

FR EN DE

ES IT

Sugar cake

AGE

4-99



PT NL SE

DA RU



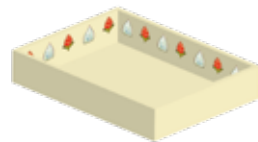
Sugar cake



x1



x3



x1



x3



x3



x30

FR Contenu • EN Contents • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Игровой комплект



But du jeu : Collecter le plus d'ingrédients pour remporter le concours de pâtisserie.

PRÉPARATION DU JEU : Placez au centre de la table, face visible, les 3 cartes-ingrédients (cartes avec le symbole gâteau en haut à gauche). **A**

Mélangez ensuite toutes les cartes restantes : ingrédients + souris + arêtes de poisson et placez-les faces cachées à côté des 3 cartes de départ pour former la pioche. **B** Placez le plateau à gâteau de l'autre côté. **C**



DÉROULEMENT DU JEU : Les pâtisseries jouent chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Un 1^{er} pâtissier est désigné et commence la partie en lançant les 3 dés.

Si le pâtissier obtient, sur le dé, un ou plusieurs ingrédients figurant sur les 3 cartes visibles au centre de la table, il récupère ces cartes et les place sur le plateau à gâteau. Il doit ensuite décider s'il continue ou s'il souhaite arrêter son tour de jeu.



La prudence, l'ingrédient secret du succès !

Le pâtissier choisit de mettre fin à sa collecte d'ingrédients, il récupère toutes les cartes disposées sur le plateau à gâteau et les place devant lui. Le tour passe alors au joueur suivant.

L'imprudence, une pincée de surprise !

Le pâtissier décide de continuer sa collecte d'ingrédients, il révèle alors 1 à 3 nouvelles cartes de la pioche afin d'avoir toujours 3 cartes visible au centre de la table avant de relancer les dés.

Si le pâtissier n'obtient aucun des ingrédients figurant sur les 3 cartes présentes au centre de la table, son tour de jeu se termine. Il ne récupère aucun ingrédient et passe la main au pâtissier suivant. Les cartes présentes sur le plateau à gâteau sont alors défaussées et la main passe au joueur suivant.



1 dé peut permettre de récupérer plusieurs ingrédients.



Par exemple : si le pâtissier obtient  en lançant les dés, il peut mettre sur le plateau à gâteau autant de cartes fraises qu'il y en a au centre de la table.

Les cartes spéciales



Des arêtes dans le gâteau : C'est le comble du mauvais goût !

Dès qu'une carte-arête de poisson apparaît au centre de la table, la collecte d'ingrédients s'arrête immédiatement.

La carte-arête de poisson est, quant à elle, défaussée et remplacée. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

NB : Si des cartes-ingrédients ont été placées sur le plateau à gâteau, celles-ci sont défaussées et remises face cachée sous la pioche.



Panique en cuisine : Souris aux fourneaux !

Dès qu'une carte-souris apparaît, un dé disparaît pour le prochain lancer de dés. La carte-souris est ensuite défaussée, remplacée par une autre carte et le jeu se poursuit.

NB : Les cartes-souris sont cumulatives. Si les trois cartes-souris sortent au même tour de jeu, le pâtissier n'a plus de dés à lancer et doit donc passer son tour.

Si une carte-arête de poisson est révélée après une carte-souris, seule la carte-arête de poisson s'applique immédiatement au pâtissier actif. Le pâtissier suivant perdra donc 1 dé lors de son prochain lancer.



Il faudra apprendre à bien doser les risques ! Plus vous collectez d'ingrédients, plus le danger de tout perdre est grand, mais la récompense pourrait en valoir la peine.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus assez de cartes dans la pioche pour avoir 3 cartes face visible au centre de la table. Les pâtissiers comptent alors le nombre de cartes-ingrédients récoltées. Celui qui en a récolté le plus est déclaré champion du monde de pâtisserie et remporte la carte gâteau.

Un jeu de Marine Faraguna





Aim of the game: Collect the most ingredients to win the baking competition.

GAME SET-UP:

Place 3 ingredient cards (with the cake symbol in the top left) face up in the centre of the table. **A**

Shuffle all the remaining cards (ingredients + mice + fishbones) and place them face down next to the 3 starting cards to make a draw pile. **B**

Put the cake stand on the other side. **C**



HOW TO PLAY: Bakers take turns to play clockwise. One baker is picked to go 1st and begin the game by rolling the 3 dice.

If the dice match one or more ingredients on the 3 cards in the centre of the table, the baker collects these cards and places them on the cake stand. They must then decide if they want to continue or end their turn.



Caution is the recipe for success!

If the baker decides to stop collecting ingredients, they take all the cards on the cake stand and place them in front of themselves. It's now the next player's turn.

Risk-taking adds a dash of surprise!

If the baker chooses to continue collecting ingredients, they turn over 1 to 3 new cards from the draw pile so there are always 3 cards showing in the centre of the table before rolling the dice again.

If the baker doesn't roll any of the ingredients on the 3 cards in the centre of the table, their turn is over. They don't pick up any ingredients and play passes to the next baker. The cards on the cake stand are discarded and the next player starts their turn.



One die can be used to collect several ingredients.



For example: if the baker gets  when they roll the dice, they can put as many strawberry cards on the cake stand as there are in the centre of the table.

Special cards



Bones in the cake: something smells fishy!

As soon as a fishbone card is revealed in the centre of the table, the baker must immediately stop collecting ingredients.

The fishbone card is discarded and replaced. Play then passes to the next player.

Please note: if any ingredient cards have been placed on the cake stand, they are discarded and returned, face down, to the bottom of the draw pile.



Try not to panic: mice in the kitchen!

When a mouse card is drawn, one die is removed from the next roll of the dice. The mouse card is discarded and replaced with another card. The game then continues.

Please note: mouse cards are cumulative. If all 3 mouse cards are drawn during a turn, the baker has no dice to roll and must skip their turn.

If a fishbone card is turned over after a mouse card, only the fishbone card applies immediately to the active baker. The next baker will therefore lose 1 die when they next roll.



You need to learn how to weigh up the risks! The more ingredients you collect, the greater the risk of losing everything – but the reward could be worth it.

END OF THE GAME

The game ends when there are not enough cards in the draw pile to have 3 cards face up in the centre of the table. The bakers count how many ingredient cards they have collected. Whoever has collected the most is crowned world baking champion and wins the cake card.

A game by 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