

ICE CREAM meltdown™

(GB) Instructions

(FR) La règle du jeu

(NL) Instructies

(DE) Anleitung

(IT) Istruzioni

(ES) Instrucciones

(PT) Instruções

(PL) Instrukcja

(DK) Spilleregler

(NO) Spilleregler

(SE) Spelregler

(FI) Ohjekirja



ICE CREAM meltdown™



CONTENTS

- Spinner and Spinner Arrow
- Game Board
- 18 Slime Charms:
 - 16 Ice Cream Toppings (4 of each shape)
 - 1 Fly
 - 1 Cherry
- Ice Cream Cone
- Cone Stand
- Ice Cream Slime in Resealable Container

SET UP

First Time Assembly

Using the arrows which are molded into the cone as a guide, twist together the two cone pieces. Then twist the chocolate scoop onto the top of the cone. Align the divots on the strawberry and vanilla scoops, pressing them together until you hear a 'click' — make sure these also are aligned by using the small, molded arrows, or else it may come apart while playing the game. Press the cone holder pieces together firmly until you hear a 'click.' Pull apart the spinner arrow. Assemble the spinner by placing the spinner base through the hole in the spinner board and snapping the arrow on top.



Game Set Up

Each player chooses a color to use in the game and gathers all toppings in that color. Each player places their topping charms on the spinner spaces, matching the SHAPE of the topping to the shape on each spinner space. There should be one of each color topping on the star, heart, moon and roll spaces. Place the cherry charm on the cherry space, and the fly charm on

the fly space. All topping charms not in use may be placed back in the box.

Place the game board in the center of the table and set the cone stand on the center of the game board.

Open the ice cream slime container and take out the slime. In your hands, mold the slime into a ball and place it on the top of the ice cream cone. This is the final scoop! **WARNING: DO NOT EAT THE SLIME.** The slime included in this game is non-toxic, but not intended for consumption. Be careful not to place slime on fabric, furniture, wood, or carpet. Keep the slime on the ice cream cone or on the game board at all times while in use.

OBJECT OF THE GAME

Take turns spinning the spinner and trying to get all your toppings into the ice cream slime first! Once you have all your toppings, you've got to get the cherry on top to win — but watch out for the fly!



PLAYING THE GAME

The player who most recently ate ice cream goes first. On a player's turn, they hold the cone and then spin the spinner. There are three kinds of spaces — toppings, fly, and cherry.



If a player lands on a topping space, they take their topping, in their color only, from that spinner space and place it in the ice cream slime. They may need to push it in or squish the slime around it to make sure it will stay. If a player has already collected their topping from that space, their turn is over and play passes to the next person.



If a player lands on the fly, the bug has landed in the ice cream! Yuck! The player should place the fly in the ice cream slime. If the fly is already in the ice cream slime, then landing on this space means the player removes the fly.



If a player lands on the cherry, they might be close to winning! First, they must see if they have added all their toppings to the ice cream slime. Then, they must check to see if the fly is in the ice cream slime. If they still have ANY toppings in their color left on the spinner or if the fly is in the ice cream, they must leave the cherry on the spinner space and their turn is over. However, if the player has already placed all their toppings in the ice cream and the fly is NOT in the ice cream, then they place the cherry on top of the ice cream and the game is over!

Watch out, the ice cream keeps on melting as you play! If the ice cream slime melts below the bottom of the cone (whether it is in the player's hand or on the cone stand), then the active player must remove one of their toppings from the ice cream slime and place it back on the spinner, ending their turn.

If the ice cream slime is at risk of dripping too far, the active player may choose to spend their turn scooping up the slime with their hands and placing it back on top of the cone. Players who scoop up the ice cream cannot spin the spinner, and their turn ends as soon as they are done scooping.

If any charms fall out, they must be placed back onto the spinner, and players will need to spin them again on a future turn.

When a player's turn is over, they pass the cone to the player on their left. Players take turns spinning and passing the cone to their left until there is a winner.

LIL' SPRINKLES ☆

Want a less challenging game or playing with younger kids? Try these modifications!

- ♥ *The cone stand may be used at any time (or the whole time) if players need to set down the cone while the ice cream slime is still on the cone. This can be helpful for younger players who need both hands to spin the spinner.*
- *On a player's turn, they may use their hands to scoop up the ice cream slime and place it back on the cone at any time. There is no penalty for the ice cream slime dripping — but it helps to keep the charms from falling!*
- *Allow players to pick up any fallen toppings and place them back in the ice cream slime at any time.*

WINNING THE GAME

The first player to place all toppings of their color in the ice cream and add the cherry on top, while avoiding the fly, is the winner. Cone-gratulations!

CLEAN UP & STORAGE

When the game is over, take all the charms out of the slime, then place the slime back in its container and tightly screw on the lid. Charms may be cleaned with water and air dried. Use a paper towel to wipe the game board clean if needed.

The ice cream cone and cone stand may be separated and stored by gently pulling the pieces apart and placing them back in the box. Do not twist the pieces apart, as this may cause them to break.

IMPORTANT: *Make sure the slime container is closed tightly to prevent leaking and to prolong the life of the slime.*

SLIME

If your slime gets dirty, it can be replaced with other slime. Any store- bought slime will work (the drippier, the better). Keep slime in an airtight container.



CONTENU

- Roue et flèche
- Plateau de jeu
- 18 éléments pour le slime :
 - 16 décorations pour la glace (4 de chaque forme)
 - 1 mouche
 - 1 cerise
- Cornet de glace
- Support de cornet
- Slime de crème glacée dans un pot refermable

MISE EN PLACE**Montage initial**

Aidez-vous des flèches gravées sur le cornet pour assembler les deux pièces du cornet. Vissez ensuite la boule de chocolat sur le haut du cornet. Alignez les rainures des boules de fraise et de vanille, en les pressant l'une contre l'autre jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ». Vérifiez que ces boules sont elles aussi alignées à l'aide des petites flèches gravées, sinon elles risquent de se détacher pendant le jeu. Clipsez entre elles les pièces du support du cornet.

Détachez la flèche pour la roue. Assemblez la roue en plaçant la base de la flèche dans le trou de la roue puis enclenchez la flèche par-dessus.

**Mise en place de la partie**

Chaque joueur choisit une couleur pour la partie et rassemble toutes les décorations de cette couleur. Chaque joueur place ses éléments de décoration sur les cases de la roue, en faisant correspondre la FORME de la décoration à celle indiquée sur la case de la roue. Vous devez placer une décoration de chaque couleur sur les espaces étoile, cœur, lune et rouleur.

Placez la cerise sur la case de la cerise, et la mouche sur la case de la mouche.

Vous pouvez replacer tous les éléments non utilisés dans la boîte.

Placez le plateau de jeu au centre de la table et posez le support de cornet au centre du plateau.

Ouvrez le pot du slime de crème glacée et sortez le slime. Dans vos mains, formez une boule avec le slime et placez-la sur le sommet du cornet de glace.

C'est la dernière boule !

BUT DU JEU

Tournez la roue à tour de rôle et essayez de faire tenir toutes vos décorations sur la crème glacée en premier ! Une fois toutes vos décorations en place, il vous reste à placer la touche finale, la cerise, pour gagner ! Mais attention à la mouche !



AVERTISSEMENT : NE MANGEZ PAS LE SLIME. Le slime inclus dans ce jeu n'est pas toxique, mais il n'est pas destiné à être consommé. Attention de ne pas placer le slime sur des tissus, meubles, objets en bois ou tapis. Le slime doit rester sur le cornet de glace ou sur le plateau de jeu pendant toute la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir mangé une glace commence. Chacun à son tour, les joueurs prennent le cornet de glace puis font tourner la roue. Il y a trois types de cases : les décorations, la mouche et la cerise.



Si un joueur atterrit sur une case de décoration, il prend sa décoration (celle de sa couleur uniquement) sur la case de la roue et la dispose sur le slime de crème glacée. Il peut être nécessaire de la pousser ou de l'enfoncer dans le slime pour vous assurer qu'elle reste en place. Si un joueur a déjà récupéré sa décoration sur cette case, son tour se termine et la personne suivante peut jouer.



Si un joueur tombe sur la mouche, la bestiole a atterri dans la glace ! Beurk ! Le joueur doit placer la mouche dans le slime de crème glacée. Si la mouche est déjà dans le slime de glace, le joueur qui tombe sur cette case l'enlève.



Si un joueur tombe sur la cerise, la victoire est proche ! Il doit d'abord vérifier s'il a ajouté toutes ses décorations sur le slime de crème glacée. Il doit ensuite vérifier s'il y a une mouche dans la glace. S'il reste la moindre décoration de sa couleur sur la roue ou s'il y a une mouche sur la glace, il doit laisser la cerise sur la case de la roue et son tour se termine. Mais si le joueur a déjà placé toutes ses décorations sur la glace et qu'il n'y a PAS de mouche, il peut alors placer la cerise sur le dessus et la partie est terminée !

Attention, la glace fond au fur et à mesure de la partie ! Si la glace qui fond dépasse le bas du cornet (qu'elle arrive dans la main du joueur ou sur le support du cornet), le joueur actif doit retirer une de ses décorations de la crème glacée et la replacer sur la roue, ce qui met fin à son tour.

Si le slime de crème glacée risque de couler trop loin, le joueur actif peut choisir de passer son tour pour ramasser la crème glacée avec ses mains et la replacer sur le cornet. Les joueurs qui ramassent la glace ne peuvent pas faire tourner la roue, et leur tour se termine dès qu'ils ont fini de replacer la glace.

Si des décorations tombent, elles doivent être remplacées sur la roue et les joueurs devront les ajouter sur la glace lors d'un prochain tour.

Lorsqu'un joueur a terminé son tour, il passe le cornet au joueur placé à sa gauche. Les joueurs tournent la roue à tour de rôle et se passent le cornet sur leur gauche jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.

PETITS VERMICELLES ☆

Vous voulez simplifier une partie ou jouer avec des enfants plus jeunes ? Essayez ces variantes !

- ♡ Vous pouvez utiliser le support de cornet à tout moment (ou tout le temps) si les joueurs ont besoin de poser le cornet, même si le slime de crème glacée est encore dessus. Cela peut être pratique pour les jeunes joueurs qui ont besoin des deux mains pour faire tourner la flèche.
- ⌚ Lorsque vient son tour, un joueur peut utiliser ses mains pour ramasser le slime de crème glacée et le replacer sur le cornet à tout moment. Il n'y a pas de pénalité si le slime de crème glacée coule, mais cela aide à empêcher les éléments de tomber !
- Autorisez les joueurs à ramasser les décorations tombées pour les replacer dans le slime de crème glacée à tout moment.

POUR REMPORTE LA PARTIE

Le premier joueur à placer toutes les décorations de sa couleur dans la crème glacée et à ajouter la cerise sur le dessus, tout en évitant la mouche, gagne la partie. Félici-glaçons !

FIN DE LA PARTIE

NETTOYAGE ET RANGEMENT

Lorsque la partie est terminée, retirez toutes les décorations du slime, puis remettez le slime dans son pot et vissez fermement le couvercle. Vous pouvez nettoyer les éléments à l'eau et les sécher à l'air libre. Utilisez une serviette en papier pour essuyer le plateau de jeu si nécessaire.

Le cornet de crème glacée et le support de cornet peuvent être démontés et rangés en tirant doucement sur les pièces pour les replacer dans la boîte. Ne tordez pas les pièces pour les démonter. Cela pourrait les casser.

IMPORTANT : Assurez-vous de bien refermer le récipient de slime pour éviter les fuites et prolonger la durée de vie du slime.

SLIME

Si votre slime se salit, vous pouvez le remplacer par un autre. N'importe quel slime acheté dans le commerce fera l'affaire (plus il dégouline, mieux c'est). Conservez le slime dans un récipient hermétique.



CONTENTS

- Draaischijf en draaipijl
- Spelbord
- 18 sierelementen:
 - 16 ijstoppings (vier van elke vorm)
 - 1 vlieg
 - 1 kers
- IJshoortje
- IJshoornstandaard
- IJsslijm in hersluitbare verpakking

VOORBEREIDING

Eerste montage

Schroef de twee onderdelen van de ijshoorn aan elkaar vast. Gebruik daarbij de pijlen die in de ijshoorn zijn gestanst om de juiste draairichting te bepalen. Schroef vervolgens het chocoladebolletje bovenop de ijshoorn vast. Lijn de inkepingen op het aardbei- en vanillebolletje met elkaar uit en druk ze samen totdat je ze hoort vastklikken. Controleer aan de hand van de pijljes of ze op de juiste plek zitten. Als dat niet zo is, kunnen de bolletjes tijdens het spel losraken. Druk de onderdelen van de ijshoorn stevig op elkaar totdat je ze hoort vastklikken."

Trek de draaipijl los. Breng de standaard van de draaischijf in het gat in het bord van de draaischijf aan. Klik vervolgens de draaipijl op de draaischijf vast.



Het spel voorbereiden

Elke speler kiest een kleur en verzamelt alle ijstoppings (sierelementen) in die kleur. Alle spelers plaatsen de toppings in het vakje van de draaischijf dat met de vorm van de toppings overeenkomt. Er zou één topping van elke kleur aanwezig moeten zijn in de vakjes voor de ster, het hartje, de maan en de cirkel. Plaats de kers in het daarvoor bestemde

vakje en doe hetzelfde met de vlieg. Toppings die niet worden gebruikt mogen terug in de doos worden gestopt.

Zet het spelbord in het midden van de tafel en zet de ijshoornstandaard in het midden van het spelbord.

Open de verpakking met ijsslijm en haal het slijm eruit. Rol het slijm met je handen tot een bal en plaats die bovenop de ijshoorn. Dit is het laatste ijsbolletje!

WAARSCHUWING: EET HET IJSSLIJM NIET OP.

Het slijm dat bij dit spel wordt geleverd is niet giftig, maar ook niet voor consumptie geschikt. Voorkom dat het slijm in contact komt met textiel, meubels, hout of tapijt. Zorg ervoor dat het slijm tijdens gebruik de hele tijd op het ijshoortje of op het spelbord blijft.

TIJDENS HET SPEL

De speler die het kortst geleden een ijsje heeft gegeten mag als eerste beginnen. De speler die aan de beurt is houdt het ijshoortje vast en geeft een zwenkel aan de draaischijf. De draaipijl kan uitkomen op drie soorten vakjes: een vakje voor een topping, voor de vlieg of voor de kers.



Als de draaipijl een topping aanwijst, mag de speler de topping van zijn kleur uit het vakje pakken en op het ijsslijm plaatsen. Het kan nodig zijn om de topping stevig in het ijsslijm te drukken of het slijm eromheen te kneden om die goed op zijn plek te houden. Als een speler de topping van zijn kleur al eerder uit het vakje heeft gehaald, is zijn beurt over en is de volgende speler aan zet.



Als de draaipijl het vakje van de vlieg aanwijst, moet de speler de vlieg in het ijsslijm stoppen. Jakkies! Als de vlieg zich al in het ijsslijm bevindt en de draaipijl het vakje van de vlieg aanwijst, mag de speler de vlieg uit het ijsslijm verwijderen.



Als de draaipijl het vakje van de kers aanwijst, heeft de speler bijna gewonnen! Eerst moet de speler controleren of die alle toppings van zijn kleur aan het ijsslijm heeft toegevoegd. Daarna moet hij controleren of de vlieg zich in het ijsslijm bevindt. Als de speler nog altijd toppings in zijn kleur in de vakjes van de draaischijf heeft liggen of de vlieg zich in het ijsslijm bevindt, moet de speler de kers in het vakje van de draaischijf laten liggen en is zijn beurt voorbij. Maar als de speler al zijn toppings in het ijsslijm heeft aangebracht en er geen vlieg op zijn ijsje zit, mag die de kers bovenop het ijsje zetten en heeft die gewonnen!

DOEL VAN HET SPEL

Geef om de beurt een zwenkel aan de draaischijf en probeer als eerste speler alle toppings in de door jou gekozen kleur op het ijsslijm te krijgen. Als dat je is gelukt, moet je alleen nog de kers bovenop het ijsje zetten om te winnen. Maar pas op voor de vlieg, want die bederft de pret!



Maar kijk uit, want tijdens het spelen blijft het ijs smelten! En als het ijs van de onderkant van het ijshoortje afdruipt (of het ijsje zich nu in de hand van de speler of op de standaard bevindt), moet de speler die aan de beurt is een van zijn toppings uit het ijsslijm verwijderen en terug in het vakje van de draaischijf leggen. Daarmee komt zijn beurt ten einde.

Als het ijsslijm te ver naar beneden dreigt te druipen, kan de speler die aan de beurt is ervoor kiezen om zijn beurt te besteden aan het opscheppen van het slijm met zijn handen en het terug op het ijshoortje te zetten. Als de speler hiervoor kiest, mag die geen zwenkel aan de draaischijf geven. De beurt van de speler eindigt zodra die klaar is met het opscheppen van het ijs.

Als een van de toppings van het ijsje valt, moet die terug worden gelegd in het daarvoor bestemde vakje op de draaischijf. De speler zal die topping pas weer kunnen gebruiken als de draaipijl tijdens een volgende beurt de topping aanwijst.

Als de beurt van een speler ten einde is gekomen, geeft de speler het hoortje naar links door aan de volgende speler. De spelers geven om de beurt een zwenkel aan de draaischijf en blijven het ijshoortje naar links doorgeven totdat een van hen het spel heeft gewonnen.

SPELVARIATIES ☆

Heb je behoefte aan een iets minder uitdagend spel of ga je samen met kleinere kinderen spelen? Probeer dan deze spelvarianties!

- ☐ *Je kunt de ijshoornstandaard op elk gewenst moment (of de hele tijd) gebruiken als spelers het ijshoortje neer moeten zetten terwijl het ijsslijm zich nog op het hoortje bevindt. Dit kan van pas komen voor jongere spelers, die hun beide handen nodig hebben om de draaischijf een zwenkel te geven.*
- ☐ *Als een speler aan de beurt is mag die zijn handen gebruiken om het ijsslijm op te scheppen en op het ijshoortje terug te zetten. Er zijn geen strafpunten verbonden aan het morsen van ijsslijm, maar het voorkomt wel dat er toppings van het ijsje vallen!*
- ☐ *Geef de spelers de gelegenheid om waar nodig gevallen toppings op te rapen en die opnieuw op het ijsslijm aan te brengen.*

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die erin slaagt om alle toppings van zijn kleur op het ijsje aan te brengen, de vlieg te vermijden en de kers bovenop het ijsje te zetten is de winnaar. Onw-IJS gefeliciteerd!

EINDE VAN HET SPEL OPRUIMEN EN BEWAREN

Als het spel is uitgespeeld haal je alle sierelementen uit het slijm en stop je het slijm terug in de daarvoor bestemde verpakking. Sluit de verpakking goed. Sierelementen kunnen met water worden schoongemaakt en te drogen worden gelegd. Veeg indien nodig het spelbord schoon met een papieren doekje. Het ijshoortje en de standaard kunnen van elkaar worden gescheiden. Trek de onderdelen voorzichtig uit elkaar en leg ze terug in de doos om ze te bewaren. Draai ze niet tijdens het lostrekken, want daardoor kunnen ze beschadigd raken.

BELANGRIJK: *Zorg ervoor dat de verpakking van het slijm goed afgesloten is. Dat is nodig om lekken te voorkomen en de levensduur van het slijm te verlengen.*

SLIJM

Als het slijm vies wordt, kun je het vervangen. Elke in de winkel verkrijgbare slijm is daarvoor geschikt, en hoe druiperiger hoe beter. Bewaar het slijm in een luchtdichte verpakking.



INHALT

- Drehscheibe mit Pfeil
- Spielbrett
- 18 Spielsteine:
 - 16 x Eisdekoration (4 unterschiedliche Sorten)
 - 1 Fliege
 - 1 Kirsche
- Hörnchen
- Hörnchenständer
- Eiscremeschleim in wiederverschließbarem Behälter

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, vor allen anderen Spielern seine Eisdekoration auf dem Eiscremeschleim zu garnieren. Sobald alle Süßigkeiten auf dem Eis verteilt sind, muss noch die Kirsche auf dem Eis platziert werden, um das Spiel zu gewinnen. Doch Vorsicht, dass die Fliege nicht zu nahekommt!



VORBEREITUNG

Zusammenbau

Zunächst müssen die Hörnchenteile in Richtung der eingepprägten Pfeile zusammengeschaubt werden. Anschließend die Schokoladenkugel draufschauben. Die Aussparungen an den Erdbeer- und Vanillekugeln ausrichten und zusammendrücken, bis ein Klicken zu hören ist. Damit die Kugeln sich nicht während des Spiels lösen, müssen diese wie die Hörnchenteile in Richtung der eingepprägten Pfeile ausgerichtet werden. Um den Hörnchenständer aufzubauen, die Teile fest zusammendrücken, bis ein Klicken zu hören ist. Um die Drehscheibe zusammenzubauen, zunächst den Pfeil auseinanderziehen. Anschließend den Pfeilschloß durch das Loch in der Drehscheibe stecken und den Pfeil einrasten lassen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe, die er beim Spiel verwenden möchte und sammelt die gesamte Eisdekoration in dieser Farbe. Anschließend legen alle Spieler ihre Eisdeko auf die Drehscheibenfelder, wobei die Form der Deko mit der Form auf dem jeweiligen Drehscheibenfeld übereinstimmen muss. Auf den Stern-, Herz-, Mond- und Konfettifeldern sollte nun ein Eisdeko-Stein von jeder Farbe liegen. Die Kirsche muss auf das Kirschenfeld und die Fliege auf dem Fliegenfeld platziert werden. Die nicht benötigte Eisdekoration einfach in die Schachtel zurücklegen. Das Spielbrett in die Mitte des Tisches legen und den Hörnchenständer in die Mitte des Bretts. Den Behälter mit dem Eiscremeschleim öffnen und den Schleim herausnehmen. Anschließend den Schleim mit den Händen zu einer Kugel formen und diese oben auf das Hörnchen legen. Jetzt kann es losgehen!



WARNHINWEIS: DER SCHLEIM IST NICHT ZUM VERZEHR GEEIGNET. Der in diesem Spiel enthaltene Schleim ist ungiftig, aber nicht zum Verzehr bestimmt. Er sollte außerdem nicht auf Stoff, Möbel, Holz oder Teppiche gelangen. Der Schleim sollte während des Spiels immer auf dem Hörnchen oder auf dem Spielbrett bleiben.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt ein Eis gegessen hat, beginnt. Der Spieler nimmt das Hörnchen und dreht dann den Pfeil der Drehscheibe. Auf der Drehscheibe gibt es drei verschiedene Arten von Feldern – für die Eisdekoration, für die Fliege und für die Kirsche.



Wenn ein Spieler auf einem der Eisdeko-Felder landet, nimmt er ein Eisdeko-Steinchen in seiner Farbe und steckt es in den Eiscremeschleim. Gegebenenfalls muss das Deko-Steinchen in den Schleim hineingedrückt oder der Schleim um das Steinchen herum zusammengedrückt werden, damit es hält. Wenn ein Spieler das Deko-Steinchen in seiner Farbe von diesem Feld bereits eingesammelt hat, ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Wenn ein Spieler auf dem Feld mit der Fliege landet, ist es passiert! Igitt! Der Spieler muss die Fliege in den Schleim setzen. Sollte die Fliege jedoch bereits im Schleim sitzen, dann darf der Spieler die Fliege entfernen, wenn er auf diesem Feld landet.



Gelangt ein Spieler auf das Feld mit der Kirsche, hat er es fast geschafft! Zuerst muss jedoch geprüft werden, ob sich die gesamte Eisdekoration des betreffenden Spielers bereits auf dem Schleim befindet. Anschließend gilt es sicherzustellen, dass die Fliege nicht im Schleim steckt. Sollte sich noch irgendein Deko-Steinchen in der Farbe des Spielers auf der Drehscheibe befinden oder die Fliege auf dem Eis sitzen, muss der Spieler die Kirsche auf der Drehscheibe liegenlassen und sein Zug ist vorbei. Wenn der

Spieler jedoch bereits das Eis mit seiner gesamten Eisddekoration verziert hat und die Fliege NICHT im Eis sitzt, dann platziert der Spieler die Kirsche auf der Eisspitze und das Spiel ist vorbei!

Vorsicht, das Eis schmilzt beim Spielen! Wenn der Schleim über das Hörnchen fließt und auf die Hand des aktiven Spielers oder auf den Hörnchenständer tropft, muss der Spieler eines seiner Deko-Steinchen aus dem Schleim nehmen, es zurück auf die Drehscheibe legen und sein Zug endet.

Wenn der Schleim zu stark zu tropfen droht, kann der aktive Spieler seinen Zug dazu nutzen, den Schleim mit den Händen aufzunehmen und zurück auf das Hörnchen zu setzen. Ein Spieler, der die Eiscreme wieder aufsetzt, darf die Drehscheibe nicht drehen und sein Zug endet, sobald alles wieder an Ort und Stelle ist.

Sollte Eisddekoration abfallen, muss sie zurück auf die Drehscheibe gelegt werden und der betroffene Spieler kann sie durch Drehen des Pfeils erst zurückgewinnen, wenn er das nächste Mal am Zug ist. Sobald der Zug eines Spielers zu Ende ist, gibt er das Hörnchen an den Spieler zu seiner Linken weiter. Die Spieler drehen abwechselnd den Pfeil und geben das Hörnchen nach links weiter, bis es einen Gewinner gibt.

FÜR KLEINERE EISCREMEFANS

Darf's eine vereinfachte und schnellere Version für die kleineren Eiscremefans sein? Dann ist die folgende Variante genau richtig!

- ♡ *In dieser Variante dürfen die Spieler das Hörnchen die ganze Zeit/wann immer sie wollen in dem Hörnchenständer lassen. Das kann hilfreich sein, da jüngere Spieler eventuell beide Hände zum Drehen des Pfeils benötigen.*
- ☐ *Wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er den Schleim jederzeit mit den Händen aufnehmen und wieder auf das Hörnchen setzen. Es gibt keine Strafe, wenn der Schleim heruntertropft. Dadurch fällt die Eisddekoration nicht so leicht ab.*
- *Die Spieler dürfen die abgefallene Eisddekoration jederzeit aufheben und zurück in den Schleim stecken.*

SPIELSIEG

Der erste Spieler, der es schafft, seine gesamte Eisddekoration in seiner Farbe auf dem Eis zu garnieren und die Kirsche zu platzieren, ohne dabei die Fliege zu erwischen, hat gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

ENDE DES SPIELS AUFRÄUMEN UND AUFBEWAHREN

Nach Spielende muss die gesamte Eisddekoration aus dem Schleim genommen, mit Wasser gereinigt und anschließend an der Luft getrocknet werden. Der Schleim kommt wieder in seinen Behälter zurück. Achtung: Den Deckel bitte fest verschließen, da der Schleim sonst austrocknen könnte! Falls nötig, die Drehscheibe vorsichtig mit einem Küchentuch abwischen.

Das Hörnchen und den Hörnchenständer zerlegen und verstauen, indem die Teile vorsichtig auseinandergezogen und zurück in die Schachtel gelegt werden. Die Teile nicht auseinanderdrehen, da sie sonst brechen könnten.

WICHTIGER HINWEIS: Der Schleimbehälter sollte immer fest verschlossen sein, um ein Auslaufen zu verhindern. Das sorgt für eine längere Haltbarkeit des Schleims.

SCHLEIM

Sollte der Schleim nicht mehr zu verwenden sein (dreckig, ausgetrocknet, o.Ä.), kann er durch einen anderen Schleim ersetzt werden. Dazu eignet sich jeder im Handel erhältliche Spielschleim (je flüssiger, desto besser). Wie der Original-Schleim muss auch dieser in einem luftdichten Behälter aufbewahrt werden.



CONTENUTI

- Ruota e freccia della ruota
- Tabellone di gioco
- 18 decorazioni per slime:
 - 16 decorazioni per gelato (4 per ogni forma)
 - 1 mosca
 - 1 ciliegia
- Cono gelato
- Supporto per cono
- Slime gelato in contenitore richiudibile

CONFIGURAZIONE

Assemblaggio iniziale

Usando le frecce stampate sul cono come guida, unisci le due parti del cono stesso. Quindi fai ruotare la pallina di cioccolato sulla parte superiore del cono. Allinea le scanalature delle palline alla fragola e alla vaniglia, premendole finché non si sente un "clic". Verifica che anche queste siano allineate utilizzando le piccole frecce sagomate, altrimenti potrebbero staccarsi durante il gioco. Premi saldamente i pezzi del supporto del cono finché non senti un "clic".

Estrai la freccia dalla ruota. Assembla la ruota posizionando la base della freccia nel foro della tavola della ruota e facendo scattare la freccia sulla parte superiore.



Configurazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore da utilizzare nel gioco e raccoglie tutte le decorazioni di quel colore. Ogni giocatore posiziona le proprie decorazioni sugli spazi della ruota, facendo corrispondere la FORMA della decorazione alla forma su ogni spazio della ruota. Deve esserci una decorazione di ogni colore sugli spazi della stella, del cuore, della luna e del rotolo.

rotolo. Posiziona il ciנדolo a forma di ciliegia nello spazio corrispondente e il ciנדolo a forma di mosca sul relativo spazio. Tutte le decorazioni non utilizzate possono essere riposte nella scatola.

Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo e metti il supporto del cono al centro del tabellone di gioco.

Apri il contenitore dello slime-gelato ed estrai lo slime. Con le mani, modella lo slime a forma di palla e mettila sopra il cono gelato. Questa è la pallina finale!

ATTENZIONE: NON MANGIARE LO SLIME. Lo slime incluso in questo gioco non è tossico, ma non è destinato all'uso alimentare. Fai attenzione a non depositare lo slime su tessuti, mobili, legno o moquette. Tieni sempre lo slime sul cono gelato o sul tabellone durante l'uso.

COME SI GIOCA

Inizia il giocatore che ha mangiato il gelato più di recente. Durante il suo turno, il giocatore deve tenere il cono e quindi girare la ruota. Sono disponibili tre tipi di spazi: decorazioni, mosca e ciliegia.



Se la freccia punta a uno degli spazi dedicati alle guarnizioni, ne prende una, solo del suo colore, da quello spazio e la posiziona nello slime gelato. Potrebbe essere necessario spingere la decorazione nello slime oppure schiacciare lo slime intorno ad essa per assicurarsi che non cada. Se un giocatore ha già raccolto la sua decorazione da quello spazio, il suo turno è terminato e il gioco passa alla persona successiva.



Se la freccia punta alla mosca, vuol dire che l'insetto si è appoggiato sul gelato! Bleah! Il giocatore deve posizionare la mosca nello slime gelato. Se la mosca è già nello slime gelato e la freccia punta a questo spazio, il giocatore può rimuovere la mosca.



Se la freccia punta alla ciliegia, potrebbe essere vicino alla vittoria! Innanzitutto, deve verificare che abbia già aggiunto tutte le decorazioni a sua disposizione allo slime gelato. Quindi, deve controllare se la mosca è nello slime gelato. Se sulla ruota sono rimaste ancora delle decorazioni del suo colore o se la mosca è sul gelato, deve lasciare la ciliegia sullo spazio della ruota e il suo turno è terminato. Tuttavia, se ha già inserito tutte le guarnizioni nel gelato e la mosca NON è sul gelato, può posizionare la ciliegia in cima al gelato e il gioco è terminato!

SCOPO DEL GIOCO

A turno, gira la ruota e prova innanzitutto a mettere tutte le guarnizioni sullo slime gelato! Una volta aggiunte tutte le decorazioni, devi riuscire a mettere la ciliegia in alto per vincere, ma fai attenzione alla mosca!



Attenzione: il gelato continua a sciogliersi durante il gioco! Se lo slime-gelato si scioglie oltre il fondo del cono (sia che si trovi nella mano del giocatore che sul supporto del cono), il giocatore attivo deve rimuovere uno dei suoi topping dallo slime-gelato e rimetterlo sulla ruota. Il suo turno è terminato.

Se lo slime-gelato cola troppo, il giocatore di turno può scegliere di raccogliere lo slime con le mani e rimetterlo in cima al cono. I giocatori che raccolgono il gelato non possono far girare la ruota e il loro turno termina non appena hanno finito di raccogliere lo slime.

Se le decorazioni cadono, devono essere rimesse sulla ruota e i giocatori potranno ripescarle in un turno successivo.

Al termine di un turno di gioco, devi passare il cono al giocatore alla tua sinistra. I giocatori fanno girare la ruota a turno, passando il cono al giocatore alla loro sinistra, finché non c'è un vincitore.

VARIANTI DI GIOCO ☆

Vuoi un gioco meno impegnativo o giocare con i bambini più piccoli? Prova queste varianti!

- ♡ *Il supporto del cono può essere utilizzato in qualsiasi momento (o sempre) se i giocatori devono appoggiare il cono mentre lo slime gelato è ancora sul cono. Questa modifica può essere utile per i bambini più piccoli che hanno bisogno di entrambe le mani per girare la ruota.*
- ⊖ *Durante il proprio turno, un giocatore può usare le mani per raccogliere lo slime-gelato e rimetterlo sul cono in qualsiasi momento. Non sono previste penalità per lo slime-gelato che gocciola, ma in questo modo si può evitare la caduta delle decorazioni!*
- *Consenti ai giocatori di raccogliere eventuali decorazioni cadute e rimetterle nello slime-gelato in qualsiasi momento.*

COME SI VINCE

Il primo giocatore che inserisce tutte le decorazioni del proprio colore nel gelato e aggiunge la ciliegina in cima, evitando la mosca, è il vincitore. CONO-gratulazioni!

FINE DEL GIOCO

PULIZIA E CONSERVAZIONE

Una volta terminato il gioco, rimuovi tutte le decorazioni dallo slime, quindi rimetti lo slime nel suo contenitore e avvita saldamente il coperchio. Tali decorazioni possono essere pulite con acqua e asciugate all'aria. Usa un tovagliolo di carta per pulire il tabellone di gioco, se necessario.

Il cono gelato e il relativo supporto possono essere staccati e conservati separando delicatamente i pezzi e rimettendoli nella scatola. Non torcere i pezzi, altrimenti potrebbero rompersi.

IMPORTANTE: *verifica che il contenitore dello slime sia ben chiuso per evitare perdite e prolungare la durata dello slime.*

SLIME

Se lo slime si sporca, può essere sostituito con altro slime. Puoi acquistare altro slime in un negozio (più gocciola, meglio è). Conserva lo slime in un contenitore ermetico.



CONTENIDO

- Ruleta y flecha
- Tablero
- 18 accesorios para slime:
 - 16 toppings de helado (4 por cada forma)
 - 1 mosca
 - 1 guinda
- Cucurucho
- Soporte de cucurucho
- Helado de slime en envase con cierre

PREPARACIÓN

Primer montaje

Usando como guía las flechas marcadas en el cucurucho, junta las dos piezas del cucurucho. Después, enrosca la bola de chocolate encima. Alinea las ranuras de las bolas de fresa y vainilla, presionándolas hasta que oigas un «clic»; asegúrate de que también están alineadas utilizando las pequeñas flechas marcadas, o si no se desmontarían en mitad del juego. Aprieta las piezas del soporte hasta que oigas un «clic».

Saca la flecha giratoria. Monta la ruleta pasando la base por el agujero del tablero de la ruleta y encajando la flecha por arriba.



Preparación del juego

Cada jugador elige un color para el juego y reúne todos los toppings de ese color. Cada jugador coloca sus toppings en los espacios de la ruleta, haciendo coincidir la FORMA del topping con la del espacio en cada ruleta. Debe haber un topping de cada color en los espacios de la estrella, el corazón, la luna y el rodillo. Coloca la guinda y la mosca en los espacios


correspondientes. Los toppings que no se usen, pueden guardarse en la caja. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa y coloca el soporte del cucurucho en el centro del tablero de juego.


Abre el recipiente de slime y sácalo. Dale forma al slime con las manos y ponlo en el cucurucho. ¡Esta es la última bola!


ADVERTENCIA: NO TE COMAS EL SLIME. El slime en este juego no es tóxico, pero no es un alimento destinado al consumo. Ten cuidado de que el slime no caiga sobre telas, muebles, madera o alfombras. El slime del cucurucho de helado siempre tiene que estar sobre el tablero de juego.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador que se haya comido un helado más recientemente empieza. En su turno, el jugador sostiene el cucurucho y hace girar la ruleta. Hay tres tipos de casillas: toppings, mosca y guinda.

 Si un jugador cae en un espacio de topping, coge ese topping de su color, de esa casilla de la ruleta y lo pone encima del slime del helado. Puede que tenga que aplastarlo en el slime para asegurarse de que se queda en su sitio. Si un jugador ya ha recogido su topping de ese espacio, su turno termina y el juego pasa a la siguiente persona.

 Si la flecha cae en la mosca, ¡el bicho acaba en el helado! ¡Qué asco! El jugador debe colocar la mosca en el slime de helado. Si la mosca ya está en el slime, caer en esta casilla significa que el jugador quita la mosca.

 Si un jugador cae sobre la guinda, ¡puede incluso ganar! Primero tiene que comprobar si tiene todos los toppings en el slime. Después asegurarse de que la mosca no está en el helado. Si todavía le queda CUALQUIER topping de su color en la ruleta o si la mosca está en el helado, debe dejar la guinda en el espacio de la ruleta y se acaba su turno. Sin embargo, si el jugador ya ha colocado todos sus toppings en el helado y la mosca NO está en el slime, entonces puede poner la guinda final al helado y ¡se acabó el juego!

OBJETIVO DEL JUEGO

Gira la ruleta por turnos e intenta ser el primero en poner todos los toppings sobre el helado. Una vez que tengas todos tus toppings, tienes que poner la guinda para ganar... ¡pero cuidado con la mosca!



Cuidado, ¡el helado estará derriéndose mientras juegas! Si el slime de helado se derrite hasta llegar a la base del cucurucho (tanto si está en la mano del jugador como en el soporte del cucurucho), el jugador que tenga el turno debe quitar uno de sus toppings del slime y volver a colocarlo en la ruleta, finalizando así su turno.

Si parece que el slime está goteando demasiado, el jugador que tenga el turno puede elegir usar su turno para recoger el slime con las manos y volverlo a ponerlo encima del cucurucho. Los jugadores que recogen el helado no pueden hacer girar la ruleta, y su turno termina en cuanto terminen de recogerlo.

Si se cae algún accesorio, hay que volver a colocarla en la ruleta, y los jugadores tendrán que volver a conseguirla en otro turno.

Cuando termina el turno de un jugador, le pasa el cucurucho al jugador de su izquierda. Los jugadores se turnan para girar y pasar el cucurucho a su izquierda hasta que haya un ganador.

CHIQUITINES ☆

¿Quieres un juego menos complicado o jugar con niños más pequeños? Prueba con estas otras opciones.

- ♡ *El soporte para cucuruchos puede utilizarse en cualquier momento (o durante todo el tiempo) si los jugadores necesitan dejar el cucurucho mientras el slime aún está en el cucurucho. Esto puede ser útil para los más pequeños que necesitan ambas manos para girar la ruleta.*
- ⊖ *En el turno de un jugador, éste puede utilizar sus manos para recoger el slime y volver a colocarlo en el cucurucho en cualquier momento. No se penaliza si el slime gotea, ¡pero ayuda a que no se caigan los toppings!*
- *Los jugadores pueden recoger los toppings que se le caigan y los pueden volver a colocar en el slime en cualquier momento.*

GANAR LA PARTIDA

El primer jugador que coloque todos los toppings de su color en el helado y añada la guinda encima, sin la mosca, es el ganador. ¡Heladorabuena!

FIN DE LA PARTIDA

LIMPIEZA Y ALMACENAMIENTO

Cuando termine el juego, quita todas los accesorios del slime, vuelve a colocarlo en su envase y enrosca bien la tapa. Los accesorios se pueden limpiar con agua y dejar que se sequen. Utiliza papel de cocina para limpiar el tablero si hiciera falta.

El cucurucho de helado y el soporte pueden separarse y guardarse tirando suavemente de las piezas y volviéndolas a colocar en la caja. No retuerza las piezas; podrían romperse.

¡IMPORTANTE: Asegúrate de que el envase de slime está bien cerrado para evitar que se salga. Además, hará que dure más tiempo.

SLIME

Si tu slime se ensucia, puedes sustituirlo por otro. Cualquier slime que compres en una tienda servirá (cuanto más gotee, mejor). Guarda el slime en un recipiente hermético.



CONTEÚDO

- Roda e ponteiro
- Tabuleiro de jogo
- 18 acessórios para o gelado:
 - 16 toppings (4 de cada forma)
 - 1 mosca
 - 1 cereja
- Cone de gelado
- Suporte para o cone
- Gelado gosma em recipiente reutilizável

PREPARAÇÃO**Primeira Montagem**

Usando as setas no cone como guias, enrosçar as duas peças do cone. Depois, enrosçar a bola de chocolate no topo do cone. Alinhar as reentrâncias das bolas de morango e de baunilha e pressionar para as juntar até se ouvir um clique. Confirmar que também estão alinhadas usando as pequenas setas moldadas para evitar que se desmonte durante o jogo. Pressionar para juntar as peças do suporte do cone até se ouvir um clique.

Retirar o ponteiro. Montar a roda, colocando a base através buraco na roda e prendendo o ponteiro em cima.

**Preparação do Jogo**

Cada jogador escolhe uma cor para usar durante o jogo e recolhe todos os toppings dessa cor. Depois, coloca os seus toppings nos espaços da roda, para que cada espaço da roda fique com todos os toppings da mesma FORMA. Deve ficar um topping de cada cor nos espaços da estrela, coração, lua e rolo. Colocar a cereja no espaço correspondente, e proceder da mesma forma para a mosca. Todos os acessórios não usados podem voltar a ser colocadas na caixa. Colocar o tabuleiro de jogo no centro da mesa e o suporte do cone no centro do tabuleiro.

Abrir o recipiente e tirar o gelado-gosma. Usar as mãos para fazer uma bola com a gosma e colocá-la em cima do cone de gelado. Esta é a bola final!

AVISO: NÃO COMER A GOSMA. A gosma incluída neste jogo é não tóxica, mas não é destinada a consumo humano. Recomenda-se cuidado para não colocar a gosma em tecido, mobília, madeira ou carpetes. A gosma deve ser mantida no cone do gelado ou no tabuleiro de jogo.

COMO JOGAR

Começa o jogador que comeu gelado há menos tempo. No turno de cada jogador, esse jogador segura o cone e depois roda o ponteiro. Há três tipos de espaço na roda: toppings, mosca e cereja.



Se o ponteiro calhar num espaço de topping, pegam no respetivo topping da sua cor e coloca-o no gelado-gosma. Poderão ter de o pressionar para garantir que cola. Se um jogador já tiver recolhido o seu topping desse espaço da roda, acaba a sua vez e passa para o turno da próxima pessoa.



Se o ponteiro calhar no espaço da mosca, significa que a mosca vai aterrar no gelado – ew! O jogador deve colocar a mosca no gelado-gosma. Se a mosca já lá estiver, então calhar neste espaço significa que o jogador retira a mosca.



Se o ponteiro calhar na cereja, o jogador pode estar prestes a ganhar! Primeiro, tem de ver se já adicionou todos os seus toppings ao gelado. Depois, têm de ver se a mosca está no gelado. Se algum dos toppings do jogador ainda estiver na roda, ou se a mosca estiver no gelado, tem de deixar a cereja

OBJETIVO DO JOGO

À vez, os jogadores rodam o ponteiro e tentam ser o primeiro a colocar todos os seus toppings no gelado! Depois de colocares os teus toppings todos, tens de colocar a cereja no topo para ganhares – mas cuidado com a mosca!



na roda e acaba o seu turno. Mas, se o jogador já tiver posto todos os seus toppings no gelado e a mosca NÃO estiver lá, então o jogador coloca a cereja no topo do gelado e o jogo acaba!

Cuidado, o gelado continua a derreter enquanto se joga! Se o gelado passar o fundo do cone (quer esteje na mão de um jogador ou no suporte), então o jogador ativo deve retirar um dos seus toppings do gelado e voltar a colocá-lo na roda, terminando o seu turno.

Se o gelado estiver quase a derreter demasiado, o jogador ativo pode escolher usar o seu turno a pegar no gelado com as mãos e a colocá-lo de volta no topo do cone. Os jogadores que pegarem no gelado não podem rodar o ponteiro e o seu turno acaba assim que pousarem o gelado. Se algum acessório cair, deve voltar a ser colocada na roda e os jogadores terão de voltar a calhar nelas num turno futuro.

Quando acaba o turno de um jogador, esse jogador passa o cone para o jogador à esquerda. Os jogadores jogam à vez, girando o ponteiro e passando o cone para a esquerda até haver um vencedor.

PEPITAZINHAS ☆

Experimenta estas modificações para uma versão menos desafiante do jogo ou para crianças mais pequenas!

♡ *O suporte do cone poderá ser usado a qualquer altura (ou sempre) se os jogadores precisaram de pousar o cone enquanto o gelado ainda estiver no cone. Isto pode ser útil para jogadores mais novos, que precisam de ambas as mãos para rodar o ponteiro.*

🕒 *No turno de um jogador, esse jogador pode usar as mãos para pegar no gelado e voltar a colocá-lo em cima do cone a qualquer altura. Não há punição se o gelado derreter — mas ajuda para impedir que os toppings caiam!*

○ *Deixar os jogadores pegarem em toppings caídos e voltar a colocá-los no gelado a qualquer altura.*

COMO GANHAR O JOGO

Ganha o jogador que for o primeiro a colocar no gelado todos os toppings da sua cor e a cereja no topo, desde que consiga também evitar a mosca. Parabéns!

FIM DO JOGO

Quando o jogo acabar, retirar todos os acessórios da gosma e depois voltar a colocá-lo no recipiente e enrosacar bem a tampa. Os acessórios podem ser lavadas com água e deixadas secar ao ar. Se for necessário limpar o tabuleiro de jogo, usar papel de cozinha.

O cone do gelado e o suporte do cone podem ser separados ao puxar cuidadosamente as peças e colocá-las de novo na caixa para as guardar. Não desenrosacar as peças, porque isso poderá parti-las.

IMPORTANTE: *Garantir que o recipiente da gosma está bem fechado para impedir que verta e prolongar a vida útil da gosma.*

GOSMA

Caso a gosma fique suja, pode ser substituída por outra. Qualquer gosma de loja funcionará (quanto mais elástica, melhor). Manter a gosma num recipiente hermético.



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- Koło do losowania ze strzałką
- Plansza do gry
- 18 elementów dekoracyjnych:
 - 16 dodatków do lodów (po 4 każdego kształtu)
 - 1 mucha
 - 1 wisienka
- Rożek
- Stojak na rożek
- Masa żelowa w zamykanym pojemniku

PRZYGOTOWANIE

Pierwsze złożenie gry

Skręć dwa kawałki rożka, zwracając uwagę na umieszczone na nich strzałki. Następnie wkręć na jego szczytce czekoladową gałkę. Zwróć uwagę na wycięcia w truskawkowej i waniliowej gałce – wyrównaj je i dociśnij, aż usłyszysz charakterystyczne kliknięcie. Sprawdź, czy umieszczone na nich małe strzałki są wyrównane – w przeciwnym razie elementy mogą się rozłączyć w trakcie gry. Połącz ze sobą części stojaka na rożek – dociskaj je, aż usłyszysz kliknięcie.

Wyciągnij strzałkę. Aby zmontować koło do losowania, utóż planszę z otworem na podstawie kota i wciśnij strzałkę.



Przygotowanie do gry

Każdy gracz wybiera kolor, którego będzie używał w grze, i bierze wszystkie dodatki w tym kolorze. Każdy gracz kładzie swoje dodatki na odpowiednich polach umieszczonych na kole – zgodnie z ich KSZTAŁTEM. Na polach gwiazdki, serduszka, księżycy i zawijasa powinno się znajdować po jednym dodatku w każdym kolorze. Na odpowiednich polach

umieść również wisienkę i muchę. Elementy dekoracyjne, które nie biorą udziału w grze, można schować z powrotem do pudełka.

Potóż planszę do gry na środku stołu i ustaw na niej stojak na rożek.

Wyjmij masę żelową z pojemnika. Uformuj z niej kulkę i umieść ją na szczytce rożka. To ostatnia gałka!

OSTRZEŻENIE: NIE JEDZ MASY ŻELOWEJ. Dołączona do gry masa nie jest toksyczna, ale nie nadaje się do spożycia. Uważaj, by nie ubrudzić nią tkanin, mebli, powierzchni drewnianych lub dywanu. Przez cały czas gry masa żelowa powinna się znajdować na rożku lub na planszy.

PRZEBIEG GRY

Zaczyna gracz, który ostatnio jadł lody. Podczas swojej kolejki gracz trzyma rożek i kręci kołem. Na kole znajdują się trzy rodzaje pól – dodatki, mucha i wisienka.



Jeśli gracz wylosuje pole z dodatkiem, bierze z niego dodatek w swoim kolorze i dekoruje nim masę żelową. Aby dobrze przytwierdzić dodatek, trzeba go wcisnąć lub oblepić masą. Jeśli gracz zebrał już dodatek z tego pola jego tura kończy się i kolejka przechodzi na następną osobę.



Jeśli gracz wylosuje muchę, oznacza to, że wylądowała ona na lodach! Fuji! Gracz musi umieścić muchę w masie żelowej. Jeśli mucha siedzi już na lodach, wylosowanie tego pola oznacza, że gracz usuwa muchę.



Jeśli gracz wylosuje wisienkę, wygrana może być blisko! Najpierw trzeba sprawdzić, czy gracz wykorzystał wszystkie swoje dodatki, a następnie, czy na lodach nie siedzi mucha. Jeśli na kole został JAKIKOLWIEK dodatek w kolorze gracza lub jeśli na lodach jest mucha, gracz musi zostawić wisienkę na swoim miejscu, a kolejka przechodzi na następną osobę. Jeśli jednak gracz udekorował już lody wszystkimi swoimi dodatkami i NIE ma na nich muchy, kładzie na szczytce wisienkę i gra się kończy!

CEL GRY

Kręć kołem na zmianę z rywalami i dekoruj rożka swoimi dodatkami. Gdy wszystkie twoje elementy dekoracyjne będą już na polewie, połóż na szczytce wisienkę. Kto zrobi to pierwszy, ten wygrywa...ale uwaga!

W grze czai się wstrętna mucha przeszkadzajka!



W trakcie zabawy lody się topią! Jeśli masa spłynie poniżej dolnej części rożka (niezależnie od tego, czy jest on w ręku gracza, czy na stojaku), aktywny gracz musi usunąć z lodów jeden ze swoich dodatków i położyć go z powrotem na kole, kończąc swoją kolejkę.

Jeśli istnieje ryzyko, że masa za bardzo spłynie, aktywny gracz może poświęcić swoją kolejkę na zebranie masy rękami i umieszczenie jej z powrotem na szczycie rożka. Gracz, który zbiera lody nie może kręcić kotem. Gdy skończy, kolejka przechodzi na następną osobę.

Jeśli jakiś element dekoracyjny odpadnie, musi wrócić na koło. Gracze będą go mogli wylosować w następnej kolejce.

Gdy skończy się kolejka gracza, przekazuje on rożek graczowi po swojej lewej stronie. Gracze po kolei kręcą kotem i przekazują rożek osobie po lewej stronie, aż do wytonienia zwycięzcy.

MAŁA POSYPKA ☆

Czysz uproszczyć zasady lub grasz z młodszymi dziećmi? Wprowadź te zmiany!

♡ *Gracz może w dowolnym momencie odłożyć rożek na stojak (lub trzymać go tam przez cały czas). To ułatwienie dla młodszych graczy, którzy potrzebują obu rąk do kręcenia kotem.*

☪ *Podczas swojej kolejki gracz może w dowolnym momencie zebrać masę żelową rękami i umieścić ją z powrotem na rożku. Nie ma kary za spłynięcie masy, ale pozwala to uchronić elementy dekoracyjne przed odpadnięciem!*

○ *Gracz może w dowolnym momencie podnieść dodatki, które spadły, i umieścić je z powrotem na lodach.*

WYGRANA

Wygrywa gracz, który jako pierwszy udekoruje lody wszystkimi swoimi dodatkami, a na szczycie położy wisienkę, jednocześnie unikając mchy. Gratulacje!

KONIEC GRY

SPRZĄTANIE I PRZECHOWYWANIE

Po zakończeniu zabawy wyjmij wszystkie elementy dekoracyjne z masy, umieść ją z powrotem w pojemniku i szczelnie zakręć pokrywkę. Elementy dekoracyjne można umyć pod bieżącą wodą i zostawić do wyschnięcia. W razie potrzeby wytrzyj planszę do gry za pomocą ręcznika papierowego.

Części rożka i stojaka na rożek można rozdzielić w celu przechowywania. Należy to robić delikatnie i schować wszystkie elementy do pudełka. Nie wyginaj elementów, bo może to doprowadzić do ich złamania.

WAŻNE: *Upewnij się, że pojemnik na masę żelową jest szczelnie zamknięty, aby zapobiec wyciekom i przedłużyć jej trwałość.*

MASA ŻELOWA

Jeśli masa żelowa się zabrudzi, możesz użyć innej. Do zabawy nada się każda dostępna w sprzedaży masa żelowa (im rzadsza konsystencja, tym lepiej). Przechowuj masę w szczelnie zamkniętym pojemniku.



INDHOLD

- Spinner og spinnerpil
- Spilleplade
- 18 slim-charms:
- 16 istoppings (4 af hver form)
 - 1 flue
 - 1 kirsebær
- Isvaffel
- Vaffelholder
- Isslim i genlukkelig beholder

OPSÆTNING

Første gangs samling

Brug pilene, der er støbt ind i vafflen som en guide, og vrid de to vaffelstykker sammen. Vrid derefter chokoladeiskuglen på toppen af vafflen. Juster prikkerne på jordbær- og vaniljekuglerne, og tryk dem sammen, indtil du hører et "klik" - sørg for, at disse også er justeret ved at bruge de små, støbte pile, ellers kan den gå fra hinanden under spillet. Tryk vaffelholderens stykker godt sammen, indtil du hører et "klik".



Opsætning af spillet

Hver spiller vælger den farve, denne vil bruge i spillet, og samler alle toppings i denne farve. Hver spiller placerer deres topping-charms på spinnerpladsene, så FORMEN af toppingen matcher formen på spinnerpladsen. Der skal være en topping af hver farve på stjerne-, hjerte-, måne- og rullepladsen. Placer kirsebær-charmen på kirsebærpladsen, og isbægerpladsen.

fluebeslaget på fluepladsen. Alle topping-charms, der ikke er i brug, kan lægges tilbage i æsken.

Placer spillepladen i midten af bordet, og sæt vaffelholderen i midten af spillepladen. Åbn isslimbeholderen, og tag slimet ud. Støb slimet i dine hænder til en kugle, og læg den på toppen af isvafflen. Dette er prikken på isen!

ADVARSEL: SPIS IKKE SLIMET. Slimet i, der følger med dette spil, er ikke-giftigt, men ikke beregnet til forbrug. Sørg for, at slimet ikke sættes på stof, møbler, træ eller tæpper. Slimet skal altid ligge på isvafflen eller på spillepladen, mens det er i brug.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Den spiller, der senest har spist is, starter først. Når det er spillerens tur, skal denne holde de vafflen og rotere spinneren. Der er tre slags pladser - toppings, flue og kirsebær.

Hvis en spiller lander på en topping, tager spilleren toppingen i sin egen farve fra spinnerpladsen og placerer den i isslimet. De skal muligvis skubbe det ind eller presse slimet omkring det for at sikre, at det forbliver på plads. Hvis en spiller allerede har hentet deres topping fra stedet, er deres tur slut, og det er den næste medspillers tur.



Hvis en spiller lander på fluen, er krybet landet på isvafflen! Adr! Spilleren skal placere fluen i isslimet. Hvis fluen allerede sidder på isslimet, betyder det, at spilleren er landet på denne plads, at fluen må fjernes.

Hvis en spiller lander på kirsebærret, kan denne være tæt på at vinde! Først skal de se, om de har placeret alle deres toppings på isslimet. Så skal de tjekke om fluen sidder på isslimet. Hvis der stadig har toppings i deres farve tilbage på spinneren, eller hvis fluen er på isvafflen, skal de lade kirsebærret forblive på spinnerpladsen, og deres tur er slut. Men hvis spilleren allerede har placeret alle sine toppings på isvafflen, og fluen IKKE er på isvafflen, så placerer spilleren kirsebærret på isvafflen, og spillet er slut!

FORMÅL MED SPILLET

Skift til at dreje spinneren, og forsøg at få alle dine toppings i isslimet først! Når du har alle dine toppings, skal du sætte kirsebærret øverst for at vinde - men pas på fluen!



Pas på, isen bliver ved med at smelte, mens du spiller! Hvis isslimet smelter under bunden af vafflen (uanset om den er i spillerens hånd eller i vaffelholderen), skal den aktive spiller fjerne en af sine toppings fra isslimet og lægge den tilbage på spinneren, hvilket afslutter hans/hendes tur.

Hvis isslimet risikerer at glide for langt ned, kan den spiller, hvis tur det er, vælge at bruge sin tur til at skubbe slimet op med hænderne og placere det igen på toppen af vafflen. Spillere, der skubber isen op, kan ikke dreje spinneren, og deres tur slutter, så snart de er færdige med at flytte slimet.

Hvis der er charms, der falder ud, skal de igen placeres på spinneren, og spillerne skal vinde dem tilbage ved en fremtidig tur.

Når en spillers tur er forbi, sender de vafflen videre til spilleren på deres venstre side. Spillere skiftes til at dreje og sende vafflen til venstre for dem, indtil der er en vinder.

SMÅ DRYS ☆

Vil du have et mindre udfordrende spil eller spille med yngre børn? Prøv disse variationer!

♡ *Vaffelholderen kan bruges når som helst (eller hele tiden), hvis spillere skal sætte vafflen ned, mens isslimet stadig er på vafflen. Dette kan være nyttigt for yngre spillere, der har brug for begge hænder til at dreje spinneren.*

☪ *En spiller, hvis tur det er, kan når som helst bruge hænderne til at samle isslimet op og sætte det tilbage på vafflen. Der er ingen straf for, at isslimet drypper - men det hjælper med at holde charmen på isen!*

○ *Lad spillerne samle nedfaldne toppings op og placere dem tilbage i isslimet når som helst.*

SÅDAN VINDER DU SPILLET

Den første spiller, der placerer alle toppings med sin farve i isen, tilføjer kirsebærret på toppen og samtidig undgår fluen, er vinderen. Tillykke!

SPILLETS AFSLUTNING RENGØRING OG OPBEVARING

Når spillet er slut, skal alle charms fjernes fra slimet. Derefter skal slimet lægges tilbage i sin beholder og låget skrues godt på. Charms kan rengøres med vand og lufttørres. Brug et papirhåndklæde til at tørre spillepladen af, hvis det er nødvendigt.

Isvafflen og vaffelholderen kan adskilles og opbevares ved forsigtigt at trække delene fra hinanden og lægge dem tilbage i æsken. Vrid ikke stykkerne fra hinanden, da det kan få dem til at knække.

VIKTIG: Sørg for, at slimbekholderen er lukket tæt for at forhindre lækage og for at forlænge slimets levetid.

SLIM

Hvis slimet bliver snavset, kan det erstattes med andet slim. Alt slim, der er købt i butikken, duer (jo mere det drypper, jo bedre). Opbevar slim i en lufttæt beholder.



INNHOLD

- Pilskive med pil
- Spillbrett
- 18 slimstrø:
 - 16 iskremstrø (4 x 4 stk.)
 - 1 flue
 - 1 kirsebær
- Iskremkjeks
- Iskremholder
- Iskremslim i beholder med lokk

OPPSETT

Montering første gang dere spiller

Vri de to kjeksdelene sammen ved pilmerket. Plasser deretter sjokoladekulen på toppen av isen. Klips jordbær- og vaniljekulene sammen til du hører et «klikk». Påse at de små, innstøpte pilene står ovenfor hverandre. Hvis de ikke gjør det, kan de falle fra hverandre mens dere spiller. Trykk kjeksdelene sammen til du hører et «klikk»." Frigjør pilen. Monter pilbrettet ved å føre basen gjennom hullet og feste pilen oppå.



Spilloppsett

Spillerne velger en farge de skal bruke gjennom hele runden og tar alt strøet i den fargen. Hver spiller plasserer strøet sitt på riktig sted på pilbrettet etter FORMEN på strøet. Det skal ligge ett strø av hver farge på feltet for stjernen, hjertet, månen og rullen. Plasser kirsebæret på plassen til kirsebæret og fluen på flueplassen. Strø som ikke brukes, kan legges

tilbake i esken.

Plasser spillbrettet midt på bordet og kjeksholderen midt på spillbrettet.

Åpne beholderen med iskremslim og ta ut slimet. Form slimet til en ball med fingrene og legg den på iskremkjeks. Dette er den siste kulen!

ADVARSEL: IKKE SPIS SLIMET. Slimet i spillet er ikke giftig, men det må ikke spises.

Vær forsiktig så du ikke får slim på stoff, møbler, treverk eller tepper. La slimet ligge på iskjeksen eller på spillbrettet mens dere spiller.

SLIK SPILLER DERE

Spilleren som spiste iskrem sist, skal begynne. Hold isen etter tur og snurr på hjulet.

Brettet har tre inndelinger: strø, flue og kirsebær.



Hvis en spiller lander på plasseringen «strø», tar de strøet i sin farge fra pilbrettet og plasserer det på iskremslimet. Dere må kanskje skyve strøet litt inn eller klemme det ned slimet for å få det til å sitte. Hvis spilleren allerede har tatt dette strøet fra plasseringen, går turen til nestemann.



Hvis en spiller lander på fluen, har fluen landet på iskremen! Æsj! Spilleren skal da plassere fluen i iskremslimet. Hvis fluen allerede befinner seg på iskremen, skal spilleren fjerne fluen.



Hvis en spiller lander på «kirsebær», kan de være nær ved å vinne! Først må spilleren kontrollere at han eller hun har lagt alt strøet sitt på iskremen. Deretter må de sjekke om fluen befinner i iskremslimet. Hvis de fortsatt har strø igjen i sin farge på pilskiven, eller hvis fluen sitter på isen, skal spilleren la kirsebæret være på pilskiven. Turen går da til nestemann. Hvis spilleren derimot allerede har plassert alt strøet sitt på iskremen og fluen IKKE sitter på isen, legger spilleren kirsebæret på toppen av iskremen og spilleren vinner spillet!

MÅLET MED SPILLET

Snurre pilen etter tur, plassere iskremstrø på isen og bli den første til å plassere ut alt strøet sitt! Når du har klart å legge på alt strøet, må du plassere kirsebæret på toppen for å vinne – men pass deg for fluen!



Pass godt på, for iskremen smelter mens dere spiller! Hvis iskremslimet smelter ned til under kanten på kjeksken (eller på spillerens hånd eller stativet), må spilleren det gjelder fjerne ett av sine strø fra isen og legge det tilbake på pilskiven. Turen går så til nestemann.

Hvis iskremslimet holder på å dryppe for langt, kan spilleren velge å bruke sin tur til å hente opp limet med hendene og plassere det på toppen av isen igjen. Spillere som samler opp iskrem på denne måten, får ikke snurre på pilen, og turen går videre til nestemann så snart de har lagt isen tilbake på iskremen.

Hvis strø faller av, skal det legges tilbake på pilskiven. Spilleren som eier det strøet, kan kun bruke det neste gang det er hans eller hennes tur.

Når en spiller er ferdig, sendes iskremen videre til venstre. Spillerne bytter på å snurre pilen, og iskremen går rundt helt til vinneren kåres.

TILPASNINGER ☆

Vil du gjøre spillet litt mindre utfordrende slik at yngre barn kan være med? Prøv disse endringene!

♡ *Stativet kan brukes når som helst (eller hele tiden) hvis spillerne må sette fra seg isen mens iskremslimet er på kjeksken. Det kan være lurt å gjøre dette når dere spiller med yngre spillere som trenger begge hendene for å snurre pilen.*

☺ *Når det er spillerens tur, kan han / hun bruke hendene til å føre iskremslimet tilbake på toppen av isen til enhver tid. Det blir ingen straff for iskremslim som drypper, men dette forhindrer strøet fra å falle av!*

○ *La spillerne plukke opp strø som har falt av og legge det oppå isen igjen til enhver tid.*

KÅRING AV VINNEREN

Den første spilleren som legger alt strøet sitt og kirsebæret på toppen av isen og unngår fluen, vinner spillet. Gratulerer!

NÅR SPILLET ER OVER

RENGJØRING OG OPPBEVARING

Når spillet er over, tar dere alt strøet ut av limet og plasserer limet tilbake i beholderen med lokk. Sørg for at lokket skrues godt på. Strøet kan rengjøres med vann og lufttørkes. Bruk et papirhåndkle til å tørke av spillbrettet om nødvendig.

Iskremkjeksken og stativet kan demonteres ved å trekke delene forsiktig fra hverandre. Disse kan oppbevares i esken. Ikke vri bitene fra hverandre, da dette kan ødelegge dem.

VIKTIG: Pass på at slimbeholderen er tett slik at det ikke lekker ut slim eller at limet tørker.

SLIMET

Hvis limet blir skittent, kan det erstattes med annet slim. Dere kan bruke ethvert butikkjøpt slim (jo mer det rinner, jo bedre). Oppbevar limet i en lufttett beholder.



INNEHÅLL

- Spelsnurra och snurrpil
- Spelbräde
- 18 tillbehör av slajm:
- 16 glass-toppingar (4 av varje form)
- 1 fluga
- 1 körsbär
- Glasstrut
- Strutställ
- Glass-slajm i återförslutbar behållare

FÖRBEREDELSE

Montering vid första speltillfället

Vrid ihop de två strutdelarna enligt pilarna på struten. Fäst sedan chokladkulan ovanpå struten genom att vrida. Passa in jordgubbs- och vaniljkulorna efter varandra och tryck ihop dem tills du hör ett klick – kontrollera också med hjälp av de små pilarna att de sitter som de ska, annars kan de lossna under spelets gång. Tryck ihop delarna av strutstället ordentligt tills du hör ett klick.

Ta loss snurrpilen. Sätt ihop spelsnurran genom att placera snurrbasen i hålet på snurrplattan och knäppa på pilen ovanpå.



Spelförberedelser

Varje spelare väljer en färg att använda i spelet och samlar ihop alla toppingar i den färgen. Spelarna lägger sedan sina toppingar på de utrymmen på snurran som matchar FORMEN på varje topping. Det ska ligga en topping av varje färg på utrymmena för stjärna, hjärta, halvmåne och rundel. Lägg körsbäret på utrymmet för körsbär, och flugan på utrymmet för flugan. Alla toppingar

som inte används kan läggas tillbaka i lådan.

Placera spelbrädet mitt på bordet och sätt strutstället mitt på spelbrädet.

Öppna behållaren för glass-slajm och ta ut slajmet. Forma slajmet till en glasskula i händerna och sätt den på glasstruten. Nu är ni redo!

WARNING: ÄT INTE SLAJMET. Slajmet som ingår i spelet innehåller inga giftiga ämnen, men det är inte avsett att ätas. Var noga med att inget slajm hamnar på tyg, möbler, trä eller mattor. Ha hela tiden slajmet antingen på glasstruten eller spelbrädet när det används.

SÅ HÄR GÅR SPELET TILL

Spelaren som mest nyligen åt glass får börja. Spelaren håller i struten och snurrar sedan spelsnurran. Det finns tre typer av utrymmen på snurrplattan: toppingar, fluga och körsbär.



Om en spelare hamnar på ett utrymme för topping tar de sin topping, bara den i sin egen färg, från snurrplattan och lägger den i glass-slajmet. Man kan behöva trycka in den lite, eller smeta slajmet runt toppingen, för att den ska sitta kvar. Om spelaren redan har tagit sin topping från utrymmet på snurrplattan är det i stället nästa persons tur.



Om en spelare hamnar på flugan har flugan satt sig på glassen! Usch! Spelaren ska lägga flugan i glass-slajmet. Om man hamnar på utrymmet för flugan och flugan redan ligger i glass-slajmet ska spelaren ta bort flugan.



Om en spelare hamnar på körsbäret kan vinsten vara nära! Först måste spelaren kolla att hen har lagt alla sina toppingar i glass-slajmet. Sedan måste man titta efter om flugan ligger i glass-slajmet. Om man fortfarande har NÅGON topping i sin färg kvar på snurrplattan eller om flugan ligger i glassen måste man lämna körsbäret på snurrplattan, och så är det nästa persons tur. Men om spelaren redan har satt alla sina toppingar i glassen och flugan INTE sitter i glassen sätter spelaren körsbäret högst upp på glassen och spelet är slut.

SPELET GÅR UT PÅ

Turas om att snurra på spelsnurran och försöka sätta alla toppingar i glass-slajmet! När alla toppingar är på plats måste du sätta körsbäret på toppen för att vinna – men se upp för flugan!



Se upp, glassen smälter medan ni spelar! Om glass-släjmet smälter till nedanför botten av struten (oavsett om det hamnar på spelarens hand eller på strutstället) måste spelaren som spelar just då ta bort en av sina toppingar från glass-släjmet och lägga tillbaka den på snurrplattan. Sedan är det nästa persons tur.

Om glass-släjmet riskerar att droppa för långt kan spelaren som spelar just då välja att använda sin omgång till att skopa upp slajmet med händerna och lägga tillbaka det ovanpå struten. Spelare som skopar upp glassen får inte snurra på spelsnurran, utan så fort de har skopat klart är det nästa persons tur.

Om någon topping ramlar av måste den/de läggas tillbaka på snurrplattan, och spelarna måste hamna på det utrymmet igen när de snurrar en annan gång.

När en spelare är färdig med sin omgång lämnar hen över struten till spelaren till vänster. Spelarna turas om att snurra och skicka struten till vänster tills någon har vunnit.

SMÅ GLASSFANTASTER ☆

Vill ni göra spelet lite lättare, om ni till exempel spelar med mindre barn? Då kan ni testa de här regeländringarna!

- ♡ *Strutstället kan användas när som helst (eller hela tiden) om spelarna behöver sätta ner struten medan glass-släjmet fortfarande är på struten. Det kan göra det lättare för yngre spelare som måste använda båda händerna för att snurra på spelsnurran.*
- Ⓒ *Spelarna kan när som helst när det är deras tur använda händerna för att skopa upp glass-släjmet och lägga tillbaka det på struten. Det blir ingen bestraffning om glass-släjmet droppar – men om det droppar kan toppingen ramla av!*
- *Spelarna får när som helst plocka upp topping som ramlat av och sätta tillbaka den/dem på glassen.*

VEM VINNER?

Den första spelaren som har satt alla toppingar i sin färg på glassen och satt körsbäret på toppen, och samtidigt sluppit undan flugan, vinner. Grattis! Eller ... glassis!

NÄR SPELET ÄR SLUT PLOCKA IHOP OCH FÖRVARA

När spelet är slut tar ni upp alla toppingar ur slajmet, lägger tillbaka slajmet i behållaren och skruvar på locket ordentligt. Toppingen kan rengöras i vatten och lufttorka. Använd en pappershandduk för att torka av spelbrädet om det behövs.

Glassstruten och strutstället kan förvaras genom att man försiktigt drar isär delarna och lägger tillbaka dem i lådan. Vrid inte isär delarna, eftersom de kan gå sönder då.

VIKTIGT: Se till att slajmbehållaren är ordentligt tillsluten så att ingen luft läcker in. Då håller slajmet längre.

SLAJM

Om slajmet blir smutsigt kan det bytas ut mot annat slajm. Allt slajm man köpa i butik fungerar (ju lösare, desto bättre). Förvara slajmet i en lufttät behållare.



SISÄLTÖ

- Kieputin ja kieputtimen nuoli
- Pelilauta
- 18 limamerkkiä:
- 16 jäätelökoristetta (4 kutakin muotoa)
- 1 karpänen
- 1 kirsikka
- Jäätelötötteri
- Tötteröteline
- Jäätelölimaa suljettavassa säiliössä

VALMISTELUT

Ensimmäinen kokoamiskerta

Käytä tötteröön merkittyjä nuolia apuna ja pyöräytä kaksi tötterönpalasta yhteen. Pyöräytä sitten suklaapallo tötterön päälle. Aseta mansikka- ja vaniljapallon painumata linjaan ja paina jäätelöpalloja yhteen, kunnes kuulet napsauksen. Varmista pienten nuolien avulla, että pallot ovat linjassa, muuten tötteri saattaa hajota kesken pelin. Paina tötteröpidikkeen paloja tiukasti yhteen, kunnes kuulet napsauksen. Irrota kieputtimen nuoli. Kokoa kieputin asettamalla kieputtimen pohja kieputinlaudan aukkoon ja loksauttamalla nuoli ylimmäksi.



Pelivalmistelut

Jokainen pelaaja valitsee haluamansa värin ja kerää kaikki sen väriset koristemerkit. Sen jälkeen jokainen pelaaja asettaa koristemerkkinsä kieputtimen alueille, niin että koristeen MUOTO vastaa kieputtimen alueen muotoa. Tähti-, sydän-, kuu- ja rulla-alueilla tulee kullakin olla yksi kunkin väristä koristetta. Aseta kirsikkamerkki kirsikka-alueelle ja

kärpäsmerkki kärpäsalueelle. Koristemerkit, jotka eivät ole käytössä, voidaan laittaa takaisin pelilaatikkoon.

Aseta pelilauta keskelle pöytää ja laita tötteröteline pelilaudan keskelle.

Avaa jäätelöliman säiliö ja ota lima esiin. Muovaile lima käsissäsä palloksi ja aseta se jäätelötötterön päälle. Se on viimeinen kauhallinen!

VAROITUS: ÄLÄ SYÖ LIMAA. Pelin mukana toimitettu lima ei ole myrkyllistä, mutta sitä ei ole tarkoitettu syötäväksi. Älä aseta limaa kankaalle, huonekaluille, puupinnalle tai matolle. Pidä lima jäätelötötterössä tai pelilaudalla aina, kun limaa käytetään.

PELIN PELAAMINEN

Viimeksi jäätelöä syönyt pelaaja aloittaa pelin. Omalla vuorollaan pelaaja ottaa aina tötterön käteensä ja pyöräyttää kieputinta. Kieputtimessa on kolmenlaisia alueita: koristeita, karpänen ja kirsikka.



Jos kieputin pysähtyy koristealueelle, pelaaja voi ottaa sieltä omanvärisen koristeensa ja asettaa sen jäätelölimaan. Koristetta on ehkä painettava sisään tai limaa litistettävä, jotta koriste pysyy paikallaan. Jos pelaaja on jo saanut alueelta oman koristeensa, hänen vuoronsa päättyy ja on seuraavan pelaajan vuoro.



Jos pelaaja päätyy kärpäsen alueelle, ötökkä on laskeutunut jäätelöön. Yöksi! Pelaajan tulee asettaa kärpänen jäätelölimaan. Jos kärpänen on jo jäätelölimassa, tälle alueelle päätyvä pelaaja voi poistaa kärpäsen.



Jos pelaaja päätyy kirsikan alueelle, hän saattaa olla lähellä voittoa! Ensin täytyy tarkistaa, onko pelaaja jo saanut lisätyä jäätelölimansa kaikki koristeet. Sitten täytyy tarkistaa, onko jäätelölimassa karpästä. Jos kieputtimessa on vielä pelaajan värin koristeita tai jos jäätelössä on karpänen, pelaajan täytyy jättää kirsikka pyöräyttimen alueelle ja hänen vuoronsa päättyy. Jos pelaaja sen sijaan on saanut jo asetettua kaikki koristeensa jäätelön päälle ja karpänen EI ole jäätelössä, pelaaja voi laittaa kirsikan jäätelön päälle ja peli päättyy!



Pitäkää varanne, sillä jäätelö sulaa pelin aikana! Jos jäätelölima valuu sulaessaan tötterön pohjan alapuolelle (olipa tötterö sitten pelaajan kädessä tai tötterölineessä), vuorossa olevan pelaajan on poistettava jäätelölimasta yksi koristeistaan ja asetettava koriste takaisin kieputtimeen, minkä jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro.

Jos jäätelölima on vaarassa valua liian pitkälle, vuorossa oleva pelaaja voi halutessaan käyttää vuoronsa siihen, että hän kauhoo limaa käsillään ja asettaa sen takaisin tötterön päälle. Jäätelöä kauhova pelaaja ei voi pyöräyttää kieputinta, ja hänen vuoronsa päättyy heti kauhominen jälkeen.

Jos koristeita putoaa pois jäätelön päältä, ne asetetaan takaisin kieputtimeen. Pelaajien täytyy saada ne takaisin tulevilla vuoroillaan.

Kun pelaajan vuoro on ohi, hän antaa tötterön vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle.

Pelaajat pyöräyttävät kieputinta vuorotellen ja antavat tötterön aina vasemmalla puolellaan olevalle pelaajalle, kunnes voittaja on selvillä.

HELPOUKSIA ☆

Kaipaatko vähemmän haastavaa peliä tai pelaatko pikkulasten kanssa? Kokeile seuraavia muunnoksia!

♡ Tötterölineettä voi käyttää milloin tahansa (tai koko ajan), jotta pelaajat voivat laskea tötterön pois käsistään. Tämä helpottaa lasten pelaamista, sillä he voivat tarvita molemmat kätensä kieputtimen pyöräyttämiseen.

☺ Pelaaja voi oman vuoronsa aikana milloin tahansa kauhota jäätelölimaa ja asettaa sen takaisin tötterön päälle. Jäätelöliman valumisesta ei aiheudu rangaistusta – mutta lima auttaa pitämään koristeet paikoillaan!

○ Pelaajat saavat milloin tahansa nostaa pudonneet koristeet ja asettaa ne takaisin jäätelöliman päälle.

PELIN VOITTAMINEN

Pelin voittaa se pelaaja, joka saa ensimmäisenä laitettua jäätelöön kaikki omanvärisensä koristeet ja lisätyä kirsikan huipulle. Tötterökaupalla onnea!

PELIN LOPPUMINEN

LOPPUTOIMET JA PELIN SÄILYTYS

Kun peli on päättynyt, irrota kaikki koristeet limasta, laita lima takaisin säiliöönsä ja kierrä korkki tiukasti kiinni. Koristeet voi puhdistaa vedellä ja ilmakuvata. Pyyhi pelilauta tarvittaessa paperipyyhkeellä. Jäätelötötterön ja tötterölineen voi tarvittaessa purkaa osiin säilyttämistä varten. Vedä osat varovasti erilleen ja laita ne takaisin laatikkoon. Älä väännä osasia irti toisistaan, etteivät ne rikkoudu.

TÄRKEÄÄ: Varmista, että limasäiliö on suljettu tiukasti, jotta lima ei pääse valumaan ja jotta lima pysyy pidempään käyttökelpoisena.

LIMA

Jos lima likaantuu, sen voi korvata muulla limalla. Mikä tahansa kaupasta ostettu lima kelpaa (mitä valuvampaa, sen parempi). Säilytä lima ilmatiiviissä säiliössä.



EN Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. **NL** Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleinteile. Erstickungsgefahr. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **PT** Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. **PL** Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. **DK** Advarsel. Ikke egnet for børn under 36 måneder. Små dele. Kvælningfare. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare. **SE** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Smådelar. Kvävningssrisk. **FI** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukeutumisvaara.

EN Colours and content may vary. **FR** Les couleurs et les détails peuvent varier. **NL** Kleuren en inhoud kunnen afwijken. **DE** Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. **IT** I colori ed i particolari possono variare. **ES** Los colores y detalles pueden variar. **PT** Cores e detalhes podem variar. **PL** Kolory i szczegóły mogą się różnić. **DK** Farver og indhold kan variere. **NO** Farger og innhold kan variere. **SE** Färger och innehåll kan variera. **FI** Värit ja sisältö saattavat vaihdella.

© 2023 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.

Made in China

Made under license from Naama Weiss, Uri Streigold, and Liat Wal

www.goliathgames.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

