



Monsieur  
CARROUSEL



Regolamento p. 2



Reglas del  
juego p. 8



Spelregels p.14



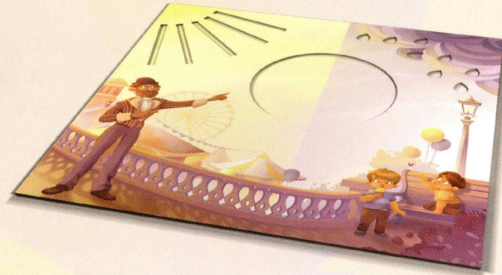
*Suikerspin, reuzenrad, ballonnen... de kermis is in volle gang. Er is echter één attractie waar de kinderen allemaal dol op zijn: de carroussel! Terwijl de kinderen bij de draaimolen staan te popelen, kijkt Meneer Carroussel bezorgd naar de hemel. Donkere wolken pakken zich samen voor de zon. Laten we hopen dat iedereen een ritje kan maken voordat het begint te regenen en de attractie noodgedwongen dicht moet.*

## INHOUD

14



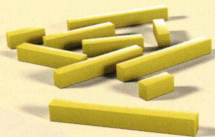
1 houten Carroussel



1 spelbord



6 Draaiwielen met verschillende moeilijkheidsgraden



10 houten fragmenten van Zonnestrallen



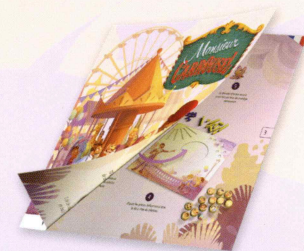
8 houten Regendruppels



1 meerkleurige houten Dobbelsteen



12 houten Kindfiches



1 Handleiding + 1 Flyer



# VOORBEREIDING

1

Je mag een volwassene vragen om je te helpen met de voorbereiding. Kies een Wiel met zitjes en monteer de Carrousel volgens de instructies op de flyer (of bekijk het filmpje door de QR-code op de achterzijde van deze handleiding te scannen).



2

Leg de Carrousel op het spelbord.

3

Leg de Regendruppels en de fragmenten van de Zonnestrallen naast het bord.

4

Leg ook de Kindfiches en de dobbelsteen naast het bord.

5

De speler die als laatste een ritje op een carrousel heeft gemaakt, mag beginnen.





## Voorstelling van de karakters

### Meneer Carrousel

Hij helpt je om lege zitjes op de Carrousel te vinden.

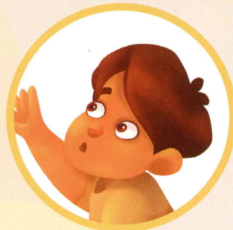


### De tweeling

Dit zijn de assistenten van Meneer Carrousel. Ze helpen je aan het eind van het spel indien nodig (zie p. 19).



Caspar



Arto

### De kinderen

Zij willen niets liever dan ritjes maken op de Carrousel!



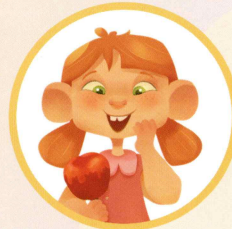
Luuk



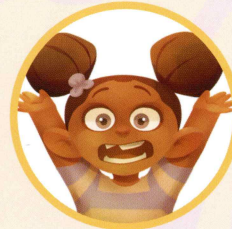
Eddy



Marjolein



Anne



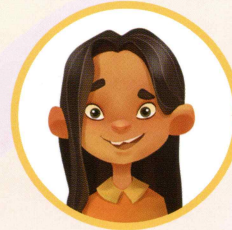
Zeliha



Roel



Herman



Claudi



Coen



Jessica



Dorien



Stefan



# DOEL VAN HET SPEL

Monsieur Carrousel is een coöperatief spel.

Jullie moeten samenwerken om alle kinderen op de Carrousel te krijgen voordat het begint te regenen!

# SPELVERLOOP

Het spel volgens de wijzers van de klok.

Je beurt bestaat uit 2 fasen, die je na elkaar afhandelt:

— Fase 1 —

**KINDFICHES  
LEGGEN**

— Fase 2 —

**WEERSVOORSPELLING**

— Fase 1 —

**KINDFICHES  
LEGGEN**

- » Tijdens je beurt werp je de dobbelsteen. De kleuren erop komen overeen met die op het Wiel van de Carrousel.
- » Kies een Kindfiche dat nog niet op de Carrousel ligt en leg het op een leeg zitje dat overeenkomt met de kleur op de dobbelsteen.
- » Ga naar Fase 2: Weersvoorspelling (p. 18)



Doe je best om het type zitje van de kinderen te onthouden (bv. leeuw). Deze informatie heb je later nodig (zie p. 17: "Als er al een Kindfiche op het zitje ligt").

## ? Wat als alle zitjes van de kleur op de dobbelsteen bezet zijn?

Als alle zitjes van de kleur op de dobbelsteen bezet zijn, draai dan aan het Wiel. Als de Carrousel stopt, kijk dan naar het zitje dat Meneer Carrousel aanwijst met zijn vinger:

**OPMERKING** als je niet zeker bent naar welk zitje Meneer Carrousel wijst, draai dan opnieuw aan het Wiel!

## » Als het zitje leeg is

Kies een Kindfiche en leg het op het zitje dat Meneer Carrousel aanwijst.



Ga nu naar Fase 2: Weersvoorspelling (p. 18)

## » Als er al een Kindfiche op het zitje ligt

Weet je nog op welk type zitje het kind zit (bv. leeuw)? Je mag de andere spelers om hulp vragen. Als je het denkt te weten, doe dan hardop een gok en kijk onder het Kindfiche. Leg nadat je hebt gekeken het Kindfiche weer op het zitje.

17



Als je juist hebt gegokt: bravo! Je mag een fragment van een Zonnestraal op het bord plaatsen. Zie p. 18 voor meer informatie over de plaatsing van Zonnestralen.



?



Als je verkeerd hebt gegokt: oeps! Je moet een Regendruppel op één van de overeenkomstige vakken op het spelbord plaatsen. Je beurt is nu voorbij.

*Tip: de spelers mogen korte verhaaltjes verzinnen om elkaar te helpen. Zo onthoud je makkelijker het type zitje op de Carrousel.*





» Zodra je een kind op een leeg zitje hebt geplaatst, draai je aan de Carrousel (hij moet minstens 1 volledig rondje maken). Verlies je kind niet uit het oog!

**!**  
Draai niet te hard aan de Carrousel, anders vliegen de fiches eraf!

Terwijl de Carrousel draait, mogen jullie allemaal samen dit liedje zingen:

🎵 "Carrousel, carrousel, draai maar, zeg!  
Zon, zon, zon, hou de regen weg!" 🎵

18

**? Hoe ziet het weer eruit als de Carrousel stopt?**

Rond de Carrousel zie je twee gebieden die tonen wat voor weer het is.

*Kijk naar het gebied waarin je kind zich bevindt als de Carrousel stopt.*

**OPMERKING**

Als je niet zeker bent over het gebied waarin je kind ligt, draai dan opnieuw aan de Carrousel!

**REGENGEBIED**

Ligt je kind in het regengebied? O nee! De wolken pakken samen. Leg een Regendruppel op een van de overeenkomstige vakken van het spelbord. Nu is de volgende speler aan de beurt.

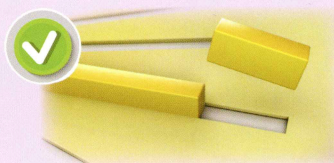
**ZONNEGEBIED**

Ligt je kind in het zonnegebied? Super! De zon schijnt! Kies een fragment van een Zonnestraal en plaats hem onmiddellijk op één van de overeenkomstige vakken van het spelbord. Nu is de volgende speler aan de beurt.

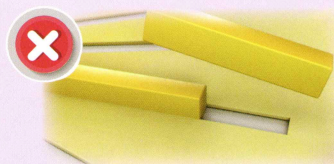
**!**  
Let op! Je moet een Zonnestraal volledig afwerken voordat je een nieuwe rij mag starten.

**Hoe vervuldig je een Zonnestraal op het spelbord?**

Nadat je een fragment van een Zonnestraal op het bord hebt gelegd, zijn er 2 mogelijkheden:



Het fragment voltooit de Zonnestraal. Goed gedaan! De zon verschijnt en je mag een Regendruppel van het spelbord verwijderen.



Het fragment voltooit de Zonnestraal niet omdat het te kort of te lang is. De zon schijnt niet hard genoeg om een Regendruppel te verwijderen. Leg het fragment weer in de voorraad.

In beide gevallen is je beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

**OPMERKING**

Als alle Zonnestralen voltooid zijn, gebeurt er niets als een kind in het zonnegebied stopt. De zon staat al hoog aan de hemel.





## Hulp van de tweeling

Als je nog maar 1 Kindfiche op de Carrousel moet plaatsen, mag je de tweeling Caspar en Arto om hulp vragen.

Als de kleur van de dobbelsteen de eerste keer niet overeenkomt met de kleur van een leeg zitje, mag je de dobbelsteen nog een keer werpen.

» Als de dobbelsteen de kleur van een leeg zitje vertoont: hoera! Je mag het laatste Kindfiche plaatsen!

» Is dit niet het geval, draai dan aan de Carrousel en kijk welk zitje Meneer Carrousel aanwijst, net als in het onderdeel "Wat als alle zitjes van de kleur op de dobbelsteen bezet zijn?" (p. 17).

## EINDE VAN HET SPEL



Het spel kan op 2 manieren eindigen:

- » Als alle kinderen op de Carrousel zitten en het regengebied niet voltooid is: **proficiat! De kinderen hadden dolle pret en jullie winnen het spel!**
- » Als aan het einde van de beurt van een speler alle Regendruppels op het spelbord zijn geplaatst en er nog lege zitjes op de Carrousel zijn, **dan begint het te regenen en moet de attractie sluiten. Jullie hebben het spel verloren.**

## HET TEAM

### Auteur

Sara Zarian

### Illustrator

Apolline Etienne

### Projectleider

Aurélie Raphaël

### Grafisch Ontwerper

Allison Machepy

### Proeflezer

Xavier Taverne

### Nederlandse Vertaling

Stefan Meeuwsen

## Dankwoord van de auteur en het team

*Ik wil dit spel graag opdragen aan mijn familie. Bedankt aan iedereen die dit spel mogelijk maakte: in het bijzonder Costán, Roberto en Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire en alle playtesters. Bedankt Aurélie voor je enthousiasme en geduld.*

*Het team van LOKI wil graag de studenten en de leerkrachten van Ludres en Heillecourt bedanken, die ons hun waardevolle feedback en indrukken over het spel gaven.*