder dobbelen. Nu mag je je kleine ijsbeer naar de ijsschol verplaatsen waar je Daddy Cool al hebt geplaatst. Daarna is je zet voorbij.

VOORBEELD: Je gooit alle zes de dobbelstenen. Drie daarvan tonen een ijsschol. Nu zet je Daddy Cool drie ijsschollen vooruit.

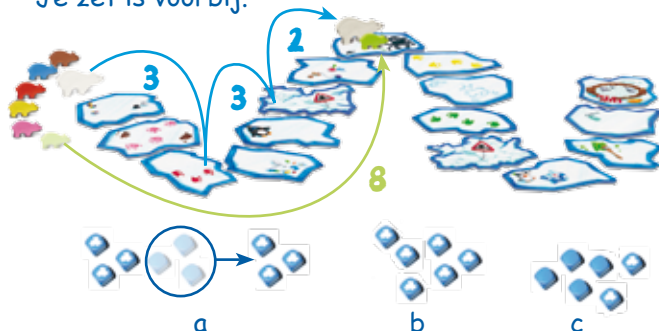
Ga je nog een keer dobbelen of niet?

1. Je beslist niet meer te dobbelen en je plaatst je kleine ijsbeer naast Daddy Cool. Je bent drie velden vooruit gekomen. Je zet is voorbij.



OF

2. Je beslist verder te dobbelen. Daarvoor pak je de drie dobbelstenen waarop je geen ijsschol ziet (a). Daar had je geluk! Alweer heb je drie ijsschollen gedubbeld en kunt Daddy Cool drie ijsschollen vooruit zetten. Nu moet je verder dobbelen, want op alle dobbelstenen zijn er ijsschollen te zien (b). Bovendien staat Daddy Cool op een geknakte ijsschol en mag daar niet blijven. Je pakt alle zes de dobbelstenen en beproeft je geluk nog een keer. Je dobbelt twee ijsschollen (c) en zet Daddy Cool twee ijsschollen vooruit. Vervolgens beslis je dat je niet meer wilt dobbelen en je plaatst je kleine ijsbeer naast Daddy Cool. Super! Je bent acht velden vooruit gekomen. Je zet is voorbij.



2. Je hebt geen ijsschol gedubbeld

Helaas! Je mag Daddy Cool niet verplaatsen, en ook je kleine ijsbeer moet blijven staan. Je zet is voorbij.

De volgende speler is aan de beurt

Eerst plaats je Daddy Cool naast je eigen kleine ijsbeer. Dan gooi je de dobbelstenen en gaat verder als boven beschreven. Er kunnen meerdere ijsberen op één ijsschol staan.

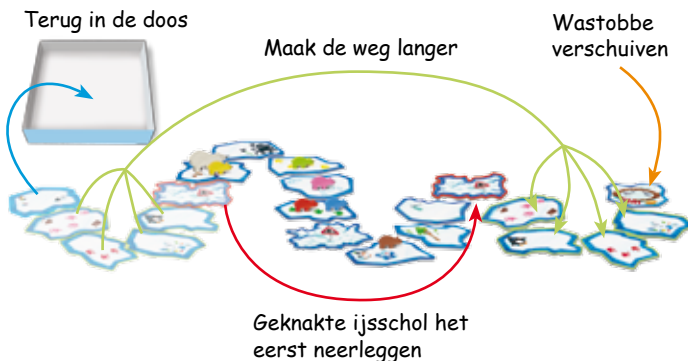
De weg wordt langer

Zodra achter de **laatste** kleine ijsbeer **minstens twee ijsschollen** liggen, haal je deze weg en leg je de laatste ijsschol (gewoon of geknakt maakt niets uit) terug in de doos. De andere ijsschol(len) leg je vóór de ijsschol met de wastobbe neer. Als je een geknakte ijsschol moet verplaatsen, leg je deze het eerst neer.

VOORBEELD: Na de zet van de gele kleine ijsbeer hebben alle beren de eerste zes ijsschollen achter zich gelaten.



De achterste ijsschol leg je terug in de doos. Met de andere vijf ijsschollen maak je de weg langer door ze tussen de wastobbe en de ijsschol daarvoor neer te leggen.



Als je 5 jaar of jonger bent, kun je ook spelen zonder de weg langer te maken. Laat dan de ijsschollen gewoon liggen.

EINDE VAN HET SPEL

Als de eerste kleine ijsbeer de wastobbe heeft bereikt, is het spel voorbij. Deze heeft gewonnen.



DADDY COOL

5 YAŞ ÜSTÜ 2 - 6 OYUNCU İÇİN

Eyvah! Küçük kutup ayıcıkları igluları boyamak için İnuit halkına yardım ettiklerinde üzerlerine boya sıyratarak her taraflarını boyadılar. Daddy Cool şamatacılar çetesini gördüğünde bundan tabii ki mutlu olmadı. Hemen küçükler ile banyo küvetine doğru yola çıktı. İlk önce kim oraya varacak?

İÇİNDEKİLER

- 13 adet sağlam, yüzen buz parçası
- 2 adet çatlak yüzen buz parçası
- 1 adet üstünde banyo küveti bulunan yüzen buz parçası
- 1 adet büyük kutup ayısı (Daddy Cool)
- 6 adet küçük kutup ayıcığı
- 6 adet zar



OYUNUN HEDEFİ

Küçük kutup ayıcığını küvete ilk sokabilen oyunu kazanır.

OYUN HAZIRLIĞI

Yüzen buz parçaları ile masa üzerinde bir yol belirleyin. Bu yol düz de olabilir, bir veya daha fazla defa da sağa sola sapabilir. Çatlak buz parçalarını beşinci ve onuncu buz parçasının arkasına koyun. Küvetin bulunduğu buz parçasını yolun sonuna yerleştirin. Daddy Cool ilk buz parçasının önüne dikilir. Her biriniz küçük ayıcıkların bir tanesini alın ve Daddy Cool'un yanına yerleştirin. Zarları hazırlayın.

Küvete giden yolunuz şöyle olabilir:



KUTUP AYISI YARIŞI BAŞLIYOR

Oyunun gidişatı süresince Daddy Cool her oyuncu tarafından çekilir. Sıranın her sana gelişinde önce Daddy Cool'u kendi küçük kutup ayıcığının yanına getirmelisin (İlk turda Daddy Cool zaten orada). Oyun, sırayla oynanır. Oyuna yaşça en küçük olan başlar ve altı zarın hepsini atar.

Şimdi iki seçenek var:

1. Zarlarda bir veya birden fazla buz parçası var
2. Attığın zarda buz parçası yok

1. Zarlarda bir veya birden fazla buz parçası geldi

Şimdilik sadece attığın zarlardaki buz parçası sayısı kadar buz parçası üzerine Daddy Cool'u taşıyabilirsin. Küçük kutup ayıcığın şimdilik daha beklemek zorunda. Bundan sonra karar vermek zorundasın: Zar atmaya devam etmek mi istiyorsun, yoksa küçük kutup ayıcığın ile Daddy Cool'un yanına gitmek mi istiyorsun? Küçük kutup ayıcığın ile Daddy Cool'un her yanına gidişinde senin hamlen biter.

• Zar atmaya devam etmek istiyorsun

Şu anda attığın zarlarda buz parçası gelen zarları kenara bırakıyorsun ve sadece diğer zarları atmaya devam ediyorsun. Zarla attığın her yeni bir buz parçası için Daddy Cool'u bir buz parçası ileri götürüyorsun. Küçük kutup ayıcığın hala daha yerinde duruyor. Şimdi, Daddy Cool'u daha ileri götürmek için, tekrar zar atmak mı istiyorsun,

Yoksa küçük kutup ayıcığının ile Daddy Cool'un yanına yürüyebilmek için hamleni sonlandırmak mı istiyorsun? Zarla en az bir buz parçası attığında, zar atmaya devam edebilirsin, ancak bunu da sadece daha henüz buz parçası atmadığın zarlar ile yapabilirsin. Ancak dikkat: Zarlar ile sadece bir kere bile buz parçası atamazsan, hamlen sona erer ve sıran geçer. Küçük kutup ayıcığının yerinde kalmak zorunda ve Daddy Cool'un yanına gidemez. Bu yüzden zamanında zar atmayı bırakmak önemlidir.

Dikkat, ince buz tabakası! Hamle sonunda Daddy Cool çatlak bir buz parçasının üzerine gelirse, burada duramayacağı için devam etmeyi denemek **zorundadır**. Bu demektir ki, geri kalan zarlar ile yeniden zar atmalısın. Şansın yaver gitmez ve buz parçası atamazsan, hamlen sona erer ve küçük kutup ayıcığının Daddy Cool'un yanına gidemez.



Altı zarın hepsiyle bir veya birkaç atışla buz parçalarını denk getirirsen de mümkündür. O zaman bütün zarların hepsini tekrar atmak **zorundasın**. En azından bir zarda tekrar buz parçası atılmalıdır, aksi takdirde hamlen sona erer.

• Zar atmaya devam etmek istemiyorsun

Son atışında en az bir tane buz parçası denk gelmişti. Ancak sen riske girmek istemiyorsun ve zar atmaya devam etmiyorsun. Şimdi küçük kutup ayıcığının Daddy Cool'u götürdüğün buz kütlesi üzerine götürebilirsin. Senin hamlen sona erer.

ÖRNEK: Altı zarın hepsini atıyorsun. Zarların üçü buz parçası gösteriyor. Şimdi Daddy Cool'u üç buz parçası ileri götürebilirsin.

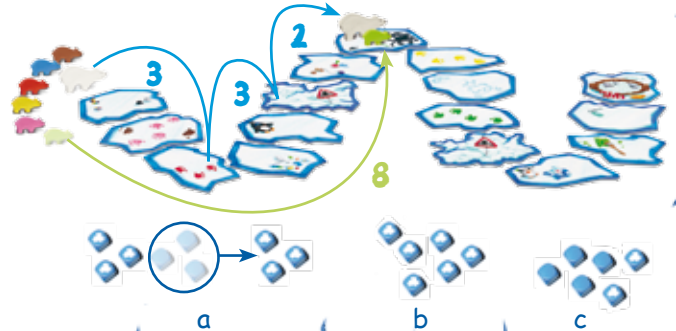
Zar atmaya devam ediyor musun, etmiyor musun?

1. Zar atmaya devam etmeme kararı veriyorsun ve küçük kutup ayıcığının Daddy Cool'un yanına götürüyorsun. Üç basamak ileri gittin. Hamlen sona erer.



VEYA

2. Zar atmaya devam etme kararı veriyorsun. Bunun için üzerinde buz parçası görmediğin üç zarı alıyorsun (a). Şansın varmış, zarda yine üç buz parçası geldi ve Daddy Cool'u üç buz parçası ileri götürüyorsun. Şimdi zar atmaya devam etmelisin, çünkü bütün zarların üstünde buz parçaları var (b). Ayrıca Daddy Cool çatlak bir buz parçasının üstünde duruyor ve burada durmaya devam etmemeli. Altı zarın hepsini alıyorsun ve şansını yeniden deniyorsun. Zarlarda iki buz parçası geliyor (c) ve Daddy Cool'u iki buz basamağı ileri götürüyorsun. Ondan sonra zar atmamaya karar veriyorsun ve küçük kutup ayıcığının Daddy Cool'un yanına koyuyorsun. Süper! Sekiz buz sırası ileri gittin. Senin hamlen sona erdi.



2. Atışında buz kütlesi yok

Yazık! Daddy Cool'u ileri götüremezsin ve küçük kutup ayıcığının da durmak zorunda. Senin hamlen sona erdi.

Sıra bir sonraki oyuncunun

Önce Daddy Cool'u küçük kutup ayıcığının yanına koyuyorsun. Sonrasında zarları atıyorsun ve yukarıdaki talimatları takip ediyorsun. Bir buz parçasının üstünde birden fazla kutup ayısı bulunabilir.

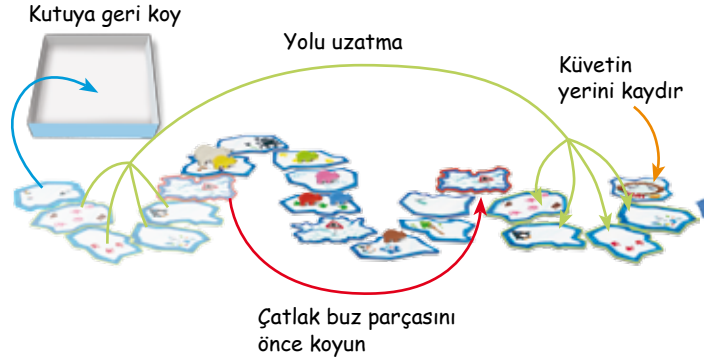
Yol uzuyor

Son küçük kutup ayıcığının arkasında **en az iki buz parçası** kaldığında onları kaldır ve son buz parçasını (Sağlam veya çatlamış buz parçası olması fark etmez) kutuya geri koy. Diğer buz parçasını (parçalarını) üstünde küvet bulunan buz parçasının önüne koy. Çatlamış buz parçasının yerini değiştirmen gerekiyorsa, önce onu koy.

ÖRNEK: Sarı kutup ayısının hamlesinden sonra bütün kutup ayıları ilk altı buz parçasını geçti.



En arkadaki buz parçasını kutuya geri koyuyorsun. Diğer beş buz parçasını, bunları, üstünde küvet bulunan buz parçasıyla önündeki buz parçasının arasına koyarak, yolun uzatılmasını sağlıyorsun.



Beş yaşında veya daha küçükseniz, yolu uzatmadan da oynayabilirsiniz. O zaman bırakın buz parçalarını yerde kalsın.

OYUNUN SONU

İlk küçük kutup ayıcığı küvete ulaştığı anda oyun biter. O kazanır.



Yazar: Heinz Meister

Tasarım: neuland ID,
HUCH! & friends

İllüstrasyon:

neuland ID, Markus Binz,
HUCH! & friends

Made in Germany

© 2004, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Üretici + Distribütör:

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Uyarı! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.

HUCH! & friends