

# Freeze

FACTORY





## Wielki dzień w fabryce lodów

Autorzy: Gil Druckman & Danny Hershkovits

Gra dla 2-4 osób od 6 lat



*W słynnej fabryce lodów zbudowana została nowa maszyna, wkładająca do wafelka jednocześnie trzy kulki lodów o różnych smakach. I właśnie nadszedł wielki dzień! Dziś po raz pierwszy maszyna zostanie zaprezentowana całemu światu! Kto z was najlepiej potrafi ją obsługiwać? Kto najszybciej stworzy właściwe kombinacje smaków?*

### Zawartość pudełka

**26 wafelków z trzema różnymi smakami lodów**



**1 kostka**



**13 żetonów smaków**



**1 plansza**

*(maszyna do produkcji lodów)*



**1 instrukcja**



Gra Piatnika nr 664991

© 2021 Piatnik, Wiedeń - Wydrukowano w Austrii

EB20/21-0949 P0021648

[piatnik.pl](http://piatnik.pl)

## Cel gry

Celem gry jest tak przesuwając żetony smaków w maszynie do produkcji lodów, żeby wykonać jak najwięcej zadań i zebrać jak najwięcej wafelków.

## Przygotowanie gry



Położcie planszę na środku stołu.



Rozłóżcie żetony smaków w dowolny sposób na oznaczonych polach planszy:



Pomieszczać wszystkie wafelki. W zależności od liczby graczy **usuńcie** z gry

dla dwóch graczy **7** wafelków

dla trzech graczy **3** wafelki

dla czterech graczy **0** wafelków

i odłóżcie do pudełka. Pozostałe wafelki ułóżcie w stos, obrazkami do dołu.



Każdy gracz losuje jeden wafelek, którego nie pokazuje innym graczom.



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Następnie ruchy wykonywane są w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka, wykonuje następujące czynności:

### 1. Decyduje czy chce rzucać kostką

Możesz wybrać rzut kostką albo zrezygnować z rzucania.



**Jeżeli rzucasz**, masz tyle punktów ruchu, ile wypadło na kostce.

Jeżeli wyrzucisz , musisz opuścić jedną kolejkę ale możesz wziąć ze stosu do ręki dodatkowy wafelek. *Uwaga: Możesz mieć w ręku dowolną liczbę wafelków i w dowolnej kolejności realizować zadania.*



**Jeżeli nie rzucasz**, masz dokładnie 3 punkty ruchu do wykorzystania.

### Uwaga:

- Możesz **dowolnie** rozdzielić punkty ruchu na różne smaki lodów.
- Możesz przesuwając żeton poziomo albo pionowo, ale nie na ukos!
- 1 punkt ruchu pozwala na przesunięcie **jednego** żetonu na sąsiednie wolne pole.
- Na jednym polu może leżeć tylko **jeden** żeton.
- Możesz przesunąć żeton poza planszę i wstawić go po przeciwnej stronie w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie planszy. Nie jest to możliwe, gdy takie pole jest zajęte przez inny żeton.



## 2. Czy wykonałeś zadanie?



**TAK:** Jeżeli na końcu twojego ruchu trzy żetony będą leżały na planszy w taki sposób, że utworzą **nieprzerwaną prostą linię**, a ich kolory będą takie, jak na wafelku, który masz w ręku, udało ci się wykonać zadanie. Możesz położyć wafelek na stole przed sobą. Żetony muszą tworzyć linię poziomą lub pionową. Linia ukośna ani linia przechodząca przez brzeg planszy nie liczy się. Kolejność żetonów nie ma znaczenia. Jeżeli po wyłożeniu wafelka na stół nie masz w ręku innego, dobierasz kolejny ze stosu.

Jeżeli po wykonaniu zadania masz jeszcze niewykorzystane punkty ruchu, możesz kontynuować ruch.

Do gry przystępuje następny gracz.



**NIE:** Jeżeli nie udało ci się wykonać w tym ruchu zadania, do gry przystępuje następny gracz. Może będziesz mieć więcej szczęścia, gdy znowu przyjdzie twoja kolejka?

*Przykład: Tomek wybrał rzut kostką i wyrzucił 4. Zdecydował się na przesunięcie smaku orzechowego o 1 pole, a wiśniowego o 2 pola, przy czym wiśniowy przesunął poza planszę i umieścił po przeciwnej stronie w tym samym rzędzie. Wykonał w ten sposób zadanie i mógł wyłożyć na stół wafelek z ręki. Może teraz wziąć ze stosu kolejny wafelek.*





**Uwaga:** Jeżeli inny gracz utworzy w trakcie swojego ruchu taki układ trzech żetonów, że spełnione jest twoje zadanie, krzyknij głośno „STOP!” i pokaż swój wafelek. Możesz go położyć przed sobą na stole i jeżeli nie masz innego w rękę, wziąć ze stosu następny. Takie zdarzenie nie wpływa na kolejność wykonywania ruchów.

## *Zakończenie gry*

Gra kończy się natychmiast, gdy gracz po wykonaniu zadania nie może dobrać ze stosu następnego wafelka. Wygrywa gracz, który wyłożył na stół najwięcej wafelków. Przy równej liczbie wyłożonych wafelków może być więcej niż jeden zwycięzca.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno  
[www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)



*Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.*

Polub nas



[Facebook.com/PiatnikPolska](https://www.facebook.com/PiatnikPolska)

