

# Карли Карамель

Сьогодні на ярмарку дуже жаркий день! На вулиці так спекотно, що всі діти вишикувалися в чергу до ятки з морозивом Карли Карамелі. Ви прийшли якраз вчасно, щоб допомогти Карлі з чергою!

Гуртом допоможіть їй роздати смачне морозиво дітям. Буде шкода, якщо ласощі розтануть до того, як дітлахи зможуть їх скуштувати!



## Компоненти гри



1 Ятка з морозивом із двох частин: основа з лотками для морозива та тло з навісом



5 карт Дітей (зі сторонами Очікування/Дегустація\*)



24 Кульки морозива  
(6 кульок кожного смаку: ванільне, карамельне, полуничне, фісташкове)



6 Ріжків для морозива  
(зі сторонами Свіже/Піддале)



1 кубик Замовлення



1 Сонце



1 Монета



## Підготовка до гри



- 1** Складіть Ятку з коробки й поставте її посеред столу, щоб усі могли її бачити.
- 2** Розкладіть Кульки морозива за кольором у відповідні лотки. Покладіть Монету біля Ятки.
- 3** Покладіть 5 карт Дітей (сторonoю Очікування ввeрх) у лінію біля Ятки.  
**Порада:** Для простішої гри використовуйте лише 4 карти.
- 4** Поставте Сонце на підставку, потім поставте Сонце на навіс, на першу комірку зліва.
- 5** Розкладіть Ріжки вздовж Ятки, 1 Ріжок біля морозива, як показано на малюнку.
- 6** Той, хто останнім їв морозиво, стає першим гравцем. Він або вона бере кубик Замовлення.

## Мета гри

*«Карла Карамель» – це кооперативна гра.*

Допоможіть продавчині морозива впоратися із чергою, що утворилася біля її ятки. Для цього роздайте по ріжку з морозивом кожному з дітлахів! Але слідкуйте, щоб Сонце не розтопило всі ласощі!



## Льодяг

Гра триває впродовж серії ходів, доки кожна Дитина не отримає 1 Ріжок з морозивом або доки Сонце не розтопить 2 Ріжка.

По черзі за годинниковою стрілкою, усі гравці кидають кубик Замовлення і виконують дію, що випала на кубуку:

### Смак



Чудово! На кубуку випав один із 4 Смаків. Кольори на кубуку відповідають смакам морозива: ванільне, карамельне, полуничне чи фісташкове.

Візьміть 1 Кульку з лотка, що відповідає смаку, який випав на кубуку, і покладіть її на Ріжок на ваш вибір, дотримуючись цих правил:



На кожному з Ріжків кожна Кулька морозива має бути іншого смаку.

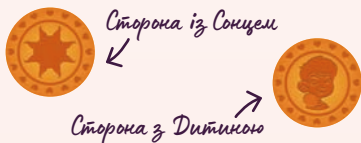


На кожен із Ріжків можна покласти максимум 3 Кульки.

**Примітка:** Ми рекомендуємо розміщувати Кульки низу вгору.

Після цього передайте кубик Замовлення гравцеві ліворуч від вас.

### Підкидання Монети



Якщо на кубуку випав Смак, який є на всіх Ріжках, або якщо всі Ріжки заповнені, не беріть Кульку цього кольору з лотка. Натомість Карла дає вам можливість підкинути Монету: підкиньте її в повітря і подивіться, якою стороною вгору вона впаде. Якщо це сторона із Сонцем, виконайте дію «Сонце». Якщо це сторона з Дитиною, виконайте дію «Дитина».

### Сонце



О, ні! На кубуку випало Сонце.

Посуньте Сонце на одну комірку праворуч по навісу. Якщо воно вже стоїть на останній комірці справа, перемістіть його на першу комірку зліва. Сонце завжди пересувається на одну комірку за раз, навіть якщо комірка порожня або зайнята підталим Ріжком.



Що відбувається, коли Сонце пересувається на комірку над Ріжком із морозивом?

- Якщо Сонце опиняється на комірці над Ріжком із 3 Кульками, то Морозиво задовго перебувало на сонці й **тане**. Приберіть з гри всі 3 Кульки, потім переверніть Ріжок на підталу сторону.

**Примітка:** Кульки морозива, прибрані в такий спосіб, тануть назавжди! Не повертайте їх у лотки.

- Якщо Сонце опиняється на комірці над Ріжком із 0, 1 або 2 Кульками, нічого не відбувається.

Після цього передайте кубик Замовлення гравцеві ліворуч від вас.

### Дитина



Чудово! На кубуку випала Дитина.

Ви можете віддати 1 Ріжок, який містить **принаймні 1 Кульку морозива**, першій Дитині в черзі. Переверніть картку Дитини на сторону Дегустації й дайте їй Ріжок із морозивом.

Якщо всі Ріжки досі порожні, нічого не відбувається. Передайте кубик Замовлення гравцеві ліворуч від вас.



## Кінець гри

Гра закінчується, коли:

- Кожна Дитина в черзі отримала 1 Ріжок із морозивом: усі насолоджуються ласощами, охолоджуючись від спеки. Ви перемогли!
- АБО**
- 2 Ріжки з морозивом розтанули: Сонце було занадто палючим і у вас не вистачило морозива, щоби пригостити всіх дітлахів. Спробуйте ще раз!

**Примітка:** у простішому варіанті гри із 4 картками Дітей гра закінчується, якщо всі 4 Дитини отримали по Ріжку з морозивом або якщо розтанув третій Ріжок. Таблиця переможних очок, наведена нижче, не використовується в цьому варіанті гри.

Щоб дізнатися, яку винагороду Карла Карамель підготувала для вас, додайте 1 очко за кожну розміщену Кульку морозива та 1 додаткове очко за кожен Ріжок із 3 Кульками. Після цього знайдіть свій результат в таблиці нижче.

**Примітка:** якщо в грі розтануло 2 Ріжка, ваш результат автоматично дорівнює 0.

### Переможні очки

*Віг 0 до 4 очок .....*

Ви отримуєте медаль «**Льодяник**»!

Ви весь час роздивлялися сонце, що сяяло в небі, яке зрештою розтопило майже все морозиво.

*Віг 5 до 10 очок .....*

Ви отримуєте медаль «**Хрустке Печивко**»!

Не всі отримали Ріжки з 3 Кульками морозива, але ви вчасно реагували на спеку й Карла помітила ваші старання.

*Віг 11 до 17 очок.....*

Ви отримуєте медаль «**Вершкова Карамель**»!

Карла Карамель хвалить ваші дивовижні Ріжки з морозивом. З кожною спробою ваші Кульки морозива виходили все краще і краще. Скоро ви зможете відкрити власну ятку!

*Віг 18 до 20 очок.....*

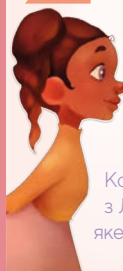
Ви отримуєте медаль «**Майстер Морозива**»!

Карла Карамель вражена! Навіть пекуче сонце не змогло вас налякати. Деякі кажуть, що ви набирали морозиво швидше, ніж ваша тінь!

**Приклад:** Лола й Роман закінчили гру. Вони роздали Ріжки з Морозивом усім 5 Дітям, загалом у Ріжках було 11 Кульок Морозива, а у 2 Ріжках були 3 Кульки. Разом вони заробили 13 очок.

Щоби покращити свій результат і здобути кращу медаль, ви можете пропускати свій хід, коли на кубики випадає Дитина. Так ви зможете витратити більше часу на створення вражаючих Ріжків із морозивом. Але не будьте надто жадібними: переконайтеся, що ризик вартий очікування! Сонце не зупиняється і, якщо ви чекатимете надто довго, ваше морозиво може розтанути!

### Особлива подяка від команди



Особливо спекотне літо в Зальцбурзі надихнуло нас на цю гру. Дякую Луці, що дозволив користуватися кондиціонером у своєму офісі!

Команда LOKI дякує студентам з Людру та Еекуру за морозиво, яке вони приготували для нас.

### Над грою працювали

Дизайн: Сара Зар'ян  
Ілюстрації: Аполін Етьєн  
Керівниця проєкту: Хлої Дюссурт  
Графічний дизайн: Сінді Рот,  
Ліза Мугель

Українська локалізація:  
Ігрова Майстерня

Керівники проєкту: Ігор Загребін  
та Михайло Мокляк  
Редагування: Яна Мокляк  
Переклад: Дарина Сауленко  
Дизайн і верстка:  
Вікторія Погоріла та Інна Погоріла

© 2022 LOKI -  
УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО