

Sugar cake

WIEK

4-99



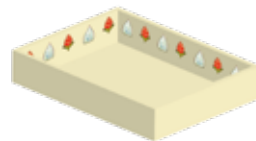
Sugar cake



x1



x3



x1



x3



x3



x30

ZAWARTOŚĆ:



4-99 LAT



2-4 GRACZY

Cel gry: Uzbieraj jak najwięcej składników, aby wygrać konkurs pieczenia ciast.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

A) Połóż 3 karty ze składnikami (z symbolem ciasta w lewym górnym rogu) odkryte na środku stołu.

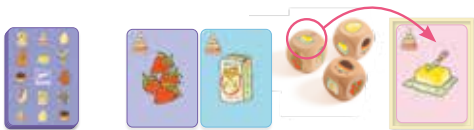
B) Potasuj pozostałe karty (składniki + myszki + ości) i umieść je zakryte obok 3 startowych kart.

C) Połóż pudełeczko do ciasta po drugiej stronie.



JAK GRAĆ: Cukiernicy grają na zmianę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeden z nich rozpoczyna, rzucając trzema kostkami.

Jeśli kostki pasują do jednego lub więcej składników znajdujących się na trzech kartach na środku stołu, cukiernik zabiera je i umieszcza w pudełeczku na ciasto. W tym momencie decyduje, czy kontynuuje lub kończy swoją rundę.



Ostrożność to przepis na sukces!

Jeśli cukiernik zdecyduje się na koniec zbierania składników, zabiera wszystkie karty z pudełeczka na ciasto i kładzie je przed sobą. Kolejka przechodzi na następnego gracza.



Podjęmowanie ryzyka dodaje odrobiny zaskoczenia!

Jeśli cukiernik zdecyduje się kontynuować zbieranie składników, odkrywa od 1 do 3 nowych kart z kupki, tak aby cały czas odkryte były trzy karty na środku stołu, zanim wykona rzut kostką.

Jeśli cukiernik nie wylosuje żadnych składników znajdujących się na trzech kartach na środku stołu, kolejka kończy się. Nie zabiera żadnych składników, a rundę rozpoczyna następny gracz. Karty znajdujące się w pudełeczku na ciasto należy odrzucić.



Jednej kostki można użyć do zebrania kilku składników.



Na przykład: jeśli cukiernik wylosuje truskawki, może położyć tyle kart z truskawkami w pudełeczku na ciasto, ile znajduje się na środku stołu.



Karty specjalne



Ości w cieście: nieładnie pachnie rybą!

Gdy tylko karta z ośćmi pojawi się na środku stołu, gracz musi natychmiast przestać zbierać składniki.

Kartę należy odrzucić i wymienić. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Uwaga: jeśli karty ze składnikami zostały już ułożone w pudełeczku na karty, należy je odrzucić i odłożyć zakryte na dno kupki.



Spróbuj nie panikować: myszy w kuchni!

Gdy zostanie wylosowana karta z myszą, należy usunąć jedną kostkę z kolejnego ruchu. Karta z myszą jest usunięta i zamieniona na inną kartę. Gra toczy się dalej.

Uwaga: karty z myszami kumulują się. Jeśli wszystkie 3 karty z myszami zostaną wyłożone w jednej kolejce, gracz pozostaje bez kostek do gry i musi zakończyć rundę.

Jeśli karta z ośćmi zostanie wymieniona na kartę z myszą, tylko karta z ośćmi działa w rundzie gracza aktywnego. Dopiero następny gracz w kolejce straci jedną kostkę.



Musisz się nauczyć się oceniać ryzyko. Im więcej składników zdobędziesz, tym większe jest ryzyko stracenia wszystkiego - ale nagroda będzie tego warta.

KONIEC GRY

Gra kończy się kiedy nie ma już na tyle kart na kupce, aby wyłożyć na środek stołu 3 karty. Cukiernicy liczą ile kart ze składnikami zebrali. Gracz, który zdobył najwięcej kart zostaje ogłoszony mistrzem cukiernictwa. Nagrodą jest karta z ciastem.

Autor gry: Marine Faraguna





DJ00836



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr