

VIA STRACCIATELLA

Stap in de wagen en ervaar hoe het is om het leven van een ijscoman te leiden! Laad je wagen in, trek klanten aan en serveer een grote schep smakelijk ijs! De beste ijscomannen kennen de voorkeuren van hun klanten en hebben altijd voldoende in voorraad, waardoor ze voordeel hebben in de concurrentie om de beste locaties. Je zult zien dat het werk van ijscomannen geen rustdag aan het strand is. Dus, gordel om, luidsprekers aan en over de hobbelige wegen...met ijs!

Speelmateriaal



36 ijscokaarten



1 wegbord



8 locatiekaarten



4 overzichtskaarten



4 wagenkaarten



4 wagens



3 raketfiches



9 ijscofiches

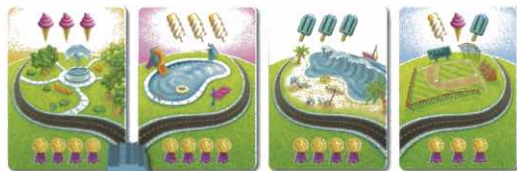
Voorbereiding

- 1) Iedere speler neemt een wagenkaart en legt deze voor zich neer.
- 2) Schud de ijscokaarten en geef iedere speler er 3. Deze vormen zijn starthand.



De wagen en startkaarten van een speler aan het begin van het spel.

- 3) Leg de 8 locatiekaarten in 4 stapels open op tafel. Elke stapel bestaat uit 2 kaarten met dezelfde locatie. Leg de kaart met de hoogste puntenwaarde (👤) bovenop.
- 4) Leg het wegbord midden op tafel.
- 5) Stapel de wagens willekeurig op het startveld van de rondweg.
- 6) Leg 1 raketfiche op elk van de 3 velden met een gat in het wegdek.



Startopstelling bij 4 spelers.

- 7) Leg de resterende ijscokaarten als gedekte stapel op tafel. Trek de bovenste 3 kaarten en leg deze in een rij open naast de gedekte stapel. **Opmerking:** in de loop van het spel ontstaat naast de gedekte stapel ook een open aflegstapel.

Kort speloverzicht

In dit spel probeert iedere speler de beste ijscoman van de stad te worden. Het spel is afgelopen als ten minste één van de spelers 9 loyaliteitspunten heeft verdiend. De speler die er uiteindelijk de meeste heeft wint.



Spelverloop

In dit spel zijn de spelers niet afwisselend aan de beurt. De speler wiens wagen achteraan ligt, is de **actieve speler**. Hij blijft aan de beurt totdat hij een wagen van een andere speler inhaalt. Verplaatst hij zijn wagen naar een veld met 1 of meer wagens, dan zet hij zijn wagen er bovenop. Bevinden zich 2 of meer wagens op hetzelfde veld, dan geldt de bovenste wagen als de achterste.

De actieve speler kiest in zijn beurt **één** van de volgende 3 acties:

- **VOORRAAD AANVULLEN:** ten hoogste 5 ijsckaarten trekken en wagen hetzelfde aantal velden vooruit zetten (zie blz. 5).
- **KLANTEN LOKKEN:** ijsckaart uit de hand onder de wagenkaart leggen en tijdsinvestering betalen (zie blz. 6).
- **KLANTEN BEDIENEN:** ijsckaarten afleggen die met de vraag van een klant overeenkomen en wagen 1 veld vooruit zetten (zie blz. 8).

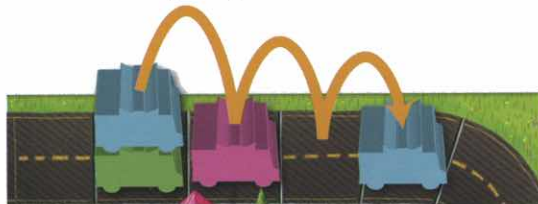
ACTIE "VOORRAAD AANVULLEN"

Ten hoogste 5 ijsckaarten trekken en wagen hetzelfde aantal velden vooruit zetten

De actieve speler bepaalt eerst hoeveel (1-5) kaarten hij wil trekken en meldt dat aan de andere spelers.

Opmerking: er is geen limiet aan het aantal handkaarten van een speler, maar hij mag niet meer dan 5 kaarten trekken tijdens 1 actie "Voorraad aanvullen".

Nu zet de actieve speler zijn wagen zoveel velden vooruit als het aantal kaarten dat hij heeft gemeld.



Pien (blauw) wil 3 kaarten trekken, dus ze zet haar wagen 3 velden vooruit.

Tot slot trekt de actieve speler het aantal kaarten dat hij heeft gemeld. Hij mag steeds uit de 3 open kaarten kiezen of de bovenste kaart van de gedekte stapel trekken. Kiest hij een open kaart, dan legt hij direct de bovenste kaart van de gedekte stapel open op de vrijgekomen plek. Is de gedekte stapel leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel. Is de aflegstapel ook leeg, dan trekt de actieve speler de resterende kaarten uit de hand van de speler(s) met de meeste handkaarten.

ACTIE "KLANTEN LOKKEN"

IJscokaart uit de hand onder de wagenkaart leggen en tijdsinvestering betalen.

De actieve speler zet eerst zijn wagen zoveel velden vooruit als de tijdsinvestering van de kaart die hij wil spelen (zie het cijfer op het megafoonsymbool in de rechterbovenhoek).



Bob (groen) wil een kaart met een tijdsinvestering van 2 spelen, dus hij zet zijn wagen 2 velden vooruit. Daarbij haalt hij Michael (roze) in. Michael is de nieuwe actieve speler nadat Bob zijn beurt heeft afgerond.

De actieve speler schuift de betreffende ijscokaart nu zo onder zijn wagenkaart dat de 2 klantenrijen zichtbaar zijn. De rest van de kaart is verborgen. De klanten zijn nu klaar om te worden bediend!

Opmerking: ligt er al een ijscokaart onder de wagenkaart op het moment dat een nieuwe wordt gespeeld, dan neemt de speler de oude ijscokaart terug in zijn hand.



Bob schuift zijn gekozen kaart zo onder zijn wagenkaart dat de 2 klanten en hun bestellingen zichtbaar zijn.

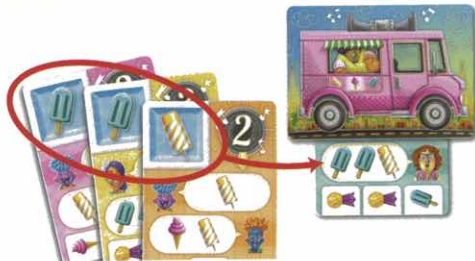
ACTIE "KLANTEN BEDIENEN"

Ijssokaarten afleggen die met de vraag van een klant overeenkomen en wagen 1 veld vooruit zetten.

De actieve speler levert eerst de bestelling van zijn bovenste klant door corresponderende kaarten uit zijn hand af te leggen. Hij moet de bestelling volledig leveren (linksboven op een ijssokaart staat het type ijsco dat de kaart geeft).



Opmerking: een speler mag bestellingen ook leveren door raketfiches af te leggen of gebruik te maken van permanente voorraadsbonussen (zie blz. 10, Beloningen).



Michael legt 2 waterijsjes en 1 twister af om de klant te bedienen.

De speler schuift nu de kaart verder onder zijn wagenkaart zodat de bediende klant niet meer zichtbaar is. Heeft hij de laatste klant op zijn kaart bediend, dan draait hij de kaart om en schuift hij deze onder de linkerkant van zijn wagenkaart zodat uitsluitend de beloningen zichtbaar zijn.



Nadat Michael zijn kaart volledig heeft afgehandeld, draait hij deze om zodat zijn beloningen onder zijn wagenkaart zichtbaar zijn. De speler zet tot slot zijn wagen 1 veld vooruit.

RAKETFICHES

Als de wagen van een speler op een veld met een raketfiche eindigt, mag de eigenaar van de wagen het fiche direct nemen en voor zich leggen. Hij mag het gebruiken om een door een klant gevraagde ijssokaart te vervangen.



Na gebruik van een raketfiche legt de speler het weer op het wegbord op het eerstvolgende lege veld met een gat in de weg gezien van de wagen die vooraan ligt. Er kan nooit meer dan 1 raketfiche op een veld liggen.

BELONINGEN

Een speler kan 2 soorten bonussen ontvangen voor het afhandelen van een kaart: permanente voorraadsbonussen en loyaliteitspunten (de beloningen voor het afhandelen van een kaart staan in een rij onderaan).

Elke permanente voorraadsbonus levert de aangegeven soort ijsco bij het bedienen van klanten. Dat betekent dat de speler het aantal kaarten van die soort dat hij normaal gesproken nodig heeft met 1 mag verminderen.

Opmerking: permanente voorraadsbonussen geven een speler ook de mogelijkheid om aan locatiekaarten te komen (zie hieronder).

Loyaliteitspunten tellen mee bij het bepalen van het einde van het spel!

LOCATIEKAARTEN

Heeft een speler permanente voorraadsbonussen gelijk aan de vraag op een locatiekaart, dan pakt hij direct de bovenste locatiekaart van de betreffende stapel, indien voorradig (de vraag van een locatie staat bovenaan de kaart).



Het park vraagt 3 permanente softijs-voorraadsbonussen.

Er is geen limiet aan het aantal soorten locatiekaarten dat een speler mag verzamelen, maar hij mag maar 1 locatiekaart per soort hebben. Locatiekaarten zijn loyaliteitspunten waard, die meetellen bij het bepalen van het einde van het spel!

Einde van het spel

Het spel gaat door totdat één van de spelers 9 of meer loyaliteitspunten heeft. Zowel loyaliteitspunten van beloningen als die van locatiekaarten tellen daarbij mee. De speler die het spel eindigt, komt niet meer aan de beurt. Iedere andere speler **mag** nog beurten uitvoeren totdat zijn wagen die van de speler die het spel eindigde is ingehaald. Daarna volgt de puntentelling.

PUNTENTELLING

Iedere speler telt de loyaliteitspunten op zijn beloningen en locatiekaarten. **De speler met de hoogste score wint!** Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de wagen die achteraan ligt.



Bob eindigt het spel met 10 loyaliteitspunten (3 + 7).

Variant 1: ijscofiches

Schud in deze variant alle ijsco- en raketfiches gedekt. Trek tijdens de voorbereiding 3 fiches en leg er op elk veld met een gat in de weg 1 (open).

Een speler mag zo'n fiche op dezelfde manier nemen als in de basisspelregels staat beschreven, maar hij vult het vrijgekomen veld direct met een nieuw getrokken fiche. Een speler kan een ijscofiche gebruiken als een kaart van de betreffende soort bij het bedienen van klanten. Na gebruik schudt hij het fiche weer gedekt door de andere fiches in de voorraad.

Variant 2: overal ijs!

Schud in deze variant alle ijsco- en raketfiches gedekt. Leg tijdens de voorbereiding op elk veld 1 getrokken fiche (open), te beginnen met het eerste veld met een gat in de weg.

Een speler mag zo'n fiche op dezelfde manier nemen als in de basisspelregels staat beschreven. Een speler kan een ijscofiche gebruiken als een kaart van de betreffende soort bij het bedienen van klanten. Na gebruik legt hij het fiche open op het eerstvolgende lege wegveld vóór de wagen die vooraan ligt.



Credits



© 2017 Green Couch Games

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur: Joshua J Mills

Ontwikkeling: Jason Kotarski

Illustraties: Adam P. McIver

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China

VIA STRACCIATELLA

Montez dans le chariot et vivez la vie d'un vendeur de glaces ! Chargez votre chariot, attirez des clients et servez une grande boule de glace délicieuse ! Les meilleurs vendeurs de glaces connaissent les préférences de leurs clients et ils ont toujours suffisamment de stock qui leur permet d'obtenir les meilleurs lieux. Vous verrez que le travail d'un vendeur de glaces n'est pas une journée tranquille sur la plage. Donc, retroussez vos manches, allumez les haut-parleurs et roulez...avec de la glace !

Matériel de jeu



36 cartes de glaces



1 tableau des chemins



8 cartes de lieu



4 cartes d'aperçu



4 cartes de chariot



4 chariots



3 fiches de fusée



9 fiches de glace

Préparation

- 1) Chaque joueur prend une carte de chariot et la dépose devant lui.
- 2) Mélangez les cartes de glace et donnez-en 3 à chaque joueur. Ces formes sont le début par défaut.



Le chariot et les cartes de début d'un joueur au début du jeu.

- 3) Mettez les 8 cartes de lieu en 4 piles ouvertes sur la table. Chaque pile comprend 2 cartes avec un même lieu. Mettez la carte avec la valeur en points la plus haute (👑) au-dessus.
- 4) Installez le tableau des chemins au milieu de la table.
- 5) Empilez les chariots de manière aléatoire sur le champ de début du chemin rond.
- 6) Mettez 1 fiche de fusée sur chacun des 3 champs avec un trou dans la chaussée.



Position de début des 4 joueurs.

- 7) Mettez les cartes de glace restantes sur une pile couverte sur la table. Prenez les 3 cartes supérieures et mettez-les ouvertes dans une série à côté de la pile couverte. **Remarque :** au cours du jeu, non seulement une pile couverte mais aussi une pile ouverte est créée.

Petit aperçu du jeu

Dans ce jeu, chaque joueur essaie de devenir le meilleur vendeur de glaces en ville. Le jeu se termine quand au moins un des joueurs a gagnés 9 points de loyauté. Le joueur qui a plus de points de loyauté, gagne le jeu.



Déroulement du jeu

Dans ce jeu, les joueurs ne doivent pas jouer chacun à son tour. Le joueur avec le chariot le plus à l'arrière, est le **joueur actif**. Il continue à jouer jusqu'au moment où il dépasse le chariot d'un autre joueur. S'il déplace son chariot à un champ avec 1 ou plus de chariots, il mettra son propre chariot au-dessus. S'il y a 2 ou plus de chariots sur le même champ, le chariot le plus haut vaut comme étant le plus à l'arrière.

Lors de son tour, le joueur actif choisit **une** des 3 actions suivantes :

- **REEMPLIR LE STOCK** : prendre au maximum 5 cartes de glace et avancer le chariots sur autant de champs (voir page 5).
- **ATTIRER DES CLIENTS** : mettre la carte de glace de la main en-dessous de la carte de chariot et payer l'investissement de temps (voir page 6).
- **SERVIR LES CLIENTS** : déposer les cartes de glace qui correspondent à la demande d'un client et avancer le chariot de 1 champ (voir page 8).

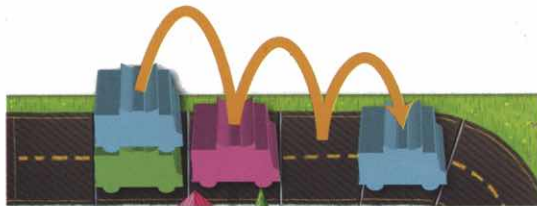
ACTIN "REMPLIR LE STOCK"

Prendre au maximum 5 cartes de glace et avancer le chariots sur autant de champ.

Le joueur actif détermine d'abord combien (1-5) de cartes il veut tirer et le signale aux autres joueurs.

Remarque : il n'y a pas de limite de nombre de cartes d'un joueur, mais il ne peut pas tirer plus de 5 cartes lors de 1 action "Remplir le stock".

Le joueur actif avance son chariot sur autant de champs que le nombre de cartes qu'il vient de mentionner.



Georges (bleu) veut tirer 3 cartes, il avance donc son chariot sur 3 champs.

Enfin, le joueur actif tire le nombre de cartes qu'il a mentionné. Il peut toujours choisir 3 cartes ouvertes ou tirer la carte supérieure de la pile couverte. S'il choisit une carte ouverte, il mettra immédiatement la carte supérieure de la pile couverte sur l'endroit libéré. Si la pile couverte est vide, mélangez la pile de dépose et utilisez cette dernière comme nouvelle pile couverte. Si la pile de dépose est vide aussi, le joueur actif tire les cartes restantes de la main du / des joueur(s) avec le plus de cartes dans sa main.

ACTION "ATTIRER LES CLIENTS"

Mettre la carte de glace de la main en-dessous de la carte de chariot et payer l'investissement de temps.

Le joueur actif avance d'abord son chariot sur autant de champs que l'investissement de temps de la carte qu'il veut jouer (voir le chiffre sur le symbole de mégaphone en haut à droite).



René (vert) veut jouer une carte avec un investissement de temps de 2, il avance donc son chariot de 2 champs. En faisant cette action, il dépasse Michael (rose). Michael est le nouveau joueur actif après que Bob ait terminé son tour.

Le joueur actif glisse la carte de glace concernée en-dessous de la carte de chariot de sorte que les 2 lignes de clients soient visibles. Le reste de la carte est caché. Les clients sont maintenant prêts à être servis !

Remarque : s'il y a déjà une carte de glace en-dessous de la carte de chariot au moment qu'une nouvelle carte est jouée, le joueur reprendra l'ancienne carte de glace dans sa main.



René glisse sa carte choisie en-dessous de la carte de chariot de sorte que les 2 clients et leurs commandes soient visibles.

RÉMUNÉRATIONS

Un joueur peut recevoir 2 types de bonus pour le traitement d'une carte : des bonus de stock permanents et des points de loyauté (les rémunérations pour le traitement d'une carte sont affichées dans une ligne en bas).

Chaque bonus de stock permanent livre le type de glace indiqué lorsque les clients sont servis. Cela veut dire que le joueur peut diminuer de 1 le nombre de cartes de ce type dont il dispose normalement.

***Remarque :** les bonus de stock permanents donnent la possibilité au joueur d'obtenir des cartes de lieu (voir ci-dessous).*

Les points de loyauté comptent aussi pour déterminer la fin du jeu

CARTE DE LIEU

Si le joueur a des bonus de stock permanents égaux à la demande sur une carte de lieu, il prendra immédiatement la carte de lieu supérieure de la pile correspondante, à condition qu'il y ait assez de stock (la question d'un lieu se trouve en haut sur la carte).



Le parc demande 3 bonus de stock permanents de glace à l'italienne.

Il n'y a pas de limitation au nombre de types de cartes de lieu qu'un joueur peut collectionner, mais il ne peut qu'avoir 1 carte de lieu par type. Les cartes de lieu valent des points de loyauté qui comptent aussi pour déterminer la fin du jeu !

Fin du jeu

Le jeu continue jusqu'au moment où un des joueurs a 9 points de loyauté ou plus. Tant les points de loyauté des rémunérations que les points des cartes de lieu comptent. Le joueur qui termine le jeu, ne pourra plus jouer. Chaque autre joueur **peut** encore jouer pendant des tours jusqu'au moment où son chariot dépasse le chariot du joueur qui avait déjà terminé le jeu. Ensuite, on passe au comptage des points.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur compte les points de loyauté de ses rémunérations et ses cartes de lieu. **Le joueur avec le score le plus haut, gagne le jeu !** Lors d'une remise, c'est le joueur ayant le chariot derrière qui gagne le jeu.



René termine le jeu avec 10 points de loyauté (3 + 7).

Variante 1 : fiches de glace

Dans cette variante, mélangez de manière couverte toutes les fiches de glace et de fusée. Lors de la préparation, tirez 3 fiches et mettez-en 1 (ouvert) sur chaque champ avec un trou dans la chaussée.

Un joueur peut prendre une fiche de la même manière que décrit dans les règles du jeu de base mais il remplit le champ libéré immédiatement avec une nouvelle fiche tirée. Un joueur peut utiliser une fiche de glace comme une carte du type correspondant lorsqu'il sert les clients. Après utilisation, il mélange de nouveau la fiche avec les autres fiches du stock.

Variante 2 : de la glace partout !

Dans cette variante, mélangez de manière couverte toutes les fiches de glace et de fusée. Lors de la préparation, mettez sur chaque champ 1 fiche tirée (ouverte), en commençant par le premier champ avec un trou dans la chaussée.

Un joueur peut prendre une telle fiche de la même manière comme décrit dans les règles du jeu de base.. Un joueur peut utiliser une fiche de glace comme une carte du type correspondant lorsqu'il sert les clients. Après utilisation, il met la fiche de manière ouverte sur le prochain champ vide devant le chariot qui est en tête.



Crédits



© 2017 Green Couch Games

Édition et distribution :

999 Games b.v.

Boîte postale 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Service client :

999games.nl/klantenservice

Auteur : Joshua J Mills

Développement : Jason Kotarski

Illustrations : Adam P. McIver

Traduction et rédaction finale :

999 Games b.v.

Tous droits réservés

Made in China