

DADDY COOL

Für 2 - 6 Spieler ab 5 Jahren



DAS IST IN DER SCHACHTEL

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

Auweia! Als die kleinen Eisbären den Inuits 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. „Was wir hier brauchen sind Wasser und Seife“ sagt er und macht sich mit den Kleinen auf den Weg zum Waschzuber.

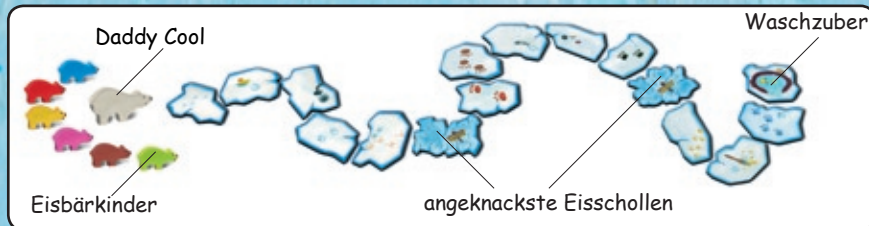
DAS IST DAS ZIEL DES SPIELS

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

DAS MÜSST IHR ALS ERSTES MACHEN

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. Die kleinen Eisbären stellt ihr neben Daddy Cool. Die Würfel werden bereit gelegt.



DAS EISBÄR-RENNEN ZUM WASCHZUBER BEGINNT

Zu Beginn des Spiels steht Daddy Cool neben euren kleinen Eisbären. 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. 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

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 weiter würfeln, 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. Nun stellt sich erneut die gleiche Frage wie zuvor: Möchtest du nochmals würfeln um Daddy Cool noch weiter zu ziehen, oder deinen Zug beenden, um endlich mit deinem kleinen Eisbären zu Daddy Cool laufen zu dürfen? Immer wenn du mindestens eine Eisscholle gewürfelt hast, darfst du weiter würfeln, aber nur mit den Würfeln, mit denen du noch keine Eisscholle gewürfelt hast. Deshalb wird es immer gefährlicher, weiter zu würfeln. Denn 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. Also kommt es darauf an, rechtzeitig aufzuhören.



Einsturzgefahr: Landet Daddy Cool **am Ende** seines Zuges auf einer angeknacksten Eisscholle, **muss** er versuchen weiter zu ziehen, 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 passieren, dass du mit allen sechs Würfeln Eisschollen gewürfelt hast. Dann **musst** du nochmals alle Würfel werfen. Wieder muss mindestens ein Würfel eine Eisscholle zeigen.

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.

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 zwischen die vorletzte Eisscholle und die Eisscholle mit dem Waschzuber. Musst du die angeknackste Eisscholle versetzen, legst du sie zuerst.

Ein 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.

2. Du entscheidest dich, weiter zu würfeln. Dazu nimmst du die drei Würfel, auf denen du **keine** Eisscholle siehst. Glück gehabt! Schon wieder hast du drei Schollen



gewürfelt und ziehst Daddy Cool drei Eisschollen weiter. Jetzt **musst** du weiter würfeln, denn auf allen Würfeln befinden sich Eisschollen. 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 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 weiter gekommen. Dein Zug ist zu Ende.

Noch ein Beispiel

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



Die erste Eisscholle legt ihr zurück in die Schachtel.

Mit den anderen fünf
Eisschollen verlängert
ihr den Weg indem ihr
sie vor den Waschzuber
legt.



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

SPIELENDE

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

DADDY COOL

For 2 – 6 players, ages 5 and up



GAME CONTAINS:

- 13 Ice Floes
- 2 Cracked Ice Floes
- 1 Ice Floe with a Wash Tub
- 1 Big Polar Bear (Daddy Cool)
- 6 Polar Bear Cubs
- 6 Special Dice

Oh no! The polar bear cubs got all splotched up with paint while they were helping the Inuits to paint their igloos. Needless to say, Daddy Cool isn't thrilled when he sees his bunch of bear cubs. "What we need, is some soap and water" he says, and sets off with his cubs on the way to the wash tub.

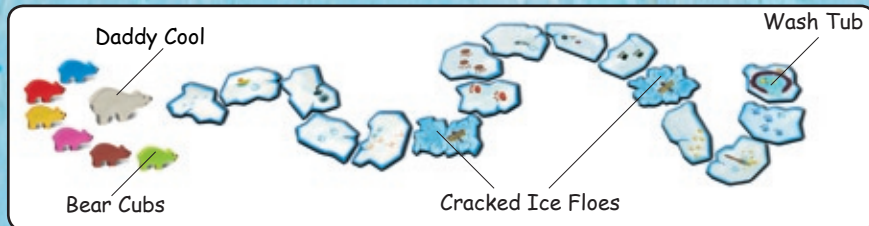
OBJECT OF THE GAME

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. The cracked ice floes should be positioned in the path after the fifth and the tenth ice floe. The ice floe with the wash tub should be 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 how your path to the washtub might look.

THE RACE TO THE WASH TUB BEGINS

At the beginning of the game, Daddy Cool stands next to the bear cubs. During the game, Daddy Cool is moved by each player and determines how many spaces each bear cub will move during his turn. At the start of each player's turn, Daddy Cool must be moved next to the player's bear cub. Turns are taken clockwise.

The youngest player starts by rolling all six dice.

There are two possibilities:

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. Now you must 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 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. It becomes more and more risky to roll the dice again because if no more ice floes are rolled in a subsequent throw of the dice, 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 ends 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.

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 polar 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 first ice floe gets put back in the game box, while the others are laid between the next to the last ice floe and the floe with the wash tub. If two or more ice floes are being repositioned, then a cracked ice floe should be laid first.

An 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.

2. He decides to roll again. Only the three dice not showing ice floes are thrown. 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. Besides, Daddy Cool is now standing on a cracked ice floe and isn't allowed to stay there. The player tries his luck again and rolls the six dice. He rolls two ice floes 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.

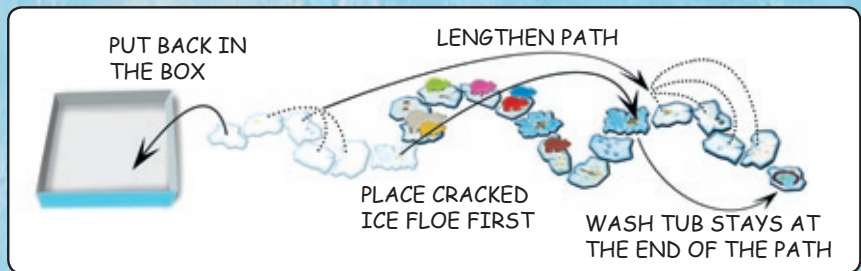
Another Example

After the turn of the player with the yellow bear cub, all the cubs are past the first six ice floes.



The first ice floe is put back in the box.

The other five ice floes are repositioned between the next to the last ice floe and the wash tub to make the path to the wash tub longer. The cracked ice floe is laid first.



For players of five years and younger, the game can be played without lengthening the path. The ice floes are left in the same position as at the beginning of the game.

END OF THE GAME

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

DADDY COOL

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans



CONTENU

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

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. « Il ne nous reste plus qu'à trouver de l'eau et du savon. », dit-il, et le voilà parti avec les oursons, direction le bac.

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 VERS LE BAC COMMENCE

Au début, Daddy Cool se trouve à côté des oursons. En cours de partie, il sera déplacé par tous les joueurs. À ton tour de jeu, commence par placer Daddy Cool à côté de ton ourson.

Le plus jeune joueur commence et lance les 6 dés.

Tu as alors deux possibilités :

1. Tu as obtenu une ou plusieurs icebergs aux dés

Commence par déplacer Daddy Cool du nombre exact d'icebergs obtenus. Pour l'instant, ton ourson ne bouge pas. Tu dois ensuite faire un choix : Préfères-tu continuer à lancer les dés ou rejoindre Daddy Cool avec ton ourson ? À chaque fois que ton ourson rejoint Daddy Cool, ton tour est terminé.

Si tu choisis de relancer les dés

Laisse de côté les dés qui indiquent déjà un iceberg et relance uniquement les autres dés. Chaque nouvel iceberg obtenu te permet d'avancer Daddy Cool d'un iceberg supplémentaire. Ton ourson ne bouge toujours pas. La même question que tout à l'heure se pose à nouveau : Préfères-tu continuer à lancer les dés pour avancer Daddy Cool encore plus loin ou bien t'arrêter pour que ton ourson puisse enfin courir le rejoindre ? À chaque fois que tu as obtenu au moins un iceberg, tu peux continuer de lancer les dés, mais uniquement les dés qui n'indiquent pas un iceberg. C'est pourquoi il est de plus en plus risqué de lancer les dés. Car si tu n'obtiens aucun nouvel iceberg, ton tour est terminé. Ton ourson est obligé de rester sur place et ne peut pas rejoindre Daddy Cool. Il faut donc 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. Tu dois donc relancer les dés restants. Mais, si tu n'as pas de chance et que tu n'obtiens aucun iceberg, ton tour est terminé et ton ourson ne peut pas rejoindre Daddy Cool.

Il peut aussi arriver que tes 6 dés indiquent 6 icebergs. Tu **dois** alors relancer tous les dés après avoir déplacé Daddy Cool. Lors de ce nouveau lancer, au moins un des dés doit indiquer un iceberg.

Si tu choisis de ne pas relancer les dés

Lors de ton dernier lancer, il y avait au moins un iceberg. Mais tu ne veux pas prendre de risque et tu ne relances pas les dés. Ton ourson peut alors rejoindre Daddy Cool sur son iceberg. Ton tour est terminé.

2. Tu n'as obtenu aucun iceberg aux dés

Domage ! Tu ne peux pas déplacer Daddy Cool et ton ourson reste sur place. Ton 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 (intacte ou fissuré) dans la boîte. Glisse l' (les) autre(s) iceberg(s) entre l'avant-dernier iceberg et celui avec le bac. Si vous devez déplacer un iceberg fissuré, placez-le en premier.

Exemple

Tu lances les six dés. Trois dés indiquent un iceberg. Avance Daddy Cool de trois icebergs.

Relances-tu les dés ou non ?

1. Tu décides de ne pas relancer les dés et places ton ourson à côté de Daddy Cool. Tu as avancé de trois icebergs. Ton tour est terminé.



2. Tu décides de continuer à lancer les dés. Tu relances alors les trois dés n'indiquant **pas** d'iceberg. Quelle chance ! Tu as de nouveau obtenu trois icebergs et tu peux avancer Daddy Cool de trois icebergs supplémentaires. Tu es maintenant **obligé** de relancer les dés car ils indiquent tous un iceberg. De plus, Daddy Cool se trouve sur un iceberg fissuré et ne peut pas rester là. Reprends les six dés et tente de nouveau ta chance. Tu



obtiens deux nouveaux icebergs. Tu décides alors d'arrêter de lancer les dés et places ton oursin à côté de Daddy Cool. Super ! Tu as avancé de 8 icebergs. Ton tour est terminé.

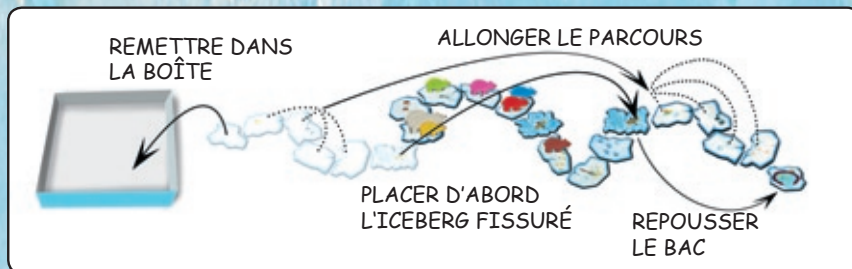
Nouvel exemple

Après le tour de l'ourson jaune, tous les oursins 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 oursin atteint le bac. Il a gagné.

© 2004 HUCH & friends
Autor/Author/Auteur: Heinz Meister
Illustration/Illustrator/Illustrations & Layout: Neuland ID
Translation into English: Laura Ebersberger
Adaptation française : Éric Bouret

Vertrieb/Distribution: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Distribution en version française : GIGAMIC
B.P. 30 F-62930 WIMEREUX
www.gigamic.com