

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

ODLOTOWE COOLKULKI

INSTRUKCJA GRY GAME PLAY INSTRUCTIONS

PL Coolkulki są najfajniejszymi kulkami na świecie, ponieważ każda z nich przedstawia fascynującą postać. Każda kulka może również stać się figurką dzięki specjalnym skórkom, co pozwala Ci dumnie prezentować swoją fantastyczną kolekcję. W tej instrukcji przedstawimy różne rodzaje gier, które możesz rozegrać Coolkulkami. Wierzymy, że sam także wymyślisz nowe, kreatywne zabawy, do których zaprosisz swoich kolegów.

EN Freak Marbles are the most innovative marbles available as they are the world's only marbles with fully decorated vibrant characters. They even come with cool skins for you to convert them into figurines and display your collection. The following games are some top suggestions on ways to play. There are many ways to play marbles and you can also creatively make up your own games.

Czy wiesz, że kulki istnieją od tysiącleci? Zostały znalezione w ruinach rzymskich oraz greckich, egipskich grobowcach i zaginionych miastach Majów! Gry w kulki są popularne na całym świecie do dziś, co oznacza, że są ulubioną zabawką międzypokoleniową na świecie! Może Twój pra pra pra pra pra dziadek też grał w kulki?

Marbles have been around for millenia, and have been found in Roman and Mayan ruins as well as ancient Egyptian tombs. They are still played with all over the world to this day, which means they are the world's favourite intergenerational toy!

Jak grać w Coolkulki jak mistrz? Tips for Playing Marbles

PL Gra w Coolkulki to sztosa. Wymaga umiejętności i taktyki. Celem jest pokonanie kulek przeciwnika poprzez wybitcie ich z pola gry lub uzyskanie wyższego wyniku w bitwie lub meczu. Przed rozpoczęciem gry omów zasady. Niektórzy grają w Coolkulkowych Rzykantów (zwycięzca zachowuje kulki), a większość w Coolkulkowych Przyjaciół (wszyscy odzyskują swoje kulki na koniec gry).

EN Playing marbles is exciting and fun. The objective is usually winning your opponents marbles via knocking them out or getting the highest score in a battlefield match. Remember to discuss and agree before you start if you're playing for Freak Risk (the winner gets to keep the marbles) or Freak

Coolkulki to zabawa dla poważnych młodych ludzi. Nie zapomnij o bezpieczeństwie! Nie rzucaj kulkami w ludzi lub w domu, aby nie zranić kogoś i nie zniszczyć czegoś. Pamiętaj także, żeby trzymać kulki z dala od małych dzieci oraz zwierząt - mogłyby je przez przypadek połknąć i się zadławić.

Friends (everyone gets their marbles back at the end of the game). Don't forget, be safe. Don't throw marbles at people, or inside a house, you don't want to hurt someone or break something. And remember to keep marbles away from small kids who might put them in their mouths as they are a choking hazard.

Mistrzowie Coolkulek potrafią strzelać z knykcia. Oznacza to, że trzymając rękę na stole lub ziemi, wystrzelują kulę błyskawicznym pstryknięciem palca wskazującego przytrzymywanego przez kciuk.

How to knuckle down. Knuckling down means that the knuckle of the hand shooting has to stay on the table or ground while you use your thumb and forefinger to shoot or launch the marble.

PL SUPERMOCE POWERS

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 zaatakowała jest automatycznie zbita

EN

When your shooter marble hits the first marble, it activates its power, including:

- Paralysys**
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

7 SPOSOBÓW NA GRĘ



7 WAYS TO PLAY

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 skórcie, by się nią bawić jak figurką lub dumnie prezentować w swojej kolekcji! Skórki są wymienne, możesz je dowolnie miksować z Coolkulkami. Coolkulkki mają różne wartości ataku, obrony, punktów życia oraz unikalne zdolności. Wymieniaj się Coolkulami i skórkami z przyjaciółmi. Negocjuj wymianę, biorąc pod uwagę wygląd, punkty oraz Twoje przywiązanie do ulubionych figurek. Zaplanuj i zbierz przymyślaną 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 najbliżej 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 możliwie najbliżej linii mety nie przekraczając jej. Po każdej turze sprawdź, czy kula 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 wylądowała na linii mety lub przekroczyła ją, zostaje wyeliminowana.

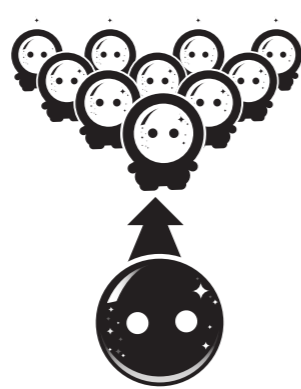


EN Freak Lagging is often played before another marble game to see who will be the first player to start the game, as they have an advantage. **Objective:** Get your marble closest to the line without going on or over it to win. **Set up:** Draw a start and finish line in the ground with chalk or a stick. 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 Coolkulka 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 rzuty 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.

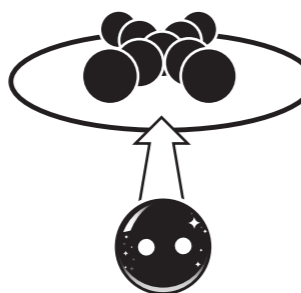


EN **Objective:** To knock over the most Freaks **Set-up:** Place your Freaks in a triangle formation. Making a start line from where you will take turns to bowl your marble at the Freaks. Player one stays at the start line and bowls a marble at the Freaks, and scores by noting how many Freaks they bowl 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 kłykcia Coolkulka, 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 Coolkulka 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.



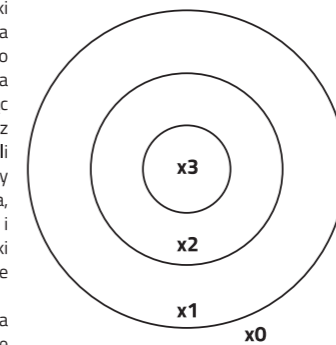
EN **Objective:** take turns to shoot as many marbles as you can out of the ring. The winner is the one who shoots out the most. **Set Up:** Draw a circle with a stick in the sand/ground, outside in a park or garden. Or make a circle with a piece of string. Each player selects a shooter marble. Players 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 Pole bitwy Freak Battlefield

2-6 GRACZY / PLAYERS KLASZYNA GRA / CLASSIC



PL **Cel:** Zdobądź jak najwięcej punktów, przewracając figurki na polu bitwy i starając się dotrzeć do centralnego okręgu areny. **Przygotowanie:** Grę można rozegrać na polu bitwy narysowanym patykiem w piasku lub kredą na ziemi. By grać w domu, można użyć coolkulkowej Areny Bojowej. Pole bitwy składa się z trzech koncentrycznych okręgów. W zależności od tego, iloma figurkami grasz, pole bitwy możesz narysować mniejsze lub większe. Użyj równej liczby Coolkulek dla każdego gracza i ustaw figurki na polu bitwy tak, by utrudnić strzelcom dotarcie do środka. Pierwszy gracz podejmuje turę, przykładając się do strzału spoza pola bitwy, mając na celu przewrócenie figurek i wstrzelenie kulki jak najbliżej centrum pola bitwy. Koło w centrum pola bitwy ma najwyższą punktację x3, koło dalej od centrum daje punkty x2, koło najbardziej na zewnątrz daje tylko punkty x1. Zdobywasz punkty za przewrócenie figurek na polu bitwy. Punkty podliczasz sumując Punkty Ataku (AP) wszystkich przewróconych figurek i mnożysz przez mnożnik okręgu, na którym leży figurka (x1, x2 lub x3). Jeśli kulka strzelającego opuści pole bitwy lub wpadnie do strefy eliminacji (x0), nie zdobywa się punktów za strzał. Każda figurka, która zostanie przewrócona, jest eliminowana z pola bitwy i przechowywana przez strzelającego, który ją przewrócił. Kulki strzelającego są również eliminowane, jeśli wypadną poza pole bitwy po oddaniu strzału. Drugi gracz wykonuje swoją turę swoją kulka strzelającą, i zdobywa punkty zgodnie z powyższym opisem. Gracze kontynuują swoje tury, aż na polu bitwy nie będzie już stojących figurek. W każdej turze gracze sumują swoje Punkty Ataku (AP), pamiętając o pomnożeniu ich przez punkty okręgu (x1, x2, x3), na której lądowały przewrócone figurki. Porównaj punkty każdego gracza. Gracz z najwyższą łączną liczbą punktów wygrywa. Wersja zaawansowana używa Supermocy Coolkulek zamiast punktów, aby uczynić grę bardziej dynamiczną. Aktywowana moc to moc pierwszej figurki, który zostanie trafiona. Jeśli figurka zostanie trafiona, ale nie przewróci się, jej moc zostaje aktywowana, ale figurka nie jest eliminowana / usunięta z pola bitwy. Wyliminowane kulki nie zdobywają punktów i pozostają na boku, czekając na uratowanie (supermoc RATUNEK).



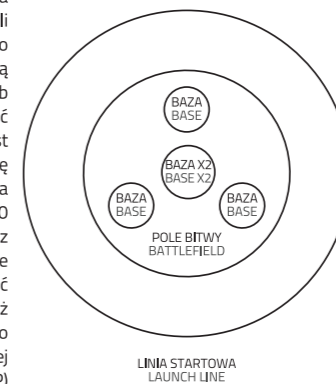
EN **Objective:** get as many points as possible by knocking over Freaks on the battlefield and trying to reach the bullseye. **Set up:** This game can be played on the Freak Marbles Battle Arena or you can draw your own battlefield with a stick in the sand/ground, outside in a park or garden. It should be a circle with three concentric circles inside. Make the circle the size that suits the amount of Freaks you want to place in it. Use an equal number of Freaks from each player and set up the battlefield to obstruct the shooters' ability to reach the bullseye in the centre. Player 1 takes a turn to knock down and shoot from outside the battlefield aiming at knocking over Freaks and to land their marble in the highest scoring area. Add up the Attack Points (AP) of all the knocked over Freaks and multiply by the number of each area they landed. If the shooter's marble leaves the battlefield or falls in the elimination zone, there are no points for that shot. Each Freak that is knocked over is eliminated from the battlefield and held by the shooter that knocked it out. Shooter marbles are also eliminated if they leave the battlefield when shot. Player 2 takes their turn to cast their shooter marble, and take score as above and the players continue taking turns until there are no more Freaks on the battlefield. Each turn players add up their Attack Points (AP), remembering to also multiply by the knocked down Freaks landing Zone Points. Compare the points for each player. The player with the highest overall points wins. For an advanced version use the Freak Powers instead of points scoring to make the game more dynamic. The power activated is that of the first Freak that is hit. If the Freak is hit but does not fall over, their power is activated but the Freak is not eliminated/removed from the battlefield. Eliminated marbles do not score and stay aside, waiting to be rescued.

6 Gra w bazy Freak Base

2-6 GRACZY / PLAYERS KLASZYNA GRA / CLASSIC



PL **Cel:** Zdobądź najwięcej baz, aby wygrać. Bazę zdobywa się, kiedy twoje Coolkulkki o łącznej wartości punktów zdrowia (HP) 150 lub więcej znajdują się na jej polu. **Przygotowanie:** Narysuj okrągłe pole bitwy kredą lub patykiem jak w instrukcji. Wewnątrz pola gry narysuj 4 bazy. Jeśli grasz w domu, wykorzystaj coolkulkową Arenę Bojową. Każdy gracz wykonuje turę, przykładając się do strzału spoza pola bitwy i celuje swoją Coolkulka tak, by wylądowała w bazie. Jeśli Twoja Coolkulka zatrzyma się na bazie, to jej punkty HP liczą się do zdobycia bazy. Uwważaj, kulka przeciwnika może wybić Twoją Coolkulkę z pola bazy. Jeśli jakakolwiek kulka strzelająca lub broniąca, opuści pole bitwy, jest eliminowana i nie może być ponownie użyta. Jedyną szansą na przywrócenie kulki do gry jest supermoc RATUNEK. Jeśli wystrzelona Coolkulka nie zatrzyma się na bazie, właściciel zbiera kulkę na następną turę. Gdy łączna wartość HP kulek jednego gracza w polu bazy osiągnie 150 punktów, baza zostaje zdobyta. W zdobytej bazie umieszczasz swojego strażnika - Coolkulkę w skórcie. Pozostałe Coolkulkki ze zdobytej bazy wracają do swoich właścicieli. Bazy nie można zdobyć ponownie. Kontynuuj turę gry, próbując zdobyć pozostałe bazy, aż wszystkie bazy zostaną zdobyte. Jeśli skończą Ci się kulki, to przegrywasz i nie możesz już grać. Gracz, który zdobył najwięcej baz, wygrywa. W przypadku remisu, sprawdź Punkty Ataku (AP) figurek stojących na straży. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa. W wersji zaawansowanej użyj supermocy Coolkulek, aby uczynić grę bardziej dynamiczną. Moc aktywowana jest mocą Coolkulki, która trafi w pole bazy. Gdy Coolkulka jest w skórcie, czy to przez supermoc MUTACJA, czy dlatego, że została strażnikiem bazy, to jej moce są zablokowane i nie można ich aktywować.



EN **Objective:** Capture the most bases to win. A base is captured by rolling your marbles onto it with a combined 150 HP Set Up: At home, use the Freak Marbles Battle Field Outside: Trace a circular battlefield with chalk, or a stick. Inside the playing field draw 4 bases. Each player takes turns to knock down outside the battlefield and shoot their marble into play, aiming to land on a base. If your marble stops on a base it will stay there as long as no other player's marble knocks it out. If any marble, shooter or defending marble in the field, leaves the battlefield, it is eliminated and cannot be played again unless rescued by using a rescue power marble. If a marble does not enter a base, it is collected on the next turn, by its owner so it can be played again on a future turn. When one player's combined HP on a base reaches 150 points, the base is captured. Put a skin on one of the marbles in the base to stand guard. The remaining marbles from the base are returned to their respective owners. The base cannot be taken again. Continue taking turns trying to capture the remaining bases, until all the bases are captured. If you run out of marbles, you have lost and can no longer play. The player who captures the most bases wins. In case of a tie, check the Attack points of the Freaks standing guard. The player with the highest score wins. For an advanced version use the Freak Powers to make the game more dynamic. The power activated is that of the first marble that you hit on the field when you shoot. Once a marble is in a skin, whether that be by mutation or whether it is guarding a base, the powers are blocked and cannot be activated when hit.

7 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 zbrocu z piasku. Tor wykopujesz, zaczynając od miejsca położonego najwyżej i schodząc ku dołowi. Możesz też stworzyć 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 inspiracje! Trasy dla Coolkulek można tworzyć z różnych przedmiotów dostępnych w domu. Zbuduj pochylnię z kartonu lub deseczki, aby uzyskać nachylenie, dzięki czemu Coolkulki 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.