



• **Bonus:** Wenn du es geschafft hast, ein goldenes Regalfach zu füllen, erhältst du einen Bonus. Sag **zwei Farben** an und decke danach ein Tortenteil vom allgemeinen Vorrat auf. Wie viele Zuckerwürfel sind in den Farbstreifen der angesagten Farben zu sehen? Entscheide dich für einen Farbstreifen. Du erhältst die darin abgebildeten Zuckerwürfel und darfst sie in deinen Regalfächern ausmalen. Sind in keinem der Farbstreifen der genannten Farben Zuckerwürfel abgebildet, darfst du dir zum Trost einen Zuckerwürfel in den Tauschbereich malen.

Du hast in einer Runde gar keine Zuckerwürfel erhalten? Nicht traurig sein! Du darfst dir zum Trost einen Zuckerwürfel beliebiger Farbe in den Tauschbereich malen.



Beispiel:



- 1 Nach der zweiten Runde hat Toni schon einige Zuckerwürfel erhalten und auf ihrem Blatt entsprechend ausgemalt bzw. in den Tauschbereich gemalt.
- 2 Sie legt ihr drittes Tortenteil an und erhält **4 blaue und 1 lila Zuckerwürfel**. Sie malt zuerst den lila Zuckerwürfel im obersten Fach der silbernen Spalte aus **a**. Damit ist das Fach voll und sie kann einen blauen Zuckerwürfel im darunterliegende Fach der silbernen Spalte ausmalen **b**. Die restlichen 3 blauen Zuckerwürfel kann sie nicht mehr in die Regalfächer legen und malt sie daher in den Tauschbereich **c**.
- 3 Zuckerwürfel im Tauschbereich streicht Toni durch und malt dafür einen lila Zuckerwürfel in das bronzene Fach **d**. Dieses ist damit auch gefüllt. Sie kann sich die Siegpunktsterne der beiden gefüllten Regalfächer einkreisen **e**.

5

3. Verbliebenes Tortenteil weitergeben und neues Tortenteil nachziehen (alle gleichzeitig)

Wenn ihr alle nacheinander euer Tortenteil angelegt und eure Zuckerwürfel ausgemalt habt, seid ihr wieder gleichzeitig gefragt.

- Gebt euer verbliebenes Tortenteil an die Person links neben euch weiter.
- Legt das Tortenteil, das ihr erhalten habt, wieder offen rechts neben euren Nachziehstapel.
- Deckt zusätzlich das oberste Tortenteil eures Nachziehstapels auf und legt es dazu.

Jetzt habt ihr wieder 2 Tortenteile offen vor euch liegen. Die nächste Runde kann beginnen! Lediglich in der letzten Runde könnt ihr kein Tortenteil mehr nachziehen, weil euer Nachziehstapel aufgebraucht ist. In dieser Runde habt ihr keine Auswahl mehr und legt das letzte Tortenteil an, das ihr aber natürlich weiterhin drehen dürft, wie ihr möchtet.

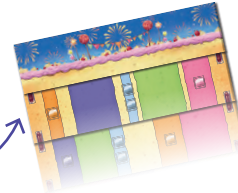
JOKERRUNDE UND SPILENDE

Das Spiel endet, nachdem alle ihr letztes (siebtes) Tortenteil angelegt haben. Jetzt spielt ihr noch eine Jokerrunde. Rechts unten auf eurem Block findet ihr **3 goldene Zuckerwürfel**. Dies sind die Joker-Zuckerwürfel. Für jeden der 3 goldenen Zuckerwürfel dürft ihr noch einen Zuckerwürfel in euren Regalfächern in **beliebiger Farbe** ausmalen. Wenn du mit diesen Zuckerwürfeln noch Regalfächer füllen kannst, erhältst du natürlich noch die entsprechenden Siegpunktsterne und für ein goldenes Regalfach auch noch den Bonus.

Zählt jetzt alle die eingekreisten Siegpunktsterne auf eurem Blatt. Wer am Ende die meisten Sterne einkreisen konnte, gewinnt das Spiel und darf als Belohnung das eigene Törtchen mit dem Torten-Topper krönen.



Joker-Zuckerwürfel



Autor: Wolfgang Warsch
Illustration: Michel Verdu
Grafik: Fiore GmbH
Redaktion: Meike Wilken

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 40683

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
Änderungen vorbehalten



GAMEPLAY
VIDEO



KIDS

6+

2-4

15 min

Rein in die Backstube! Schaut genau und setzt eure Tortenteile übereinander. Könnt ihr gleichfarbige Streifen verbinden? Für cleveres Anlegen malt ihr Zuckerwürfel auf eurem Block farbig und ergattert Siegpunkte. So gewinnt ihr mit Augenmaß und Tortenglück die zuckersüße Spielrunde.

INHALT



5 Buntstifte

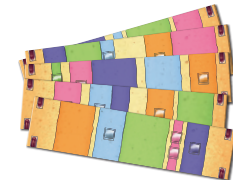


1 Spielblock

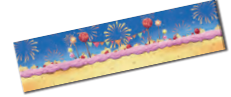
45 Karten



4 Tortenteller (Rückseite türkis)



40 Tortenteile



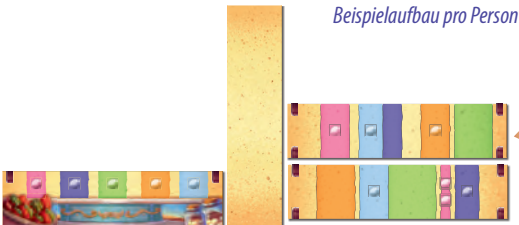
1 Torten-Topper

SPIELVORBEREITUNG

Nehmt euch jeweils einen Tortenteller als Startkarte. Überzählige Startkarten kommen aus dem Spiel. Legt den Torten-Topper bereit. Ihr braucht ihn erst am Ende des Spiels.

Mischt die 40 Tortenteile und teilt allen **je 7 Tortenteile** verdeckt aus. Legt sie als verdeckten Nachziehstapel hochkant rechts neben euren Tortenteller. Dann deckt ihr **davon** zwei Tortenteile auf und legt sie – wie in der Abbildung auf der nächsten Seite gezeigt – übereinander rechts neben den Stapel.

Alle restlichen Tortenteile legt ihr als allgemeinen Vorrat in einem verdeckten Stapel an die Seite. Jetzt nehmt ihr euch noch jeweils ein Blatt vom Block und legt die Buntstifte für alle gut erreichbar in die Tischmitte.



Beispielaufbau pro Person

SPIELZIEL

Im Laufe des Spiels legt ihr pro Runde immer ein Tortenteil an und baut so nach und nach ein mehrstöckiges Törtchen. Dabei geht es darum, die Farbstreifen auf den Tortenteilen möglichst clever zu verbinden. So gewinnt ihr Zuckerwürfel, die ihr auf eurem Blatt farbig malt und die euch am Ende Siegpunkte bringen.

AUF DAS TÖRTCHEN, FERTIG, LOS!

Ein Spiel geht über **7 Runden**, die alle gleich ablaufen. Eine Spielrunde besteht aus folgenden **3 Aktionen**:

1. Tortenteil auswählen (alle gleichzeitig)
2. Tortenteil anlegen (nacheinander)
3. Verbliebenes Tortenteil weitergeben und ein neues Tortenteil nachziehen (alle gleichzeitig)

1. Tortenteil auswählen (alle gleichzeitig)

Schaut euch alle eure beiden ausliegenden Tortenteile an und entscheidet euch, welches der beiden ihr an eure Torte anlegen möchtet. **Ihr dürft die Tortenteile auch um 180° drehen.** Sobald ihr euch für ein Tortenteil entschieden habt, dreht ihr das andere Teil auf die Rückseite. Das offen liegende Tortenteil ist nun euer ausgewähltes Tortenteil.

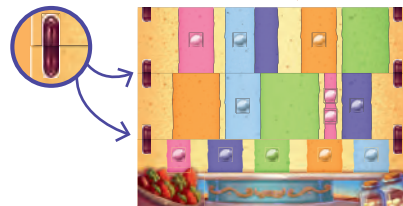
Wichtig ist, dass ihr die Tortenteile rechts neben eurem Nachziehstapel liegen lasst. Ihr dürft sie nicht zum Ausprobieren anlegen.

2. Tortenteil anlegen (nacheinander)

Wer zuletzt ein Stück Torte gegessen hat, beginnt die erste und auch die folgenden Runden.

Bist du an der Reihe, nimm dein ausgewähltes Tortenteil und setze es auf deine Torte. In der ersten Runde setzt du es auf deine Startkarte, den Tortenteller, in den folgenden Runden immer auf das jeweils oberste Teil der Torte.

Achte beim Anlegen darauf, dass die Markierungen (Lakritzstäbchen) am Rand bündig aufeinanderpassen.



Kontrolliere nun, welche Farbstreifen auf deiner Torte durch das neu angelegte Tortenteil miteinander verbunden sind, und schau, wie viele Zuckerwürfel in den verbundenen Farbstreifen abgebildet sind.

Hinweis: Die Farbstreifen sind **grün, lila, orange, rosa** und **blau**. Die hellen Zwischenräume gelten nicht als Farbstreifen.

Wann sind Farbstreifen miteinander verbunden?

Als verbunden gelten Farbstreifen, wenn sich gleichfarbige Streifen auf den Tortenteilen überlappen. Auch eine nur kleine Überlappung zählt. Berühren sich zwei Farbstreifen jedoch nur Ecke an Ecke, gelten sie nicht als verbunden.



Zwei verbundene blaue Farbstreifen



Ecke auf Ecke: nicht verbundene rosa Farbstreifen



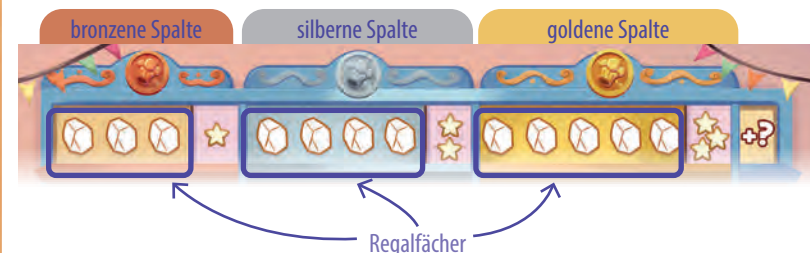
Farbstreifen können auch über mehrere Tortenteile hinweg verbunden sein.

Du darfst dir immer alle Zuckerwürfel der verbundenen Farbstreifen nehmen, nicht nur die auf dem gerade angelegten Tortenteil. Wichtig ist nur, dass das gerade angelegte Tortenteil zur Farbstreifenverbindung gehört.

Beispiel: Durch das angelegte Tortenteil hat Lena sowohl grüne als auch lila Farbstreifen verbunden. Sie erhält 2 grüne und 1 lila Zuckerwürfel.

Je nachdem welche Zuckerwürfel du erhältst, kannst du nun Zuckerwürfel in den Regalen auf deinem Blatt farbig ausmalen und so die Regalfächer füllen.

Das Regal auf deinem Blatt hat drei Spalten, eine bronzene, eine silberne und eine goldene, in denen auf mehreren Regalfächern je 3, 4 oder 5 Zuckerwürfel liegen.

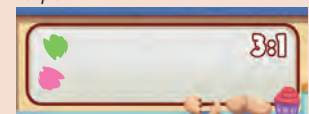


Für das Ausmalen der Zuckerwürfel gelten folgende Regeln:

- Für jeden Zuckerwürfel, den du erhalten hast, malst du einen Zuckerwürfel mit dem entsprechenden Buntstift aus.
- Du kannst dir aussuchen, in welcher Reihenfolge du die Zuckerwürfel ausmalst.
- **Wichtig: In jedem Regalfach dürfen nur Zuckerwürfel unterschiedlicher Farbe liegen.**
- In jeder Spalte (Bronze, Silber und Gold) musst du die **Regalböden von oben nach unten füllen.**
- Hast du ein Regalfach gefüllt, das heißt, alle Zuckerwürfel in diesem Fach ausgemalt, streichst du das Regalfach durch und darfst dir die Siegpunktsterne daneben einzeichnen. Ab jetzt darfst du in dieser Spalte Zuckerwürfel im darunterliegenden Regalfach ausmalen.
- **Tauschbereich:** Kannst du erhaltene Zuckerwürfel in keinem der Regalfächer ausmalen, weil alle Fächer diese Farbe schon enthalten, malst du entsprechend viele Zuckerwürfel in den Tauschbereich links unten auf dem Block.



Beispiel



- Hast du am Ende deines Zuges **3 oder mehr Zuckerwürfel im Tauschbereich**, **musst du 3 davon durchstreichen** und darfst dir dafür einen Zuckerwürfel in einer beliebigen Farbe in einem der Regalfächer anmalen – natürlich entsprechend den genannten Regeln.
- Hinweis:** Du musst zuerst für alle Zuckerwürfel, die du erhalten hast, Zuckerwürfel ausmalen bzw. Zuckerwürfel in den Tauschbereich malen. Erst dann kannst du Zuckerwürfel aus dem Tauschbereich eintauschen.