



Componentes

- 40 cartas de cobertura
- 80 cartas plegadas bizcocho
- 4 cartas de plato
- 40 Cubitos de colores
- 15 cartas de pedidos
- 1 carta redonda de timbre



De 2 a 4 jugadores



A partir de 5 años



15 minutos por partida

La pastelería del Chef Sweeteer está a todo gas. Debemos elaborar grandes y deliciosas tartas. ¿Qué pasteleros serán los más rápidos? ¿Serás capaz de hacer la tarta más alta?

El objetivo del juego es **construir la tarta más alta (10 pisos)** según los pedidos que vayan surgiendo, teniendo en cuenta que el equilibrio juega un papel fundamental.

Preparación

Cada jugador toma **10 cartas redondas de cobertura**, **1 carta redonda de plato** y **20 cartas plegadas de bizcocho**.

En el centro de la mesa se coloca la carta de timbre, la baraja de cartas de pedidos boca abajo y los cubitos de colores que conforman la despensa de *toppings*.

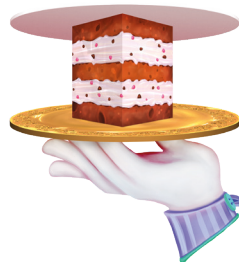
El jugador que haya comido tarta más recientemente deberá voltear la primera carta del mazo de pedidos de tal forma que todos los jugadores la puedan ver.



Cómo se juega

Los jugadores colocarán una bandeja en su mano y, sobre ella, construirán los pisos de la tarta en función de lo que mande la carta de pedido (un piso, dos pisos,...). Para ello, toman 2 cartas plegadas de bizcocho, y las colocan de tal forma que puedan poner sobre ellas una carta redonda de cobertura.

En turnos posteriores, construirán pisos **sobre los que ya tuvieron en su plato**.





Si la carta de pedido tiene dibujada una guinda, el jugador tiene que tomar un cubito de la despensa de *toppings* (sin importar el color) y colocarlo sobre el piso de la tarta.

El primer jugador que complete el pedido, tocará la carta de timbre y el resto de jugadores pararán de elaborar sus tartas. Si la tarta de ese jugador sigue en pie, se quedará la carta de pedido en concepto de premio y sumará los puntos que figuren en ella al final de la partida.

Una vez pulsada la carta timbre, los jugadores deben detenerse y no tocar su tarta. Si tuvieran algún piso inacabado, deberán retirar todos los componentes del piso incompleto.

Si a un jugador se le cae la tarta, tiene que seguir con lo que le quede o empezar la tarta de nuevo.

El ganador de la ronda (quien ha colocado la mano sobre la carta de timbre primero y ha conseguido la carta de pedido) será el encargado de voltear una nueva carta de pedido en la nueva ronda, y así sucesivamente.

Fin de juego

El juego termina cuando se cumpla, al menos, **una de estas condiciones**:

- Un jugador elabore una tarta de 10 pisos sin que se caiga y pulse el timbre.
- Se terminen todas las cartas de pedido. En este caso, se cuentan los puntos conseguidos por cada jugador y gana quien más puntos haya obtenido. (Las cartas de pedido tienen puntos según su dificultad).

En caso de empate, se comparte la victoria.

Recuerda que existen **2 estrategias para conseguir la victoria**:

- Elaborando pisos de la tarta rápidamente, con mucho riesgo de que se caiga.
- Construyendo la tarta despacio con el fin de llegar a 10 pisos.



Modo Infantil

El hecho de montar la tarta sobre la bandeja en la mano del jugador puede resultar, a veces, complicado para los más pequeños. En ese caso, pueden **montar la tarta directamente sobre la mesa**.

Opcionalmente, se puede **ignorar la regla de los toppings** y construir la tarta sin ellos.



Contents:

- 40 frosting cards
- 80 sponge Cake cards
- 4 plate cards
- 40 coloured cubes
- 15 order cards
- 1 bell card



2-4 Players



+5 Age



15 minutes

At Chef Sweetener's bakery, everybody is working flat out! We have to make huge and delicious cakes. Who will be the fastest baker? Will you be able to make the highest cake?

The object of the game is **to make the highest cake (10 layers)** according to the orders you receive, and having in mind that balance plays an important role.

Setup

Each player draws **10 Frosting cards, 1 Plate card and 20 Sponge Cake cards.**

In the middle of the table, place the Bell card, the Order deck (facing down) and the coloured cubes, which are the toppings supply.

The player who ate cake most recently flips the top card of the Order deck so all players can see it.



x10



x1



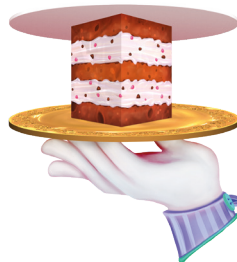
x20



How to Play

Players place their Plates on their hands. On top of these Plates, they will stack the layers of their cakes depending on the Order card (one layer, two layers...). In order to do so, each player draws 2 Sponge Cake cards and places them in a way they can put a Frosting card on top of the Sponge cake.

In following turns, they will stack layers on top of the ones that are already on their Plates.





If the Order card has a Candied Cherry on it, each player needs to draw a Topping cube from the supply (**no matter the colour**) and place it on the layer of their cakes.

The first player who completes the Order touches the Bell card, and the other players stop making their cakes. If the cake of that player is still standing, that player keeps the Order card as a reward and, at the end of the game, the points on that card will be tallied.

Once a player touches the Bell card, the other players must stop; they cannot touch their cakes. If any of them has an unfinished layer, they must remove all the components of that unfinished layer.

If a player's cake collapses, that player continues with what remains or starts the cake again.

The winner of the round (the player who touched the Bell card first and kept the Order card) will flip a new Order card during the next round, and so on and so forth.

End of the Game

The game ends when at least **one of the following conditions** is fulfilled:

- A player makes a 10 layer cake, without it collapses, and touches the Bell.
- The Order deck runs out of cards. In that case, players tally their points. The player with the most points wins the game (Order cards grant points according to their difficulty).

In case of a tie, the tied players share the victory.

Remember! There are **2 strategies to get the victory**:

- Stack the layers very quickly, with a high risk that your cake collapses.
- Or make the cake slowly in order to get the 10 layers.



Kids Variant

To make a cake on a Plate that is on your hand may not be a piece of cake for the youngest. In that case, they may just make their cakes on the table.

Optionally, **the toppings rule may be ignored** and cakes may be made without them.



Inhalt:

- 40 Frosting-Karten
- 80 Biskuit-Karten
- 4 Tortenplatten-Karten
- X farbige Würfel
- 15 Auftragskarten
- 1 Glockenkarte



2-4 Spieler



Ab 5 Jahren



15 min.

In der Konditorei von Konditormeister Sweeter arbeiten alle auf Hochtouren! Es müssen riesige leckere Torten gebacken werden. Wer ist der schnellste Bäcker? Wer schafft es, den höchsten Kuchen aufzuschichten?

Ziel des Spiels ist es, **die höchste Torte (10 Schichten)** entsprechend der eingegangenen Aufträge herzustellen. Dabei spielt Balance eine wichtige Rolle.

Spielanordnung

Jeder Spieler zieht **10 Frosting-Karten, 1 Tortenplatten-Karte und 20 Biskuit-Karten**.

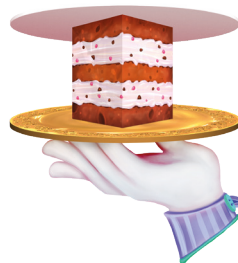
In der Tischmitte liegen die Glockenkarte, der Auftragsstapel (verdeckt) und die farbigen Würfel, die den Vorrat an Toppings darstellen.

Der Spieler, der zuletzt Kuchen gegessen hat, dreht die oberste Karte des Auftragsstapels um, sodass alle Spieler sie sehen können.



Spielanleitung

Jeder Spieler legt seine Tortenplatte auf eine Handfläche. Auf dieser Platte werden die Schichten der Torten gemäß den Auftragskarten aufgestapelt (eine Schicht, zwei Schichten usw.). Dazu zieht jeder Spieler 2 Biskuitkarten aus seinem Vorrat und legt sie so ab, dass eine Frosting-Karte auf dem Biskuit platziert werden kann. In den folgenden Runden werden weitere Schichten auf die bereits vorhandenen aufgebracht.





Wenn auf der Auftragskarte eine kandierte Kirsche abgebildet ist, muss jeder Spieler einen Topping-Würfel aus dem Vorrat ziehen (**unabhängig von der Farbe**) und auf die Schicht seines Kuchens legen.

Der erste Spieler, der den Auftrag erfüllt hat, berührt die Glockenkarte, und die anderen Spieler hören auf, ihre Kuchen zu backen. Wenn der Kuchen dieses Spielers noch steht, behält er die Auftragskarte als Belohnung und am Ende des Spiels werden die Punkte auf dieser Karte zusammengezählt.

Sobald ein Spieler die Glockenkarte berührt, müssen die anderen Mitspieler aufhören und dürfen ihre Torten nicht mehr berühren. Sollte einer von ihnen eine unfertige Schicht haben, müssen alle Bestandteile dieser unfertigen Schicht entfernt werden.

Wenn der Kuchen eines Spielers zusammenbricht, macht dieser Spieler mit den Resten weiter oder beginnt den Kuchen neu.

Der Gewinner der Runde (der Spieler, der die Glockenkarte zuerst berührt und die Auftragskarte behalten hat) darf in der nächsten Runde eine neue Auftragskarte umdrehen, und so weiter.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn **mindestens eine der folgenden Bedingungen** erfüllt ist:

- Ein Spieler stellt eine 10-schichtige Torte fertig, ohne dass sie zusammenfällt, und berührt die Glocke.
- Der Auftragsstapel hat keine Karten mehr. In diesem Fall zählen die Spieler ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel (die Auftragskarten haben entsprechend ihrer Schwierigkeit unterschiedliche Punktzahlen).

Im Falle eines Unentschiedens teilen sich die gleichauf liegenden Spieler den Sieg.

Zur Erinnerung! Es gibt **2 Strategien, die zum Sieg führen können**:

- Die Schichten werden sehr schnell aufgestapelt, wobei ein hohes Risiko besteht, dass die Torte zusammenbricht.
- Oder die Torte wird langsam aufgestapelt, um 10 Schichten zu schaffen.



Variante für Kinder

Eine Torte auf dem Handteller aufzuschichten, ist für die Jüngsten vielleicht kein Kinderspiel. In diesem Fall können sie ihre Torten einfach **auf dem Tisch** zubereiten.

Optional kann die Topping-Regel weggelassen werden und die Torten können **ohne Topping** hergestellt werden.



Matériel :

- 40 cartes de glaçage
- 80 cartes de génoise
- 4 cartes de plateau
- 40 cubes colorés
- 15 cartes de commande
- 1 carte sonnette



De 2 à 4 joueurs



À partir de 5 ans



15 minutes la partie

À la pâtisserie du Chef Sweeter tout le monde travaille sans repos ! Nous devons faire des gâteaux énormes et délicieux. Qui sera le pâtissier le plus rapide ? Qui fera le gâteau le plus haut ?

Le but du jeu est de **faire le gâteau le plus haut (10 couches)** en fonction des commandes que vous recevez, et en gardant à l'esprit que l'équilibre joue un rôle fondamental.

Mise en place

Chaque joueur pioche **10 cartes rondes de glaçage**, **1 carte de plateau** et **20 cartes de génoise**.

Placez au milieu de la table, la carte de la sonnette, toutes les cartes commandes (face cachée) et les cubes de couleur, qui constituent la réserve de *toppings*.

Le joueur qui a mangé le plus récemment un gâteau retourne la première carte de la pile des cartes de commandes pour que tous les joueurs puissent la voir.



x10



x1

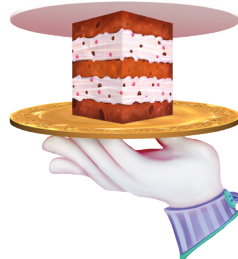


x20



Règles du Jeu

Les joueurs placent un plateau sur leurs mains et, sur ce plateau, ils empilent les différentes couches de leurs gâteaux en fonction de la carte de commande (une couche, deux couches...). Pour ce faire, chaque joueur pioche 2 cartes pliées de génoise, les place de manière à pouvoir poser une carte ronde de glaçage sur la génoise. Aux tours suivants, ils empileront des couches sur celles qui se trouvent déjà sur leurs plateaux.





Si la carte de commande contient une cerise, le joueur doit piocher un cube dans le réservoir de **toppings (quelle que soit sa couleur)** et le poser sur la couche du gâteau.

Le premier joueur qui complète la commande jouera la carte de la sonnette et les autres joueurs cesseront de faire leurs gâteaux. Si le gâteau de ce joueur est encore debout, il gardera la carte de commande comme prix et y ajoutera les points à la fin du jeu.

Une fois que la carte sonnette a été jouée, les joueurs doivent arrêter et ne plus toucher le gâteau. S'ils ont une couche non finie, ils doivent enlever tous les éléments de la couche incomplète.

Si un joueur fait tomber son gâteau, il doit continuer avec ce qu'il lui reste ou recommencer le gâteau.

Le gagnant du tour (celui qui a placé sa main sur la carte de la sonnette en premier et a fini la carte de commande) sera responsable de remettre une nouvelle carte de commande au cours du nouveau tour, et ainsi de suite.

Fin de la Partie

La partie s'arrête lorsqu'au moins l'une de ces **conditions** est remplie:

- Un joueur fait un gâteau de 10 étages sans qu'il ne tombe et appuie sur la sonnette.
- Il n'y a plus de cartes de commande. Dans ce cas, les points marqués par chaque joueur sont comptés et le joueur qui a marqué le plus de points gagne. (Les cartes de commande ont des points en fonction de leur difficulté).

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

N'oubliez pas qu'il existe **deux stratégies pour obtenir la victoire**:

- Monter rapidement les couches du gâteau, avec beaucoup de risques de chute, ou
- Monter le gâteau lentement pour atteindre 10 étages.



Mode Enfants

Monter le gâteau sur le plateau dans la main du joueur peut parfois être compliqué pour les petits. Dans ce cas, ils peuvent **monter le gâteau directement sur la table**.

Ils peuvent aussi **ignorer la règle des toppings** et construire le gâteau sans *toppings*.