



Voorbereiding



- 1 Monteer de ijskraam en zet deze in het midden van de tafel, waar alle spelers het goed kunnen zien.
- 2 Sorteer de bolletjes op kleur in hun overeenkomstige bakjes. Leg de munt naast de Kraam.
- 3 Leg de 5 kinderkaarten met de zijde Wachten naar boven in een rij naast de kraam.
Tip: gebruik voor een eenvoudiger spel slechts 4 kaarten.
- 4 Plaats de zon in zijn houder en zet hem op het meest linkse veld van de luifel.
- 5 Leg 1 hoorntje voor elk veld van de kraam, zoals in de afbeelding.
- 6 De speler die als laatste een ijsje heeft gegeten, neemt de bestellingssteen. Hij of zij is de startspeler.



Doel van het Spel

Carla Caramel is een coöperatief spel.

Help de ijsjesverkoper de kinderen voor haar kraam te bedienen. Ze moeten elk 1 ijs hoorntje ontvangen, maar let erop dat de zon je heerlijke creaties niet laat smelten!



Speloverzicht

Het spel verloopt over een aantal beurten, tot alle kinderen 1 ijs hoorntje hebben ontvangen of tot de zon 2 hoorntjes heeft laten smelten.

Met de klok mee werpen de spelers om de beurt de bestellingssteen en voeren ze de aangegeven actie uit:

Smaakjes



Leuk! Je hebt een van deze 4 smaakjes geworpen. De kleuren op de dobbelsteen vertegenwoordigen de volgende smaakjes: vanille, karamel, aardbei en pistache.

Neem 1 bolletje uit het bakje dat overeenstemt met de dobbelsteen, en leg het in een ijs hoorntje naar keuze. Hierbij gelden de volgende regels:



Elk bolletje in hetzelfde ijs hoorntje moet een ander smaakje hebben.



Elk ijs hoorntje mag maximaal 3 bolletjes bevatten.

Opmerking: we raden aan om de bolletjes van beneden naar boven te leggen.

Geef daarna de bestellingssteen door naar links.

De munt opgooien



Zonnezijde



Kinderzijde

Als de dobbelsteen een smaakje aangeeft dat al in alle ijs hoorntjes aanwezig is, of als alle hoorntjes al vol zijn, mag je geen bolletje van deze kleur uit de kraam nemen. In plaats daarvan geeft Carla Caramel je een munt: gooi hem op en kijk op welke zijde hij landt. Als het de zonnezijde is, neem dan de zonactie. Als het de kinderzijde is, neem dan de kinderactie.

Zon



O nee! Je dobbelde een zon.

Verschuif de zon één veld naar rechts op de luifel. Als de zon zich al op het meest rechtse veld bevindt, verschuif hem dan helemaal terug naar het meest linkse veld. De zon beweegt over alle velden, zelfs al zijn ze leeg of bezet door een gesmolten hoorntje.



Wat gebeurt er als de zon over een ijs hoorntje beweegt?

- Als de zon over een **hoorntje met 3 bolletjes** beweegt, staat het ijsje al te lang in de zon en **smelt het**. Verwijder alle 3 de ijsbolletjes uit het spel en draai het hoorntje naar zijn Gesmolten zijde.

Opmerking: Ijsbolletjes die op deze manier worden verwijderd, zijn permanent gesmolten! Leg ze niet terug in hun bakjes.

- Als de zon over een **hoorntje met 0, 1 of 2 bolletjes** beweegt, **gebeurt er niets**.

Geef daarna de bestellingssteen door naar links.

Kind



Geweldig! Je dobbelde een kind.

Je mag aan het eerste kind in de rij 1 ijs hoorntje geven dat **minstens 1 bolletje** bevat. Draai de kinderkaart naar de zijde Proeven en leg het ijs hoorntje erbij. Als alle ijs hoorntjes nog leeg zijn, gebeurt er niets. Geef daarna de bestellingssteen door naar links.



Einde van het Spel

Het spel is afgelopen als:

- Alle kinderen 1 ijs hoorntje hebben ontvangen. Iedereen heeft verkoeling gevonden en snoept van een heerlijke traktatie. Jullie winnen het spel!

- OF**
- 2 ijs hoorntjes gesmolten zijn: de zon brandde harder dan je had verwacht, en je had niet genoeg ijs hoorntjes om alle kinderen te bedienen. Speel nog een spelletje!

Opmerking: in een eenvoudiger spel met 4 kinderkaarten eindigt het spel als alle 4 de kinderen 1 ijs hoorntje ontvangen hebben of als het derde ijs hoorntje smelt. De onderstaande scoretabel wordt in deze variant niet gebruikt.

Carla Caramel belooft je voor je hulp: jullie scoren 1 punt per ijsbolletje, plus 1 extra punt per hoorntje met 3 bolletjes. Raadpleeg de onderstaande tabel.

Opmerking: als je 2 hoorntjes laat smelten, is jullie score automatisch 0.

Eindscore

Tussen 0 en 4 punten.....

Je ontvangt de medaille 'ijslolly'!

Je zat de hele tijd te staren naar de zon aan de hemel, en daardoor smolten je laatste ijsbolletjes.

Tussen 5 en 10 punten.....

Je ontvangt de medaille 'krokant koekje'!

Niet iedereen ontving een ijsje met 3 bolletjes, maar je trotseerde de hitte en Carla Caramel waardeert je inspanningen.

Tussen 11 en 17 punten.....

Je ontvangt de medaille 'smeuïge karamel'!

Carla Caramel feliciteert je met je indrukwekkende ijs hoorntjes. Je bolletjes zagen er bij elk hoorntje beter uit. Binnenkort kun je je eigen kraam openen!

Tussen 18 en 20 punten.....

Je ontvangt de medaille 'meesterschepper'!

Carla Caramel is onder de indruk! Zelfs de blakende zon schrikte je niet af. Je scheppte sneller dan je schaduw!

Voorbeeld: Eline en Rob beëindigden hun spelletje. Ze deelden aan alle 5 de kinderen ijs hoorntjes uit, met in totaal 11 bolletjes. 2 van de hoorntjes bevatten 3 bolletjes. Ze scoorden in totaal 13 punten.

Om jullie score te verbeteren en een betere medaille te ontvangen, mag je je beurt overslaan als de dobbelsteen een kind vertoont. Op die manier kan je meer tijd nemen om indrukwekkende ijs hoorntjes te maken. Wees echter niet te hebberig: het risico moet het wachten waard zijn! De zon zal nog steeds bewegen, en als je te lang wacht, kan je ijsje zomaar smelten!

Dankwoord van het team



Een uitzonderlijk hete zomer in Salzburg inspireerde dit spel. Bedankt Luki, dat ik de airco in je kantoor mocht gebruiken om mijn gedachten af te koelen en bij elkaar te houden.

Het team van LOKI bedankt de studenten van Ludres en Heillecourt voor al hun romige creaties.

Colofon

Spelontwerp: Sara Zarian

Illustraties: Apolline Etienne

Projectmanagement: Chloé Dussutour

Grafisch Ontwerp: Cindy Roth, Lise Mougel

Vertaling en Proeflezing: Jo Lefebure en

Jesse Szekér voor Board Game Circus

Correctie: Humphrey Clerx

© 2022 LOKI - ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN