



## 1 Zbieraj, zmieniaj skórki, wymieniaj i prezentuj Odlotowe Coolkulkki

Collect, mix 'n' match, trade and display Freak Marbles

2-∞ GRACZY / PLAYERS

KLASZYNA GRA / CLASSIC

**PL** Każda Coolkulka to postać, którą możesz umieścić w skórce, by się nią bawić jak figurką lub dumnie prezentować w swojej kolekcji! Skórki są wymienne, możesz je dowolnie mikсовать z Coolkulkami. Coolkulkki mają różne wartości ataku, obrony, punktów życia oraz unikalne zdolności. Wymieniaj się Coolkulkami i skórkami z przyjaciółmi. Negocjuj wymianę, biorąc pod uwagę wygląd, punkty oraz Twoje przywiązanie do ulubionych figurek. Zaplanuj i zbierz przemyślaną kolekcję.



**EN** Each marble is a character you can put in a skin to play with it as a figurine or to use as a holder to proudly display your collection! The skins are interchangeable, so you can mix and match. Different marbles have different values of Attack, Defense and Health Points as well as the personal value it might have to you as a favourite. Try negotiating and trading them with your friends to complete your ideal collection.

## 2 Gra w bule Freak Lagging

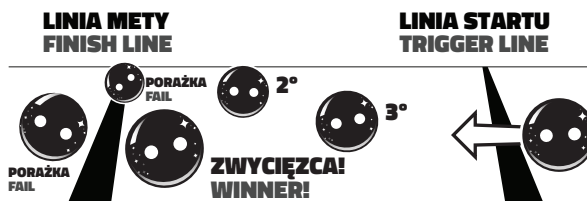
1-10 GRACZY / PLAYERS

KLASZYNA GRA / CLASSIC

**PL** Gra w bule często rozgrywana jest na rozgrzewkę przed innymi grami. Zwycięzca wygrywa możliwość rozpoczęcia właściwej gry. **Cel:** Umieść swoją kulkę jak najbliższej linii mety. Kulki, które przekroczą linię mety przegrywają. **Przygotowanie:** Kredą lub patykiem narysuj na ziemi linię startu i mety.

Gracze na zmianę stają przy linii startowej i toczą swoje Coolkulkki w kierunku linii mety. Starają się umieścić je jak najbliżej linii mety nie przekraczając jej.

Po każdej turze sprawdź, czyja kulka jest najbliżej linii mety, ale jej nie przekroczyła. Gracz, którego kulka jest najbliżej linii, zostaje zwycięzcą! Drugie i trzecie miejsce zajmują kulki, które są blisko linii mety, ale dalej niż zwycięzca Coolkulka. Jeśli kulka wyląduje na linii mety lub przekroczy ją, zostaje wyeliminowana.



**EN** Freak Lagging is often played before another marble game to see who will be the first player to start the game, as they have an advantage.

**Objective:** Get your marble closest to the line without going on or over it to win.

**Set up:** Draw a start and finish line in the ground with chalk or a stick.

Players take turns standing at the start line and rolling their marbles towards the finish line with the intention of getting closest to the line without passing it.

After every player has a turn, inspect the marbles to see who's marble is closest.

The player who's marble is closest to the line without going over is the winner! The next closest

are second and third. If a marble lands on the finish line or goes past the finish line it is eliminated

## 3 Gra w kręgle Freak Bowling

2-6 GRACZY / PLAYERS

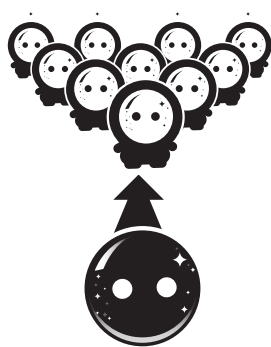
KLASZYNA GRA / CLASSIC

**PL Cel:** Przewrócić jak najwięcej figurek-Coolkulek

**Przygotowanie:** Ustaw swoje odlotowe figurki w formacji trójkąta. Wyznacz linię startową, z której będą odbywały się rzuty Coolkulek w stronę figurek.

Pierwszy gracz pozostaje na linii startowej i turla Coolkulką w kierunku figurek, zdobywając punkty za każdą przewróconą postać. Drugi gracz ustawia przewrócone figurki i wykonuje swój rzut. Kontynuujcie, aż wszyscy gracze wykonają swoje rzuty. Po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje tury i zanotują swoje wyniki, zwycięzcą jest gracz, który przewrócił najwięcej postaci, zdobywając najwyższą liczbę punktów.

W przypadku zaawansowanej rozgrywki lub remisu, każdy gracz sumuje punkty zdrowia (HP) przewróconych figurek. Gracz z najwyższą sumą punktów HP wyróconych postaci jest zwycięzcą.



**EN Objective:** To knock over the most Freaks

**Set-up:** Place your Freaks in a triangle formation. Making a start line from where you will take turns to bowl your marble at the Freaks.

Player one stays at the start line and bowls a marble at the Freaks, and scores by noting how many Freaks they bowl over.

Player two sets up the fallen Freaks back-up again and takes their turn to bowl and score.

Continue until all players have had a turn.

After all players have taken their turn and noted their score, the winner is the player who bowled over the most Freaks getting the highest score.

For advanced gameplay, or for a tie break, each player sums the Health Points (HP) points of the Freaks that are knocked out. The player with the highest points is the winner.

## 4 Gra w bilard Freak Ringer

1-∞ GRACZY / PLAYERS

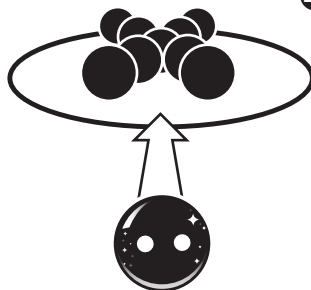
KLASZYNA GRA / CLASSIC

**PL Cel:** Strzelaj wielokrotnie z knyckia Coolkulką, starając się wyrzucić jak najwięcej kulek z obrębu. Zwycięzcą jest ten, kto wyrzuci najwięcej poza linię koła.

**Przygotowanie:** Narysuj kółko patykiem w piasku lub kredą na chodniku. Możesz też zrobić kółko za pomocą kawałka sznurka.

Każdy gracz wybiera jedną Coolkulkę startową do strzelania. Następnie, każdy gracz umieszcza w kole taką samą liczbę innych swoich kulek. Ułóżcie je w kształcie litery X. Gracz 1 wykonuje swoją turę, strzela Coolkulką startową w kulki z obrębu. Jego tura trwa, dopóki Coolkulka startowa nie wyleci poza obręb lub dopóki wszystkie kulki z formacji X nie zostaną wybite z koła. Uwaga: strzela się tylko z kulki startowej.

Zwycięzca zatrzymuje wszystkie kulki, które wyrzucił z obrębu. Drugi gracz i kolejne osoby wykonują swoje tury, jak opisano powyżej, grają do momentu, aż obręb będzie pusty. Zwycięzcą jest gracz, który wyrzucił najwięcej kulek spoza obrębu.



**EN Objective:** take turns to shoot as many marbles as you can out of the ring. The winner is the one who shoots out the most.

**Set Up:** Draw a circle with a stick in the sand/ground, outside in a park or garden. Or make a circle with a piece of string.

Each player selects a shooter marble. Players each put the same number of their other marbles in the circle. Line up the marbles in a cross formation Player 1 takes their turn shooting marbles out of the ring with their shooter marble. Their turn continues, they keep shooting from the landing point inside the ring until they don't knock any more marbles out or their shooter marble goes out the ring. They keep all the marbles they knock out of the ring.

Player 2 and successive players take their turns as above, play until the ring is empty.

The winner is the player who shot the most marbles out the ring.

## 5 Wyścigi Freak Rallies

1-∞ GRACZY / PLAYERS

KLASZYNA GRA / CLASSIC

**PL** Wyścigi coolkulkowe to rajdy, podczas których ścigamy się po torze w kierunku mety.

**Przygotowanie:** Stwórz swój własny tor na zbcocu z piasku. Tor wykopujesz, zaczynając od miejsca położonego najwyżej i schodząc ku dołowi. Możesz też tworzyć tory z pochylni z desek lub kartonu. Kiedy trasa jest gotowa, wypuszczasz Coolkulkki jednocześnie i obserwujesz, która z nich pierwsza osiągnie metę. Wyścigi coolkulkowe są udostępniane na naszym kanale YouTube, zajrzyj po inspirację!

Trasy dla Coolkulka można tworzyć z różnych przedmiotów dostępnych w domu. Zbuduj pochylnie z kartonu lub deseczki, aby uzyskać nachylenie, dzięki czemu Coolkulkki nabiorą prędkości do ścigania się po Twoim torze!

**EN** Marble rallies or runs are fun races to see which one gets to the finish line first.

**Set Up:** Make yours outdoors on any slope by digging a track in the ground from a high point to a low point or by setting up guides to make a track. Then just set your marbles off at the same time and follow them down to see which marble is the winner. Marble Races are held on our youtube channel, check it out for ideas!

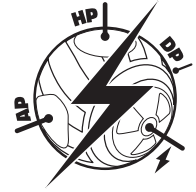
Indoor marble runs can be made with cartons, paddle pop sticks and improvised with other items from around the house. Elevate one end of the carton to get it on an angle so the marbles will run down from top to bottom.

# COOLKULKOWE SUPERMOCE

## FREAK DYNAMICS

**PL** Każda Coolkulka ma symbol na odwrocie, który odpowiada za supermoc. Tabele przedstawiają siatkę punktową oraz moce i ich wpływ na grę. Niektóre gry bazują na punktach, inne na supermocach. Więcej informacji znajdziesz w opisach gier.

**EN** The following tables show the points grid and the powers and how they affect the game. Some games work with points and others with powers. Consult the instructions for each game.



<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>CHYTRUS SNEAKY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>PAZUREK SWIFT CLAWS</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>GROSZEK PEA POD</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>STRAŻNIK NOCY NIGHT WATCHMAN</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>POTWORNE OKO MONSTER EYE</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>JASZCZURO GODZY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>MARSJANIN MARTIAN</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>PSZCZÓŁKA BEE BUG</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>ŚWIŃTUSZEK PIGLY</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>BEAT BOX BOT BOX</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>FURIA FURY</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>ALIENA ALLIE</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>BIEDRONKA BABY BUG</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>CIĘŻ CIEMNOŚCI SHADOW</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>TOFIK TUFFY</b></p>
<p>♥ AP 130 ♥ DP 10 ● HP 50</p> <p><b>OGNISTY ZAPASNIK FLAME FIGHTER</b></p>	<p>♥ AP 120 ♥ DP 20 ● HP 60</p> <p><b>MIMI</b></p>	<p>♥ AP 110 ♥ DP 30 ● HP 70</p> <p><b>HERALD ŚMIERCI KALAVERITA</b></p>	<p>♥ AP 100 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>BYCZEK JASIU JOHNNY THE BULL</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 90</p> <p><b>TARANTELA LARA</b></p>
<p>♥ AP 120 ♥ DP 40 ● HP 80</p> <p><b>CERBER SENTINEL</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 50 ● HP 100</p> <p><b>WUJEK MRÓZ FROSTY</b></p>	<p>♥ AP 90 ♥ DP 60 ● HP 90</p> <p><b>ŚLEPIE W ŚLUZIE JELLY EYE</b></p>	<p>♥ AP 60 ♥ DP 130 ● HP 10</p> <p><b>ZŁAWA FANTASMA</b></p>	<p>♥ AP 140 ♥ DP 20 ● HP 50</p> <p><b>GOLEM</b></p>

**PL**

## SUPERMOCE POWERS

**EN**

Kiedy Twoja Coolkulka strzelająca uderza w inną, to aktywuje jej moc. Moce to:



**Paraliż**  
Gracz traci turę



**Szczęście**  
Coolkulki są odporne na ataki do następnej tury



**Szturm**  
Wszystkie uderzone Coolkulki są zbite



**Pazur**  
Atak Coolkulki ma podwójną siłę



**Radioaktywność**  
Dwie Coolkulki są usunięte – zbita i najbliższa obok niej



**Ratunek**  
Jedna zbita coolkulka wraca do życia



**Mutacja**  
Dodaje skórkę do jednej z Twoich Coolkulek



**Jad**  
Coolkulka, która Cię zaatakuje jest automatycznie zbita



**Paralisy**  
Miss a turn



**Luck**  
Your marbles are immune until your next turn



**Assault**  
Eliminates all the marbles you hit on your next turn



**Claw**  
Shoot again



**Radiation**  
Eliminates the closest marble if it is eliminated



**Rescue**  
Rescue an eliminated marble



**Mutation**  
Add a skin to one of your marbles



**Venom**  
The next marble to hit one of your marbles is eliminated