

Sugar cake

ANI 4-99



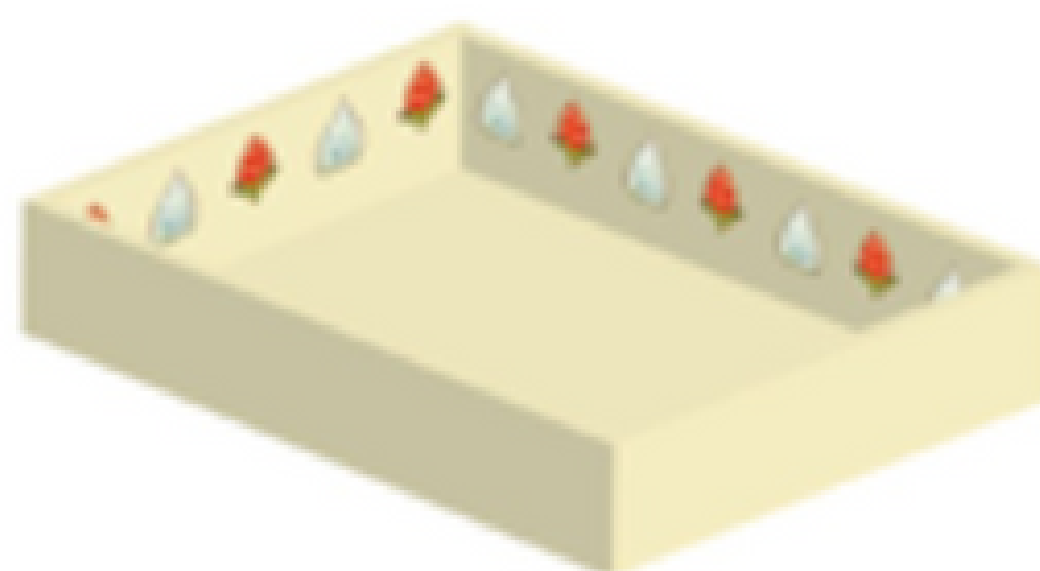
Sugar cake



x1



x3



x1



x3



x3



x30



Scopul jocului: Adună cele mai multe ingrediente pentru a câștiga concursul de copt.

Configurarea jocului:

Așază 3 cărți cu ingrediente (cele cu simbolul prăjiturii în colțul din stânga sus) cu fața în sus în centrul mesei. A

Amestecă toate celelalte cărți (ingrediente + șoareci + oase de pește) și pune-le cu fața în jos, lângă cele 3 cărți de start, pentru a forma teancul de tragere. B

Pune suportul pentru prăjituri de cealaltă parte. C

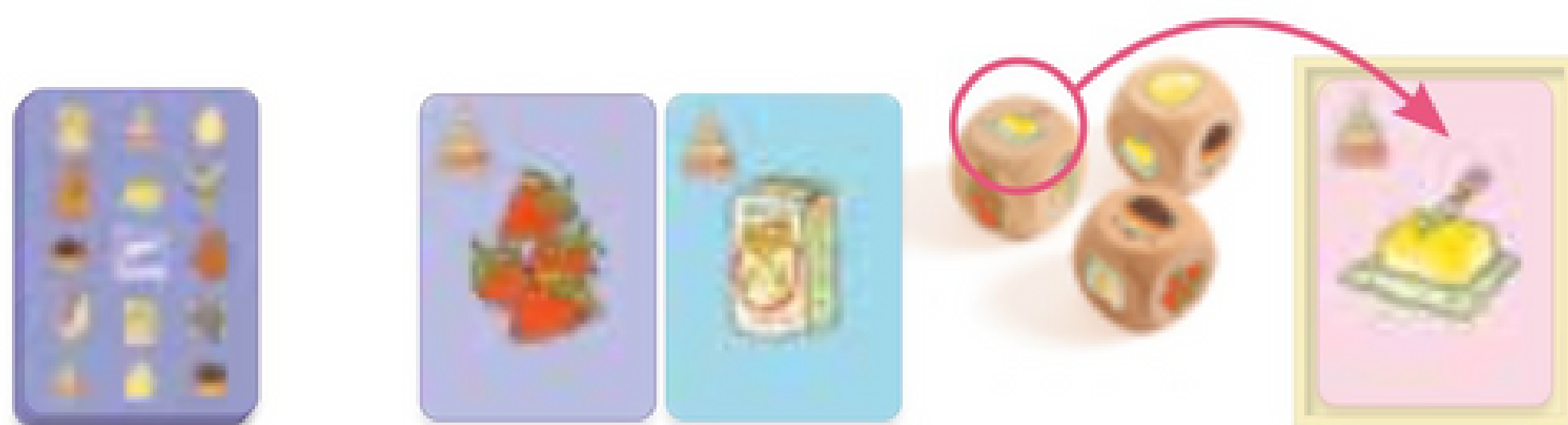


MOD DE JOC: Cofetarii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Un cofetar este ales să înceapă și aruncă cele 3 zaruri.

Dacă zarurile se potrivesc cu unul sau mai multe ingrediente de pe cele 3 cărți din centrul mesei, cofetarul colectează acele cărți și le așază pe suportul pentru prăjituri.

Apoi trebuie să decidă dacă dorește să continue sau să-și încheie tura.





Prudența este rețeta succesului!

Dacă cofetarul decide să nu mai adune ingrediente, ia toate cărțile de pe suportul pentru prăjituri și le așază în fața sa. Urmează tura următorului jucător.



Asumarea riscurilor adaugă un strop de surpriză!

Dacă cofetarul alege să continue să adune ingrediente, întoarce între 1 și 3 cărți noi din teancul de tragere, astfel încât să fie mereu 3 cărți vizibile în centrul mesei, înainte de a arunca din nou zarurile.

Dacă cofetarul nu obține niciunul dintre ingredientele de pe cele 3 cărți din centrul mesei, tura lui se încheie. Nu ia niciun ingredient, iar jocul trece la următorul cofetar.

Cărțile de pe suportul pentru prăjituri sunt aruncate, iar următorul jucător își începe tura.



Un singur zar poate fi folosit pentru a colecta mai multe ingrediente.



De exemplu: dacă cofetarul obține 🍓 atunci când aruncă zarurile, poate pune pe suportul pentru prăjituri toate cărțile cu căpșuni care se află în centrul mesei.

Cartonase speciale



Oase în prăjitură: ceva miroase a pește!

De îndată ce o carte cu os de pește este descoperită în centrul mesei, cofetarul trebuie să se oprească imediat din colectarea ingredientelor.

Cartea cu os de pește este aruncată și înlocuită, iar jocul trece la următorul jucător.

Notă: dacă pe suportul pentru prăjituri se aflau cărți cu ingrediente, acestea se aruncă și se pun cu fața în jos la baza teancului de tragere.



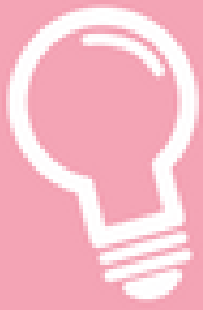
Nu te panica: șoareci în bucătărie!

Când este trasă o carte cu șoarece, se elimină un zar la următoarea aruncare. Cartea cu șoarece este aruncată și înlocuită cu o altă carte, iar jocul continuă.

Notă: efectele cărților cu șoareci se cumulează. Dacă toate cele 3 cărți cu șoareci sunt trase într-o singură tură, cofetarul nu mai are niciun zar de aruncat și își sare tura.

Dacă o carte cu os de pește este întoarsă după o carte cu șoarece, se aplică imediat doar efectul cărții cu os de pește asupra cofetarului activ.

Următorul cofetar va pierde, așadar, un zar la următoarea sa aruncare.



Trebuie să înveți să cântărești riscurile! Cu cât aduni mai multe ingrediente, cu atât crește riscul să le pierzi pe toate — dar recompensa ar putea merita.

SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul se încheie atunci când nu mai sunt suficiente cărți în teancul de tragere pentru a avea 3 cărți cu fața în sus în centrul mesei.

Cofetarii își numără cărțile cu ingrediente adunate.

Cine a strâns cele mai multe este încoronat campion mondial al cofetarilor și câștigă cartea cu prăjitura.

