



## Componentes

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



De 2 a 4 jugadores



A partir de 5 años



15 minutos por partida

La pastelería del Chef Sweeter 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 ficha redonda de plato y 20 cartas plegadas de bizcocho**.

En el centro de la mesa se coloca el 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, **seguirás construyendo tu tarta sobre los pisos que ya tuvieras en tu bandeja**.





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 el 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 pulsado el 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 tocado el timbre primero y ha conseguido la carta de pedido) será el encargado de voltear una nueva carta de pedido una nueva ronda, y así sucesivamente.

### Fin de juego

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

- Un jugador labore 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.



## Juego Avanzado

Cuando estés hecho un experto pastelero, prueba a añadir cartas especiales para conseguir un reto mayor.

Puedes combinarlas como tú quieras. Lo único que tienes que hacer es, al preparar la partida, escoger con qué cartas especiales vais a jugar y barajarlas en el mazo con el resto de cartas de comanda. Con eso ya tienes todo listo para empezar a jugar.



**Evento:** trabajar en una cocina profesional siempre había sido tu sueño, pero nadie te advirtió que a veces tienes que cambiar el sitio con un compañero a mitad de un servicio.

Si al voltear una carta de comanda aparece una de estas cartas especiales, fíjate bien en la flecha. **Tienes que cambiar el sitio con el jugador que tienes en ese lado** sin que se caiga la tarta de tu bandeja.

**Comandas especiales:** estos pedidos son diferentes de los demás. La **tarta de 4 pisos** es más complicada de construir, pero te dará muchos puntos por ella. Sin embargo, **poner un topping** es sencillo, ¡tendrás que ser el más rápido en hacerlo y pulsar el timbre para llevarte ese punto!



## Créditos

**Edición:** Átomo Games S.L. ([info@atomo-games.com](mailto:info@atomo-games.com))    **Autor:** Juan Calor Ruiz

**Ilustradora:** Natalia Romero    **Diseño gráfico y maquetación:** 221B Studio



## Contents:

- 40 round frosting cards
- 80 folded sponge cake cards
- 4 round plate tokens
- 40 coloured cubes
- 19 order cards
- 1 round bell card
- 1 bell



2-4 Players



+5 Age



15 minutes

At Chef Sweeter'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, 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.



## 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 plate**.





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 rings the bell, 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 rings the bell, 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 rang the bell 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.



## Advanced mode

Once you become an expert pastry chef, try adding special cards for a greater challenge.

You can combine them as you want. During the setup, choose which special cards you are going to play with and shuffle them into the deck with the rest of the order cards. That's all you need to have everything ready to start playing.



**Event:** working in a professional kitchen has always been your dream, but no one told you that, sometimes, you have to switch places with a colleague in the middle of a service.

If one of these special cards appears when you flip an order card, check the arrow direction. **You have to change places with the player next to you** in that direction, taking your cake with you.

**Special cards orders:** these orders are different. The **4 tier cake** is more complicated to build, but it will give you a lot of points if you complete it. However, **adding a topping** is simple, you will have to be the fastest to do it and press the bell to get the victory point!



## Credits

**Publisher:** Átomo Games S.L. ([info@atomo-games.com](mailto:info@atomo-games.com))    **Designer:** Juan Calor Ruiz

**Illustrator:** Natalia Romero    **Graphic Design:** 221B Studio



## Inhalt:

- 40 runde Frosting-Karten
- 80 gefaltete Biskuit-Karten
- 4 runde Tortenplatten-Karten
- 40 farbige Würfel
- 19 Auftragskarten
- 1 runde Glockenkarte
- 1 Glocke



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 Tortenplatte-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 bauen Sie Ihre Torte auf den bereits auf Ihrer Platte befindlichen Etagen auf.**





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.



## Spiel für Fortgeschrittene

Wenn Sie bereits ein erfahrener Konditor sind, versuchen Sie, spezielle Karten für eine größere Herausforderung hinzuzufügen. Sie können sie nach Belieben mischen und kombinieren. Alles, was Sie tun müssen, ist, bei der Spielvorbereitung die Spezialkarten auszuwählen, mit denen Sie spielen wollen, und sie mit den restlichen Auftragskarten in den Stapel zu mischen. Das ist alles, was Sie zum Spielen tun müssen.



**Sonderaufträge:** Diese Aufträge unterscheiden sich von den anderen. Die **4-stöckige Torte** ist etwas aufwendiger aufzuschichten, aber dafür bekommen Sie eine Menge Punkte. Das Aufringen **eines Toppings** ist jedoch ganz einfach: Sie müssen nur der oder die Schnellste sein und die Glocke drücken, um den Punkt zu bekommen!

**Event:** Die Arbeit in einer professionellen Küche war schon immer Ihr Traum, aber niemand hat Sie davor gewarnt, dass Sie manchmal mitten im laufenden Betrieb mit einem Kollegen den Platz tauschen müssen.

Wenn eine dieser Sonderkarten beim Umdrehen einer Befehlskarte erscheint, schauen Sie sich den Pfeil genau an. **Sie müssen den Platz mit dem Partner auf der entsprechenden Seite tauschen**, ohne dass der Kuchen von Ihrer Platte fällt.



## Impressum

**Edition:** Átomo Games S.L. ([info@atomo-games.com](mailto:info@atomo-games.com))   **Autor:** Juan Calor Ruiz  
**Illustrationen:** Natalia Romero   **Gestaltung und Layout:** 221B Studio



## Matériel :

- 40 cartes rondes de glaçage
- 80 cartes génoise pliées
- 4 bases assiettes rondes
- 40 cubes de couleur
- 19 cartes de commande
- 1 carte ronde sonnette
- 1 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.



## 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. **Dans les tours suivants, tu dois continuer à construire ton gâteau sur les couches que tu as déjà préparé sur ton plateau.**



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*.



## Niveau avancé

Lorsque tu deviendras un pâtissier expert, essaie d'ajouter des cartes spéciales pour un plus grand défi.

Tu peux les combiner comme tu voudras. Pour la préparation du jeu, la seule chose que tu dois faire est de choisir les cartes spéciales avec lesquelles vous allez jouer et les mélanger avec les autres cartes de commande de la pioche. C'est tout ! Tu peux commencer à jouer.



**Commandes spéciales :** ces commandes sont différentes. Le gâteau à **4 étages** est plus compliqué à construire, par contre tu gagneras plein de points.

**Placer un glaçage** est facile, mais tu devras être le plus rapide à le faire et appuyer la sonnette pour marquer le point!



**Événements :** travailler dans une cuisine professionnelle a toujours été ton rêve, mais personne ne t'a prévenu que tu devrais parfois changer de placer avec un collègue au milieu d'un service.

Si l'une de ces cartes spéciales apparaît lorsque tu retournes une carte de commande, regarde bien la flèche. **Tu dois changer la place au collègue qui se trouve de ce côté** sans faire tomber le gâteau de ton plateau.

## Credits

**Édition:** Átomo Games S.L. ([info@atomo-games.com](mailto:info@atomo-games.com))    **Auteur:** Juan Calor Ruiz

**Illustrations:** Natalia Romero    **Graphisme et mise en page:** 221B Studio