

Freeze

FACTORY





Flottes Sortenschieben in der Eisfabrik

Ein Spiel von Gil Druckman & Danny Hershkovits für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

Der große Tag ist gekommen! Lange Zeit habt ihr, als junge Nachwuchsingenieure der berühmten „Freeze Factory“, an der Erfindung einer Eiskugelcrememaschine getüftelt. Diese packt 3 Kugeln verschiedener Eissorten auf einmal in die Tüte! Heute dürft ihr eure Erfindung der Welt präsentieren und alle Gäste mit leckerer Eiscreme verwöhnen. Doch wer von euch kann die Maschine am besten bedienen, die gewünschten Eissorten richtig kombinieren und so die meisten Aufträge erfüllen?

Spielinhalt

26 Eistüten

mit je 3 unterschiedlichen Eissorten



13 Eissorten-Plättchen



1 Spielplan

(Eiskugelcrememaschine)



1 Würfel



1 Spielanleitung



piatnik.com

Piatnik Spiel Nr. 664991
© 2021 Piatnik, Wien - Printed in Austria
EB21/22-0xxxx P0020760

Spielziel

Das Ziel ist es, durch geschicktes Verschieben der Eissorten-Plättchen in der Eiskugelcrememaschine rasch Aufträge zu erfüllen und so die meisten Eistüten zu sammeln.

Spielvorbereitung

- ◆ Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- ◆ Legt die Eissorten-Plättchen für die Startaufstellung **beliebig** auf die markierten Felder des Spielplans:



- ◆ Mischt die 26 Eistüten gut. Abhängig von der Spieleranzahl **entfernt** ihr bei zwei Spielern **7** Eistüten
bei drei Spielern **3** Eistüten
bei vier Spielern **0** Eistüten

aus dem Spiel und legt sie zurück in die Schachtel. Die übrigen Eistüten legt ihr als **verdeckten Nachziehstapel** bereit.

- ◆ Jeder Spieler zieht eine Eistüte und nimmt diese verdeckt auf die Hand.




Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn du an der Reihe bist, machst du Folgendes:

1. Würfeln – Ja oder Nein?

Du entscheidest dich, ob du würfeln möchtest oder nicht.

❖ **Würfelst du**, hast du so viele Bewegungspunkte zur Verfügung, die der gewürfelten Zahl entsprechen.

Würfelst du , musst du eine Runde aussetzen, darfst dir aber eine weitere Eistüte vom Stapel auf die Hand nehmen. *Hinweis: Du darfst beliebig viele Eistüten auf der Hand haben und die Aufträge in beliebiger Reihenfolge abarbeiten.*

❖ **Würfelst du nicht**, hast du genau 3 Bewegungspunkte zur Verfügung.

Beachte:

- Du darfst die Bewegungspunkte **beliebig** auf mehrere Eissorten aufteilen.
- Du darfst eine Eissorte nur waagrecht und senkrecht verschieben, nicht diagonal!
- 1 Bewegungspunkt entspricht dem Verschieben **einer** Eissorte auf ein benachbartes, freies Feld.
- Auf einem Feld darf immer nur **eine** Eissorte liegen.
- Du darfst eine Eissorte auch über den Spielfeldrand hinauschieben. Setze das Plättchen dann auf das genau gegenüberliegende Feld derselben Reihe oder Spalte, von wo aus du deinen Zug fortsetzen darfst. Das ist allerdings nur möglich, wenn das gegenüberliegende Feld nicht von einer anderen Eissorte belegt ist.

2. Eistüten-Auftrag erfüllt – Ja oder Nein?

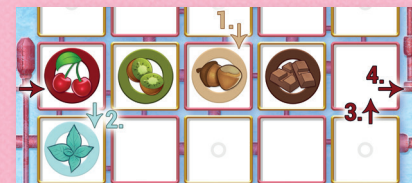
❖ **JA:** Gelingt es dir, **während oder am Ende deines Zuges** drei Eissorten in einer **zusammenhängenden, geraden Linie** auf dem Spielplan anzuordnen, die den Farben der Eissorten deiner Tüte(n) auf der Hand entsprechen, hast du den Auftrag erfüllt und darfst diese Eistüte offen vor dir ablegen. Zu beachten ist dabei, dass die Eissorten waagrecht oder senkrecht angeordnet sein müssen, nicht diagonal oder über den Spielfeldrand hinaus. Die Reihenfolge der Eissorten ist dabei nicht relevant. Hast du jetzt keine Eistüte mehr auf der Hand, ziehst du eine neue vom verdeckten Stapel nach.

Hast du nach Erfüllen eines Eistüten-Auftrages noch Bewegungspunkte übrig, darfst du deinen Zug wie gewohnt fortsetzen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

❖ **NEIN:** Konntest du keinen Eistüten-Auftrag während deines Zuges erfüllen, ist der nächste Spieler an der Reihe und du darfst dein Glück aufs Neue versuchen, wenn du wieder an der Reihe bist.

Beispiel: Tom entscheidet sich zu würfeln und würfelt eine 4. Er verschiebt die Eissorten Haselnuss und Minze um jeweils 1 Feld und Kirsche um 2 Felder, wobei er die Kirsche über den Spielfeldrand hinauschiebt und diese auf der gegenüberliegenden Seite in der gleichen Reihe ablegt. Er hat nun seinen Eistüten-Auftrag erfüllt und darf diese vor sich ablegen. Abschließend zieht er eine neue Eistüte vom Stapel nach.



Achtung: Bildet ein Mitspieler während seines Zuges eine zusammenhängende gerade Linie aus drei Eissorten, und erfüllst damit zufällig einer deiner Eistüten-Aufträge auf der Hand, rufst du laut „FREEZE!“. Zum Beweis zeigst du allen deine Eistüte und darfst sie anschließend vor dir ablegen, wenn die Kombination stimmt. Hast du jetzt keine Eistüte mehr auf der Hand, darfst du sofort eine neue nachziehen. Die normale Zugreihenfolge wird durch diese Aktion nicht gestört.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler nach Erfüllung eines Eistüten-Auftrages keine neue Eistüte mehr vom Stapel nachziehen kann. Es gewinnt, wer die meisten Eistüten gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Wenn du zu „Freeze Factory“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien, oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf

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

 [Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung von männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erststichungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



Un service express chez le marchand de glaces

De Gil Druckman & Danny Hershkovits
De 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans.

C'est le grand jour ! Tu présentes aujourd'hui ton ingénieuse machine à crème glacée au monde entier ! Tout le monde veut en goûter une ! Qui réussira à combiner les bons parfums pour satisfaire le plus de clients ?! A vos cornets !

Contenu du jeu

26 cornets de glaces

avec chacun 3 parfums différents



1 dé



13 tuiles-parfum



1 règle de jeu

1 plateau de jeu



Piatnik Spiel Nr. 664991

© 2021 Piatnik, Wien - Printed in Austria

EB21/22-0xxxx P0020760



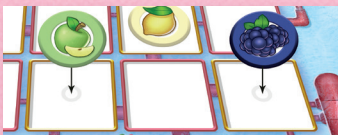
[piatnik.com](https://www.piatnik.com)

But du jeu

Le but du jeu est de satisfaire le plus de commandes en plaçant adroitement les bonnes tuiles parfum dans la machine à glace et ainsi de gagner le plus de cornets de glaces !

Préparation du jeu

- ◆ Place le plateau de jeu au milieu de la table.
- ◆ Répartis les tuiles-parfum au hasard sur les cases marquées du plateau:



- ◆ Mélange bien les 26 cornets. Selon le nombre de joueurs, on retire de la partie :

7 cornets lorsqu'il y a deux joueurs
3 cornets lorsqu'il y a trois joueurs
0 cornet lorsqu'il y a quatre joueurs

Remets les cornets non utilisés dans la boîte. Forme une pioche avec les cornets restants.

- ◆ Chaque joueur tire un cornet et le garde caché dans sa main.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à ton tour, voici ce que tu fais:

1. Lancer le dé : optionnel

C'est à toi de décider si tu as besoin de lancer le dé ou non.

- ◆ **Si tu lances**, tu as autant de points de déplacement que la valeur indiquée par le résultat du dé.

Si le dé affiche le cornet de glace (🍦), tu dois sauter ton tour. Mais tu peux prendre un nouveau cornet de la pioche et le garder en main!

Remarque : tu as le droit d'avoir autant de cornets que tu veux dans ta main et de réaliser les commandes dans l'ordre que tu veux.

- ◆ **Si tu décides de ne pas lancer le dé**, tu as par défaut 3 points de déplacement.

Attention:

- Tu peux répartir les points de déplacement comme tu le souhaites sur plusieurs parfums.
- Tu ne peux déplacer un parfum que verticalement ou horizontalement, et non en diagonale!
- 1 point de déplacement correspond au déplacement d'un parfum sur une case libre adjacente.
- Il ne peut y avoir qu'un seul parfum par case.
- Tu peux également déplacer une tuile parfum sur le bord du plateau de jeu. Place alors la tuile sur la case opposée de l'autre côté du plateau sur la même rangée. Tu peux ensuite poursuivre ton coup. Cela est possible seulement si la case adjacente n'est pas déjà prise par une autre tuile.



2. Réaliser les commandes de cornets

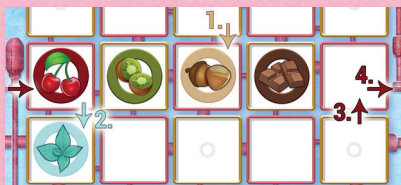
❖ **Si tu réussis**, pendant ou à la fin de ton tour, à placer côté à côté en ligne droite trois parfums sur le plateau et que les couleurs correspondent à celles de l'un des cornets que tu as dans la main, tu as réalisé une commande et tu peux placer ce cornet de façon visible devant toi. Attention, les parfums doivent être alignés verticalement ou horizontalement, et non en diagonal ou bien de l'autre côté du bord du plateau. L'ordre des parfums n'est pas important.

Lorsque tu n'as plus de cornet en main, pioches-en un nouveau.

Si tu as encore des points de déplacement après avoir gagné un cornet, tu peux continuer ton tour comme décrit précédemment. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

❖ **Si tu ne réussis pas** à réaliser une commande de cornet pendant ton tour, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple: Tom décide de lancer le dé et fait un 4. Il déplace le parfum noisette et le parfum menthe d'1 case et le parfum cerise de 2 cases, ce qui fait que la cerise dépasse le bord et il la replace ainsi dans la même rangée mais du côté opposé. Il a à présent réalisé sa commande de cornet et peut placer celui qu'il a dans la main devant lui. Il pioche ensuite un nouveau cornet.



Soit attentif! Si un adversaire aligne trois tuiles-parfum côte à côte dans une même rangée pendant son tour et qu'il s'agit de la combinaison de l'un de tes cornets, crie «FREEZE!». Montre ensuite ton cornet aux autres joueurs qui vérifient si la combinaison est correcte. Si tu n'as plus de cornet dans la main, pioches-en un nouveau. Le déroulement du tour n'est toutefois pas perturbé par cette action.

Fin du jeu

Le jeu prend fin lorsqu'un joueur ne peut pas piocher de nouveau cornet après avoir réalisé une commande. Celui qui a collecté le plus de cornets gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs!



Si tu as des questions ou des remarques à propos de «Freeze Factory», adresse toi à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien ou bien info@piatnik.com



Attention! Ne pas laisser à la portée des enfants de moins de 3 ans. Contient des petits morceaux susceptibles d'être ingérés. Risque d'étouffement. Veuillez conserver l'adresse.

Retrouve nous sur



[facebook.com/Piatnikjeux](https://www.facebook.com/Piatnikjeux)





Ágil mezcla de sabores en la fábrica de helados
de Gil Druckman & Danny Hershkovits para 2-4 jugadores desde 6 años



Llegó el gran día! Durante mucho tiempo, como jóvenes ingenieros de la famosa „Freeze Factory“, trabajaron en la invención de una novedosa máquina de helados. ¡Esta máquina pone 3 bolas de diferentes sabores de helado de una vez en el cono! Hoy pueden presentar este invento al mundo y mimar a todos los invitados con sabrosos helados. Pero, ¿quién de ustedes puede operar mejor la máquina, combinar correctamente los tipos de helados y así satisfacer la mayor cantidad de pedidos?

Contenido

26 Conos

con 3 diferentes sabores



13 Fichas de sabores



1 Tablero de juego



1 Dado



1 Reglamento



piatnik.com

Objetivo

El objetivo es completar rápidamente los pedidos moviendo hábilmente las fichas de sabores en la máquina de helado y así juntar la mayor cantidad de conos de helado.

Preparación

- ◆ Pongan el tablero en el centro de la mesa.
- ◆ Coloquen las fichas de sabores para la configuración de partida en **cualquier orden** en los campos marcados:



- ◆ Revuelvan bien los 26 conos de helado. Dependiendo del número de jugadores **extraen**

si juegan dos **7** conos
si juegan tres **3** conos
si juegan cuatro **0** conos

del juego y los devuelven a la caja. Los conos restantes los dejan como pila de robo boca abajo.

- ◆ Cada jugador toma de la pila un cono y lo deja en su mano sin mostrarlo.




Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza, después se juega en sentido de las agujas del reloj. Cuando sea tu turno haces lo siguiente:

1. Tirar el dado – Si o No?

Tu decides si quiere tirar el dado o no.

♦ **Si tiras el dado**, tienes tantos puntos de movimiento disponibles como indicado por el dado.

Si tiras , debes pasar una ronda, pero puedes tomar un cono de la pila y llevarlo a tu mano. *Nota: puedes tener tantos conos de helado como desees y trabajar con estos pedidos en cualquier orden.*

♦ **Si no tiras el dado**, tienes exactamente 3 puntos de movimiento disponibles.

Nota:

- Puedes dividir los puntos de movimiento como quieras entre varios tipos de helados.
- ¡Solo puedes mover un tipo de helado horizontal y verticalmente, no en diagonal!
- 1 punto de movimiento corresponde a mover un tipo de helado a un campo libre adyacente.
- En un campo solo puede haber un tipo de helado.
- También puedes empujar un tipo de helado por el borde fuera del campo de juego. Luego, coloca la ficha en el espacio exactamente opuesto en la misma fila o columna y desde ahí puedes continuar tu movimiento. Esto solo es posible si el campo contrario está libre.

2. Se completó el pedido de conos de helado – Si o No?

♦ **SI:** Si logras, **durante o al final de tu turno**, colocar tres tipos de helados en una **línea recta contigua**, en el tablero, que corresponden a los colores de helados de tu(s) cono(s) en la mano, has cumplido con el pedido y puedes bajar este cono abierto frente a ti. Cabe señalar que los tipos de helados deben disponerse horizontal o verticalmente, no en diagonal o fuera del tablero. El orden de los helados no es relevante. Si ahora no te quedan conos en la mano, robas uno nuevo de la pila de robo.

Si después de completar un pedido te quedan puntos de movimiento, puedes continuar tu movimiento como de costumbre.

Ahora es el turno del siguiente jugador.

♦ **NO:** Si no pudiste completar un pedido de cono de helado en tu turno, es el turno del siguiente jugador y podrás volver a probar suerte en tu próximo turno.

Ejemplo: Tom decide tirar el dado y obtiene un 4. Mueve los tipos de helado avellana y menta en 1 campo cada uno y el de cereza en 2 campos, debiendo empujar la cereza fuera del borde del tablero para colocarla en el lado opuesto en la misma fila. Con ello completa el pedido de helado y puede bajar su cono. Para terminar saca un nuevo cono de la pila.



Atención: Si un compañero de juego forma una línea recta de tres sabores durante su turno y con ello por casualidad cumple el pedido de uno de tus conos en la mano, gritas „FREEZE!“. Como prueba, les muestras a todos tu cono de helado y luego puedes bajarlo frente a ti si la combinación es correcta. Si ya no te quedan conos en la mano sacas uno nuevo inmediatamente. Esta acción no altera el orden normal de los turnos.

Fin del Juego

El juego termina inmediatamente si un jugador no puede sacar un nuevo cono después de completar un pedido. El ganador es quien haya recogido el mayor número de conos de helados frente a sí. Si hay empate, hay varios ganadores.



Si tienes preguntas o comentario de „Freeze Factory“, dirígete por favor a: Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Viena, o a info@piatnik.com

Nos encuentras en

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

 [Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

En aras de una mejor legibilidad, nos abstendemos de utilizar formas lingüísticas masculinas y femeninas al mismo tiempo. Todos los nombres personales se aplican por igual a todos los géneros.



Atención! No apto para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia debido a piezas pequeñas que pueden tragarse. Conserve la dirección.



Fagylaltgombóc összeállítás a fagylaltgyárban!
A szerzők: Gil Druckman és Danny Hershkovits. 2-4 játékos számára, 6 éves kortól

Eljött a nagy nap! Ma bemutatthatjátok a találmányotokat a világnak, és minden vendéget finom fagyival kényeztethettek. A híres „Freeze Factory” fiatal mérnökeiként sokáig dolgoztatok egy fagylaltgép feltalálásán. Ez a gép egyszerre 3 különféle fagylaltgombócot tesz egy tölcserbe. Ki tudja közületek a legjobban működtetni a gépet? Aki helyesen kombinálja a kívánt fagylaltokat, az teljesíti a megrendelések nagy részét és ezzel megnyerheti a játékot!

Tartalom

26 tölcser

mind 3 különböző fagylaltgombóccal



1 dobókocka



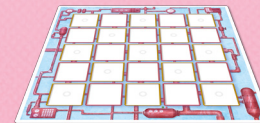
13 fagyilapka



1 játékszabály

1 játéktábla

(fagylaltgép)



Piatnik játékszám, 664991

© 2021 Piatnik, Bécs - Ausztriában nyomtatva
EB21/22-0xxxx P0020760



piatnik.hu

A játék célja

Az a célotok, hogy a fagyialtgépen olyan ügyesen tologassátok a fagyilapkákat, hogy teljesíteni tudjátok a megrendeléseket és a legtöbb tölcseért gyűjtsétek össze.

Előkészületek

- ◆ Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.
- ◆ Fektessétek rá **tetszésetek szerint** a fagyilapkákat a jelölt mezőkre. Ilyen lesz a kezdőállás:



- ◆ Keverjétek meg lefordítva a 26 tölcseért. Tegyetek ki a játékból tölcseket a játékosok számától függően:

két játékos esetén **7** tölcseért
három játékos esetén **3** tölcseért
négy játékos esetén **0** tölcseért

A kirakott tölcseket tegyétek a játék dobozába. A megmaradt tölcsekből pedig alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló húzópaklit.

- ◆ Húzzatok fel a kezetekbe egy-egy lefordított tölcseért a húzópakliról.



A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültök majd sorra. Amikor sorra kerülsz, a következőket teszed:

1. Dobsz – igen vagy nem?

Döntesz arról, hogy dobsz-e a kockával.

- ◆ **Igen** - egy számot dobtál: annyi mozgáspontod van, ahányast dobtál a kockával.
- egy tölcseért dobtál: ebből a körből kimaradsz, de húzhatsz a kezvedbe egy további tölcseért.

Megjegyzés: tetszésed szerinti darabszámú tölcse lehet a kezvedben, és ezeket bármilyen sorrendben teljesítheted.

- ◆ **Nem** - ebben az esetben három mozgáspontod van.

Vedd figyelembe:

- A mozgáspontjaidat tetszésed szerint oszthatod rá a fagyilapkákra.
- A fagyilapkákat csak vízszintesen vagy függőlegesen mozgathatod, átlósan nem!
- 1 mozgáspont = 1 fagyilapka 1 szomszédos mezőre tolása.
- Egy mezőn mindig csak 1 fagyilapka fekehet.
- Kitolhatsz egy fagyilapkát a játéktáblán egyik szélén, majd visszahelyezheted azt ugyanannak a sornak vagy oszlopnak a másik szélén az első mezőre. Ez csak akkor lehet, ha üres az a szélső mező, amelyikre vissza akarod helyezni a fagyilapkát.



2. Tölcsérek – egy rendelés teljesítése – igen vagy nem?

Igen - a lépésedben, vagy a lépésed végére sikerült olyan színű fagyilapkákat egy összefüggő vonalba rendezni a játéktáblán, amellyel teljesíteni tudod az egyik kezvedben tartott tölcsért. Akkor érvényes a teljesítés, ha a fagyilapkákat függőlegesen, vagy vízszintesen rendezted egy vonalba. Nem érvényes a teljesítés ha a fagyilapkák átlósan állnak egy vonalban, vagy átlógnak a játéktábla szélén. A fagyilapok sorrendje a vonalon belül lényegtelen. A teljesített tölcsért leteheted magad elé. Ha nincsen több tölcsér a kezvedben, húzz fel egyet a húzópakliról.

Maradt még mozgáspontod a tölcsér teljesítése után? Akkor folytasd a lépésed az eddig megismertek szerint.

Amikor befejezted a lépésed, a játékot az utána következő játékos folytatja.

Nem - a lépésedben, vagy a lépésed végére nem sikerült olyan színű fagyilapkákat egy összefüggő vonalba rendezni a játéktáblán, amellyel teljesíteni tudod az egyik kezvedben tartott tölcsért. Ebben az esetben a lépésed véget ért. A játékot az utána következő játékos folytatja.

Példa: Tomi úgy dönt, hogy dob. Dobása eredménye:
4. Tomi 1 mezőt tolja a mogyorót és a mentát, valamint 2 mezőt tolja a cseresznyét, ami így leesik a játéktábla egyik szélén, amit ugyanabba a sorba az első mezőre visszatesz. Mivel így teljesítette az egyik tölcsérét, leteszi azt maga elé. Végül pedig húz egy új tölcsért a kezébe.



Figyelem! Ha egy játékosársad a lépésében véletlenül olyan színű fagyilapkákat rendez egy vonalba, amellyel teljesíti az egyik tölcsért a kezvedben, akkor kiáltsd azt, hogy „FAGYI!”, és tedd le a teljesített tölcsért magad elé. Ha nincsen több tölcsér a kezvedben, húzz fel egyet a húzópakliról. A játék ezután a megszokottak szerint folytatódik, a játékosok sorrendjén ez nem változtat.

A játék vége

A játéknak azonnal vége akkor, amikor az egyik játékos egy tölcsér teljesítése után nem tud újabb tölcsért felhúzni, mert elfogytak a tölcsérek a húzópakliból. Ekkor számoljátok meg azt, hogy ki mennyi tölcsért gyűjtött. A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb tölcsért gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Kedvelj minket a



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



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.





Závody v továrně na zmrzlinu
od Gil Druckmana & Danny Hershkovitze pro 2-4 hráče od 6 let



Nadešel velký den! Jako mladí zmrzlináři ze slavné „Freeze Factory“ jste se dlouhou dobu piplali s vynálezem stroje na výrobu zmrzliny. Tento stroj dokáže zabalit do kornoutku 3 kopečky různých druhů zmrzliny najednou! Dnes můžete svůj vynález představit světu a všechny hosty rozmazlit lahodnou zmrzlinou. Ale kdo z vás bude schopen nejlépe obsluhovat stroj, správně namíchat požadované druhy zmrzliny a splnit tak většinu objednávek?

Obsah hry

26 kornoutů

se 3 různými druhy zmrzliny



13 žetonů se zmrzlinou



1 hrací deska

(stroj na výrobu zmrzliny)



1 kostka



1 pravidla hry



piatnik.cz

Cíl hry

Cílem hry je, aby hráč šikvným přesouváním žetonů se zmrzlinou rychle vyřídil objednávky a shromáždil tak nejvíce kornoutů se zmrzlinou.

Příprava hry

- ♦ Hrací desku umístíte doprostřed stolu.
- ♦ Na začátku hry uspořádejte žetony se zmrzlinou libovolně na vyznačená pole na hrací desce.



- ♦ Dobře zamíchejte 26 kornoutů. V závislosti na počtu hráčů **odeberte** ze hry a uložte zpátky do krabice

7 kornoutů při hře ve dvou hráčích,
3 kornouty při hře ve třech hráčích,
0 kornoutů při hře ve čtyřech hráčích.

Zbylé kornouty připravte na hromádku na lízání tak, aby byly otočeny líčovou stranou dolů.

- ♦ Každý hráč si vytáhne jeden kornout a vezme si ho do ruky líčovou stranou k sobě.




Průběh hry

Nejmladší hráč začíná, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, provádí následující úkony:

1. Hod kostkou – Ano nebo ne?

Rozhodněte se, zda budete chtít házet kostkou nebo nikoliv.

❖ **Pokud házíte kostkou**, můžete přesouvat žetony o tolik políček, kolik ukazuje hodnota na hozené kostce.

Když hodíte kostkou , jedno kolo nehrajete, ale můžete si z hromádky vzít do ruky další kornout. *Upozornění: v ruce můžete mít jakýkoliv počet kornoutů a objednávky uvedené na těchto kornoutech zpracovávat v libovolném pořadí.*

❖ **Pokud kostkou neházíte**, můžete přesouvat žetony o 3 políčka.

Dodržujte tato pravidla:

- Počet políček, o která můžete žetony přesouvat, můžete rozdělit libovolně mezi žetony s různými druhy zmrzliny.
- S žetony se zmrzlinou můžete pohybovat pouze vodorovně a svisle, ne diagonálně!
- Přesunutí o 1 políčko znamená, že se žeton s **jedním** druhem zmrzliny přesune na sousední volné pole.
- Na jednom poli se může nacházet pouze **jeden** druh zmrzliny.
- Žeton se zmrzlinou můžete také přesunout za okraj hrací desky. Ten poté umístíte přesně na opačné pole ve stejné řadě nebo sloupci, odkud můžete pokračovat v pohybu. To je možné pouze v případě, když se na protějším poli nenachází žádný jiný druh zmrzliny.

2. Vyřízení objednávky – Ano nebo ne?

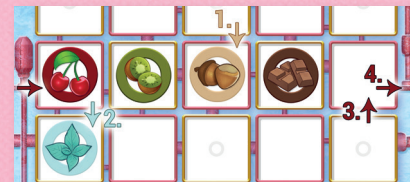
❖ **ANO:** Pokud se vám **v průběhu nebo na konci vašeho tahu** podaří uspořádat tři druhy zmrzliny do jedné **souvislé přímé řady** na hrací desce, které odpovídají barvám zmrzlin na kornoutu ve vaší ruce, splnili jste objednávku a můžete tento kornout položit přes sebe. Všimněte si, že zmrzliny musí být uspořádány vodorovně nebo svisle, ne diagonálně nebo za okrajem hrací desky. Na pořadí druhů zmrzlin přitom nezáleží. Pokud již nemáte v ruce kornout, vezměte si nový ze zakryté hromádky.

Pokud máte po splnění objednávky ještě k dobru políčka, o která můžete žetony přesouvat, můžete pokračovat jako obvykle.

Poté je na řadě další hráč.

❖ **NE:** Pokud jste během vašeho tahu nemohli objednávku splnit, je na tahu další hráč a vy můžete zkusit štěstí znovu, až budete na řadě.

Příklad: Tom se rozhodne, že bude házet kostkou a hodí 4. Přesouvá zmrzliny lískový oříšek a mátovou o 1 pole a třešňovou o 2 pole, přičemž přesune třešňovou zmrzlinu přes okraj hrací desky a umístí ji na protější stranu ve stejné řadě. Nyní splnil jednu svou objednávku a může si před sebe položit kornout. Nakonec si vezme z hromádky nový kornout.



Pozor: Pokud spoluhráč během svého tahu vytvoří souvislou rovnou řadu ze tří druhů zmrzlin a náhodou splní objednávku znázorněnou na kornoutu, který držíte v ruce, zvoláte „FREEZE!..“. Jako důkaz ukážete všem váš kornout, pokud je kombinace zmrzlin správná, můžete si ho položit před sebe. Pokud teď nemáte v ruce žádný kornout se zmrzlinou, můžete si ho ihned z hromádky na lízání vzít. Tato akce nenarušuje pořadí hráčů v průběhu hry.


Konec hry


Hra končí, když si hráč po splnění objednávky nemůže z hromádky vytáhnout žádný další nový kornout. Vyhrává hráč, který nasbíral nejvíce kornoutů. Při shodném počtu kornoutů má hra více vítězů.



Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Freeze Factory“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na

 facebook.com/PiatnikCZ

 instagram.com/piatnikcz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.



Preteky v továrni na zmrzlinu
od Gil Druckmana & Danny Hershkovitse pre 2-4 hráčov od 6 rokov



Nadišiel veľký deň! Ako mladí zmrzlinári zo slávnej „Freeze Factory“ ste sa dlhú dobu pipľali s vynálezom stroja na výrobu zmrzliny. Tento stroj dokáže zabalíť do kornútku 3 kôpčky rôznych druhov zmrzliny naraz! Dnes môžete svoj vynález predstaviť svetu a všetkých hostí rozmazať lahodnou zmrzlinou. Ale kto z vás bude schopný najlepšie obsluhovať stroj, správne namiešať požadované druhy zmrzliny a splniť tak väčšinu objednávok?

Obsah hry

26 kornútov

s 3 rôznymi druhmi zmrzliny



1 kocka



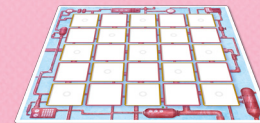
13 žetónov so zmrzlinou



1 pravidlá hry

1 hracia doska

(stroj na výrobu zmrzliny)



Piatnik hra č. 664991
© 2021 Piatnik, Wien - Printed in Austria
EB21/22-0xxxx P0020760



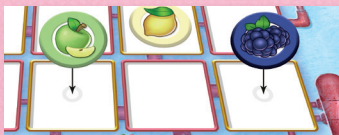
piatnik.cz

Ciel hry

Cieľom hry je, aby hráč šikovným presúvaním žetónov so zmrzlinou rýchlo vybavil objednávky a zhromaždil tak najviac kornúťov so zmrzlinou.

Priprava hry

- ❖ Hracu dosku umiestnite doprostred stola.
- ❖ Na začiatku hry usporiadajte žetóny so zmrzlinou **ľubovoľne** na vyznačené pole na hracej doske.



- ❖ Dobre zamiešajte 26 kornúťov. V závislosti od počtu hráčov odstráňte z hry a uložte späť do škatule

7 kornúťov pri hre v dvoch hráčoch
3 kornúťky pri hre v troch hráčoch
0 kornúťov pri hre v štyroch hráčoch

Zvyšné kornúťky pripravte na kôpku na lízanie tak, aby boli otočené lícnou stranou nadol.

- ❖ Každý hráč si vytiahne jeden kornúť a vezme si ho do ruky lícnou stranou k sebe.


Priebeh hry

Najmladší hráč začína, ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykonáva nasledujúce úkony:

1. Hod kockou - Áno alebo nie?

Rozhodnite sa, či budete chcieť hádzať kockou alebo nie.

- ❖ **Ak hádzate kockou**, môžete presúvať žetóny o toľko políčok, koľko ukazuje hodnota na hodenej kocke.

Keď hádzate kockou,  jedno kolo nehráte, ale môžete si z kôpky vziať do ruky ďalší kornúť. *Upozornenie: v ruke môžete mať akýkoľvek počet kornúťov a objednávky uvedené na týchto kornúťoch spracovávať v ľubovoľnom poradí.*

- ❖ **Ak kockou nehádzate**, môžete presúvať žetóny o 3 políčka.

Dodržujte tieto pravidlá:

- Počet políčok, o ktoré môžete žetóny presúvať, môžete rozdeliť **ľubovoľne** medzi žetóny s rôznymi druhmi zmrzliny.
- S žetónymi so zmrzlinou môžete pohybovať len smerom vodorovne a zvisle, nie diagonálne!
- Presunutie o 1 políčko znamená, že sa žetón s **jedným** druhom zmrzliny presunie na susedné voľné pole.
- Na jednom poli sa môže nachádzať len **jeden** druh zmrzliny.
- Žetón so zmrzlinou môžete tiež presunúť za okraj hracej dosky. Ten potom umiestnite presne na opačné pole v rovnakom rade alebo stĺpci, odkiaľ môžete pokračovať v pohybe. To je možné len v prípade, keď sa na protiláhlom poli nenachádza žiadny iný druh zmrzliny.



2. Vybavenie objednávky – Áno alebo nie?

ÁNO: Ak sa vám v priebehu alebo na konci vášho ťahu podarí usporiadať tri druhy zmrzliny do jednej súvislej priamej rady na hracej doske, ktoré zodpovedajú farbám zmrzlín na kornútku vo vašej ruke, splnili ste objednávku a môžete tento kornút položiť cez seba. Všimnite si, že zmrzliny musí byť usporiadané vodorovne alebo zvisle, nie diagonálne alebo za okrajom hracej dosky. Na poradí druhov zmrzlín pritom nezáleží. Ak už nemáte v ruke kornút, vezmite si nový zo zakrytej kôpky.

Ak máte po splnení objednávky ešte k dobru políčka, o ktoré môžete žetóny presúvať, môžete pokračovať ako obvykle.

Potom je na rade ďalší hráč.

NIE: Ak ste počas vášho ťahu nemohli objednávku splniť, je na ťahu ďalší hráč a vy môžete skúsiť šťastie znova, až budete na rade.

Príklad: Tom sa rozhodne, že bude hádzať kockou a hodí 4. Presúva zmrzliny lieskový oriešok a mäťovú o 1 pole a čerešňovou o 2 polia, pričom presunie čerešňovou zmrzlinu cez okraj hracej dosky a umiestni ju na protilahlú stranu v rovnakej rade. Teraz splnil jednu svoju objednávku a môže si pred seba položiť kornút. Nakoniec si vezme z kôpky nový kornút.



Pozor: Ak spoluhráč počas svojho ťahu vytvorí súvislú rovnú radu z troch druhov zmrzlín a náhodou splní objednávku znázornenú na kornútku, ktorý držíte v ruke, zvolajú „FREEZE!“. Ako dôkaz ukážete všetkým váš kornút, ak je kombinácia zmrzlín správna, môžete si ho položiť pred seba. Ak teraz nemáte v ruke žiaden kornút so zmrzlinou, môžete si ho ihneď z kôpky na lízanie vziať. Táto akcia nenarušuje poradie hráčov v priebehu hry.

Koniec hry

Hra koní, keď si hráč po splnení objednávky nemôže z kôpky vytiahnuť žiadny ďalší nový kornút. Vyhráva hráč, ktorý nazbieral najviac kornútov. Pri zhodnom najvyššom počte kornútov má hra viac víťazov.



Pokiaľ máte dotazy alebo pripomienky k hre „Freeze Factory“, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na



Facebook.com/PiatnikCZ



Instagram.com/piatnik_sk



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusení! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.





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 instrukcja

1 plansza
(maszyna do produkcji lodów)



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

- ♦ Połóżcie planszę na środku stołu.
- ♦ Rozłóżcie żetony smaków w dowolny sposób na oznaczonych polach planszy.



- ♦ Pomieszczajcie wszystkie wafelki. W zależności od liczby graczy usuniecie 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?

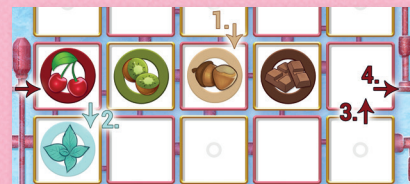
◆ **TAK:** Jeżeli **na końcu twojego ruchu** trzy żetony będą leżały na planszy w taki sposób, że utworzą **nieprzerwaną prostą linię**, a ich kolory będą takie, jak na wafelku, który masz w ręku, udało ci się wykonać zadanie. Możesz położyć wafelek na stole przed sobą. Żetony muszą tworzyć linię poziomą 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 i miętowego 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 ręku, wziąć ze stosu następnego. 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



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)

