

Skapare: Mikael Segedi

Namn: The Ice Climber

Spelare: 2-3

Speltid: 20-50 minuter

Ålder: 6+

Tillbehör

12 st. block (1 Start-block, 1 Toppen-block, 10 Is-block)

9 st. pjäser (3 röda, 3 pastellblåa, 3 mörkblåa)

2 st. sexsidiga tärningar.

Lägg upp spelplan

Börja med att lägga ut start-blocket, och bygg uppåt med hjälp utav is-blocken. Lägg senare toppen på alla block.

Spelarna börjar med att slå tärning för att se vem som får välja färg på sina pjäser, och vem som ska få börja spelet.

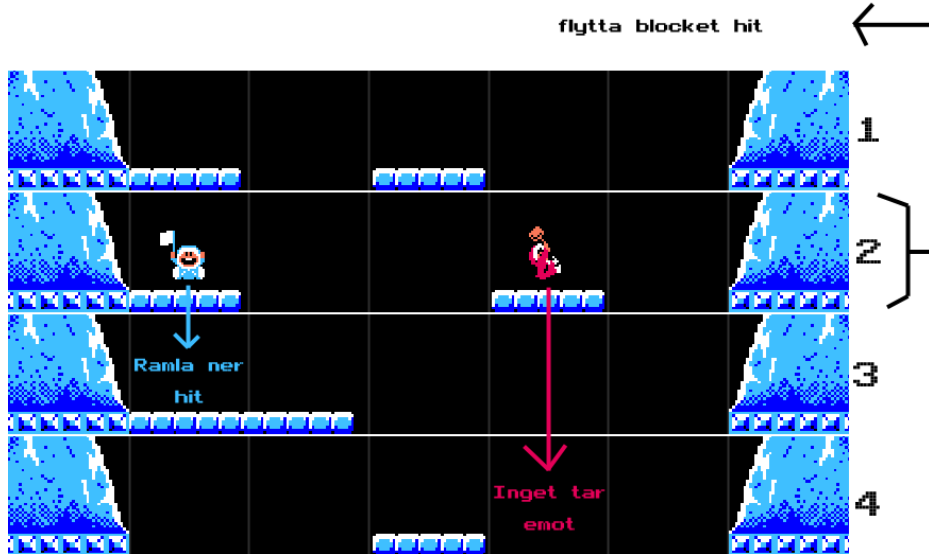
Spelrunda

Spelaren börjar sin tur med att slå två sexsidiga tärningar. Dessa tärningar visar hur många steg spelaren får ta under sin runda. Spelaren får förflytta upp till två utav sina pjäser, där varje tärning appliceras till valfri pjäs, efter sitt kast. Spelaren får inte sätta ihop resultatet på tärningsslagen, för att ge mer steg att förflytta sig med bara en pjäs. När spelaren är klar med att förflytta sina pjäser, går turen över till nästa spelare.

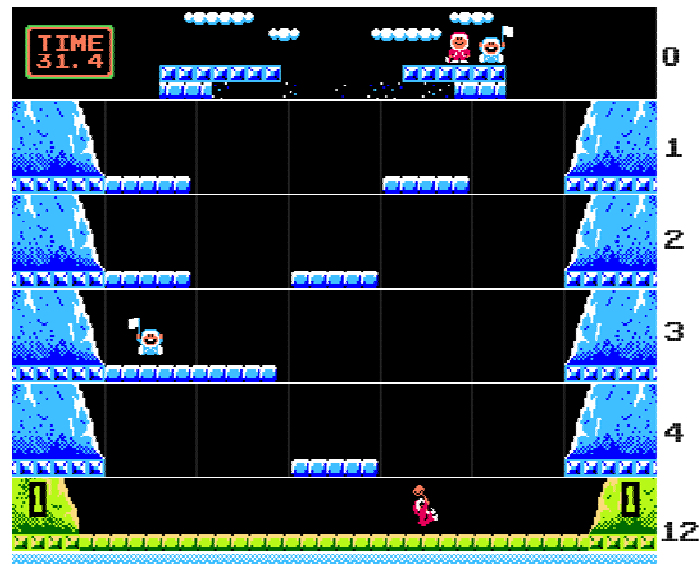
När alla spelare har gjort klart sin tur, slår spelaren två sexsidiga tärningar och räknar ihop resultatet. Resultatet visar vilket is-block som "spricker". Läs mer om detta längre ner. Där med är spelrundan avklarad.

Isen spricker

Efter varje spelare har fått genomföra sin speltur, ska en av spelarna slå två sexsidiga tärningar och räkna ihop slagen. Spelarna ska senare räkna från toppen neråt, för att se vilken utav is-blocken som "spricker". Det betyder att is-blocken som tärningen har utnämnt, tas bort ifrån sin position och läggs på toppen av dom andra is-blocken.



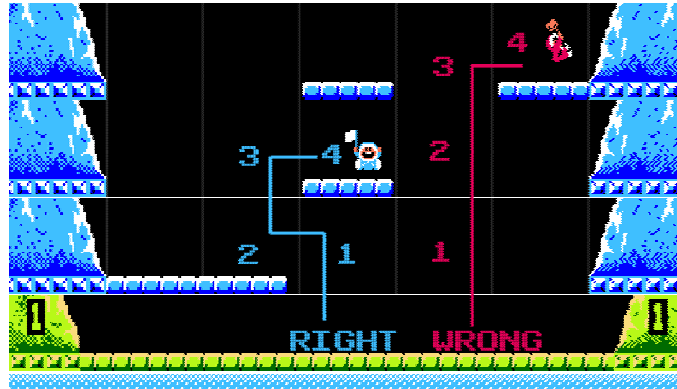
Alla pjäser som stod på ett is-block som "spricker", kommer att börja "falla". Det betyder att pjäserna rör sig neråt mot start-blocket tills dom träffar mark eller is. Bilden ovanför visar ett exempel. Här har is-block nr 2 spruckit och ska förflyttas till toppen av dom andra is-blocken. Både den Blåa och röda spelaren hade en pjäs placerad på detta block. Detta gör att dom båda pjäserna börjar att "falla". Den blåa pjäsen har tur och faller bara till is-block nr 3, pga. den blåa pjäsen landar på isen. Medan den röda pjäsen har otur och faller långt ner.



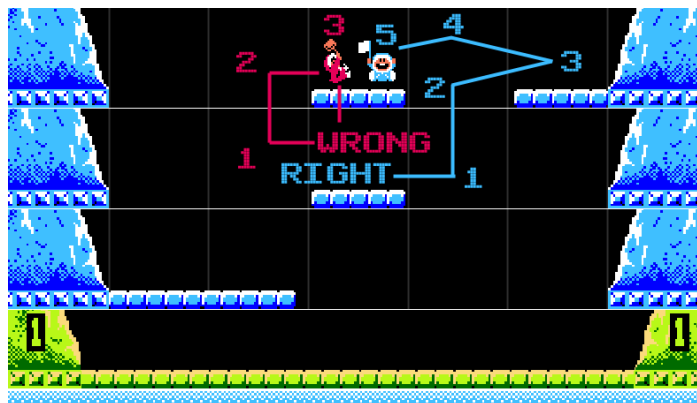
Bilden ovanför visar vad hur situationen resulterade. Blåa pjäsen landade på is och behövde inte falla långt. Medan den röda pjäsen föll enda ner till start. Inget tog emot den röda pjäsens föll till pjäsen träffade marken.

Rörelse

När spelaren förflyttar pjäsen, får pjäsen bara förflyttas vågrät och lodrät. Pjäser kan inte stå på tomma rutor. Det betyder att; om ingen is finns på den rutan som pjäsen står på, kommer pjäsen att börja ”falla” (läs om detta under Isen spricker). Bilderna nedanför visar exempel där den blåa pjäsen förflyttar sig rätt (RIGHT), medan den röda pjäsen förflyttar sig fel (Wrong).



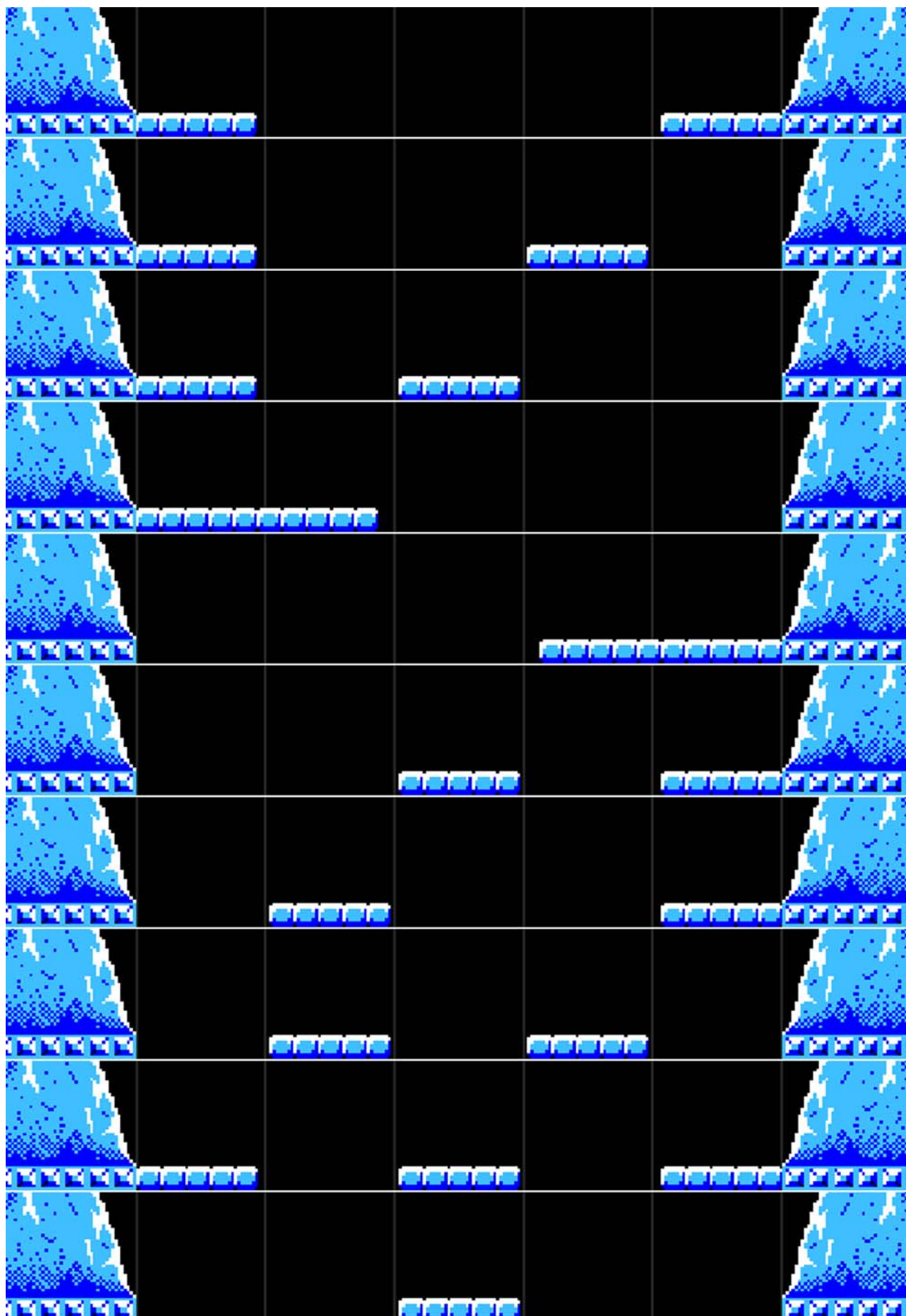
I det här exemplet gör den röda spelaren ett misstag. Man får nämligen inte hoppa över is-block när man ska förflytta sig upp. Pjäsen måste alltid landa på isen innan pjäsen får röra sig till nästa is-block. Den blåa pjäsen har gjort helt rätt. Blåa pjäsen hoppade till position 2 där det fanns is, och vidare där till position 4 där pjäsen hamnar.



Den röda pjäsen gör två rörelser som inte är giltiga; hoppa igenom is från det understa is-blocket, och göra ett U-hopp. Den blåa pjäsen gör helt rätt. Först förflyttar den blåa pjäsen sig själv till position 3 där den landar på isen, och där vidare till position 5.

Vinnare

Spelaren som får en utav sina pjäser först till toppen vinner spelet. För längre speltid kan spelarna spela tills någon får 2 utav sina pjäser till toppen först.



1 START 1



TIME 31.4

TOPPEN