



Spelmateriaal

- Een spelregel
- 16 hoorntjes
(4 groene, 4 roze, 4 gele, 4 blauwe)
- 12 bollen (4 groene, 4 roze, 4 gele)
- 54 creatiekaarten

Inleiding

Wat een mooie zonnige dag!

Je verkoopt ijsjes en je creaties zijn zo origineel en verfrissend dat er voor je kraam een aanhoudende lange wachtrij staat! Wees de snelste om je klanten te bevredigen en je ijskraam zal het welverdiende succes kennen.

Doel van het spel

Wees de snelste om te reageren op bestellingen van de klanten, door de ijsjes samen te stellen die op de creatiekaarten afgebeeld staan.

Vorbereiding

Elke speler neemt 4 hoorntjes van verschillende kleuren en plaatst ze naast elkaar voor zich. Dan neemt iedereen één bol van elke kleur en plaatst die op het hoorntje waarvan de kleur dezelfde is.

Alleen het blauwe hoorntje heeft geen bol!

Een eerste speler wordt aangeduid om met het spel te beginnen.

De eerste speler neemt en mengt de creatiekaarten en legt ze in een



beginpositie

stapel in het midden van de tafel, met zichtbare zijde onderaan.

Bepaal in het begin van het spel op welke wijze de spelrondes elkaar opvolgen, en pas dat dan toe tussen de verschillende spelrondes. U kunt kiezen tussen:

- ofwel de hoorntjes en de ijsbollen terug in de beginpositie te plaatsen (met overeenstemmende kleuren)
- ofwel de verschillende elementen laten zoals aan het einde van de laatste spelronde.

Begin dan met de eerste spelronde.

Spelverloop

De eerste speler draait de bovenste kaart om en legt ze in het midden van de tafel zodat ze voor iedereen zichtbaar is.

Alle spelers moeten de creatie op de kaart verwezenlijken door de ijsbollen van het ene hoorntje naar het andere te verplaatsen zonder ze te laten vallen.

Belangrijk:

Als een ijsbol valt, moet je die

recupereren ZONDER HEM MET DE HANDEN AAN TE RAKEN, met behulp van 2 hoorntjes.

De eerste die de creatie gerealiseerd heeft, steekt zijn handen omhoog en roept «Go Go Gelato!».

Als het resultaat goed is, behaalt deze speler de kaart.

Als het resultaat niet goed is, wordt de speler uitgesloten voor deze spelronde en spelen de anderen verder totdat een speler de juiste creatie verwezenlijkt.



Start een nieuwe spelronde met respect voor de afgesproken overgang tussen de spelrondes.



Einde van het spel

De eerste speler die 5 kaarten heeft behaald, is de grote winnaar.



Roberto Fraga



Stephane Escapa

© 2017 Blue Orange. Go Go Gelato! en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgegeven en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgegeven in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



Matériel de jeu

- Une règle du jeu
- 16 cônes
(4 verts, 4 roses, 4 jaunes, 4 bleus)
- 12 boules (4 vertes, 4 roses, 4 jaunes)
- 54 cartes Objectif

Introduction

Quelle belle journée ensoleillée!

Vous êtes vendeurs de glace et vos compositions sont tellement originales et rafraîchissantes que la file d'attente ne désemplit pas!

Soyez plus rapide que les autres joueurs pour réaliser les commandes de vos clients et votre stand de glace connaîtra un succès mérité.

But du jeu

Être le plus rapide à répondre aux commandes des clients, en composant les glaces présentes sur les cartes objectifs.

Préparation

Chaque joueur prend 4 cônes de couleur différente et les pose devant lui côte à côte. Puis chacun prend 1 boule de chaque couleur et les place sur les cônes en faisant correspondre les couleurs.



Position initiale

Un premier joueur est désigné pour débiter la partie.

Le premier joueur prend et mélange les cartes Objectif et les pose au centre de la table, en une pile de cartes face cachée.

Définissez en début de partie votre mode de jeu :

- Pianissimo : replacer à chaque manche vos cônes et boules en configuration initiale (en faisant correspondre les couleurs),

• Fortissimo : laisser vos éléments comme ils étaient à la fin de la manche écoulée.

Puis démarrez la première manche.

Déroulement du jeu

Le premier joueur retourne la carte du dessus et la place au centre de la table pour qu'elle soit bien visible de tous. Tous les joueurs doivent réaliser l'objectif de la carte en transvasant les boules d'un cône à un autre sans jamais toucher les boules avec les doigts et sans les faire tomber.

Important :

Si une boule tombe, il faut la récupérer **SANS LA TOUCHER AVEC LES MAINS**, en utilisant 2 cônes.

Le premier qui a réalisé l'objectif lève les bras en criant "Go Go Gelato!". Si le résultat est bon, le joueur remporte la carte.

Si le résultat est faux, le joueur est éliminé du tour et les autres continuent jusqu'à ce qu'un des joueurs réalise la bonne composition.



Démarrez une nouvelle manche en respectant la règle fin de manche choisie au départ.



Fin du jeu

Le premier joueur qui atteint 5 cartes Objectif est le grand vainqueur.

 Roberto Fraga  Stephane Escapa

© 2017 Blue Orange. Go Go Gelato ! et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu