



Schnipp, hops, gerade so entkommen! Bei ICECOOL schwänzen die coolsten Pinguinschüler der „Ice-School“ die letzte Stunde und rutschen stattdessen auf der Suche nach einem kleinen Snack in den Gängen herum. Doch der Hausmeister hat den Fisch gerochen und ist ihnen dicht auf den Fersen: Der alte Spielverderber versucht die kleinen Schwänzer zu erwischen und die Schülersausweise zu kassieren. Wer hat den richtigen Schnipp und schnappt sich alle Fische, um sie in Sicherheit zu schnabulieren?

Teilnehmer:

Jeder, der sich für das Turnier angemeldet hat. Es gibt keine Altersbeschränkungen.

Die Basisregeln des Spiels sollten bekannt sein, die Erklärung der Regeln bedarf allerdings keines großen Zeitaufwandes.

Runden

Jeder Tisch hat exakt vier Spieler.

WICHTIG! Jeder Tisch sollte zu jeder Zeit vier Spieler haben; ansonsten haben Drei-Spieler-Runden einen Punktnachteil. Falls nötig sollte durch Dummy-Spieler aufgefüllt werden. Diese Dummy-Spieler agieren als Spieler und werden vom Turnierorganisator übernommen, ziehen aber nicht in die Finalrunden ein.

Eine Turnierrunde besteht aus einer vollen Partie ICECOOL, bei dem jeder Spieler einmal die Rolle des Hausmeisters übernommen hat. Das Spiel wird nach den normalen Grundregeln von ICECOOL gespielt, mit den folgenden Anpassungen:



- Jeder gesammelte Fisch ist einen Punkt wert.
- Jeder Ausweis ist einen Punkt wert.
- Die Fischkarten werden nicht benutzt.

Spielerverteilung pro Runde

In der ersten Runde ist die Sitzverteilung zufällig. Ab der zweiten Runde wird die Sitzverteilung nach dem Schweizer System vorgenommen. Das bedeutet, dass die vier Spieler mit den höchsten Punktzahlen an Tisch 1 spielen, danach die nächsten vier mit ähnlicher Punktzahl und so weiter und so fort.

Dies wird für jede Runde nach der ersten Runde durchgeführt.

Rangliste nach den Vorrunden

Wird keine Software für die Ergebnisberechnung genutzt, werden alle Siege eines Spielers gezählt, danach die erspielten Punkte und danach der Koeffizient der erspielten Punkte.

Gibt es nach Ende einer Vorrunde keinen eindeutigen Sieger, also ein Unentschieden, erhalten beide Spieler jeweils einen halben Siegpunkt.

Gewinnen

Der Gewinner des Turniers ist der Spieler mit den meisten Punkten nach Ende des Finales. Hierfür wird nur geprüft, wer während des Finales die meisten Punkte gesammelt hat. Sollte das Finale mit einem Unentschieden enden, so gewinnt der Spieler, der nach Ende der Vorrunden höher in der Rangliste war.

Dauer des Turniers:

Der Ablauf eines normalen Turniers sieht fünf Runden vor. Die nötige Rundenzahl kann allerdings von der Teilnehmerzahl abhängig gemacht werden. Im Schnitt dauert eine Runde – wenn jeder Spieler einmal der Hausmeister war – maximal 35 Minuten.

Sobald alle Vorrunden gespielt wurden, ziehen die besten vier Spieler nach Punkten ins Finale ein – bei 25 Spielern und mehr wird noch ein Halbfinale eingeschoben. Die nachstehende Anzahl der Vorrunden sind Empfehlungen:

| Teilnehmerzahl | Anzahl Vorrunden | Halbfinale | Finale |
|----------------|------------------|------------|--------|
| 6-12 Spieler | 3 Vorrunden | - | TOP 4 |
| 13-24 Spieler | 4 Vorrunden | - | TOP 4 |
| 25-36 Spieler | 5 Vorrunden | TOP 16 | TOP 4 |



Spezielle Regeln für Turniere

Der Spieler darf seinen Pinguin nicht anfassen, es sei denn, er ist an der Reihe. Jeglicher Kontakt mit seinem Pinguin gilt als Schnipp. Die einzige Ausnahme ist, wenn der Spieler seinen Pinguin von der Wand auf eine rote Linie bewegt.

Schnippt der Spieler in seinem Zug, so muss er seinen eigenen Pinguin schnippen. Ein indirektes Schnippen – das Schnippen eines gegnerischen Pinguins, der dann wiederum den eigenen Pinguin anstößt und bewegt – ist nicht gestattet.

Springt ein Pinguin aus dem Spielfeld, findet alles noch statt, was vor dem Verlassen des Spielfeldes ausgelöst wurde (Fisch gefangen, erwischt werden oder jemanden gefangen haben,...). Danach wird erst das Verlassen des Spielfeldes zurückgesetzt (indem der Pinguin wieder innerhalb des Spielfeldes platziert wird).

Nur bei selbständigem Durchqueren eines Pinguins durch ein Tor gibt es einen Fisch. Wird ein Spieler durch einen anderen Spieler durch das Tor geschnippt, gibt es keinen Fisch.

Springt der Pinguin durch das gleiche Tor in ein Zimmer hinein und hinaus, so gibt es einen Fisch für den aktiven Spieler.

Stehen die Pinguine auf Tuchfühlung aneinander, so darf man minimal (5mm) abrücken, um den Schnipp ungestört ausführen zu können.

