

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ICE³

un jeu de Olivier MAHY

A l'heure de l'apéro, les glaçons, qui se savent condamnés au fond de leur verre, décident d'utiliser la paille pour se sauver et se rendre « bien au froid » dans leur maison : le bac à glaçons !

Dans ICE³ (prononcez « Ice Cube »), jouez avec de vrais glaçons ! Faites fondre vos adversaires grâce aux cartes « Attaque », protégez-vous avec les cartes « Défense » et avancez avec les cartes « Mouvement » pour atteindre en premier le bac à glaçons avant d'avoir totalement fondu !

Vous formez le parcours avec les cartes posées sur la table, qui deviennent les cases qui mènent à la carte « Arrivée ».

Si tous les glaçons ont fondu, le gagnant est le dernier à avoir maintenu son glaçon en vie.

De 3 à 5 joueurs

A partir de 7 ans

Durée de jeu :
entre 30 et 45 minutes

(selon le nombre de
joueurs et bien sûr,
selon la température
ambiante !)



Matériel

Voici le contenu de votre boîte de jeu :

- 5 supports à glaçon de couleur (gobelet + porte glaçon)
- Une cuillère
- Deux pipettes de 3ml (vous n'en utiliserez qu'une pour le jeu, l'autre est en recharge !)
- 108 cartes dont :
 - 6 cartes « Mémo »
 - 1 carte « Départ »
 - 1 carte « Arrivée »
 - 44 cartes « Mouvement » (allant de -3 à +5)
 - 28 cartes « Attaque » (avec des flammes dans les coins)
 - 28 cartes « Défense » (avec des glaçons dans les coins)

Non inclus dans la boîte :

- Un congélateur pour créer vos glaçons (il était un peu gros pour entrer dans la boîte !)
- Du sel (et éventuellement une coupelle)
- 2 récipients avec de l'eau : un pour la « Piscine » (eau froide), un pour l'« Acide » (eau chaude)

Préparation des glaçons (à réaliser 4 heures avant)

C'est une étape importante car elle conditionne le temps de jeu et permet une équité entre les glaçons.

La taille standard (pour un parcours de 26 cases) est de **4 pipettes d'eau**.

Utilisez une pipette du jeu ainsi que l'intégralité des gobelets de votre boîte. Versez l'équivalent de 4 pipettes d'eau dans chacun des gobelets. Placez les gobelets dans votre congélateur et attendez environ 4 heures, le temps que les glaçons se forment.

Astuce : Un peu de colorant alimentaire vous permettra d'obtenir des glaçons des couleurs de vos supports et de surprendre encore plus vos amis ! Important : Vous pouvez bien évidemment utiliser vos propres glaçons en cas d'oubli de préparation (se référer aux « Conseils de l'Auteur » en fin de livrelet).

Mise en place du Jeu

- 1 Placez au centre de la table un récipient contenant de l'eau chaude et un autre contenant de l'eau froide.
- 2 Versez l'équivalent de 3 cuillères à café de sel fin au centre de l'espace de jeu (ou sur une coupelle).
- 3 Placez la carte « Départ » sur la table, puis les 6 cartes « Mémo » comme le schéma ci-dessous l'indique. Ces 7 premières cartes constitueront le début du parcours.



- 4 Mettez de côté la carte « Arrivée ». Elle sera la dernière carte du parcours (la 26ème carte en comptant les 6 cartes « Mémo »).
- 5 Mélangez les 100 cartes restantes (44 cartes « Mouvement », 28 cartes « Attaque » et 28 cartes « Défense ») et distribuez 8 cartes au hasard à chaque joueur. Placez les cartes restantes, face cachée, au centre de la table. Elles constitueront la pioche.
- 6 Chaque joueur choisit une couleur et assemble son gobelet avec le porte-glaçon associé. Il le place ensuite sur la carte « Départ ».
- 7 Désignez au hasard un « Premier Joueur ». Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre (se référer au § « Conseils de l'Auteur » pour une variante ludique de sélection du « Premier Joueur »).

La course vers le bac à glaçons peut débuter !

But du Jeu

Atteindre en premier le bac à glaçons ! (ou être le dernier à avoir une partie encore solide à son glaçon).

Construction du parcours

Le parcours en lui-même se compose de 26 cases (la carte « Départ » n'est pas une case active). Chaque case est représentée par une carte. La carte « Départ » est posée en début de parcours et ne sert que pour le placement des gobelets en début de jeu. La carte « Arrivée » est la 26ème case du parcours. Toute carte jouée avant la pose de la carte « Arrivée » est placée sur le parcours. Les cartes jouées après la pose de la carte « Arrivée » sont placées à côté de la pioche centrale.

Déroulement de la partie

Durant son tour, un joueur a le choix entre :

- jouer jusqu'à 2 cartes
- défausser des cartes et piocher

S'il décide de jouer 2 cartes, le joueur peut librement choisir parmi ses cartes « Attaque » ou « Mouvement » (il peut jouer 2 cartes « Attaque », 2 cartes « Mouvement » ou bien 1 carte « Attaque » et 1 carte « Mouvement »).

Jouer des cartes « Attaque »

Le joueur pose une carte « Attaque » de son jeu à la suite du parcours (après les 6 cartes « Mémo » s'il s'agit du 1er tour). Il annonce ensuite quel joueur est visé par son attaque. Le joueur attaqué doit annoncer s'il se défend (voir § « **Se défendre contre une attaque** »). S'il ne se défend pas, le joueur attaquant suit les instructions de la carte d'attaque (voir § « **Description des cartes** »), pendant que le joueur attaqué compte à rebours, à haute et intelligible voix, depuis « 15 glaçons » jusqu'à « Y a plus de glaçons ! ». Le joueur attaqué doit commencer le décompte de glaçons au moment précis où le joueur attaquant commence physiquement son attaque. L'attaque doit s'arrêter dès que le joueur attaqué prononce « Y a plus de glaçons ! ». Il est inutile de décompter lors d'une attaque au sel.

Principe du Décompte :

Le joueur attaqué compte à rebours « 15 glaçons », « 14 glaçons », « 13 glaçons », ..., « 2 glaçons », « 1 glaçon », « Y a plus de glaçons ! ».

L'attaque s'arrête à « Y a plus de glaçon ! ». Le joueur attaqué a intérêt à décompter le plus vite possible !

Pour les plus jeunes, le joueur attaqué peut compter à l'endroit et l'action s'arrête lorsqu'il dit « 14 glaçons », « 15 glaçons ! Y a plus de glaçon ! ».

Si le joueur attaqué se défend, l'attaque est annulée. Il pose la carte « Défense » à la suite de la carte « Attaque » sur le parcours. Le joueur attaquant peut ensuite rejouer une 2ème carte « Attaque » de la même façon, jouer une carte « Mouvement » ou bien terminer son tour.

Attention : un même joueur ne peut pas attaquer 2 fois le même glaçon lors de son tour, sauf si sa première tentative d'attaque a été annulée par une carte « Défense ».

Le joueur repioche des cartes à la fin de son tour, de façon à en avoir 8 en main (voir § « Fin du tour »).

Jouer des cartes « Mouvement »

De la même façon que les attaques, le joueur pose une carte « Mouvement » de sa main à la suite du parcours (après les cartes « Mémo » s'il s'agit du 1er tour).

Il déplace ensuite un support à glaçon de son choix (le sien ou celui d'un autre joueur) du nombre de cases précisé sur la carte. Les cartes « + » font avancer le support à glaçon vers l'arrivée, les cartes « - » le font reculer sur le parcours.

Si le glaçon déplacé s'arrête sur une carte « Attaque », il doit subir cette attaque, sauf s'il joue la carte « Défense » appropriée.

C'est le joueur attaqué qui choisit le joueur qui réalise l'attaque.

Si le glaçon déplacé s'arrête sur une carte « Défense », il est alors protégé par cette défense tant qu'il reste sur la carte.

Une fois posées sur le parcours, les cartes « Mouvement » sont neutres : elles ne font ni avancer ni reculer le glaçon qui s'arrête dessus. Le joueur peut ensuite rejouer une 2ème carte « Mouvement » de la même façon, jouer une carte « Attaque », ou bien terminer son tour. Le joueur repioche des cartes à la fin de son tour, de façon à en avoir 8 en main (voir § « Fin du tour »).

Exemple :

Un glaçon qui est arrêté sur une carte « Boule à neige » ne peut pas être attaqué par la carte « Lustrage ».

Il peut en revanche être attaqué par toutes les autres attaques ou être déplacé.

Défausser des cartes et piocher

Le joueur sélectionne dans sa main autant de cartes qu'il veut remplacer et les défausse. Il pioche ensuite autant de cartes qu'il en a défaussées. Il ne peut pas faire d'autre action. Son tour se termine.

Se défendre contre une attaque

Le joueur attaqué peut se défendre contre une attaque uniquement s'il possède dans sa main la « Défense » correspondante. Chaque défense répond à une et une seule attaque, excepté l'« Intouchable » (voir § « Description des cartes »).

Exemple :

La « Boule à neige » (3 glaçons) protège contre le « Lustrage » (3 flammes) mais pas contre le « Sauna » (2 flammes) ni contre le « Dragon » (1 flamme).

Note : Le joueur attaqué n'est pas obligé de se défendre, même s'il possède la bonne défense dans son jeu.

Seul le joueur qui s'est défendu pioche tout de suite après avoir posé sa carte pour reconstituer sa main de 8 cartes. Le joueur qui a attaqué doit attendre d'avoir fini de jouer (1 ou 2 cartes) avant de piocher.

Fin du tour

Tous les joueurs qui ont moins de 8 cartes en main repiochent de façon à avoir 8 cartes. C'est le tour du joueur suivant.

Description des Cartes

La carte « Départ »

Elle représente la ligne de départ du parcours.



La carte « Arrivée »

C'est la ligne d'arrivée du parcours.

Les cartes « Mémo »

Elles sont au nombre de 6 et symbolisent la correspondance entre les attaques et les défenses : Dragon/Pompier ; Sauna/Igloo ; Lustrage/Boule à neige ; Piscine/Bouée ; Acide/Chimiste et Sel/Intouchable (voir § « Jouer des cartes Attaque » pour comprendre les différents effets des attaques).



Les 6 cartes « Mémo forment » les 6 premières cases du parcours.

Les Cartes « Mouvement »

Les cartes vont de -3 à +5 et peuvent être utilisées pour bouger son glaçon ou celui d'un adversaire sur le parcours.

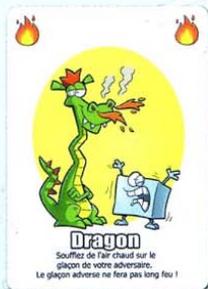
Une fois posées sur le parcours, elles sont neutres.

Les Cartes « Attaque »

Les cartes « Attaque » sont repérables grâce aux flammes présentes dans leurs coins.

Le nombre de flammes indique l'intensité de l'attaque.

Voici les 6 attaques possibles dans le jeu :



Dragon

Soufflez de l'air chaud sur le glaçon de votre adversaire. Le glaçon adverse ne fera pas long feu !



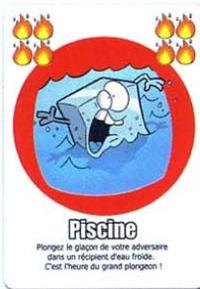
Sauna

Placez vos mains autour du gobelet adverse et soufflez de l'air. La température va monter d'un cran !



Lustrage

Frottez le glaçon de votre adversaire avec un doigt. Plus il brille mieux c'est !



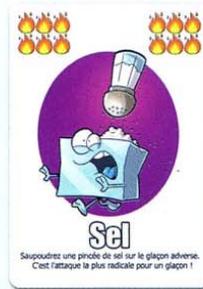
Piscine

Plongez le glaçon de votre adversaire dans un récipient d'eau froide. C'est l'heure du grand plongeon !



Acide

Utilisez la pipette pour percer le glaçon adverse. C'est le moment de bien viser !



Sel

Saupoudrez une pincée de sel sur le glaçon adverse. C'est l'attaque la plus radicale pour un glaçon !

Dragon (une flamme)

Soufflez à répétition sur le glaçon adverse en tenant le gobelet avec une seule main (sans dépasser les bords du gobelet). Avec cette attaque, les glaçons ne feront pas long feu !

Sauna (2 flammes)

Placez vos deux mains autour du support à glaçon pour emprisonner l'air et chauffer encore plus. Soufflez à répétition. La température doit monter d'un cran !!!

Lustrage (3 flammes)

Frottez le glaçon adverse avec un (et un seul) doigt. Plus il brille mieux c'est !

Piscine (4 flammes)

Plongez le glaçon dans un récipient d'eau froide (c'est l'attaqué qui devra récupérer son glaçon avec la cuillère ou les doigts !).

Acide (5 flammes)

Remplissez la pipette d'eau chaude et visez bien ! Vous avez le droit à 2 pipettes (c'est-à-dire 2 remplissages) par attaque mais il faut faire vite car le décompte a déjà commencé !

Sel (6 flammes)

Mettez une pincée de sel sur le glaçon adverse et n'en perdez pas un grain (pas besoin de compter pour cette attaque !). C'est l'attaque la plus radicale, surtout quand on a des gros glaçons.

Les cartes « Défense »

Les cartes « Défense » sont repérables grâce à leurs glaçons présents dans les coins.

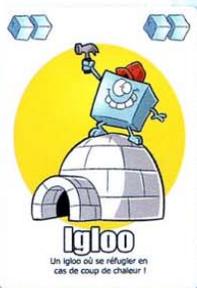
Le nombre de glaçons correspond au nombre de flammes de la carte « Attaque » qu'elle annule.

Pour annuler une attaque, vous devez poser la défense adaptée. Voici la liste des correspondances :



Pompier

Un pompier pour lutter contre les flammes !



Igloo

Un igloo où se réfugier en cas de coup de chaleur !



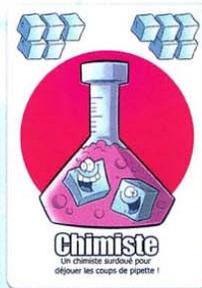
Boule à neige

Une boule à neige aux parois vitrées bien épaisses !



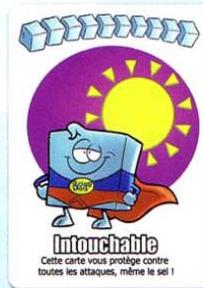
Bouée

Une bouée bien utile pour ne pas se noyer en eau douce !



Chimiste

Un chimiste survivra pour déjouer les coups de pipette !



Intouchable

Cette carte vous protège contre toutes les attaques, même le sel !

Pompier (1 glaçon)

Pour contrer le « Dragon »

Igloo (2 glaçons)

Pour contrer le « Sauna »

Boule à neige (3 glaçons)

Pour contrer le « Lustrage »

Bouée (4 glaçons)

Pour contrer la « Piscine »

Chimiste (5 glaçons)

Pour contrer le « Acide »

Intouchable (10 glaçons)

La seule carte à pouvoir contrer le « Sel » ainsi que toutes les autres attaques

Les 6 attaques en images

(présentées par l'Auteur, Olivier MAHY)



Dragon



Sauna



Lustrage



Piscine



Acide



Sel

Fin de la partie :

Lorsque 25 cartes sont posées, en comptant les 6 cartes « Mémo », on place la carte « Arrivée » en bout de parcours.
A partir de ce moment, et jusqu'à la fin de la partie, les cartes jouées sont défaussées à côté de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez les cartes défaussées pour reconstituer la pioche.
Le premier joueur dont le glaçon arrive sur la case « Arrivée » a gagné ! S'il ne reste plus qu'un joueur avec un glaçon non fondu, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Note : A n'importe quel moment de la partie, si le glaçon d'un joueur est entièrement fondu, ce joueur est éliminé de la partie et son gobelet est retiré du jeu.

A vos bacs, prêts, chauffez !

La Variante « Bluff »



Pour corser le jeu (et avoir des sueurs froides !), vous pouvez ajouter une notion de bluff. Dans ce cas, toutes les attaques se font face cachée et vous pourrez faire évoluer le décompte de l'attaque selon le principe du « quitte ou double ».

L'attaquant annonce l'attaque qu'il veut effectuer (et le glaçon visé) puis pose une carte face cachée de son choix (« Attaque », « Mouvement » ou « Défense »).

Si vous pensez qu'il ne bluffe pas, ne retournez pas la carte et :

- Soit vous posez la carte de défense correspondante
- Soit votre glaçon subit l'attaque pendant seulement 12 glaçons

Si vous pensez qu'il bluffe, annoncez-le à voix haute et vérifiez-le en retournant la carte :

- Soit il n'a pas bluffé et votre glaçon subit l'attaque pendant 20 glaçons (même si vous avez la défense !)
- Soit il a bluffé et l'attaque annoncée se retourne contre lui pendant 20 glaçons (l'arroseur est arrosé pour votre plus grand plaisir !)

Note de l'Auteur : Dans le cas de l'« Acide », l'attaque normale est de 2 pipettes d'eau chaude et l'attaque double sera de 4 pipettes.

Précisions pour jouer avec cette Variante :

- 1 - Vous ne retournez une carte que pour vérifier un bluff (l'attaque durera alors forcément 20 glaçons ou 4 pipettes).
- 2 - Si votre glaçon tombe sur une carte face cachée du parcours, retournez-la. S'il s'agit d'une attaque vous devez défendre votre glaçon. Si vous ne pouvez pas, l'attaque durera le temps de 12 glaçons ou de 2 pipettes. C'est vous qui choisissez le joueur qui attaque votre glaçon. Si la carte retournée est une défense ou un mouvement, il ne se passe rien. Vous pouvez dire que vous avez eu chaud !

Important : Vous ne pouvez pas bluffer l'attaque au sel.

Note de l'Auteur : Lorsque le parcours est construit, procédez de la même manière pour les attaques que dans le jeu classique en plaçant les cartes face cachée à côté de la pioche. Ne dévoilez la carte que pour vérifier un éventuel bluff ou à la fin du tour pour montrer que vous n'aviez pas bluffé ou au contraire que vous aviez bluffé (cela fera fondre de rage votre adversaire !!!).

Conseils de l'Auteur

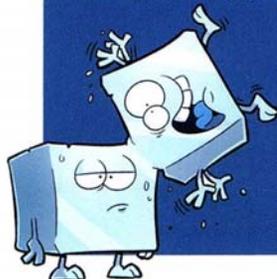
Faites prononcer le titre du jeu « Ice Cube » à vos amis en leur expliquant que le chiffre 3 symbolise une puissance qui se prononce « Cube » en anglais. Donnez-leur éventuellement la traduction de « Ice Cube » qui signifie « Glaçon ». Mieux vaut les choses dites pour une meilleure compréhension. Et puis ce titre est vraiment sympa. Ce serait dommage de rater le petit jeu de mots.

Vous pouvez ajuster la durée des parties en fonction de la taille des glaçons (le nombre de pipettes d'eau que vous mettrez dans chaque gobelet). Nous conseillons l'équivalent de 4 pipettes par gobelet pour que la tension soit maximale et optimale vers la fin du parcours. Vous pouvez aussi réaliser des glaçons avec l'équivalent de 5 pipettes d'eau par gobelet si vous trouvez que le niveau de jeu est trop exigeant en terme de timing. L'avantage des pipettes est de permettre un remplissage très précis de chaque gobelet. Profitez-en ! Nous vous conseillons également d'utiliser les gobelets fournis avec la boîte comme bac à glaçons, mais vous pouvez aussi utiliser votre bac à glaçons personnel si vous le souhaitez. Le système de remplissage par pipette reste dans tous les cas le même. La quantité d'eau par glaçon est très importante pour le cours du jeu. Ne remplissez pas votre bac à glaçons sans cette précaution de dosage par pipette.

Si vous jouez avec d'autres glaçons, plus gros, vous pouvez tout simplement moduler la longueur du parcours en ajoutant des cartes ou les plonger simultanément dans un verre d'eau pendant le même laps de temps. La préparation reviendra quasiment au même.

Pour démouler les glaçons des gobelets, placez vos mains autour du gobelet. Attendez une dizaine de secondes. Lorsque vous entendrez un claquement, retournez le gobelet pour récupérer le glaçon.

Pour savoir qui commence, on peut procéder de la manière ludique suivante : chaque joueur place en même temps ses mains autour de son gobelet afin de le démouler. Le 1er qui place son support avec le glaçon sur la carte « Départ » commence la partie. Il sera désigné comme le « Premier Joueur » et ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche de jouer. Vous pouvez également faire un tirage au sort traditionnel pour désigner le « Premier Joueur ».



Rappelez-vous bien qu'avant de jouer, tous les joueurs doivent avoir 8 cartes en main donc pensez à piocher !

Chaque déplacement est indépendant. Si un joueur joue une 1ère carte déplacement « +5 » puis une 2ème carte déplacement « -1 » pour avancer de 4 cases au total, il devra avancer le glaçon de 5 cases dans un premier temps (et subir les éventuels effets de la case sur laquelle il doit s'arrêter), puis le reculer d'une case (et subir les éventuels effets de cette dernière carte).

Il peut être autorisé de perturber le joueur durant son décompte. C'est même une variante fun du jeu !

ICE³ est prévu pour être jouable entre 0 et 50°C ! Augmentez donc sensiblement la taille des glaçons si vous jouez dans le Sahara.

Bonnes parties !