

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr


09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



 Règles du jeu.....p.1

 Rules.....p.5

 Spielregel.....p.9

Carla Caramel™

Qu'il fait chaud aujourd'hui dans les allées de la fête foraine ! Tellement chaud que les enfants font la queue devant le stand de glaces de Carla Caramel. Et justement, Carla a besoin de vous !

Ensemble, aidez-la à distribuer ses succulentes glaces à tous les enfants. Il serait trop dommage de les laisser fondre !



Matériel



1 Stand de glace en deux parties : la base avec les bacs de glaces et l'arrière avec le auvent



5 cartes Enfant (face Attente/Dégustation*)



24 Boules de glace
(6 Boules de chaque parfum : vanille, caramel, fraise, pistache)



6 Cornets de glace
(face Cornet/Fondu)



1 dé Glacier



1 Soleil



1 Pièce de monnaie



Mise en place



- 1 Montez le Stand de glaces et posez-le au milieu de la table, bien visible de tous.
- 2 Disposez les Boules de glace dans leurs bacs respectifs en suivant les couleurs. Placez la Pièce de monnaie à côté du Stand.
- 3 Placez les 5 cartes Enfant, face Attente visible, en ligne à côté du Stand. Il s'agit de la file d'attente.
Conseil : pour des parties plus simples, vous pouvez n'en poser que 4.
- 4 Montez le Soleil sur son socle, puis placez-le sur la première case à gauche sur le auvent.
- 5 Placez ensuite 1 Cornet de glace en face de chaque emplacement, devant le Stand, comme sur l'illustration.
- 6 Le dernier joueur à avoir mangé une glace récupère le dé Glacier. Il sera le premier joueur.

But du jeu

Carla Caramel est un jeu coopératif.

Aidez la marchande de glaces à satisfaire les enfants qui font la queue devant son Stand. Pour cela, distribuez 1 Cornet de glace à chacun d'eux ! Mais attention à ce que le Soleil ne fasse pas fondre vos précieuses créations !



Déroulement de la partie

Le jeu se déroule en une succession de tours jusqu'à ce que tous les Enfants aient reçu 1 glace, ou que le Soleil n'en ait fait fondre 2.

Chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, lancez le dé Glacier et effectuez l'action associée :

Faces Parfum



Super ! Tu as obtenu une de ces 4 faces Parfum. Les couleurs du dé représentent les parfums suivants : vanille, caramel, fraise et pistache.

Prends dans le bac correspondant au résultat du dé 1 Boule de glace, puis place-la dans le Cornet de glace de ton choix, en respectant les règles suivantes :



Dans un même Cornet de glace, tous les parfums doivent être différents.



Un Cornet de glace peut accueillir jusqu'à 3 Boules de glace maximum.

Nous te conseillons de placer les Boules de glace du bas vers le haut.

Passes maintenant le dé Glacier à ton voisin de gauche.

La Pièce de monnaie



Si le dé désigne un Parfum déjà utilisé dans tous les Cornets de glace ou que tous les Cornets de glace sont déjà pleins, ne prends pas de Boule de glace de cette couleur dans le Stand. Carla Caramel te donne à la place une Pièce de monnaie : lance-la en l'air et regarde de quel côté elle retombe. Si c'est la face Soleil, applique l'action Face Soleil. Si c'est la face Enfant, applique l'action Face Enfant.

Face Soleil



Aïe... Tu as obtenu la face Soleil.

Déplace le Soleil d'une case vers la droite, sur le auvent. S'il se trouve déjà sur la case la plus à droite, déplace-le sur la case tout à gauche à la place. Le Soleil se déplace au-dessus de tous les emplacements, même s'ils sont vides ou occupés par un Cornet de glace fondu.



Que se passe-t-il quand le Soleil arrive au-dessus d'un Cornet de glace ?

- Si le Soleil arrive au-dessus d'un **Cornet de glace avec 3 Boules** de glace, alors la glace est au soleil depuis trop longtemps, et **elle fond**. Retire du jeu les 3 Boules de glace qui sont dedans, puis retourne le Cornet de glace, face Fondu visible.

Note : les Boules de glace retirées sont définitivement fondues ! Elles ne retournent pas dans leurs bacs.

- Si le Soleil arrive au-dessus d'un **Cornet de glace avec 0, 1 ou 2 Boules de glace**, rien ne se passe.

Passes maintenant le dé Glacier à ton voisin de gauche.

Face Enfant



Chouette ! Tu as obtenu la face Enfant.

Tu peux distribuer 1 Cornet de glace avec au **moins 1 Boule de glace** au premier Enfant de la file. Retourne la carte Enfant, face Dégustation, et donne-lui son Cornet de glace.

Si tous les Cornets de glace sont encore vides, il ne se passe rien. Passe ensuite le dé Glacier à ton voisin de gauche.



Fin de la partie

La partie s'arrête soit :

- lorsque tous les Enfants ont reçu 1 Cornet de glace : vous gagnez alors toute la partie !
- OU**
- lorsque 2 Cornets de glace ont fondu : le Soleil brille plus fort que prévu et vous n'avez plus suffisamment de Cornets de glace pour satisfaire tous les Enfants. Rejouez une partie !

Note : pour les parties plus simples avec 4 Enfants, la partie s'arrête lorsque les 4 Enfants ont reçu 1 Cornet de glace ou que le troisième Cornet de glace a fondu. La section Score ci-dessous ne s'applique pas pour cette configuration.

Pour découvrir la récompense que vous offre Carla Caramel pour l'avoir aidée, comptez 1 point par Boule de glace distribuée et 1 point supplémentaire par Cornet de glace de 3 Boules. Référez-vous à la section suivante.

Note : si vous avez laissé fondre 2 Cornets de glace, votre score est automatiquement de 0.

Score

Vous avez entre 0 et 4 points.....

Vous recevez la médaille «**glace à l'eau**» ! Vous n'avez pas fait attention au beau soleil dans le ciel, qui a malheureusement fait fondre vos dernières glaces.

Vous avez entre 5 et 10 points.....

Vous recevez la médaille «**biscuit croquant**». Tout le monde n'a pas pu recevoir de glace à 3 boules, mais vous avez bien réagi face au soleil et Carla Caramel a remarqué vos efforts.

Vous avez entre 11 et 17 points.....

Vous recevez la médaille «**tout caramel**». Carla Caramel vous félicite, vos glaces sont magnifiques. Vous vous améliorez de jour en jour. Bientôt vous pourrez ouvrir votre propre stand de glaces.

Vous avez entre 18 et 20 points.....

Vous recevez la médaille «**crème des glaciers**». Carla Caramel est impressionnée. Et ce n'est pas ce soleil flamboyant qui aurait pu vous faire peur. On dit même que vous créez des glaces plus vite que votre ombre.

Exemple : Lola et Romain ont fini leur partie, ils ont distribué tous les Cornets de glace avec un total de 11 Boules de glace, dont 2 Cornets de glace à 3 Boules. Ils marquent alors 13 points.

Pour améliorer votre score et obtenir une médaille plus prestigieuse, n'hésitez pas à passer votre tour lorsque le dé indique la face Enfant. Ainsi, vous aurez davantage de temps pour constituer des Cornets de glace plus sophistiqués. Mais ne soyez pas trop gourmands, demandez-vous bien si cela en vaut la peine ! Le Soleil avance, et si vous attendez trop longtemps, les glaces risquent de fondre !

Les mots de l'autrice et de l'équipe



C'est un été particulièrement chaud à Salzbourg qui m'a donné l'idée de ce jeu. Merci Luki de m'avoir laissée utiliser ton bureau climatisé pour garder les idées claires.

L'équipe LOKI remercie les écoliers de Ludres et d'Heillecourt pour toutes leurs créations de glaces.

Crédits

Autrice : Sara Zarian
Illustratrice : Apolline Etienne
Cheffe de projet : Chloé Dussoutour
Graphistes : Cindy Roth, Lise Mougel
Rellecteurs : Maëva Debieu, Xavier Taverne, Aurélie Raphaël

© 2022 LOKI - TOUS DROITS RÉSERVÉS

Carla Caramel™

It's a sweltering day at the fairgrounds! It's so hot that kids are lined up at Carla Caramel's ice cream stand. You showed up just in time to help Carla with the line!

Together, help her quickly serve delicious ice cream cones to all the kids.

It'd be a shame if they melt before the kids enjoy them!



Contents



1 Ice Cream Stand
in two pieces:
The base with trays of ice
cream and the backdrop
with the canopy



5 Kid cards (Waiting/Tasting* sides)



24 Ice Cream Scoops
(6 scoops of each flavor: vanilla, caramel, strawberry, pistachio)



6 Ice Cream Cones
(Fresh/Melted sides)



1 Order die



1 Sun



1 Coin





Setup



- 1 Build the Ice Cream Stand and put it in the middle of the table where everyone can see it.
- 2 Put the Scoops in their matching trays according to color. Put the Coin near the Stand.
- 3 Place the 5 Kid cards, Waiting side up, in a line near the Stand.
Suggestion: For an easier game, only use 4 cards.
- 4 Put the Sun in its stand, then put it on the left-most space on the canopy.
- 5 Place 1 Cone along each space in front of the Stand, as shown in the picture.
- 6 The player who had ice cream most recently takes the Order die. They will be the first player.



Goal of the game

Carla Caramel is a cooperative game.

Help the ice cream vendor satisfy the kids lining up in front of her Stand. To do this, give 1 Ice Cream Cone to each of them! But make sure the Sun doesn't melt your delicious creations!



Gameplay

The game plays over a series of turns until every Kid has 1 Ice Cream Cone or until the Sun melts 2 Cones.

Taking turns going clockwise, each player will roll the Order die and take the action showing on the die:

Flavor



Great! You rolled one of these 4 Flavors. The colors on the die represent the following flavors: vanilla, caramel, strawberry and pistachio.



Take 1 Scoop from the tray that matches the flavor you rolled and place it on the Ice Cream Cone of your choice, by following these rules:



On each individual Ice Cream Cone, every Scoop must be a different flavor.



Each Ice Cream Cone can only fit 3 Scoops maximum.

Note: We recommend placing the Scoops from bottom to top.

Then pass the Order die to the player to your left.

Flipping the Coin



Sun side



Kid side

If the die shows a Flavor that is already on all of the Ice Cream Cones or if all the Cones are already full, do not take a Scoop of that color from the Stand. Carla Caramel lets you flip the Coin instead: flip it up in the air and see which side it lands on. If it's the Sun side, take the Sun action. If it's the Kid side, take the Kid action.

Sun



Oh no! You rolled the Sun side.

Move the Sun one space to the right on the canopy. If it is already on the right-most space, move it all the way to the left instead. The Sun moves one space at a time, even if it's empty or occupied by a melted Cone.



What happens when the Sun moves over an Ice Cream Cone?

- If the Sun moves over a **Cone with 3 Scoops**, the ice cream has been in the sun too long and **it melts**. Remove all 3 Ice Cream Scoops from the game, then flip over the Cone so that its Melted side is visible.

Note: Ice Cream Scoops removed this way are permanently melted! Do not put them back in their trays.

- If the Sun moves over a **Cone with 0, 1, or 2 Scoops, nothing happens**.

Then pass the Order die to the player to your left.

Kid



Awesome! You rolled the Kid side.

You may give 1 Ice Cream Cone that has **at least 1 Scoop** to the first Kid in line. Flip the Kid card to the Tasting side and give them their Ice Cream Cone.

If all the Ice Cream Cones are still empty, nothing happens. Pass the Order die to the player to your left.



End of the game

The game ends when:

- Every Kid in line has received 1 Ice Cream Cone: everyone is enjoying their tasty treats while cooling off from the heat. You win the game!
- OR**
- 2 Ice Cream Cones have melted: the Sun was hotter than planned and you didn't have enough Ice Cream Cones to satisfy all the Kids. Try again!

Note: for easier games with 4 Kid cards, the game ends when all 4 Kids have received an Ice Cream Cone or when the third Ice Cream Cone melts. The Score chart below is not used in this version of the game.

To find out which reward Carla Caramel gives you in exchange for your help, count 1 point per Ice Cream Scoop, plus 1 extra point for each Cone with 3 Scoops. Then find your score below.

Note: if you let 2 Cones melt, your score is automatically 0.

Final Score

Between 0 and 4 points.....

You earn the “**popsicle**” medal!
You spent the whole time looking at the sun shining in the sky, which ended up melting your last scoops of ice cream.

Between 5 and 10 points.....

You earn the “**crispy cookie**” medal!
Not everyone received a full 3 scoops, but you reacted well to the heat and Carla Caramel noticed your efforts.

Between 11 and 17 points.....

You earn the “**creamy caramel**” medal!
Carla Caramel compliments your amazing ice cream cones. Your scoops got better and better with each cone. Soon you'll be able to open your own stand!

Between 18 and 20 points.....

You earn the “**master scooper**” medal!
Carla Caramel is impressed! Not even the smoldering sun could scare you. Some say you scooped faster than your own shadow!

Example: Lola and Roman finished their game. They gave Ice Cream Cones to all 5 Kids, with a total of 11 Scoops, and 2 Cones had all 3 Scoops. They earned 13 points total.

To improve your score and earn a better medal, feel free to pass your turn when the die shows the Kid side. This way, you can spend more time building impressive Ice Cream Cones. But don't be too greedy: make sure the risk is worth the wait! The Sun will soon move, and if you wait too long, your ice cream might melt!

Special thanks from the team



An especially hot summer in Salzburg inspired this game. Thanks Luki for letting me use the A/C in your office to keep my thoughts cool and collected.

The LOKI team thanks the students in Ludres and Hellecourt for all of their ice cream creations.

Credits

Designer: Sara Zarian
Illustrator: Apolline Etienne
Project Manager: Chloé Dussoutour
Graphic Designers: Cindy Roth, Lise Mougel
Translator: Danni Loe
Proofreader: William Niebling

© 2022 LOKI - ALL RIGHTS RESERVED



Carla Caramel™

Heute ist es ganz schön heiß auf dem Jahrmarkt! So heiß, dass viele Kinder vor dem Eisstand von Carla Caramel Schlange stehen. Carla braucht eure Hilfe!

Verteilt Carlas köstliche Eiscreme schnell an alle Kinder in der Warteschlange. Es wäre schade, wenn das Eis in der Sonne schmilzt!



Inhalt



1 Eisstand in zwei Teilen:
Boden: Auslage für die Eisbehälter
Aufsteller: Hintergrund mit Eisverkäuferin und Vordach



5 Kinderkarten beidseitig bedruckt: (warten/essen*)



24 Eiskugeln
jeweils 6 in folgenden Geschmacksrichtungen: Vanille, Karamell, Erdbeere, Pistazie



6 Eistüten beidseitig bedruckt
(intakt/geschmolzen)



1 Bestellwürfel



1 Sonne



1 Münze



Spielaufbau



- 1 Baut den Eisstand auf und stellt ihn, gut für alle sichtbar, in die Mitte des Tisches.
- 2 Legt die Eiskugeln sortiert nach Farbe in die entsprechenden Fächer. Legt die Münze neben den Stand.
- 3 Legt die 5 Kinderkarten mit der Warteseite nach oben in einer Reihe neben dem Eisstand aus.
Tipp: Wollt ihr das Spiel einfacher machen, verwendet nur 4 Kinderkarten.
- 4 Fixiert die Sonne in ihren Standfuß und stellt sie dann auf das äußerste linke Feld des Vordachs.
- 5 Legt dann, wie in der Abbildung gezeigt, je 1 Eistüte auf jedes Feld vor dem Eisstand.
- 6 Wer zuletzt ein Eis gegessen hat, nimmt den Bestellwürfel und darf beginnen.



Ziel des Spiels

Carla Caramel ist ein kooperatives Spiel.

Helft der Eisverkäuferin, allen Kindern in der Warteschlange Eis zu servieren. Verteilt dazu an jedes Kind 1 Eiswaffe! Aber passt auf, dass eure köstlichen Kreationen nicht in der Sonne schmelzen!



Spielablauf

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt bis entweder alle wartenden Kinder 1 Eiswaffel erhalten haben oder bis die Sonne 2 Eiswaffeln geschmolzen hat.

Im Uhrzeigersinn würfelt jeder Spieler abwechselnd mit dem Bestellwürfel und führt die angezeigte Aktion aus:

Eissorte



Großartig! Du hast eine von den 4 Eissorten gewürfelt. Die Farben auf dem Würfel stehen für die folgenden Geschmacksrichtungen: Vanille, Karamell, Erdbeere und Pistazie.

Nimm eine Eiskugel aus dem Fach, das der gewürfelten Farbe entspricht, und lege sie in eine Eiswaffel deiner Wahl. Folgende Regeln müssen befolgt werden:



In keiner Eiswaffel dürfen zwei Kugeln der gleichen Eissorte sein.



In jede Eiswaffel passen maximal 3 Kugeln.

Aufgepasst: Es ist einfacher, wenn du die Kugeln von unten nach oben platzierst.

Gib den Bestellwürfel an den Spieler zu deiner Linken weiter.

Die Münze werfen



Wenn der Würfel eine Eissorte anzeigt, die bereits in allen Eiswaffeln enthalten ist, oder wenn alle Waffeln bereits voll sind, darfst du keine Kugel in dieser Farbe vom Stand nehmen. Carla Caramel gibt dir stattdessen die Münze: Werf sie in die Luft und schau, auf welcher Seite sie landet. Wenn es die Sonnenseite ist, musst du die Sonnen-Aktion ausführen. Wenn es die Kinderseite ist, führe die Kind-Aktion aus.

Sonne



Oh nein, du hast die Sonnenseite gewürfelt.

Schiebe die Sonne auf dem Vordach ein Feld nach rechts. Befindet sie sich bereits auf dem ganz rechten Feld, kommt sie wieder ganz nach links. Die Sonne bewegt sich über jedes Feld, auch wenn das dazugehörige Feld unten am Stand leer oder von einer geschmolzenen Eiswaffel besetzt ist.



Was passiert, wenn sich die Sonne über eine Eiswaffel bewegt?

- Wenn die Sonne über eine Eiswaffel mit **3 Kugeln** wandert, war das Eis zu lange in der Sonne und **schmilzt**. Entferne alle 3 Eiskugeln aus dem Spiel und drehe die Eistüte um, sodass die geschmolzene Seite oben liegt.

Achtung: Auf diese Weise entfernte Eiskugeln sind dauerhaft geschmolzen! Lege sie nicht zurück in ihre Eisfächer.

- Wenn sich die Sonne über **eine Eistüte mit 0, 1 oder 2 Kugeln bewegt**, passiert nichts.

Gib dann den Bestellwürfel an den Spieler zu deiner Linken weiter.

Kind



Super! Du hast die Kinderseite gewürfelt.

Du kannst 1 Eiswaffel mit mindestens 1 Kugel an das erste Kind in der Schlange geben. Drehe die Kinderkarte auf die Essenseite und gib ihm die Eiswaffel.

Wenn alle Eiswaffeln noch leer sind, passiert nichts. Gib den Bestellwürfel an den Spieler zu deiner Linken weiter.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn:

- alle Kinder 1 Eiswaffel erhalten haben. Alle können ihr Eis genießen und sich von der Hitze abkühlen. Ihr habt das Spiel gewonnen!
- ODER** • 2 Eistüten geschmolzen sind. Die Sonne war heißer als erwartet. Es gibt nicht genug Eiswaffeln, um alle Kinder zufriedenzustellen. Spielt noch einmal!

Hinweis: Bei der einfacheren Version mit 4 Kinderkarten endet das Spiel, wenn alle 4 Kinder 1 Eiswaffel erhalten haben oder wenn die dritte Eistüte geschmolzen ist. Die Punktetabelle unten wird bei dieser Spielevariante nicht verwendet.

Carla Caramel belohnt euch für eure Hilfe. Ihr bekommt einen Punkt pro Eiskugel, plus einen Extrapunkt pro Eiswaffel mit drei Kugeln. Siehe dazu den nächsten Abschnitt.

Hinweis: Wenn 2 Eiswaffeln geschmolzen sind, ist dein Punktestand leider automatisch 0.

Punktetabelle

Zwischen 0 und 4 Punkten.....

Ihr habt euch die „Eis am Stiel“-Medaille verdient! Ihr habt die ganze Zeit in die Sonne geschaut, was dazu geführt hat, dass leider auch eure letzte Kugel Eis geschmolzen ist.

Zwischen 5 und 10 Punkten.....

Ihr bekommt die „Knusperkeks“-Medaille! Nicht jedes wartende Kind hat 3 Eiskugeln bekommen, aber ihr habt gut in der Hitze gearbeitet, und Carla Caramel war sehr zufrieden mit euch.

Zwischen 11 und 17 Punkten.....

Ihr erhaltet die „Vollkaramell“-Medaille! Carla Caramel gratuliert euch zu euren tollen Eiswaffeln. Ihr werdet von Eiswaffel zu Eiswaffel besser. Bald werdet ihr euren eigenen Eisstand eröffnen können!

Zwischen 18 und 20 Punkten.....

Ihr erhaltet die Medaille „Eiswaffelmeister“! Carla Caramel ist beeindruckt! Nicht einmal die glühende Sonne konnte euch abschrecken. Es wird behauptet, dass ihr schneller Eis machen könnt als euer eigener Schatten!

Beispiel: Lola und Roman haben ihr Spiel beendet. Sie haben allen 5 Kindern Eiswaffeln gegeben, mit insgesamt 11 Kugeln, davon 2 Eiswaffeln mit allen 3 Kugeln. Sie haben insgesamt 13 Punkte erreicht.

Um eure Punktzahl zu verbessern und eine noch kostbarere Medaille zu erhalten, könnt ihr auf einen Spielzug verzichten, wenn der Bestellwürfel die Kinderseite zeigt. Auf diese Weise habt ihr mehr Zeit, größere Eistüten zu kreieren. Aber Vorsicht, seid nicht zu übermütig!

Denn ihr müsst abwägen, ob es das Risiko zu warten wert ist. Die Sonne rückt näher, und wenn ihr zu lange wartet, könnte sie euer Eis schmelzen.

Danksagungen



Ein besonders heißer Sommer in Salzburg hat mich zu diesem Spiel inspiriert. Danke Luki, dass ich dein kühles Büro benutzen durfte, um meine Gedanken frisch und fokussiert zu halten.

Das LOKI-Team bedankt sich bei den Schülerinnen und Schülern in Ludres und Heillecour für all ihre Eiskreationen.

Impressum

Autorin: Sara Zarian
Illustratorin: Apolline Etienne
Projektleiterin: Chloé Dussoutour
Grafikdesigner: Cindy Roth, Lise Mougel
Übersetzerin: Anja Dreier Brückner

© 2022 LOKI - ALLE RECHTE VORBEHALTEN