



Règles du  
jeu p. 2



Rules p. 8



Spielregeln S. 14



Regolamento p. 20



Reglas del  
juego p. 26

*Barbes à papa, grande roue, pêche aux canards...  
la fête foraine bat son plein. Et une attraction attire tout  
particulièrement l'attention des enfants : le Carrousel !  
Tous veulent faire un tour sur ce fabuleux manège, mais  
Monsieur Carrousel regarde vers le ciel... de gros nuages  
commencent à cacher le soleil. Espérons que tous  
pourront monter sur le manège avant que la  
pluie ne tombe et qu'il ne soit obligé de  
fermer l'attraction !*

## MATÉRIEL

2



1 Carrousel en bois



1 Plateau de jeu



6 feuilles Siège avec des niveaux  
de difficulté différents



10 Bouts de rayon  
de soleil en bois



8 Gouttes de pluie en bois



1 Dé de couleur  
en bois



12 jetons Enfant en bois



1 Règle du jeu + 1 flyer



# MISE EN PLACE

1

N'hésitez pas à demander de l'aide à un adulte pour le montage.

Choisissez une feuille Siège et montez le Carrousel comme indiqué sur le flyer ou visionnez la vidéo en scannant le QR code au dos du livret.



2

Placez ensuite le Carrousel sur le plateau.

3

Placez les Gouttes de pluie et les Bouts de rayon de soleil à côté du plateau.

4

Placez les jetons Enfant ainsi que le dé à côté du plateau.

5

Le dernier d'entre vous à avoir fait un tour de manège commence.

3



## Présentation des personnages

### Monsieur Carrousel

Il vous aide à trouver des sièges libres sur le manège.



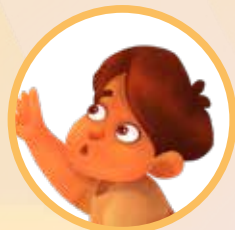
### Les Jumeaux

Ils sont les assistants de Monsieur Carrousel. Ils pourront vous aider en fin de partie si nécessaire (voir p. 7).

4



Caspar



Arto

### Les enfants

Ils n'attendent qu'une chose, pouvoir monter sur le Carrousel !



Nelson



Paul



Lilou



Elisa



Maya



John



Liam



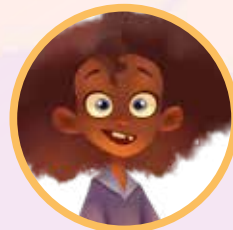
Lisette



Ethan



Jade



Mimi



Yanis



## BUT DU JEU

Monsieur Carrousel est un jeu coopératif.

Tous ensemble, aidez tous les enfants à s'asseoir sur le manège avant que la pluie ne tombe !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur se divise en 2 phases, jouées l'une après l'autre :

— Phase 1 —

PLACEMENT DES  
JETONS ENFANT

— Phase 1 —

— Phase 2 —

LA MÉTÉO

PLACEMENT DES  
JETONS ENFANT

» À ton tour de jeu, lance le dé. Les couleurs du dé correspondent aux couleurs de la roue du carrousel.

» Choisis un jeton Enfant qui n'est pas encore sur le Carrousel et place-le sur un siège vide du Carrousel de la même couleur que celle indiquée par le dé.

» Passe ensuite à la Phase 2 : La Météo (p. 6)

Mémorise bien le siège sur lequel les enfants sont assis, cela pourrait vous être utile plus tard ! (Voir p. 5 : "Si ce siège est déjà occupé par un jeton Enfant.")

**?** Que faire si les sièges de la couleur indiquée par le dé sont déjà pris ?

Si les sièges de la couleur indiquée par le dé sont déjà pris, tourne le Carrousel. Quand il est arrêté, regarde quel siège Monsieur Carrousel pointe du doigt.

**NOTE** Si tu n'es pas sûr du siège que t'indique Monsieur Carrousel, tourne le Carrousel de nouveau !

» *Si ce siège est libre*

Choisis un jeton Enfant et place-le sur le siège que te montre Monsieur Carrousel.



Passes ensuite à la Phase 2 : La Météo (p. 6)

» *Si ce siège est déjà occupé par un jeton Enfant*

Il faut que tu te souviennes du siège sur lequel est assis l'enfant désigné. Tu peux demander aux autres joueurs leur avis. Lorsque vous êtes d'accord, annonce à voix haute le siège sur lequel tu penses que l'enfant est assis, et soulève le jeton Enfant. Après vérification, replace le jeton Enfant sur son siège.



Si tu as deviné correctement le siège de l'enfant désigné, bravo ! Tu peux mettre un Bout de rayon de soleil sur le plateau. Regarde p. 6 pour savoir comment placer un Bout de rayon de soleil.



Si tu t'es trompé, oups, tu dois mettre une Goutte de pluie sur un des emplacements correspondants du plateau. Ton tour est maintenant terminé.

**Astuce :** pour faciliter la mémorisation, les joueurs peuvent inventer une petite histoire en faisant monter leur jeton Enfant sur le Carrousel.

» Une fois l'enfant placé sur un siège vide, tourne le Carrousel et ne perds pas ton enfant de vue ! (Le Carrousel doit avoir fait au moins un tour.)



Ne tourne pas le Carrousel trop vite car les jetons Enfant pourraient s'envoler !

Pendant qu'il tourne, vous pouvez chanter tous ensemble :

♪ "Manège, Manège tourne vite,  
Soleil, Soleil monte au zénith !" ♪

6

? Quel temps fait-il quand le manège s'arrête ?

Deux zones différentes entourent le Carrousel. Elles montrent le temps qu'il fait.

Regarde sur quelle zone se trouve ton enfant lorsque le Carrousel s'arrête de tourner.

NOTE

Si tu n'es pas sûr de la zone sur laquelle se trouve le jeton Enfant, tourne le Carrousel à nouveau !



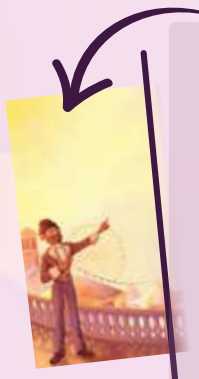
### ZONE PLUIE

S'il est sur la zone Pluie, dommage, le temps se couvre. Mets une Goutte de pluie sur un des emplacements correspondants du plateau. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



### ZONE SOLEIL

S'il est sur la zone Soleil, quelle chance, il fait beau ! Choisis un Bout de rayon de soleil. Pose immédiatement celui-ci sur un des emplacements correspondants. C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



Attention, un rayon de soleil doit être entièrement complété avant de pouvoir remplir un nouveau rayon.

Comment compléter un Bout de rayon de soleil ?

Lorsque tu sélectionnes le Bout de rayon de soleil qui te semble être de la bonne longueur, et que tu le places sur le plateau, il existe deux possibilités :



Le Bout de rayon complète entièrement le rayon de soleil, bravo ! Le soleil apparaît, tu peux enlever une Goutte de pluie du plateau.

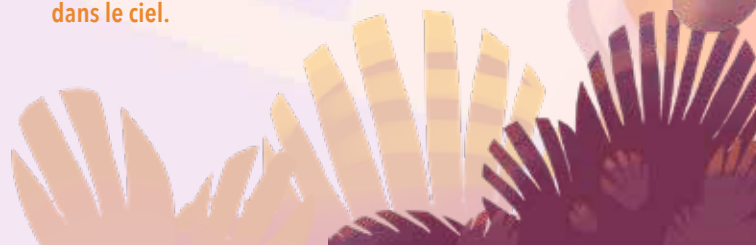


Le Bout de rayon ne complète pas entièrement le rayon de soleil parce qu'il est trop court ou trop long, le soleil ne brille pas assez fort pour enlever une Goutte de pluie. Repose le Bout de rayon à côté du plateau.

Dans les deux cas, ton tour de jeu est maintenant terminé. C'est au joueur suivant de jouer.

NOTE

Si tous les rayons de soleil ont été complétés, il ne se passe rien lorsqu'un jeton Enfant s'arrête sur une zone Soleil, le soleil est déjà bien haut dans le ciel.







## L'aide des jumeaux

S'il ne reste qu'un seul jeton Enfant à placer sur le Carrousel, à ce moment, et à ce moment seulement, tu peux demander de l'aide aux jumeaux, Caspar et Arto et lancer le dé 2 fois !

À ton tour de jeu, lance le dé. Si la couleur du siège indiquée par le dé n'est pas celle du siège libre, tu peux le relancer une nouvelle fois.

» Si le dé indique la couleur du siège libre, youpi, tu peux faire monter le dernier enfant !

» Sinon, tourne le Carrousel, regarde quel siège Monsieur Carrousel pointe du doigt, et joue comme expliqué dans la rubrique "Que faire si les sièges de la couleur indiquée par le dé sont déjà pris ?" (p. 5).

## FIN DE LA PARTIE



La partie peut se terminer de deux façons :

» Dès que tous les enfants sont montés sur le Carrousel et si toutes les Gouttes de pluie n'ont pas été placées sur le plateau. **Félicitations, tous les enfants se sont amusés, vous avez gagné la partie !**

» À la fin du tour d'un joueur, toutes les Gouttes de pluie ont été placées sur le plateau et tous les enfants ne sont pas montés sur le Carrousel. **La pluie est trop forte, le manège doit fermer. Vous avez perdu la partie.**

## CRÉDITS

### Auteur

Sara Zarian

### Illustrateur

Apolline Etienne

### Chef de projet

Aurélien Raphaël

### Graphiste

Allison Machepey

### Relecteur

Xavier Taverne



## Les mots de l'auteur et de l'équipe

Je dédie ce jeu à ma famille. Merci à tous ceux qui ont permis à ce jeu de voir le jour, surtout Costán, Roberto et Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire et tous les groupes de test. Et à Aurélien pour son enthousiasme et sa patience.

L'équipe LOKI remercie également les écoliers de Ludres et d'Heillecourt ainsi que les équipes pédagogiques qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.



*Cotton candy, ferris wheel, balloons ... the fun fair is in full swing. But there is one attraction that tempts the kids most of all: the carousel! Each and every one of them wants to take a ride on this fabulous merry-go-round, but Monsieur Carrousel keeps looking up at the sky. Dark clouds are beginning to hide the sun. Let's hope that everyone can get on before the rain starts falling and the ride has to close for the day.*

## CONTENTS

8



1 wooden carousel



10 wooden sunbeam fragments



1 multi-coloured wooden die



1 game board



8 wooden raindrops



6 seating discs with different difficulty levels



12 wooden kid tokens



1 rulebook + 1 flyer



# SET-UP

1

You can ask an adult to help you with the set-up.

Choose a seating disc and assemble the carousel as shown on the flyer (or watch the video by scanning the QR code on the back of this book).



2

Fit the carousel into the game board.

3

Place the raindrops and the sunbeam fragments next to the board.

4

Place the kid tokens and the die next to the board as well.

5

The player who most recently rode on a carousel goes first.

9





## Meet the characters

### Monsieur Carrousel

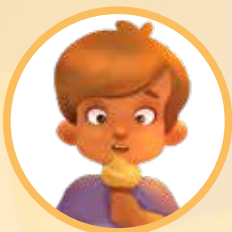
He helps you to find the empty seats on the carousel.



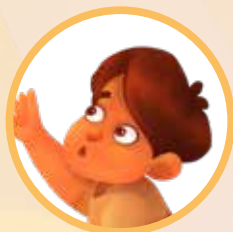
### The twins

They are Monsieur Carrousel's assistants. They can help you out at the end of the game if needed (see p. 13).

10



Caspar



Arto

### The kids

They want nothing more than to ride the carousel!



Nelson



Paul



Lulu



Elisa



Maya



John



Liam



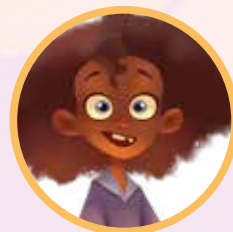
Leanne



Ethan



Amy



Mimi



Yanis



# OBJECT OF THE GAME

Monsieur Carrousel is a cooperative game.

Work together to help all of the kids get on the carousel before the rain starts to fall!

# GAMEPLAY

Play in a clockwise direction.

A player's turn is divided into 2 phases, played one after the other:

— Phase 1 —

PLACE KID TOKENS

— Phase 2 —

WEATHER

— Phase 1 —

PLACE KID TOKENS

» On your turn, roll the die. The colours on the die match the colours on the wooden carousel.



» Choose a kid token that is not yet on the carousel and place it on an empty seat that matches the colour rolled on the die.

» Move on to Phase 2: Weather (p. 12)

Make sure to remember the seat type of the kids (e.g. lion). You'll need this later! (See p. 11: "If the seat already has a kid token on it.")

**?** What if all of the seats of the colour shown on the die are already taken?

If the seats of the colour shown on the die are already taken, turn the carousel. When it stops, look at the seat that Monsieur Carrousel is pointing at with his finger:

**NOTE** If you're not sure which seat Monsieur Carrousel is pointing to, turn the carousel again!

» *If the seat is empty*


Choose a kid token and place it on the seat that Monsieur Carrousel is pointing to.




Now move on to Phase 2 : Weather (p. 12)

» *If the seat already has a kid token on it*

Can you remember what seat the kid is sitting on (e.g. lion)? You may ask the other players what they think. When you think you've figured it out, say out loud which seat you think the kid is sitting on, and lift up the kid token. After checking, make sure you put the kid token back on the seat.

 If you correctly guessed the seat, bravo! You can put a sunbeam fragment on the board. See p. 12 for more information on how to place sunbeam fragments.

 If you guessed wrong, oops! You must place a raindrop on one of the corresponding spaces on the game board. Your turn is now over.



*Tip :* To help with memorisation, the players can come up with short stories as they place their kid token on the carousel.

» Once the kid has been placed on an empty seat, turn the carousel (it must complete at least one full turn). Don't lose sight of your kid!

! Don't turn the carousel too fast or the kid tokens could go flying off!

While the carousel is turning, you can sing this little song all together:

♪ "Carousel, carousel, turn all day,  
Sun, sun, sun, keep the rain away!" ♪

12

? What's the weather like when the carousel stops?

Two different zones surround the carousel. They show the weather.

Look at the zone where your kid ended up when the carousel stopped turning.

**NOTE** If you're not sure which zone your kid token is in, turn the carousel again!



### RAIN ZONE

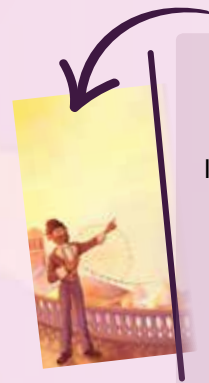
Your kid is in the rain zone? Oh no! The clouds are gathering. Place a raindrop on one of the corresponding spaces on the game board.

The next player now takes their turn.



### SUN ZONE

If the kid is in the sun zone, great! The sun is shining! Choose a sunbeam fragment and place it immediately on one of the corresponding spaces on the game board. The next player now takes their turn.



! Attention, a sunbeam must be entirely complete before a new one can be started.

**How to complete a sunbeam fragment on the game board?**

When you have picked your sunbeam fragment and placed it on the board, there are two possibilities:



The sunbeam fragment completes the sunbeam, good job! The sun appears and you can remove one raindrop from the game board.



The sunbeam fragment doesn't complete the sunbeam because it is too short or too long. The sun isn't shining brightly enough to remove a raindrop. Put the sunbeam fragment back next to the game board.

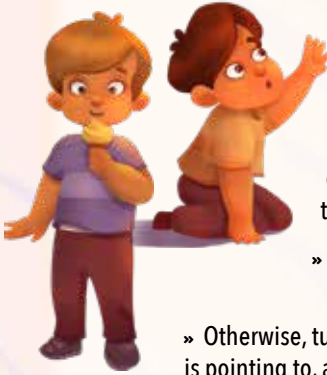
In either case, your turn is over and the next player now takes their turn.

**NOTE** If all of the sunbeams are complete, nothing happens when a kid token stops in the sun zone, the sun is already high in the sky.





## Getting help from the twins



If there is only **one kid token** left to place on the carousel, and only at that time, you can ask for help from the twins, Caspar and Arto. You get an extra roll of the die!

On your turn, roll the die. If the colour shown on the die does not match the colour of the empty seat, you may roll the die one more time.

» If the die shows the colour of the empty seat, yippee! You can place your last kid token!

» Otherwise, turn the carousel, look at the seat Monsieur Carrousel is pointing to, and play as explained in the section "What if all of the seats of the colour shown on the die are already taken?" (p. 11).

## CREDITS

### Author

Sara Zarian

### Illustrator

Apolline Etienne

### Project Lead

Aurélie Raphaël

### Graphic Designer

Allison Machepey

### Proofreader

Xavier Taverne

### Translator

Timothy Marcroft

## END OF THE GAME



The game can end in one of two ways:

- » If all of the kids are on the carousel and the rain zone is incomplete, congratulations! **All of the kids had a great day and you won the game!**
- » If at the end of a player's turn all of the raindrops have been placed on the game board and there are empty seats on the carousel. **It's just too rainy and the ride has to close for the day. You have lost this game.**



## A note from the author and the team

*I would like to dedicate this game to my family. Thank you to everyone who has made this game possible, especially Costán, Roberto and Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire and all of the playtest groups. And to Aurélie for her enthusiasm and patience.*

*The LOKI team would also like to thank the students of Ludres and d'Heillecourt as well as their teachers who gave us their precious feedback and impressions of this game.*



*Zuckerwatte, Riesenrad, Luftballons – der Jahrmarkt ist in vollem Gange. Und eine Attraktion zieht die Kinder besonders an: das Karussell! Alle wollen darauf ein paar Runden fahren, doch Monsieur Carrousel blickt besorgt zum Himmel empor: Dicke Wolken beginnen, die Sonne zu verdecken. Hoffentlich können noch alle Kinder gemeinsam fahren, bevor es anfängt zu regnen und Monsieur Carrousel sein beliebtes Fahrgeschäft für heute schließen muss!*

## SPIELINHALT

14



1 Karussell aus Holz



1 Spielplan



6 Einlegebögen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen



10 Sonnenstrahl-Stücke aus Holz



8 Regentropfen aus Holz



1 Farbwürfel aus Holz



12 Kinder-Plättchen aus Holz



1 Spielanleitung + 1 Flyer



# SPIELVORBEREITUNG

1

Lasst euch beim Aufbau gerne von einem Erwachsenen helfen.  
Wählt einen Einlegebogen und setzt das Karussell wie auf dem Flyer dargestellt zusammen.  
(Kleine Hilfestellung: Seht euch auch unser Aufbauvideo an! Dazu müsst ihr den QR-Code auf der Rückseite des Regelhefts einscannen.)



2

Stellt anschließend das Karussell auf den Spielplan.

3

Legt die Regentropfen und die Sonnenstrahlen neben dem Spielplan bereit.



4

Auch die Kinder-Plättchen und der Würfel kommen neben den Spielplan.

5

Wer zuletzt Karussell gefahren ist, beginnt.

## Vorstellung der Personen

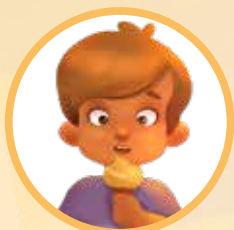
### Monsieur Carrousel

Er hilft euch dabei, freie Plätze auf dem Karussell zu finden.

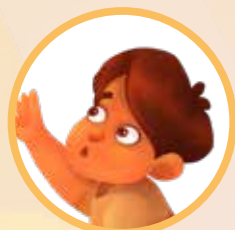


### Die Zwillinge

Die Zwillinge sind Monsieur Carrousel's Assistenten. Sie können euch am Ende der Partie helfen falls nötig (siehe S. 19).



Caspar



Arto

### Die Kinder

Sie haben nur einen einzigen Wunsch: Karussell zu fahren!



Nelson



Ali



Lilo



Ella



Maja



John



Paul



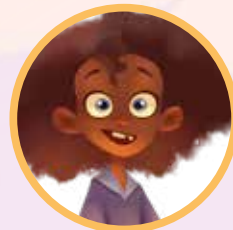
Lisa



Patrick



Liu



Mimi



Jannis



## ZIEL DES SPIELS

Monsieur Carrousel ist ein kooperatives Spiel.

Die Spieler helfen gemeinsam allen Kindern, einen Platz auf dem Karussell zu finden, bevor es zu regnen beginnt.

## SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Ein Spielzug besteht aus 2 Phasen, die nacheinander gespielt werden:

— Phase 1 —

KINDER-PLÄTTCHEN  
PLATZIEREN

— Phase 2 —

DAS WETTER

— Phase 1 —

KINDER-PLÄTTCHEN  
PLATZIEREN

» Wenn du an der Reihe bist, wirfst du den Farbwürfel.  
Die Farben auf dem Würfel entsprechen den Farben auf dem Holzkarussell.



» Wähle ein Kinder-Plättchen, das sich noch nicht auf dem Karussell befindet, und lege es auf einen freien Platz des Karussells, der die gewürfelte Farbe hat.

» Danach geht es weiter mit Phase 2: Das Wetter (S. 18).

Merke dir gut den Karussellsitz des Kindes, denn das kann später noch wichtig werden! (Siehe S. 17: „Liegt auf diesem Platz bereits ein Kinder-Plättchen?“)

**?** Was tun, wenn die Plätze in der gewürfelten Farbe bereits besetzt sind?

Sind in der gewürfelten Farbe keine Plätze mehr frei, drehst du das Karussell. Sobald es anhält, siehst du dir den Platz an, auf den Monsieur Carrousel mit dem Finger zeigt.

HINWEIS

Bist du dir nicht ganz sicher, auf welchen Platz Monsieur Carrousel zeigt, drehe das Karussell einfach noch einmal!

» Ist dieser Platz noch frei?

Wähle ein Kinder-Plättchen und lege es auf den Platz, auf den Monsieur Carrousel zeigt.



Danach geht es weiter mit Phase 2: Das Wetter (S. 18).

» Liegt auf diesem Platz bereits ein Kinder-Plättchen?

Nun musst du dich erinnern, worauf das Kind sitzt, auf das Monsieur Carrousel zeigt – also welches Bild sich unter dem Kinder-Plättchen befindet. Du darfst deine Mitspieler nach ihrer Meinung fragen. Wenn ihr euch alle einig seid, nennst du laut den Sitz, auf dem sich deiner Meinung nach das Kind befindet, und hebst das Plättchen hoch. Vergiss nicht, das Kind nachher wieder auf seinen Sitz zurückzusetzen.

Hast du richtig geraten?  
Bravo! Du darfst ein Sonnenstrahl-Stück auf den Spielplan legen. Auf S. 18 gibt es weitere Informationen zu den Sonnenstrahlen.



Hast du dich geirrt? Ups!  
Dann musst du einen Regentropfen auf eine der dafür vorgesehenen Stellen des Spielplans legen. Dein Spielzug ist damit beendet.

*Tip*: Damit sich die Spieler leichter merken können, welches Kind wo sitzt, können sie jeweils eine kleine Geschichte erfinden, wenn ein Kinder-Plättchen auf das Karussell gelegt wird.



» Hast du ein Kind auf einen freien Karussellsitz gesetzt, drehst du das Karussell. (Es muss mindestens eine volle Umdrehung machen.)  
Verliere dein Kind nicht aus den Augen!



Das Karussell sollte nicht zu schwungvoll gedreht werden, damit die Kinder-Plättchen nicht herausfallen!

Während das Karussell sich dreht, könnt ihr alle gemeinsam singen:

♪ "Dreh dich, dreh dich Karussell,  
Sonne, Sonne, scheine hell!" ♪

18

### ? Wie ist das Wetter, wenn das Karussell stehenbleibt?

Rund um das Karussell gibt es zwei verschiedene Zonen, die anzeigen, wie das Wetter ist.

Überprüfe, in welcher Wetterzone sich dein Kind befindet, wenn das Karussell aufhört, sich zu drehen.

HINWEIS

Bist du dir nicht ganz sicher, in welcher Zone sich dein Kind befindet, dann drehst du das Karussell einfach noch einmal!



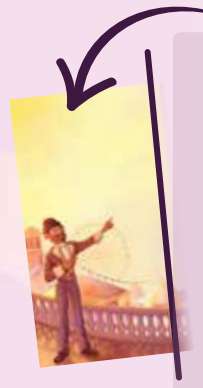
### REGENZONE

Befindet sich dein Kind in der Regenzone? Pech gehabt, das Wetter verschlechtert sich. Lege einen Regentropfen auf eins der dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



### SONNENZONE

Befindet sich dein Kind in der Sonnenzone? Glück gehabt, es ist schönes Wetter! Wähle ein Sonnenstrahl-Stück und lege es auf eins der dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.



Achtung: Ein Sonnenstrahl muss komplett sein, bevor ihr einen neuen Sonnenstrahl in Angriff nehmen könnt.

### Wie wird ein Sonnenstrahl vervollständigt?

Wähle ein Sonnenstrahl-Stück, das eine passende Länge zu haben scheint, und vervollständige den Sonnenstrahl auf dem Spielplan. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:



Dein Sonnenstrahl-Stück vervollständigt den Sonnenstrahl. Bravo! Die Sonne scheint, und du darfst einen Regentropfen vom Spielplan entfernen.



Dein Sonnenstrahl-Stück vervollständigt den Sonnenstrahl nicht, da es zu kurz oder zu lang ist. Die Sonne scheint nicht stark genug, um einen Regentropfen zu entfernen. Lege das Sonnenstrahl-Stück zurück neben den Spielplan.

In beiden Fällen ist dein Spielzug nun beendet. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

HINWEIS

Sind bereits alle Sonnenstrahlen auf dem Spielplan komplett, passiert nichts, wenn sich das Kinder-Plättchen nach dem Drehen des Karussells in der Sonnenzone befindet: Die Sonne steht bereits hoch am Himmel!



## Die Hilfe der Zwillinge



Wenn nur noch ein **einziges Kinder-Plättchen** auf dem Karussell fehlt – und nur dann! –, könnt ihr die Zwillinge um Hilfe bitten.

Ihr dürft zweimal würfeln!

Das bedeutet, wenn du an der Reihe bist, wirfst du den Farbwürfel. Entspricht die gewürfelte Farbe nicht dem freien Sitzplatz, darfst du erneut würfeln.

» Zeigt der Würfel nun die Farbe des noch freien Platzes? Hurra! Du darfst das letzte Kind auf dem Karussell unterbringen!

» Andernfalls drehst du das Karussell, überprüfst, auf welchen Platz Monsieur Carrousel zeigt, und spielst, wie oben beschrieben („Was tun, wenn die Plätze in der gewürfelten Farbe bereits besetzt sind?“, S. 17).

## SPIELEND



Das Spiel kann auf zwei verschiedene Weisen enden:

» Wenn sich alle Kinder auf dem Karussell befinden – sofern noch nicht alle Regentropfen auf dem Spielplan liegen.

**Herzlichen Glückwunsch: Alle Kinder auf dem Jahrmarkt haben Spaß, und ihr habt das Spiel gewonnen!**

» Wenn alle Regentropfen auf dem Spielplan liegen und noch nicht alle Kinder das Karussell bestiegen haben. **Der Regen ist zu stark, das Karussell muss schließen.**

**Ihr habt das Spiel verloren.**

## IMPRESSUM

### Autorin

Sara Zarian

### Illustrationen

Apolline Etienne

### Projektleitung

Aurélie Raphaël

### Graphik

Allison Machepey

### Lektorat

Xavier Taverne

### Übersetzung

Birgit Irgang

## Anmerkungen der Autorin und des Teams

*Ich widme dieses Spiel meiner Familie. Außerdem bedanke ich mich bei allen, die dazu beigetragen haben, dieses Spiel zu ermöglichen, insbesondere bei Costán, Roberto und Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire und allen Testspielgruppen sowie bei Aurélie für ihre Begeisterung und Geduld.*

*Das LOKI-Team bedankt sich darüber hinaus bei den Schülern in Ludres und Heillecourt sowie bei den pädagogischen Teams, die uns zu diesem Spiel wertvolle Rückmeldungen und Anregungen gegeben haben.*

*Lo zucchero filato, la ruota panoramica, la casa degli spiriti... il Luna Park oggi è stracolmo di visitatori! Un'attrazione in particolar modo sta attirando l'attenzione dei più piccoli: la giostra!*

*Tutti desiderano farvi un giro, ma Monsieur Carrousel, il giostraio, alza gli occhi al cielo e... vede alcune grosse e minacciose nuvole cariche di pioggia che cominciano a oscurare il Sole. Speriamo che tutti possano fare un giro sulla giostra prima che si metta a piovare e che Monsieur Carrousel non sia costretto a fermare l'attrazione!*

## MATERIALE

20



1 giostra di legno



1 tabellone



6 fogli dei sedili con diversi livelli di difficoltà



10 segmenti raggio di Sole di legno



8 gocce di pioggia di legno



1 dado colorato di legno



12 gettoni bambino di legno



1 regolamento + 1 appendice



# PREPARAZIONE

1

Fatevi aiutare da un adulto nella costruzione del gioco.

Scegliete un foglio dei sedili e montate la giostra come indicato nell'appendice, oppure guardate il video che compare scansionando il codice QR situato nell'ultima pagina del regolamento.



2

Posizionate poi la giostra sul tabellone.

3

Posizionate le gocce di pioggia e i segmenti raggio di Sole accanto al tabellone.

4

Posizionate i gettoni bambino e il dado accanto al tabellone.

5

Inizia a giocare il giocatore che ha fatto un giro su una giostra più di recente.



## I personaggi

### Monsieur Carrousel

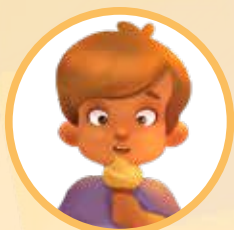
Vi aiuterà a trovare posti liberi sulla giostra.



### I gemelli

Sono gli aiutanti di Monsieur Carrousel. Potranno aiutarvi al termine della partita, se necessario (vedi p. 25).

22



George



Anto

### I bambini

Il loro unico desiderio è... fare un giro sulla giostra!



Nelson



Paolo



Layla



Elisa



Dafne



Fritz



Liam



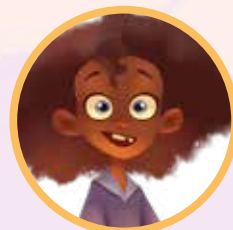
Ilaria



Ricki



Vale



Mimi



Carlo



## SCOPO DEL GIOCO

Monsieur Carrousel è un gioco cooperativo.

Lo scopo del gioco è semplice: dovreste aiutare tutti insieme i bambini a salire sulla giostra prima che si metta a piovere!

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Si gioca in senso orario.

Ciascun turno si divide in 2 fasi, che vengono giocate una dopo l'altra:

— Fase 1 —

POSIZIONAMENTO DEI  
GETTONI BAMBINO

— Fase 1 —

POSIZIONAMENTO DEI  
GETTONI BAMBINO

» Il giocatore di turno lancia il dado. I colori del dado corrispondono a quelli della giostra in legno.

» Il giocatore di turno sceglie un gettone bambino che non si trova ancora sulla giostra e lo posiziona su un sedile vuoto dello stesso colore indicato dal dado.

» Passate poi alla Fase 2: il meteo (p. 24)

Memorizzate il sedile su cui si trova... questa informazione potrebbe tornarvi utile! (Consultate la sezione "Se il sedile è già occupato da un gettone bambino" a p. 23.)

**?** Che cosa dobbiamo fare se i sedili del colore indicato dal dado sono già occupati?

Se i sedili del colore indicato dal dado sono già occupati, dovete fare girare la giostra. Quando si sarà fermata, osservate il sedile indicato dal dito di Monsieur Carrousel.

**NOTA** Se non siete sicuri di quale sedile è indicato da Monsieur Carrousel, fate girare nuovamente la giostra!

» *Se è libero*

Scegliete un gettone bambino e posizionate-lo sul sedile indicato da Monsieur Carrousel.



Passate poi alla Fase 2: il meteo (p. 24)

» *Se il sedile è già occupato da un gettone bambino*

Sarà necessario ricordare il sedile su cui è seduto il bambino in questione. Il giocatore di turno può chiedere consiglio agli altri giocatori. Una volta che tutti i giocatori saranno d'accordo, il giocatore di turno annuncia a voce alta il sedile su cui crede che sia seduto il bambino e solleva il corrispondente gettone bambino. Dopo aver eseguito la verifica, assicuratevi di rimettere il gettone bambino sul sedile.



Se è stato indovinato il sedile su cui è seduto il bambino... complimenti! Si può posizionare un segmento raggio di Sole sul tabellone. Consultate p. 24 per capire come posizionare i segmenti raggio di Sole.



In caso contrario... purtroppo dovrete posizionare una goccia di pioggia in una delle caselle corrispondenti del tabellone. Il turno è finito.

**Suggerimento:** per facilitare la memorizzazione i giocatori possono inventare una piccola storia mentre posizionano un gettone bambino sulla giostra.

» Quando il bambino è stato posizionato su un sedile libero, girate la giostra (che dovrà, perlomeno, completare un giro intero). Non perdetevi di vista il bambino!

Non girate la ruota con troppa veemenza o i gettoni bambino potrebbero volare via!

Mentre la giostra gira potete cantare tutti insieme:

♪ "Gira, gira, giostra mia;  
pioggia, pioggia, pussa via!" ♪

24

## ? Che tempo fa quando la giostra si ferma?

Attorno alla giostra vi sono due zone climatiche, che mostrano le condizioni del tempo in quel momento.

Controllate la zona in cui si trova il vostro bambino quando la giostra si ferma.

**NOTA** Se non siete certi della zona in cui si è fermato il gettone bambino, fate fare un altro giro alla giostra!

### ZONA PIOVOSA

Se si ferma nella zona piovosa, il tempo volge al peggio. Posizionate una goccia di pioggia in una delle caselle corrispondenti del tabellone. Il turno passa al giocatore seguente.

### ZONA SOLEGGIATA

Se il bambino si ferma nella zona soleggiata... siete fortunati! Il tempo è bello. Scegliete un segmento raggio di Sole. Posizionate immediatamente in una delle caselle corrispondenti. Il turno passa al giocatore seguente.

Attenzione: prima di poter riempire un nuovo raggio di Sole è necessario completare quello già iniziato.

## Come si completano i segmenti raggio di Sole sul tabellone?

Una volta selezionato il segmento raggio di Sole che vi sembra essere della lunghezza adatta, posizionate sul tabellone. Vi sono due possibilità:



Il segmento raggio di Sole si inserisce perfettamente nell'intaglio... complimenti! Il Sole vi consente di rimuovere una goccia di pioggia dal tabellone.



Il segmento raggio di Sole non si inserisce perfettamente nell'intaglio perché è troppo corto o troppo lungo... il Sole non brilla abbastanza da permettervi di rimuovere una goccia di pioggia. Riponete il segmento raggio di Sole accanto al tabellone.

In ogni caso il turno è finito e tocca al giocatore seguente.

**NOTA** Se tutti i raggi di Sole sono già sul tabellone, quando un bambino si ferma nella zona soleggiata non succede nulla: il Sole è infatti già alto nel cielo.





*I gemelli accorrono in vostro soccorso!*

Se resta un solo gettone bambino da posizionare sulla giostra, solo in questo caso vi sarà possibile chiedere aiuto ai due gemelli George e Anto per ottenere un lancio di dadi extra! Il giocatore di turno lancia il dado. Se il colore indicato dal dado non corrisponde a quello del sedile rimasto, potrete lanciarlo un'altra volta.

- » Se il dado indica il colore del sedile libero... Urrà! Potete far salire anche l'ultimo bambino!
- » In caso contrario, fate girare la giostra, osservate qual è il sedile su cui Monsieur Carrousel punta il dito e seguite le istruzioni riportate nella sezione "Che cosa dobbiamo fare se i sedili del colore indicato dal dado sono già occupati?" (p. 23).

## FINE DELLA PARTITA



La partita può terminare in due modi:

- » Tutti i bambini sono saliti sulla giostra prima che l'ultima goccia di pioggia sia stata posizionata sul tabellone. **Complimenti! I bambini si sono potuti divertire senza alcuna eccezione: avete vinto!**
- » Al termine del turno di un giocatore tutte le gocce di pioggia si trovano sul tabellone prima che l'ultimo bambino sia riuscito a salire sulla giostra. **La pioggia è troppo forte: Monsieur Carrousel è costretto a fermare la giostra. Avete perso.**

## RICONOSCIMENTI

**Autore**

Sara Zarian

**Disegnatore**

Apolline Etienne

**Responsabile progetto**

Aurélie Raphaël

**Grafica**

Allison Machepy

**Traduzione italiana**

Wabbit Translations

*I ringraziamenti dell'autore e del team di sviluppo*

*Dedico questo gioco alla mia famiglia. Grazie a tutti coloro che hanno supportato la realizzazione di questo gioco, tra essi Costán, Roberto e Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire e tutti gli altri gruppi di tester. Grazie ad Aurélie per il suo entusiasmo e la sua pazienza.*

*Il team LOKI ringrazia anche gli scolari di Ludres e di Heillecourt, nonché le équipes di pedagoghi che ci hanno offerto il loro prezioso riscontro e le loro impressioni su questo gioco.*



*Algodón de azúcar, la noria, la pesca de patos... ¡ha llegado la feria! Y hay una atracción que entusiasma a los niños más que ninguna otra: ¡el carrusel!*  
*Todos quieren montar en este maravilloso tióvivo, pero Monsieur Carrousel mira al cielo preocupado... unos nubarrones negros van a tapar el sol. ¡Ojalá consigan montar todos antes de que empiece a llover y haya que cerrar la atracción!*

## MATERIAL

26



1 carrusel de madera



1 tablero de juego



6 discos de asientos con diferentes niveles de dificultad



10 trozos de rayos de sol de madera



8 gotas de lluvia de madera



1 dado multicolor de madera



12 fichas de niños de madera



1 reglas del juego + 1 hoja de instrucciones



# PREPARACIÓN

1

Dejaos ayudar por un adulto para el montaje.

Elegid un disco de asientos y montad el carrusel como se indica en la hoja de instrucciones o bien escanead el código QR del reverso para ver el vídeo.



2

A continuación, colocad el carrusel sobre el tablero de juego.

3

Poned las gotas de lluvia y los trozos de rayos de sol junto al tablero.

4

Poned también junto al tablero las fichas de niños y el dado.

5

Empieza el juego el último que haya montado en un tiovivo.



## Personajes

### Monsieur Carrousel

El dueño del carrusel os ayudará a encontrar  
asientos libres en el tiovivo.

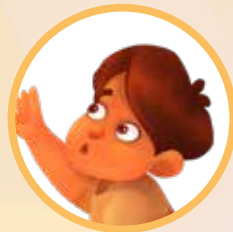


### Los gemelos

Son los ayudantes de Monsieur Carrousel.  
Si es necesario, os podrán ayudar al final  
del juego (mirad la pág. 31).



Caspar



Arto

### Los niños

¡Lo único que quieren es montar en el carrusel!



Nelson



Pablo



Lola



Elisa



Manu



Jordi



Santi



Ana



Izan



Jazmín



Lidia



Gael



## OBJETIVO DEL JUEGO

Monsieur Carrousel es un juego cooperativo.

Entre todos, tenéis que ayudar a todos los niños a montar en el tiovivo antes de que empiece a llover.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno se divide en dos etapas que se juegan una detrás de la otra:

— 1.ª etapa —

COLOCACIÓN DE LAS  
FICHAS DE NIÑOS

— 1.ª etapa —

— 2.ª etapa —

EL TIEMPO

COLOCACIÓN DE LAS  
FICHAS DE NIÑOS

» Cuando te toque, tira el dado. Los colores del dado señalan los del carrusel de madera.

» Elige una ficha de niño que todavía no haya subido al carrusel y ponla en un asiento vacío del color que salga en el dado.

» Ahora pasa a la 2.ª etapa: El tiempo (pág. 30)

Memoriza bien los asientos de los niños. ¡Quizá luego te resulte útil!  
(Mira la página 29: «Si el asiento ya está ocupado por una ficha de niño».)

**?** ¿Qué ocurre si el asiento del color que indica el dado ya está ocupado?

Si el asiento del color que indica el dado ya está ocupado, haz girar el carrusel. Cuando se pare, mira qué asiento señala Monsieur Carrousel con el dedo.

**NOTA** Si no está claro qué asiento señala Monsieur Carrousel, haz girar de nuevo el carrusel.

» *Si el asiento está libre*

Elige una ficha de niño y ponla en el asiento que señala Monsieur Carrousel.



Ahora pasa a la 2.ª etapa: El tiempo (pág. 30)

» *Si el asiento ya está ocupado por una ficha de niño*

Tienes que adivinar qué asiento ocupa el niño que señala Monsieur Carrousel (caballo, león, cohete, etc.). Puedes pedir ayuda a los demás jugadores. Cuando tengáis la respuesta, di en alto en qué asiento crees que está sentado el niño y después levanta su ficha. No olvides volver a poner la ficha de niño en el asiento después de levantarla.



Si has acertado, ¡enhorabuena! Puedes poner un trozo de rayo de sol en el tablero. Para saber cómo colocar un trozo de rayo de sol, mira la página 30.



Si has fallado, ¡mala suerte! Tienes que poner una gota de lluvia en uno de los huecos correspondientes del tablero de juego. Tu turno ha terminado.

**Truco:** para ayudaros a memorizar los asientos, cada jugador puede inventar una breve historia al montar su ficha de niño en el carrusel.

— 2.ª etapa —

EL TIEMPO

- » Una vez montado el niño en un asiento libre, haz girar el carrusel (tiene que dar como mínimo una vuelta entera).  
¡No pierdas de vista tu ficha de niño!

! No gires el carrusel demasiado rápido, ¡si no las fichas saldrán volando!

Mientras el tiiovivo da vueltas, podéis cantar todos juntos:

♪ "Vueltas y vueltas da el carrusel  
y el sol en el cielo impide llover" ♪

30

? ¿Qué tiempo hace cuando se para el tiiovivo?

El carrusel está entre dos zonas distintas que indican qué tiempo hace.

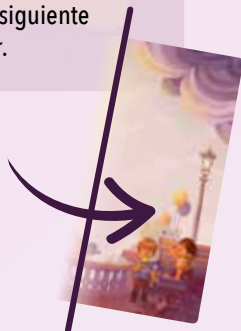
Mira la zona en la que se encuentra tu ficha de niño cuando el tiiovivo deja de girar.

**NOTA** Si no está claro en qué zona está la ficha de niño, haz girar de nuevo el carrusel.



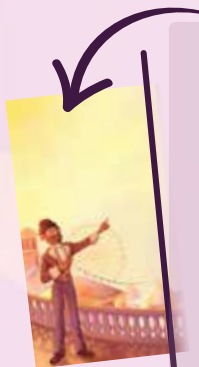
ZONA DE LLUVIA

Si está en la zona de lluvia, ¡qué pena! El cielo se llena de nubes. Pon una gota de lluvia en uno de los huecos correspondientes del tablero de juego. Le toca jugar al siguiente jugador.



ZONA DE SOL

Si el niño está en la zona de sol, ¡Alégrate! ¡Hace bueno! Elige un trozo de rayo de sol y ponlo inmediatamente en uno de los huecos correspondientes. Le toca jugar al siguiente jugador.



! Atención: para poder empezar otro rayo de sol, primero hay que completar el anterior.

¿Cómo se completan los rayos de sol en el tablero?

Cuando eliges un trozo de rayo de sol que te parece bien de largo y lo pones en el tablero, hay dos posibilidades:



El trozo de rayo de sol completa el rayo. ¡Buen trabajo! Sale el sol y puedes quitar una gota de lluvia del tablero de juego.



El trozo de rayo de sol no completa el rayo porque es demasiado corto o largo. El sol no brilla lo suficiente para que quites una gota de lluvia. Vuelve a dejar el trozo de rayo de sol junto al tablero de juego.

En los dos casos, tu turno ha terminado. Le toca jugar al siguiente jugador.

**NOTA** Si todos los rayos de sol están completos, cuando un niño se para en la zona de sol, no ocurre nada: el sol ya está bien alto en el cielo.



## Ayuda de los gemelos



Si solo falta **una ficha de niño** para subir al carrusel, entonces y solo entonces puedes pedir ayuda a los gemelos, Caspar y Arto. ¡Tienes un turno extra!

Cuando te toque, tira el dado. Si el color que indica el dado no coincide con el del asiento libre, puedes volver a tirar.

» Si el dado indica el color del asiento libre, ¡hurra! Puedes montar al último niño.

» En caso contrario, haz girar el carrusel, mira qué asiento señala Monsieur Carrousel con el dedo y sigue jugando como se explica en «¿Qué ocurre si el asiento del color que indica el dado ya está ocupado?» (pág. 29).

## FINAL DE LA PARTIDA



La partida puede terminar de dos maneras:

» Todos los niños están montados en el carrusel y no han llegado a colocarse todas las gotas de lluvia en el tablero de juego.

**¡Felicidades! ¡Todos los niños lo han pasado bien y habéis ganado la partida!**

» Al terminar el turno de un jugador, en el tablero se han colocado todas las gotas de lluvia pero en el carrusel no están montados todos los niños. **Llueve demasiado y hay que cerrar el ti vivo. Habéis perdido la partida.**

## CREDITOS

**Autora**

Sara Zarian

**Ilustradora**

Apolline Etienne

**Jefa de proyecto**

Aurélie Raphaël

**Diseñadora gráfica**

Allison Machepy

**Revisor**

Xavier Taverne


**Traductora**

Pilar García-Romeu

## Mensaje de la autora y el equipo

*Quiero dedicar este juego a mi familia. Gracias a todos los que han lo hecho posible, especialmente a Costán, Roberto y Florence, Tina, Laman, Alexandre, Claire y todos los grupos de prueba. Y a Aurélie por su entusiasmo y su paciencia.*

*El equipo de LOKI también quiere agradecer a los estudiantes y profesores de Ludres y Heillecourt las valiosas opiniones e impresiones que nos han transmitido sobre este juego.*



VIDÉO EXPLICATIVE SUR LE SITE :  
INSTRUCTIONAL VIDEO ON THE SITE:  
VÍDEO EXPLICATIVO EN EL SITIO WEB:  
EIN ERKLÄRVIDEO FINDET IHR AUF DER SEITE:  
TROVERAI UN VIDEO ESPLICATIVO SUL SITO:

[LOKI-KIDS.COM/CARROUSEL](https://loki-kids.com/carrousel)



[www.loki-kids.com](https://www.loki-kids.com)

© 2019 LOKI - All rights reserved