

FR EN DE

ES IT

# *Sugar cake*

AGE

4-99



PT NL SE

DA RU



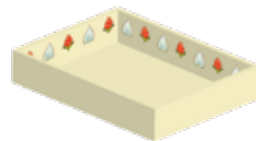
# Sugar cake



x1



x3



x1



x3



x3



x30

FR Contenu • EN Contents • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto  
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Игровой комплект



**But du jeu :** Collecter le plus d'ingrédients pour remporter le concours de pâtisserie.

**PRÉPARATION DU JEU :** Placez au centre de la table, face visible, les 3 cartes-ingrédients (cartes avec le symbole gâteau en haut à gauche). **A**

Mélangez ensuite toutes les cartes restantes : ingrédients + souris + arêtes de poisson et placez-les faces cachées à côté des 3 cartes de départ pour former la pioche. **B** Placez le plateau à gâteau de l'autre côté. **C**



**DÉROULEMENT DU JEU :** Les pâtisseries jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un 1<sup>er</sup> pâtissier est désigné et commence la partie en lançant les 3 dés.

Si le pâtissier obtient, sur le dé, un ou plusieurs ingrédients figurant sur les 3 cartes visibles au centre de la table, il récupère ces cartes et les place sur le plateau à gâteau. Il doit ensuite décider s'il continue ou s'il souhaite arrêter son tour de jeu.



### **La prudence, l'ingrédient secret du succès !**

Le pâtissier choisit de mettre fin à sa collecte d'ingrédients, il récupère toutes les cartes disposées sur le plateau à gâteau et les place devant lui. Le tour passe alors au joueur suivant.

### **L'imprudence, une pincée de surprise !**

Le pâtissier décide de continuer sa collecte d'ingrédients, il révèle alors 1 à 3 nouvelles cartes de la pioche afin d'avoir toujours 3 cartes visible au centre de la table avant de relancer les dés.

Si le pâtissier n'obtient aucun des ingrédients figurant sur les 3 cartes présentes au centre de la table, son tour de jeu se termine. Il ne récupère aucun ingrédient et passe la main au pâtissier suivant. Les cartes présentes sur le plateau à gâteau sont alors défaussées et la main passe au joueur suivant.



1 dé peut permettre de récupérer plusieurs ingrédients.



*Par exemple : si le pâtissier obtient  en lançant les dés, il peut mettre sur le plateau à gâteau autant de cartes fraises qu'il y en a au centre de la table.*

### Les cartes spéciales



#### Des arêtes dans le gâteau : C'est le comble du mauvais goût !

Dès qu'une carte-arête de poisson apparaît au centre de la table, la collecte d'ingrédients s'arrête immédiatement.

La carte-arête de poisson est, quant à elle, défaussée et remplacée. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

*NB : Si des cartes-ingrédients ont été placées sur le plateau à gâteau, celles-ci sont défaussées et remises face cachée sous la pioche.*



#### Panique en cuisine : Souris aux fourneaux !

Dès qu'une carte-souris apparaît, un dé disparaît pour le prochain lancer de dés. La carte-souris est ensuite défaussée, remplacée par une autre carte et le jeu se poursuit.

*NB : Les cartes-souris sont cumulatives. Si les trois cartes-souris sortent au même tour de jeu, le pâtissier n'a plus de dés à lancer et doit donc passer son tour.*

Si une carte-arête de poisson est révélée après une carte-souris, seule la carte-arête de poisson s'applique immédiatement au pâtissier actif. Le pâtissier suivant perdra donc 1 dé lors de son prochain lancer.



Il faudra apprendre à bien doser les risques ! Plus vous collectez d'ingrédients, plus le danger de tout perdre est grand, mais la récompense pourrait en valoir la peine.

### FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour avoir 3 cartes face visible au centre de la table. Les pâtissiers comptent alors le nombre de cartes-ingrédients récoltées. Celui qui en a récolté le plus est déclaré champion du monde de pâtisserie et remporte la carte gâteau.

*Un jeu de Marine Faraguna*





**Aim of the game:** Collect the most ingredients to win the baking competition.

### GAME SET-UP:

Place 3 ingredient cards (with the cake symbol in the top left) face up in the centre of the table. **A**

Shuffle all the remaining cards (ingredients + mice + fishbones) and place them face down next to the 3 starting cards to make a draw pile. **B**

Put the cake stand on the other side. **C**



**HOW TO PLAY:** Bakers take turns to play clockwise. One baker is picked to go 1<sup>st</sup> and begin the game by rolling the 3 dice.

If the dice match one or more ingredients on the 3 cards in the centre of the table, the baker collects these cards and places them on the cake stand. They must then decide if they want to continue or end their turn.



### Caution is the recipe for success!

If the baker decides to stop collecting ingredients, they take all the cards on the cake stand and place them in front of themselves. It's now the next player's turn.



### Risk-taking adds a dash of surprise!

If the baker chooses to continue collecting ingredients, they turn over 1 to 3 new cards from the draw pile so there are always 3 cards showing in the centre of the table before rolling the dice again.

If the baker doesn't roll any of the ingredients on the 3 cards in the centre of the table, their turn is over. They don't pick up any ingredients and play passes to the next baker. The cards on the cake stand are discarded and the next player starts their turn.



One die can be used to collect several ingredients.



For example: if the baker gets  when they roll the dice, they can put as many strawberry cards on the cake stand as there are in the centre of the table.

### Special cards



#### **Bones in the cake: something smells fishy!**

As soon as a fishbone card is revealed in the centre of the table, the baker must immediately stop collecting ingredients.

The fishbone card is discarded and replaced. Play then passes to the next player.

*Please note: if any ingredient cards have been placed on the cake stand, they are discarded and returned, face down, to the bottom of the draw pile.*



#### **Try not to panic: mice in the kitchen!**

When a mouse card is drawn, one die is removed from the next roll of the dice. The mouse card is discarded and replaced with another card. The game then continues.

*Please note: mouse cards are cumulative. If all 3 mouse cards are drawn during a turn, the baker has no dice to roll and must skip their turn.*

If a fishbone card is turned over after a mouse card, only the fishbone card applies immediately to the active baker. The next baker will therefore lose 1 die when they next roll.



You need to learn how to weigh up the risks! The more ingredients you collect, the greater the risk of losing everything – but the reward could be worth it.

### **END OF THE GAME**

The game ends when there are not enough cards in the draw pile to have 3 cards face up in the centre of the table. The bakers count how many ingredient cards they have collected. Whoever has collected the most is crowned world baking champion and wins the cake card.

*A game by Marine Faraguna*



**Spielziel:** Sammle so viele Zutaten wie möglich und gewinne den Backwettbewerb!

**SPIELVORBEREITUNG:** Legt 3 Zutatenkarten (mit dem Tortensymbol oben links) offen in die Tischmitte. **A**

Mischt alle übrigen Karten (Zutaten, Mäuse und Fischgräten) und legt sie als verdeckten Ziehstapel neben die 3 Startkarten. **B**

Legt den Tortenständer auf die andere Seite. **C**



**SPIELVERLAUF:** Wer von euch als Letztes einen Kuchen gebacken hat, beginnt. Danach seid ihr anderen nacheinander einzeln im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn du am Zug bist, würfelst du mit den 3 Würfeln.

Zeigen die Würfel eine oder mehrere Zutaten der 3 Karten in der Tischmitte, nimmst du dir diese Karten und legst sie auf den Tortenständer. Nun musst du entscheiden, ob du deinen Zug fortsetzen oder beenden möchtest.



### **Vorsicht ist besser als Nachsicht!**

Wenn du mit dem Einsammeln von Zutaten aufhörst, nimmst du alle Karten vom Tortenständer und legst sie vor dir ab. Jetzt ist die nächste Person an der Reihe.

### **Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!**

Setzt du deinen Zug fort, deckst du 1 bis 3 neue Karten vom Nachziehstapel auf, sodass wieder 3 Karten offen in der Tischmitte liegen. Dann würfelst du noch einmal die 3 Würfel.

Falls keiner der Würfel eine der aufgedeckten Zutaten in der Tischmitte zeigt, ist dein Zug beendet. Du nimmst dann keine Zutaten vom Tortenständer und die nächste Person ist an der Reihe. Die Karten auf dem Tortenständer kommen aus dem Spiel.

Du kannst mit einzelnen Würfeln auch mehrere Zutaten nehmen.



Falls ein Würfel nach dem Würfeln z. B. zeigt, kannst du alle Karten mit Erdbeeren aus der Tischmitte auf den Tortenständer legen.

## Fischgräten- und Maukskarten



### Gräten in der Torte? Igitt!

Ziehst du eine Fischgrätenkarte, musst du sofort aufhören, Zutaten einzusammeln. Die Fischgrätenkarte kommt aus dem Spiel und wird durch eine neue Karte ersetzt. Dann ist die nächste Person am Zug.

*Falls zu dem Zeitpunkt schon Zutaten auf dem Tortenständer liegen, nehmt ihr sie von dort und legt sie verdeckt unter den Nachziehstapel.*



### Nur keine Panik: Mäuse in der Küche!

Ziehst du eine Maukskarte, musst du den nächsten Würfelwurf mit einem Würfel weniger machen. Die Maukskarte kommt aus dem Spiel und wird durch eine neue Karte ersetzt. Dann ist die nächste Person am Zug.

*Maukskarten werden zusammengezählt! Wenn du z. B. alle 3 Maukskarten in deinem Zug ziehst, bleiben dir keine Würfel zum Würfeln mehr übrig und du musst deinen Zug beenden.*

Ziehst du eine Fischgrätenkarte direkt nach einer Maukskarte, wirkt nur die Fischgrätenkarte für deinen Zug. Die nächste Person verliert deshalb einen Würfel bei ihrem nächsten Würfelwurf.



Du wirst langsam herausfinden, wie du das Risiko am besten einschätzt. Je mehr Zutaten du sammelst, desto größer ist das Risiko, alles zu verlieren – aber die Belohnung könnte es wert sein.

## SPIELEND

Das Spiel endet, sobald es nicht genügend Karten im Nachziehstapel gibt, um die offenen Karten in der Tischmitte auf 3 aufzufüllen. Alle zählen dann jeweils ihre eingesammelten Karten. Wer am meisten Karten eingesammelt hat, gewinnt den Backwettbewerb.

*Ein Spiel von Marine Faraguna*





**Objetivo del juego:** conseguir el máximo de ingredientes para ganar el concurso de pastelería.

**PREPARACIÓN DEL JUEGO:** colocad en el centro de la mesa las 3 cartas-ingredientes (cartas con el símbolo de un pastel arriba a la izquierda) boca arriba. **A**

Luego, mezclad todas las cartas restantes: ingredientes + ratones + espinas de pescado y colocadlas boca abajo al lado de las 3 cartas de salida para formar la pila. **B**

Colocad la bandeja para pastel al otro lado. **C**



**DESARROLLO DEL JUEGO:** los pasteleros juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Se elige un 1.º pastelero y empieza la partida lanzando los 3 dados.

Si el pastelero saca en el dado uno o varios ingredientes que aparezcan en las 3 cartas visibles en el centro de la mesa, recoge estas cartas y las coloca en la bandeja para pastel. A continuación, debe decidir si continúa o si desea terminar su turno.



### ¡La prudencia es el ingrediente secreto del éxito!

El pastelero decide terminar de conseguir ingredientes, recoge todas las cartas colocadas en la bandeja para pastel y se las coloca delante. Entonces el turno pasa al siguiente jugador.

### La imprudencia, ¡una pizca de sorpresa!

El pastelero decide seguir consiguiendo ingredientes, revela entre 1 y 3 cartas nuevas de la pila para tener siempre 3 cartas visibles en el centro de la mesa antes de volver a lanzar los dados.

Si el pastelero no consigue ninguno de los ingredientes que aparecen en las 3 cartas del centro de la mesa, termina su turno. No recoge ningún ingrediente y pasa el turno al siguiente pastelero. Las cartas de la bandeja para pastel se descartan y el turno pasa al siguiente jugador.



Con 1 dado se pueden recoger varios ingredientes.



Por ejemplo, si el pastelero saca al lanzar los dados, puede poner en la bandeja para pastel tantas cartas de fresas como haya en el centro de la mesa.

### Cartas especiales



#### **Espinas de pescado en el pastel: ¡el colmo del mal gusto!**

Si sale una carta-espina de pescado en el centro de la mesa, se para de reunir ingredientes inmediatamente.

Se descarta la carta-espina de pescado y se sustituye por otra. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

*Nota: si se han colocado cartas-ingrediente en la bandeja para pastel, estas se descartan y se vuelven a poner boca abajo debajo de la pila.*



#### **Pánico en la cocina: ¡ratones en la cocina!**

Cuando aparezca una carta-ratón, se quita un dado para la próxima vez que se lancen los dados. Luego, se descarta la carta-ratón, se sustituye por otra carta y el juego continúa.

*Nota: las cartas-ratón son acumulativas. Si las tres cartas-ratón salen en el mismo turno, el pastelero no tiene ningún dado para lanzar y, por tanto, el turno pasa al siguiente jugador.*

Si sale una carta-espina de pescado después de una carta-ratón, solo cuenta la carta-espina de pescado para el pastelero activo. El siguiente pastelero pierde 1 dado la próxima vez que le toque lanzar los dados.



¡Hay que aprender a medir los riesgos! Mientras más ingredientes tratéis de conseguir, más os arriesgáis a perderlo todo, pero la recompensa podría merecer la pena.

### **FIN DE LA PARTIDA**

La partida termina cuando no haya suficientes cartas en la pila para tener 3 cartas boca arriba en el centro de la mesa. Los pasteleros cuentan el número de cartas-ingrediente conseguidas. Quien haya conseguido más se proclama campeón del mundo de pastelería y gana la carta pastel.

*Un juego de Marine Faraguna*



**Scopo del gioco:** Raccogliere il maggior numero di ingredienti possibile per vincere il concorso di pasticceria.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:** Posizionate al centro del tavolo, a faccia in su, le 3 carte ingrediente (carte con il simbolo della torta in alto a sinistra). **A**

Mescolate quindi tutte le carte rimanenti: ingrediente + topo + lisca di pesce, e posizionatele a faccia in giù accanto alle 3 carte iniziali per formare il mazzo. **B**

Collocate il vassoio dei dolci sul lato opposto. **C**



**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:** I pasticciere giocano a turno in senso orario. Viene scelto un 1° pasticcere, che inizia la partita lanciando i 3 dadi.

Se il pasticcere ottiene, con il lancio dei dadi, uno o più ingredienti raffigurati sulle 3 carte scoperte al centro del tavolo, raccoglie quelle carte e le colloca sul vassoio dei dolci. A questo punto, deve decidere se continuare o concludere il proprio turno di gioco.



### La prudenza: l'ingrediente segreto del successo!

Se il pasticcere sceglie di terminare la raccolta degli ingredienti, recupera tutte le carte collocate sul vassoio dei dolci e le posiziona davanti a sé. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

### L'imprudenza: un pizzico di sorpresa!

Il pasticcere decide di continuare la raccolta degli ingredienti e scopre da 1 a 3 nuove carte contenute nel mazzo, in modo che ci siano sempre 3 carte scoperte al centro del tavolo, prima di rilanciare i dadi.

Se il pasticcere non ottiene nessuno degli ingredienti presenti sulle 3 carte al centro del tavolo, il suo turno termina. Non prende nessun ingrediente e passa la mano al pasticcere successivo. Le carte presenti sul vassoio dei dolci vengono scartate e il turno passa al giocatore successivo.



Un dado può permettere di recuperare più ingredienti.



Ad esempio, se il pasticcere ottiene le lanciando i dadi, può collocare sul vassoio dei dolci un numero di carte fragola pari a quelle presenti al centro del tavolo.

### Le carte speciali



#### Lische nella torta: pessimo sapore assicurato!

Quando una carta lisca di pesce appare al centro del tavolo, la raccolta degli ingredienti si interrompe immediatamente.

La carta lisca di pesce viene scartata e sostituita. La mano passa al giocatore successivo.

*N.B.: Se delle carte ingrediente sono state posizionate sul vassoio dei dolci, queste vengono scartate e rimesse sotto il mazzo, a faccia in giù.*



#### Panico in cucina: topi ai fornelli!

Quando appare una carta topo, viene rimosso un dado per il lancio successivo. La carta topo viene poi scartata, sostituita con un'altra carta e il gioco prosegue.

*N.B.: Le carte topo sono cumulative. Se durante lo stesso turno escono tutte e tre le carte topo, il pasticciere rimane senza dadi da lanciare e deve quindi passare la mano.*

Se una carta lisca di pesce viene scoperta dopo una carta topo, solo la carta lisca di pesce si applica immediatamente al pasticciere attivo. Il pasticciere successivo perderà un dado durante il suo prossimo lancio.



È importante imparare a dosare bene i rischi! Più ingredienti raccogliete, maggiore è il rischio di perdere tutto, ma potrebbe valerne la pena per la ricompensa.

### FINE DEL GIOCO

La partita termina quando nel mazzo non rimangono abbastanza carte per avere 3 carte scoperte al centro del tavolo. A questo punto, i pasticciieri contano il numero di carte ingrediente che hanno raccolto. Il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte ingrediente viene dichiarato campione del mondo di pasticceria e vince la carta torta.

*Un gioco di Marine Faraguna*





**Objetivo do jogo:** Recolher o maior número possível de ingredientes para ganhar o concurso de pastelaria.

**PREPARAÇÃO DO JOGO:** Coloca as 3 cartas de ingredientes (cartas com o símbolo do bolo no canto superior esquerdo) viradas para cima no centro da mesa. **A**

Em seguida, baralha todas as cartas restantes: ingredientes + rato + espinhas de peixe e coloca-as viradas para baixo ao lado das 3 cartas iniciais para formar o baralho. **B**  
Coloca o tabuleiro para bolos do outro lado. **C**



**COMO JOGAR:** Os pasteleiros jogam à vez no sentido dos ponteiros de um relógio. É designado um 1º pasteleiro e começa o jogo lançando os 3 dados.

Se o pasteleiro conseguir, num dado, tirar um ou mais ingredientes que estejam indicados nas 3 cartas visíveis no centro da mesa, recolhe essas cartas e coloca-as no tabuleiro do bolo. Deve então decidir se quer continuar ou parar a sua vez.



### **A prudência, o ingrediente secreto do sucesso!**

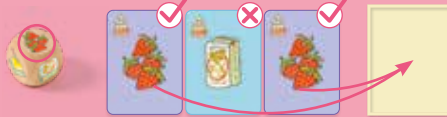
Se o pasteleiro decidir parar de recolher os ingredientes, recolhe todas as cartas do tabuleiro dos bolos e coloca-as à sua frente. A vez passa então para o jogador seguinte.

### **A imprudência, uma pitada de surpresa!**

O pasteleiro decide continuar a recolher os ingredientes e revela 1 a 3 novas cartas do baralho, de modo a que 3 cartas estejam sempre visíveis no centro da mesa, antes de lançar novamente os dados.

Se o pasteleiro não conseguir obter nenhum dos ingredientes das 3 cartas no centro da mesa, a sua vez termina. Não pega em nenhum ingrediente e passa-o ao pasteleiro seguinte. As cartas do tabuleiro do bolo são então descartadas e a mão passa para o jogador seguinte.

1 dado pode ser utilizado para recolher vários ingredientes.



Por exemplo, se o pasteleiro as obtiver  ao lançar os dados, pode colocar no tabuleiro dos bolos tantas cartas morango quantas as que se encontram no centro da mesa.

### Cartas especiais



#### Espinhas no bolo: É o cúmulo do mau gosto!

Assim que aparecer uma carta-espinha de peixe no centro da mesa, a recolha de ingredientes pára imediatamente.

A carta-espinha de peixe é descartada e substituída. E passa a vez ao jogador seguinte.

*Nota: Se alguma carta-ingrediente tiver sido colocada no tabuleiro do bolo, é descartada e colocada com a face para baixo sob o baralho.*



#### Pânico na cozinha: Ratinhos no forno!

Assim que uma carta-ratinho aparece, desaparece um dado para o próximo lançamento de dados. A carta-ratinho é então descartada, substituída por outra carta e o jogo continua.

*Nota: As cartas-ratinho são acumuláveis. Se as três cartas-ratinho surgirem no mesmo turno, o pasteleiro deixa de ter dados para lançar e tem de passar a sua vez.*

Se uma carta-espinha de peixe for revelada depois de uma carta-ratinho, apenas a carta-espinha de peixe é imediatamente aplicada ao pasteleiro ativo. O pasteleiro seguinte perderá 1 dado no seu próximo lançamento.



É preciso aprender a dosear os riscos! Quanto mais ingredientes recolheres, maior é o perigo de perder tudo, mas a recompensa pode valer a pena.

### FIM DO JOGO

O jogo termina quando não restarem cartas suficientes no baralho para ter 3 cartas viradas para cima no centro da mesa. Os pasteleiros contam então o número de cartas-ingrediente que recolheram. Quem recolher mais é declarado campeão mundial de pastelaria e ganha a carta-bolo.

*Um jogo de Marine Faraguna*





**Doel van het spel:** Zoveel mogelijk ingrediënten verzamelen om de bakwedstrijd te winnen.

**VOORBEREIDING VAN HET SPEL:** Leg de 3 ingrediëntenkaarten (kaarten met het taartsymbool in de linkerbovenhoek) met het plaatje naar boven in het midden van de tafel. **A** Schud vervolgens alle overige kaarten: ingrediënten + muizen + visgraten en leg ze met het plaatje naar beneden naast de 3 startkaarten om de stapel te vormen. **B** Plaats de taartschaal aan de andere kant. **C**



**SPELVERLOOP:** De banketbakkers spelen om de beurt met de klok mee. De 1e banketbakker wordt aangewezen en begint het spel door met de 3 dobbelstenen te gooien.

Als de banketbakker met de dobbelsteen één of meer van de ingrediënten op de 3 zichtbare kaarten in het midden van de tafel gooit, verzamelt hij deze kaarten en legt ze op de taartschaal. Vervolgens moet hij beslissen of hij doorgaat of stopt.



### **Voorzichtigheid, het geheime ingrediënt voor succes!**

De banketbakker besluit te stoppen met het verzamelen van ingrediënten, pakt alle kaarten van de taartschaal en legt ze voor zich neer. Dan is de volgende speler aan de beurt.

### **Onvoorzichtigheid, een snuifje vol verrassingen!**

De banketbakker besluit door te gaan met het verzamelen van ingrediënten en draait 1 tot 3 nieuwe kaarten van de stapel om, zodat er altijd 3 kaarten zichtbaar zijn in het midden van de tafel, voordat hij opnieuw met de dobbelstenen gooit.

Als de banketbakker met de dobbelsteen geen van de ingrediënten op de 3 kaarten in het midden van de tafel gooit, is zijn beurt voorbij. Hij verzamelt geen ingrediënten meer en de volgende banketbakker is aan de beurt. De kaarten op de taartschaal worden dan weggedaan en de volgende speler is aan de beurt.



Met 1 dobbelsteen kun je meerdere ingrediënten verzamelen.



Als de banketbakker bijvoorbeeld  met de dobbelsteen gooit, kan hij net zoveel aardbeienkaarten op de taartschaal leggen als er in het midden van de tafel liggen.

### Speciale kaarten



#### **Visgraten in de taart: dit is het toppunt van slechte smaak!**

Zodra er een visgraatkaart in het midden van de tafel ligt, wordt het verzamelen van ingrediënten direct stopgezet.

De visgraatkaart wordt dan weggedaan en vervangen. Dan is de volgende speler aan de beurt.

*NB: Als er ingrediëntenkaarten op de taartschaal zijn gelegd, worden deze weggedaan en met het plaatje naar beneden weer onderaan de stapel gelegd.*



#### **Paniek in de keuken: er zijn muizen aan het koken!**

Zodra er een muizenkaart op tafel ligt, wordt er een dobbelsteen verwijderd voor de volgende worp. De muizenkaart wordt dan weggedaan, vervangen door een andere kaart en het spel gaat verder.

*NB: Muizenkaarten kunnen worden opgeteld. Als de drie muizenkaarten tijdens dezelfde beurt worden omgedraaid, heeft de banketbakker geen dobbelstenen meer om te gooien en gaat zijn beurt voorbij.*

Als er na een muizenkaart een visgraatkaart wordt omgedraaid, geldt alleen de visgraatkaart onmiddellijk voor de banketbakker die aan de beurt is. De volgende banketbakker verliest dus 1 dobbelsteen bij zijn volgende worp.



Je moet dus leren omgaan met risico's! Hoe meer ingrediënten je verzamelt, hoe groter het gevaar dat je alles verliest, maar de beloning kan het waard zijn.

### **EINDE VAN HET SPEL**

Het spel is afgelopen wanneer er niet genoeg kaarten meer op de stapel liggen om 3 kaarten met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel te leggen. De banketbakkers tellen dan het aantal ingrediëntenkaarten dat ze hebben verzameld. De speler met de meeste kaarten wordt uitgeroepen tot wereldkampioen banketbakken en wint de taartkaart.

*Een spel van Marine Faraguna*







**Spelets mål:** Samla så många ingredienser som möjligt för att vinna baktävlingen.

### **SPELFÖRBEREDELSE:**

Lägg 3 ingredienskort (korten med en tårtsymbol högst upp till vänster) med bilden uppåt i mitten av bordet. **A**

Blanda alla återstående kort: ingredienser + möss + fiskben och lägg dem med bildsidan nedåt i en hög bredvid de 3 startkorten. **B**

Placera tårtfatet på andra sidan. **C**



**SPELETS GÅNG:** Sockerbagarna spelar medurs i tur och ordning. Den sockerbagare som börjar inleder partiet genom att kasta de 3 tärningarna.

Om tärningarna visar en eller flera ingredienser som återfinns på de 3 synliga korten i mitten av bordet får sockerbagaren samla på sig korten och lägga dem på tårtfatet. Därefter måste sockerbagaren bestämma sig för om hen vill fortsätta eller avsluta sin spelrunda.



### **Försiktighet är den hemliga ingrediensen för en lyckad tårta!**

Sockerbagaren väljer att sluta samla ingredienser och lägger alla kort från tårtfatet framför sig. Turen går vidare till nästa spelare.

### **Övermodiga spelare får smaka på en överraskning!**

Sockerbagaren väljer att fortsätta samla ingredienser och vänder upp 1 till 3 nya kort från högen, så att det alltid ligger 3 kort med bildsidan uppåt på bordet. Därefter kastar hen tärningarna igen.

Om tärningarna inte visar någon av ingredienserna på de 3 korten på bordet är sockerbagarens spelrunda slut. Hen får inte med sig några ingredienser och turen går vidare till nästa sockerbagare. Kortet på tårtfatet sakas och det är nästa spelares tur.



1 tärning räcker för att samla på sig flera ingredienser.



Exempel: Om sockerbagaren får  när tärningarna kastas kan hen lägga samtliga jordgubbskort från bordet på tårtfatet.

### Specialkort



#### Fiskben i tårten: höjden av dålig smak!

Om ett fiskbenskort dyker upp på bordet avbryts insamlingen av ingredienser omedelbart.

Fiskbenskortet sakas och ersätts. Sedan går turen vidare till nästa spelare.

*OBS! Om det ligger ingredienskort på tårtfatet ska de sakas och läggas tillbaka med bilsidan nedåt underst i högen.*



#### Panik i köket: det är möss i skafferiet!

Om ett muskort dyker upp tas en tärning bort nästa gång tärningarna kastas. Muskortet sakas och byts ut mot ett annat kort innan spelet går vidare.

*OBS! Muskorten kan additioneras. Om alla tre muskort dyker upp under en och samma spelrunda har sockerbagaren inga fler tärningar att kasta och måste då stå över sin tur.*

Om ett fiskbenskort dyker upp efter ett muskort är det endast fiskbenskortet som gäller direkt för den aktiva sockerbagaren. Det är därmed nästa sockerbagare som förlorar 1 tärning när det är dennes tur att kasta.



Det gäller att sköta sina kort rätt! Ju fler ingredienser du samlar på dig, desto större är risken att förlora – men kanske är belöningen värd chansningen?

### SPELETS SLUT

Spelet är slut när det inte finns tillräckligt många kort kvar i högen för att kunna lägga ut 3 synliga kort på bordet. Sockerbagarna räknar då hur många ingredienskort de har samlat på sig. Den som har flest kort utses till mästarebagare och vinner tårtkortet.

*Ett spel av Marine Faraguna*





**Spillets formål:** At samle så mange ingredienser som muligt for at vinde bagekonkurrencen.

**FORBEREDELSE AF SPILLET:** Læg 3 ingredienskort (kort med kagesymbolet øverst til venstre) med billedsiden opad midt på bordet. **A**

Bland derefter alle de resterende kort: ingredienser + mus + fiskeben, og læg dem med billedsiden nedad ved siden af de 3 startkort, så de udgør bunken. **B**

Placer kagefadet på den modsatte side. **C**



**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:** Bagerne skiftes til at spille, og der spilles med uret. Den første bager vælges og starter spillet med at slå med de 3 terninger.

Hvis bageren slår en eller flere af ingredienserne på de 3 synlige kort, der ligger i midten af bordet, tager han eller hun disse kort og lægger dem på kagefadet. Derefter skal spilleren beslutte, om han eller hun vil fortsætte eller stoppe sin tur.



### **Forsigtighed, den hemmelige ingrediens for succes!**

Hvis bageren vælger at stoppe med at samle ingredienser, tager han eller hun alle kortene fra kagefadet og lægger dem foran sig. Turen går derefter videre til den næste spiller.

### **Uforsigtighed, en knivspids overraskelse!**

Bageren beslutter sig for at fortsætte med at samle ingredienser og tager 1 til 3 nye kort fra bunken for at sikre, at der hele tiden er 3 synlige kort midt på bordet, inden terningerne kastes igen.

Hvis bageren ikke slår nogen af ingredienserne, der er på de 3 kort, der ligger midt på bordet, slutter turen. Bageren indsamler ingen ingredienser, og turen går videre til den næste bager. Kortene på kagefadet fjernes, og det er næste spillers tur.



1 terning kan bruges til at samle flere ingredienser.



Eksempel: Hvis bageren får  når terningerne kastes, kan han eller hun lægge alle jordbærkortene på bordet over på kagefadet.

### Særlige kort



#### Fiskeben i kagen: Det er topmålet af dårlig smag!

Så snart der dukker et fiskebenskort op midt på bordet, stopper indsamlingen af ingredienser med det samme.

Fiskebenskortet fjernes og erstattes af et andet kort. Derefter er det næste spillers tur.

*NB: Hvis der er blevet lagt ingredienskort på kagefadet, fjernes de og lægges tilbage nederst i bunken med billedsiden nedad.*



#### Panik i køkkenet: Mus ved komfuret!

Så snart et musekort dukker op, forsvinder en terning ved det næste terningekast. Derefter fjernes musekortet, erstattes af et andet kort, og spillet fortsætter.

*NB: Musekort er kumulative. Hvis tre musekort dukker op i samme tur, har bageren ikke flere terninger at kaste med og må derfor springe sin tur over.*

Hvis der kommer et fiskebenskort efter et musekort, er det kun fiskebenskortet, der øjeblikkeligt gælder for den aktive bager. Den næste bager vil derfor miste 1 terning ved sit næste kast.



Man skal lære at afveje risiciene! Jo flere ingredienser du samler, jo større er faren for at miste alt, men belønningen kan være det værd.

### SPILLETS SLUTNING

Spillet slutter, når der ikke er nok kort tilbage i bunken til at have 3 kort med billedsiden opad midt på bordet. Bagerne tæller derefter det antal ingredienskort, de har samlet. Den spiller, der har samlet flest, bliver udnævnt til verdensmesterbager og vinder kagekortet.

*Et spil af Marine Faraguna*





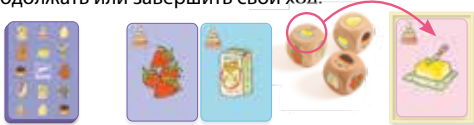
**Цель игры:** собрать как можно больше ингредиентов, чтобы победить в конкурсе на лучшего кондитера.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:** Поместите 3 карточки с ингредиентами (карточки с символом торта в верхнем левом углу) лицевой стороной вверх в центр стола. **A** Затем перетасуйте все оставшиеся карточки – с ингредиентами + с мышью + с рыбьим скелетом, сформируйте из них колоду и положите ее лицевой стороной вниз рядом с 3 стартовыми карточками. **B** Поместите блюдо для торта с другой стороны. **C**



**ХОД ИГРЫ:** Игроки-кондитеры ходят по очереди по часовой стрелке. Назначается первый кондитер, который начинает игру и бросает 3 кубика.

Если на кубиках выпадает один или несколько ингредиентов, совпадающих с изображениями на 3 карточках в центре стола, кондитер собирает эти карточки и кладет их на блюдо для торта. Далее он должен решить, продолжать или завершить свой ход.



### **Осторожное решение: медленнее, но надежнее!**

Если кондитер решает не продолжать сбор ингредиентов, он забирает себе все карточки, находящиеся на блюде для торта, и кладет их перед собой. Затем ход переходит к следующему игроку.

### **Неосторожное решение: возможны сюрпризы!**

Если кондитер решает продолжать сбор ингредиентов, он берет из колоды от 1 до 3 новых карточек, переворачивает их и кладет в центр стола так, чтобы на нем всегда находилось 3 карточки лицевой стороной вверх. Затем он снова бросает кубики.

Если на кубиках не оказывается ни одного из ингредиентов, указанных на 3 карточках в центре стола, его ход завершается. При этом он не может забрать себе карточки с ингредиентами и передает ход следующему кондитеру. Карточки на блюде для торта сбрасываются, и ход переходит к следующему игроку.



1 кубик позволяет собрать несколько ингредиентов.



Например, если в результате броска кубиков кондитеру выпадает изображение , он может забрать столько карточек с клубникой, сколько их находится в центре стола, и поместить их на блюдо для торта.

### Специальные карточки



#### **Рыбьи кости в торте: верх дурного вкуса!**

Как только в центр стола выкладывается карточка с рыбьим скелетом, сбор ингредиентов немедленно прекращается.

Карточка с рыбьим скелетом сбрасывается и заменяется. Ход переходит к следующему игроку.

*NB: Если на блюдо для торта были выложены карточки с ингредиентами, то они сбрасываются и кладутся лицевой стороной вниз под колоду.*



#### **Паника на кухне: мыши в духовке!**

Как только вытягивается карточка с мышью, один кубик убирается. У игрока будет на один кубик меньше при следующем броске. Затем карточка с мышью сбрасывается, вместо нее берется новая карточка, и игра продолжается.

*NB: Действия карточек с мышью суммируются. Если три карточки с мышью вытягиваются во время одного хода, то у кондитера больше не остается кубиков, и ход переходит к следующему игроку.*

Если карточка с рыбьим скелетом берется после карточки с мышью, то к активному игроку сразу применяются только правила карточки с рыбьим скелетом. А следующий кондитер теряет таким образом 1 кубик для своего броска.



Учитесь рисковать с умом! Чем больше ингредиентов вы решаете собрать, тем выше риск потерять их, однако вознаграждение за умение рисковать может того стоить.

### **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра заканчивается, когда в колоде недостаточно карточек, чтобы разместить 3 карточки лицевой стороной вверх в центре стола. Кондитеры подсчитывают количество собранных ими карточек с ингредиентами. Тот, кто набрал наибольшее количество карточек, объявляется чемпионом мира по кондитерскому искусству и получает в награду карточку с тортом.

Автор игры: Марин Фарагона





DJ00836



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)



FR  
**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)