

EN

Sugar cake

ALTER

4-99



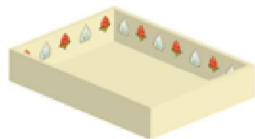
Sugar cake



1x



3x



1x



3x



3x



30x

Inhalt

**Tor des Spiels**

Ziel des Spiels ist es, so viele Zutaten wie möglich zu sammeln und den Backwettbewerb zu gewinnen.

Spielvorbereitung

A. Legen Sie die drei Zutatenkarten (die Karten mit dem Kuchensymbol oben links) offen in die Mitte des Tisches. **B.** Mischen Sie alle anderen Karten – die Zutaten, die Maus- und die Fischgräten – gründlich und legen Sie sie verdeckt neben die Startkarten. So entsteht ein Nachziehstapel.

C Stellen Sie die Kuchenplatte beiseite, damit sie einsatzbereit ist.

**Spielanleitung**

Die Bäcker wechseln sich im Uhrzeigersinn ab. Der erste Bäcker steht fest, und das Spiel beginnt mit dem Wurf von drei Würfeln.

Wenn der Bäcker eine oder mehrere Zutaten würfelt, die mit den aufgedeckten Karten in der Mitte des Tisches übereinstimmen, nimmt er diese Karten und legt sie auf die Kuchenplatte.

Er muss dann entscheiden, ob er seinen Zug fortsetzt oder beendet.



Aufmerksamkeit ist die Geheimzutat für Erfolg!

Der Bäcker beschließt, keine Zutaten mehr zu sammeln, nimmt alle auf dem Kuchenbrett ausgebreiteten Karten und legt sie vor sich ab. Der Zug geht dann an den nächsten Spieler über.



Tollkühnheit, eine Prise Überraschung!

Der Konditor beschließt, weiterhin Zutaten zu sammeln, und deckt daher 1 bis 3 neue Karten vom Stapel auf, sodass er immer 3 Karten in der Mitte des Tisches sichtbar hat, bevor er erneut würfelt.

Wenn der Bäcker keine der auf den 3 Karten in der Mitte des Tisches abgebildeten Zutaten erhält, endet sein Zug.

Er nimmt keine Zutaten, und der Zug geht an den nächsten Bäcker über. Die Karten auf dem Kuchenbrett werden dann abgelegt, und der Zug geht an den nächsten Spieler über.



Mit einem Würfel lassen sich mehrere Zutaten sammeln.



Zum Beispiel: Wenn der Bäcker einen Würfel wirft, kann er so viele Erdbeerkarten auf die Tortenplatte legen, wie er möchte.

Wie viele befinden sich in der Mitte des Tisches?

Spezialkarten



Knochen im Kuchen: Das ist der Gipfel des schlechten Geschmacks!

Sobald die Fischgrätenkarte in der Mitte des Tisches erscheint, wird das Sammeln der Zutaten sofort gestoppt.

Die Fischgrätenkarte wird anschließend abgelegt und ersetzt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis: Falls Zutatenkarten auf der Tortenplatte platziert wurden, werden diese entsorgt und verdeckt darunter gelegt.
ein Abholpaket.



Panik in der Küche: Mäuse im Herd!

Sobald die Mauskarte erscheint, verschwindet der Würfel und das Würfeln wird fortgesetzt. Die Mauskarte wird dann abgelegt, durch eine andere Karte ersetzt und das Spiel geht weiter.

Hinweis: Die Mauskarten werden addiert. Erscheinen alle drei Mauskarten im Feld, In derselben Runde hat der Bäcker keine Würfel mehr zum Werfen und muss daher seinen Zug aussetzen.

Wird nach einer Mauskarte eine Fischgrätenkarte aufgedeckt, gilt nur diese Fischgrätenkarte sofort für den aktiven Bäcker. Daher würfelt der nächste Bäcker.
verliert 1 Würfel.



Sie müssen lernen, Risiken richtig zu managen! Je mehr Zutaten Sie sammeln, desto größer ist das Risiko, alles zu verlieren, aber die Belohnung kann es wert sein.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald keine Karten mehr im Nachziehstapel liegen und drei Karten offen in der Mitte des Tisches liegen. Die Bäcker zählen dann die Anzahl ihrer gesammelten Zutatenkarten. Der Spieler mit den meisten Karten wird zum Weltbäcker gekürt und gewinnt die Kuchenkarte.

Spiel von Marina Faragunu





DJ00836



3, rue des Grands Augustins 75006
Paris, Frankreich

www.djeco.com