

LV – Latviešu

DJ00836 Spēle – Saldās kūkas

Ieteicamais vecums: no 4 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 līdz 4

Komplektā ietilpst: 3 metamie kauliņi, 30 sastāvdaļu kārtis, 3 peļu kārtis, 3 zivju asaku kārtis, kūku statīvs un 1 lielā kūkas kārts.



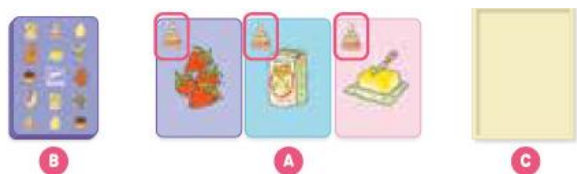
Spēles mērķis: savāc pēc iespējas vairāk sastāvdaļu, lai uzvarētu kūku cepšanas sacensībā.

Sagatavošanās spēlei:

Galda vidū novieto 3 sastāvdaļu kārtis (ar kūkas simbolu augšējā kreisajā stūrī), novietojot tās ar attēlu uz augšu. (A)

Sajauc visas pārējās kārtis (sastāvdaļas + peles + zivju asakas) un novieto tās ar attēlu uz leju blakus 3 sākuma kārtīm, veidojot kavu. (B)

Kūku statīvu novieto otrā pusē. (C)



Spēles norise: Cepēji spēlē pēc kārtas pulksteņa rādītāja virzienā. Izvēlas vienu cepēju, kurš sāk pirmais, metot 3 metamos kauliņus.

Ja uzmettie simboli atbilst vienai vai vairākām sastāvdaļām uz 3 kārtīm, kas atrodas galda vidū, cepējs savāc šīs kārtis un novieto tās uz kūku statīva. Pēc tam viņam jāizlemj, vai turpināt gājienu vai to beigt.



Piesardzība – panākumu recepte!

Ja cepējs nolemj pārtraukt sastāvdaļu vākšanu, viņš paņem visas kārtis no kūku statīva un noliek tās sev priekšā. Tagad gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Riska uzņemšanās piešķir spēlei garšu!

Ja cepējs izvēlas turpināt vākt sastāvdaļas, viņš no kavas atklāj 1 līdz 3 jaunas kārtis, lai galdā atkal būtu 3 atklātas kārtis, un met kauliņus vēlreiz.

Ja kauliņos nav nevienas sastāvdaļas, kas redzama uz centrālajām 3 kārtīm, cepēja gājiens beidzas. Viņš nesāņem nevienu kārti, un spēle turpinās ar nākamo cepēju. Kūku statīva kārtis tiek atnestas.

Piezīme: Viens kauliņš var tikt izmantots vairāku sastāvdaļu savākšanai.



Piemēram: ja cepējs, metot kauliņus, uzmet "zemenes", viņš drīkst uz kūku statīva likt visas zemeņu kārtis, kas atrodas galda vidū.

Īpašās kārtis:



Asakas kūkā: ož pēc zivīm!

Tiklīdz galda centrā tiek atklāta asakas kārts, cepējam nekavējoties jāpārtrauc sastāvdaļu vākšana. Asakas kārts tiek atnesta un aizstāta ar citu. Gājiens pāriet nākamajam spēlētājam.

Piezīme: ja kādas sastāvdaļu kārtis jau ir uzliktas uz kūku statīva, tās tiek atnestas un noliktas, ar attēlu uz leju, atpakaļ zem kāršu kaudzītes.



Bez panikas: peles virtuvē!

Kad tiek izvilktas peles kārts, nākamajam metienam tiek noņemts viens kauliņš.

Peles kārts tiek atnesta un aizvietota ar citu kārti. Spēle turpinās.

Piezīme: peles kārtis summējas. Ja vienā gājienā tiek izvilktas visas 3 peles kārtis, cepējs nevar mest nevienu kauliņu un viņam jāpārtrauc savs gājiens.

Ja pēc peles kārts tiek atklāta asakas kārts, tā iedarbojas uzreiz uz aktīvo cepēju. Attiecīgi cepējam gājiens ir jāpārtrauc un nākamais cepējs metīs par vienu kauliņu mazāk.

Tev jāiemācās novērtēt riskus! Jo vairāk sastāvdaļu savāc, jo lielāks risks pazaudēt visu – bet atlīdzība var būt tā vērtā.

Spēles beigas: Spēle beidzas, kad kāršu kaudzītē vairs nepietiek kāršu, lai galda vidū izvietotu 3 atklātas kārtis.

Kūku cepēji saskaita, cik sastāvdaļu kāršu katrs ir ieguvis. Tas, kuram ir visvairāk kāršu, tiek kronēts par pasaules cepšanas čempionu un iegūst lielo kūkas kārti.



Spēles autors: Marine Faraguna.

LT – Lietuvių*

DJ00836 Žaidimas – Cukrinis pyragas

Amžius: nuo 4 metų

Žaidėjų skaičius: 2 - 4

Žaidimo sudėtis: 3 kauliukai, 30 ingredientų kortelių, 3 pelių kortelės, 3 žuvies kaulų kortelės, torto stovas ir 1 didelė torto kortelė.



Žaidimo tikslas: Surink kuo daugiau ingredientų ir laimėk kepimo varžybas.

Žaidimo paruošimas:

Padėkite 3 ingredientų korteles (su pyrago simboliu viršutiniame kairiajame kampe) atverstomis kortelėmis stalo viduryje. (A)

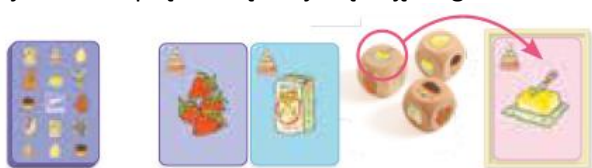
Sumaišykite visas likusias korteles (ingredientus + peles + žuvies kaulus) ir padėkite jas užverstas šalia 3 pradinių kortelių kaip traukimo kaladę. (B)

Pyrago stendą padėkite kitoje pusėje. (C)



Žaidimo eiga: Kepėjai žaidžia paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Vienas kepėjas išrenkamas pirmajam ėjimui ir pradeda žaidimą mesdamas 3 kauliukus.

Jei iškritę simboliai sutampa su vienu ar daugiau ingredientų, pavaizduotų ant 3 kortelių stalo viduryje, kepėjas surenka tas korteles ir padeda jas ant pyrago stovo. Tuomet jis turi nuspręsti – tęsti ėjimą ar jį baigti.



Atsargumas – sėkmės receptas!

Jei kepėjas nusprendžia sustoti rinkdamas ingredientus, jis pasiima visas korteles nuo pyrago stovo ir padeda jas prieš save. Tada ėjimą pradeda kitas žaidėjas.

Rizika suteikia žaidimui prieskonio!

Jei kepėjas nusprendžia tęsti ingredientų rinkimą, jis atveria 1–3 naujas korteles iš traukimo krūvelės, kad ant stalo vėl būtų 3 atverstos kortelės, ir vėl meta kauliukus.

Jei nei vienas kauliuko simbolis neatitinka ingredientų ant 3 centrinių kortelių, kepėjo ėjimas baigiasi. Jis negauna jokių ingredientų, o pyrago stovo kortelės pašalinamos iš žaidimo. Eilė pereina kitam žaidėjui.

Pastaba: Vienas kauliukas gali būti naudojamas keliems ingredientams surinkti.



Pavyzdžiui: jei kepėjas išridena „braškes“, jis gali padėti ant pyrago stovo tiek braškių kortelių, kiek jų yra stalo centre.

Specialiosios kortos:



Ašakos pyrage: kažkas čia ne taip!

Vos tik stalo centre atveriamą ašakų kortą, kepėjas turi nedelsiant nutraukti ingredientų rinkimą. Ašakų korta išmetama ir pakeičiama nauja. Eilė pereina kitam žaidėjui.

Pastaba: jei ingredientų kortos jau padėtos ant pyrago stovo, jos taip pat išmetamos ir grąžinamos (užverstos) į traukimo kaladės apačią.



Nesinervuok: pelės virtuvėje!

Kai ištraukiama pelės korta, kito metimo metu žaidėjas netenka vieno kauliuko.

Pelytės korta išmetama ir pakeičiama nauja. Žaidimas tęsiasi.

Pastaba: pelės kortos sumuojasi. Jei vieno ėjimo metu ištraukiamos visos 3 pelės kortos, kepėjas neturi kuo mesti ir praleidžia ėjimą.

Jei po pelės atverčiama ašakų korta, ji iš karto taikoma aktyviam kepėjui. Kitas kepėjas kitą metimą atliks be vieno kauliuko.

Turi išmokti įvertinti riziką! Kuo daugiau ingredientų surenki, tuo didesnė rizika prarasti viską – bet atlygis gali būti to vertas.

Žaidimo pabaiga: Žaidimas baigiasi, kai kaladėje nebelieka pakankamai kortelių, kad centre būtų atverstos 3 kortelės.

Kepėjai suskaičiuoja, kiek ingredientų kortelių yra surinkę. Tas, kuris turi daugiausia, tampa pasaulio kepimo čempionu ir laimi torto kortelę.



Žaidimo autorius: Marine Faraguna.

EE – Eesti*

DJ00836 Mäng – Suhkrutort

Vanus alates: 4–99-aastastele

Mängijate arv: 2 - 4

Mängu komplekt sisaldab: 3 täringut, 30 koostisosakaarti, 3 hiirekaarti, 3 kalaluukaarti, tordialus ja 1 suur tordikaart.



Mängu eesmärk: Kogu kõige rohkem koostisosi, et võita küpsetusvõistlus.

Mängu ettevalmistus:

Aseta 3 koostisosakaarti (koogisümbol vasakus ülanurgas) pildiga ülespoole laua keskele. (A)

Sega kõik ülejäänud kaardid (koostisosad + hiired + kalaluud) ja aseta need pildiga allapoole 3 algkaardi kõrvale tõmbepakina. (B)

Tordialus aseta teisele poole. (C).



Mängu käik: Pagarid mängivad kordamööda päripäeva. Esimeseks mängijaks valitakse üks pagar, kes alustab mängu, visates 3 täringut.

Kui täringutel olevad sümbolid vastavad ühele või mitmele laual oleva kolmest kaardist koostisosale, saab pagar need kaardid endale ja asetab need tordialusele. Seejärel peab ta otsustama, kas jätkata või lõpetada oma käik.



Ettevaatus on eduresept!

Kui pagar otsustab koostisosade kogumise lõpetada, võtab ta kõik kaardid tordialuselt ja asetab need enda ette. Seejärel on kord järgmisel mängijal.

Risk lisab vürtsi!

Kui pagar otsustab jätkata koostisosade kogumist, pöörab ta pakist ümber 1–3 uut kaarti, et keskel oleks taas 3 avatud kaarti, ning veeretab täringuid uuesti. Kui täringute sümbolid ei vasta ühelegi kolmest keskmisest kaardist, lõpeb pagaril käik. Ta ei saa ühtegi koostisosa ning tordialusel olevad kaardid visatakse ära. Mäng jätkub järgmise pagariga.

Märkus: Ühte täringut saab kasutada mitme koostisosa kogumiseks.



Näiteks: kui pagar veeretab “maasikad”, võib ta tordialusele panna kõik maasikakaardid, mis on laua keskel.

Erikaardid:



Kalaluud koogis: midagi kahtlast!

Niipea kui mängulauale ilmub kalaluu kaart, peab pagar koheselt koostisosade kogumise lõpetama. Kalaluu kaart eemaldatakse ja asendatakse uuega. Mäng läheb järgmisele mängijale.

Märkus: kui tordialusele on juba asetatud koostisosade kaardid, visatakse need ära ja pannakse pildiga allapoole tagasisegamiseks pakki.



Ära satu paanikasse: hiired köögis!

Kui tõmmatakse hiirekaart, kaotab järgmine viske sooritus ühe täringu. Hiirekaart eemaldatakse ja asendatakse uue kaardiga. Mäng jätkub.

Märkus: hiirekaardid kuhjuvad. Kui ühel käigul tõmmatakse kõik 3 hiirekaarti, ei saa pagar täringuid visata ja peab käigu vahele jätma.

Kui hiirekaardi järel tõmmatakse kalaluu kaart, kehtib viimane kohe aktiivsele pagarile. Järgmine pagar peab viskama ühe täringuga vähem.

Pead õppima riske hindama! Mida rohkem koostisosi kogud, seda suurem on risk kõigest ilma jääda – aga tasu võib seda väärt olla.

Mängu lõpp: Mäng lõpeb, kui kaardipakis ei ole enam piisavalt kaarte, et keskele panna kolm avatud kaarti.

Pagarid loevad kokku, mitu koostisosade kaarti nad on kogunud. See, kellel on kõige rohkem, kroonitakse maailma küpsetamise meistriks ja saab tordikaardi.



Mängu autor: 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





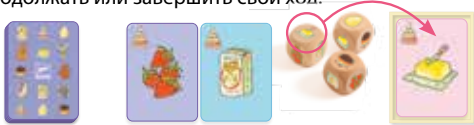
Цель игры: собрать как можно больше ингредиентов, чтобы победить в конкурсе на лучшего кондитера.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Поместите 3 карточки с ингредиентами (карточки с символом торта в верхнем левом углу) лицевой стороной вверх в центр стола. **А** Затем перетасуйте все оставшиеся карточки – с ингредиентами + с мышью + с рыбьим скелетом, сформируйте из них колоду и положите ее лицевой стороной вниз рядом с 3 стартовыми карточками. **В** Поместите блюдо для торта с другой стороны. **С**



ХОД ИГРЫ: Игроки-кондитеры ходят по очереди по часовой стрелке. Назначается первый кондитер, который начинает игру и бросает 3 кубика.

Если на кубиках выпадает один или несколько ингредиентов, совпадающих с изображениями на 3 карточках в центре стола, кондитер собирает эти карточки и кладет их на блюдо для торта. Далее он должен решить, продолжать или завершить свой ход.



Осторожное решение: медленнее, но надежнее!

Если кондитер решает не продолжать сбор ингредиентов, он забирает себе все карточки, находящиеся на блюде для торта, и кладет их перед собой. Затем ход переходит к следующему игроку.

Неосторожное решение: возможны сюрпризы!

Если кондитер решает продолжать сбор ингредиентов, он берет из колоды от 1 до 3 новых карточек, переворачивает их и кладет в центр стола так, чтобы на нем всегда находилось 3 карточки лицевой стороной вверх. Затем он снова бросает кубики.

Если на кубиках не оказывается ни одного из ингредиентов, указанных на 3 карточках в центре стола, его ход завершается. При этом он не может забрать себе карточки с ингредиентами и передает ход следующему кондитеру. Карточки на блюде для торта сбрасываются, и ход переходит к следующему игроку.



1 кубик позволяет собрать несколько ингредиентов.



Например, если в результате броска кубиков кондитеру выпадает изображение , он может забрать столько карточек с клубникой, сколько их находится в центре стола, и поместить их на блюдо для торта.

Специальные карточки

Рыбьи кости в торте: верх дурного вкуса!



Как только в центр стола выкладывается карточка с рыбьим скелетом, сбор ингредиентов немедленно прекращается.

Карточка с рыбьим скелетом сбрасывается и заменяется. Ход переходит к следующему игроку.

NB: Если на блюдо для торта были выложены карточки с ингредиентами, то они сбрасываются и кладутся лицевой стороной вниз под колоду.

Паника на кухне: мыши в духовке!



Как только вытягивается карточка с мышью, один кубик убирается. У игрока будет на один кубик меньше при следующем броске. Затем карточка с мышью сбрасывается, вместо нее берется новая карточка, и игра продолжается.

NB: Действия карточек с мышью суммируются. Если три карточки с мышью вытягиваются во время одного хода, то у кондитера больше не остается кубиков, и ход переходит к следующему игроку.

Если карточка с рыбьим скелетом берется после карточки с мышью, то к активному игроку сразу применяются только правила карточки с рыбьим скелетом. А следующий кондитер теряет таким образом 1 кубик для своего броска.



Учитесь рисковать с умом! Чем больше ингредиентов вы решаете собрать, тем выше риск потерять их, однако вознаграждение за умение рисковать может того стоить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде недостаточно карточек, чтобы разместить 3 карточки лицевой стороной вверх в центре стола. Кондитеры подсчитывают количество собранных ими карточек с ингредиентами. Тот, кто набрал наибольшее количество карточек, объявляется чемпионом мира по кондитерскому искусству и получает в награду карточку с тортом.

Автор игры: Марин Фарагона

