HAB A TORTÁN

Évente egyszer az ország legjobb cukrászai összegyűlnek, hogy versenyezzenek és megsüssék a legszebb süteményt. Ne maradj le róla, csatlakozz te is!

Cukor, fahéj és jó szem a részletekhez – ennyi kell a tortadíszítő verseny megnyeréséhez. Rétegről rétegre építed lenyűgöző magasságokba a tortádat. Nézd meg alaposan, és válaszd ki a megfelelő színű darabokat! Az okos elhelyezésért cukorkákat nyersz, amelyeket értékes győzelmi pontokra válthatsz be. Mindenki tesz-vesz, és az izgalom körről körre fokozódik. Ki fogja végül a leghabosabb tortát megalkotni?

A játék tartalma és felépítése



A képen a 2 játékosra vonatkozó felállás látható.

Ⓐ 102 cukorka
(18-18 kék, rózsaszín, zöld, lila és narancssárga színben + 12 arany cukorka):
Helyezd a színeseket az asztal közepére az arany cukrokat pedig a pontozótábla mellé.

Ⓑ 66 zseton
(22-22 db bronz, ezüst és arany):
Keverd meg őket képpel lefelé, és helyezd a cukorkák mellé, a szakácssapkával felfelé.

Ⓒ Dobókocka:
Helyezd a kockát a zsetonok mellé.

Ⓓ Eredményjelző:
Tedd az eredményjelzőt a játéktér szélére.

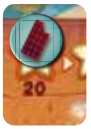
Ⓔ Tortadísz a torta tetejére:
Egyelőre tedd félre. Csak a játék végén lesz rá szükség.

Ezek legyen előttetek:

Ⓕ 1 cukorkatartó tábla:
Helyezd magad elé a cukorkatartó táblát.

Ⓖ 1 kezdő tortaalap:
Helyezd a cukorkatartó táblád bal oldalára. Győződj meg róla, hogy elég hely van a tortaalap felett. A játék során a tortát a tortaalapra fogod építeni!
Nézd meg az alap hátulját, vedd el a rajta látható három cukorkát, és helyezd el a cukorkatartó tábládon lévő kék üvegekbe, midegyikbe egyet-egyet.

Ⓗ 1 pontjelölő:
Nézd meg a tortaalapod bal alsó sarkában látható sütési hozzávalót, fogd a hozzá tartozó pontjelölőt, és helyezd – azzal az oldalával felfelé, amelyik nem 20-as – az eredményjelző kezdőmezőjére. Szükség esetén helyezzétek egymásra a jelölőket.



Ⓘ 7 tortalap:
Keverd meg a 40 tortalapot képpel lefelé, és ossz 7-et minden játékosnak. Mindenki helyezzen kettőt képpel felfelé a játéktáblája fölé. A maradék 5 tortalapot tegyétek a táblátok mellé képpel lefelé saját húzópaklinak.

Ⓙ 1 játékosfigura:
Válassz egy figurát, és helyezd magad elé. Eldöntheted, hogy a játékosfigura melyik oldalával szeretnél játszani. Ketten is választhatjátok ugyanazt a karaktert.

A játék célja

A játék során körönként egy tortalapot kell elhelyezni, fokozatosan többszintes tortát építve a tortaalapra. A cél az, hogy a tortalapok színes csíkjait a lehető legokosabban összekapcsold.

És már kezdődhet is a játék!

A játék **7 körből** áll, amelyek mindegyike ugyanúgy zajlik. Minden kör a következő **3 akcióból** áll**:**

1. **Válassz ki egy tortalapot – mindenki egyszerre**
2. **Helyezz el egy tortalapot – egymás után az óramutató járásával megegyező irányban**
3. **Add tovább a tortalapot, és húzz egy másikat – mindenki egyszerre**



1. Válassz ki egy tortalapot – mindenki egyszerre

Nézd meg a két, képpel felfelé fordított tortalapodat, és döntsd el, melyiket szeretnéd hozzáadni a tortádhoz.
Megjegyzés: Mindkét tortalapot el is forgathatod! Miután kiválasztottál egyet, jelöld meg a játékosfiguráddal. Ezután már nem forgathatod el a lapokat.



Fontos, hogy a tortalapokat a cukorkatartó táblád felett hagyd. Nem rakhatod hozzá azokat a tortádhoz kipróbálás céljából.

2. Helyezz el egy tortalapot – egymás után az óramutató járásával megegyező irányban

Az kezdi az első kört és az összes további kört, aki utoljára evett tortát.

Amikor rád kerül a sor, vedd el a kiválasztott tortalapot, és helyezd a tortádra.
• Az első körben a tortaalapra, a további körökben pedig a torta legfelső darabjára helyezd.
A darabok elhelyezésekor ügyelj arra, hogy a széleken lévő jelölések (vanília rudak) egy síkban legyenek.



Vanília rudak



Most sorban egymás után végezd el a következőket:

a.) Ellenőrizd, hogy mely színű csíkok folytatódnak az új tortalapon, és ennek megfelelően vedd el a cukorkákat.

b.) Oszd el a cukorkákat az üvegeid között, szükség esetén ürítsd ki azokat, és vedd el a megfelelő zsetonokat.

c.) Ha kaptál, számold össze a győzelmi pontokat, és lépj a pontjelölőddel.

a.) Ellenőrizd, hogy a tortádon melyik színű csíkok folytatódnak az **újonnan hozzáadott tortalapon**, és nézd meg, hány cukorka látható ezekben a csíkokban. Vedd ki a megfelelő cukorkákat a készletből, és tedd őket a cukorkatartó táblád mellé.
Megjegyzés: A színes csíkok a zöld, lila, narancssárga, rózsaszín és kék. A köztük lévő tésztaszínű részek **nem** számítanak színes csíknak.

Mikor kapcsolódnak össze az azonos színű csíkok?
A színes csíkokat akkor tekintjük összekapcsoltnak, ha az **azonos színű csíkok átfedik egymást**, folytatódnak a tortalapokon. Még egy kis átfedés is számít. Ha azonban a két azonos színű csík csak a saroknál érintkezik, akkor nem tekintjük őket folytonosnak.

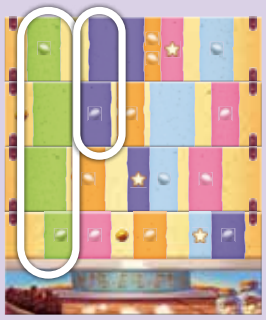


Két összekapcsolt kék csík



Saroknál érintkeznek: nem összekapcsolódó rózsaszín csíkok

A színes csíkok több tortalapon keresztül is összekapcsolhatók. Mindig elveheted az **összes cukorkát** a folytatódó színes csíkokról, nem csak azokat, amelyek az utoljára hozzáadott tortalapon vannak. A lényeg az, hogy az imént hozzáadott tortalapon a **színes csíkok folytatódjanak**. (Amelyik nem folytatódik az új tortalapon, azt nem veheted el.)



Példa: A tortalap hozzáadásával Léna folytatta a zöld és a lila csíkokat.
Kap **2 zöld** és **1 lila** cukorkát.



b.) Miután elvetted az összes cukorkát, oszd szét őket a cukorkatartó tábládon lévő üvegek között. Ha megtelt valamelyik üveged, ürítsd ki, amiért zsetont kapsz.
Megjegyzés: Ha aranyzsetont kapsz, dobhatsz a kockával, és végrehajthatod a kockán látható akciót.

Cukorkák kiosztása és győzelmi pontok megszerzése
A köröd során oszd el a kapott cukorkákat a cukorkatartó tábládon lévő üvegekbe a következő szabályok szerint:
• A cukorkatartó tábládon lévő kék üvegek mutatják, hogy hány cukorkára van szükség az egyes üvegek megtöltéséhez, mielőtt kiürülnének. Soha nem tehetsz több cukorkát egy kék üvegbe, mint amennyit a táblán mutatnak.
• Minden kék üveg csak **különböző színű cukorkákat** tartalmazhat.



• Ha több cukorka van, amit ki kell osztanod, mint amennyi a kék üvegekbe belefér, tedd a felesleget a **zöld csereüvegbe**.
• Csak akkor tehetsz ide cukorkát, **ha már nincs hely a kék üvegekben, vagy mert az adott szín már minden üvegben van**.
• **Tetszőleges számú, bármilyen színű cukorka elhelyezhető** a csereüvegbe.

Miután elosztottad az összes cukorkát az üvegek között, nézd meg:

1. **…hogy tele van-e egy kék üveg.** Ha igen, ki kell ürítened ezt az üveget. Tedd vissza az összes cukorkát a készletbe. Keresd meg az üres üveg alatt látható zsetont, és vegyél el egyet középről. A zsetonokat képpel lefelé gyűjtsd össze a cukorkatartó táblád mellé. Bármikor ellenőrizheted a zseton hátulján látható győzelmi pontok számát, de nem kell megmutatnod a többieknek.



Ha elvehetsz egy aranyzsetont, dobj a kockával, és hajtsd végre a jelzett akciót.

Kocka akciók:



Vegyél el egy vagy két színes cukorkát (ne aranyszínűeket), és tedd őket az egyik üvegedbe.



Vegyél el egy aranyszínű cukorkát, és tedd az egyik üvegedbe. Ez joker cukorkának számít.



Mozgasd a pontjelölődet 1 vagy 2 csillaggal előre az eredményjelzőn.



Vegyél el egy bronz zsetont.

2. **…hogy 3 vagy több cukorka van-e a zöld csereüvegedben.** Ha igen, akkor 3 cukorkát vissza kell tenned a készletbe. Cserébe elvehetsz 1 bármilyen cukorkát (nem aranyat) a készletből, **és beteheted az egyik kék üvegedbe**.

Az 1. és 2. lépés sorrendjét te döntöd el. Azonban ne feledd a szabályt, hogy először az összes újonnan kapott cukorkát el kell osztanod az üvegek között, mielőtt kiürítenéd a teli üvegeket.



1. Példa:

Lina a körében kap 2 zöld és 1 lila cukorkát, amiket szétoszt az üvegei között.





Most három különböző színű cukorka van a kis üvegben.



Kiüríti az üveget, és kap 1 bronz zsetont.



2. Példa:

Max a körében kap 1 zöld cukorkát. Mivel mindhárom kék üvegben van egy zöld cukorka, ezt be kell tennie a csereüvegbe.



A csereüvegben lévő 3 cukorkát kicseréli 1 lila cukorkára a készletből, amit közvetlenül a középső kék üvegbe helyez.



Most kiürítheti a középső kék üveget, és kap 1 ezüst zsetont.



c.) Ha van ilyen, számold meg a győzelmi csillagokat az összefüggő színes területeken, és lépj előre a pontjelölőddel az eredményjelzőn ennek megfelelő számú csillagot.

Példa:

Egy csillag van az összefüggő színes területen, ami akkor jött létre, amikor Benő lehelyezett egy tortalapot. A pontjelölőjével egy mezőt előre lép.





Kis vigaszdíj:
Ha egy körben nem kapsz sem cukorkát, sem csillagot (győzelmi pontot), akkor a készletből elvehetsz 1 cukorkát, amit a zöld csereüvegedbe kell tenned.



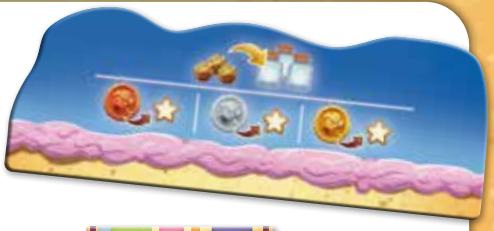
3. Add tovább a tortalapot, és húzz egyet – mindenki egyszerre

Miután mindenki egymás után rátette a kiválasztott tortalapot a tortára, ismételjétek meg a következőket:

- **Add át a megmaradt, felfelé fordított tortalapot a bal oldaladon ülőnek.**
- **Helyezd a kapott tortalapot a cukorkatartó táblád fölé.**
- **Húzd fel a legfelső tortalapot a lefelé fordított húzópaklidból, és tedd ezt is a cukorkatartó táblád fölé.**

Most ismét két tortalap van képpel felfelé a cukorkatartó táblád felett. Kezdődhet a következő kör!
Csak az utolsó körben nem húzhatsz újabb tortalapot, mert a húzópaklid elfogyott. Az utolsó körben nincs választásod, le kell tenned az utolsó tortalapot, amit természetesen továbbra is forgathatsz kedved szerint.

A játék vége

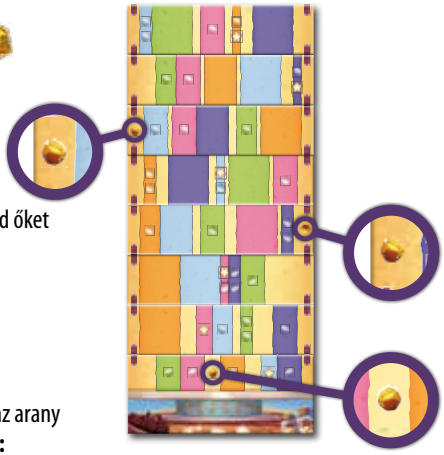


A játék véget ér, miután mindenki letette az utolsó (hetedik) tortalapot.
Most jön a kiértékelés, ami két részből áll, ehhez a torta tetejének a hátulján találtok segítséget.

1. Az arany cukorkák kiosztása - egyenként, az óramutató járásával megegyező irányban



Ellenőrizd, hogy hány arany cukorka van a kész tortádon, és vegyél el annyi arany cukorkát az asztal közepén lévő készletből.



Az arany cukorkákat kedved szerint eloszthatod az üvegeidben. Joker cukorkának számítanak.
Több arany cukorkát is tehetsz egy üvegbe.
A többi cukorkával ellentétben nem kell a felesleges darabokat a csereüvegbe tenni. Az üvegek kiürítése után beteheted őket bármelyik kék üvegbe.
Megkapod a megfelelő zsetonokat a még kiüríthető teli üvegekért, és dobhatsz is a dobókockával.
Ezután tedd vissza az összes arany cukorkát a készletbe, hogy a következő játékos is felhasználhassa.

2. Győzelmi pontok meghatározása – az óramutató járásával megegyező irányban



Miután mindenki megkapta és felhasználta az arany cukorkáit, itt az ideje a **végső pontozásnak:**

Fordítsd fel az összes **bronz** pontjelződet, hogy felfedd a győzelmi pontjaikat, és add össze őket. Az óramutató járásával megegyezően, mindenki a pontozósávon mozgatja előre a pontjelzőjét.

Ezután tegyétek ugyanezt az **ezüst**, majd az **arany** zsetonokkal is.

Ha a pontjelölőd áthalad a kezdőmezőn (20 pont), fordítsd meg a jelölőt.

Akinek a pontjelölője a legmesszebb jutott, az alkotta meg a leghabosabb tortát, megnyerte a játékot, és jutalmul megkoronázhatja a saját tortáját a tortadísszel!









Minőségi terméket vásároltál. Ha bármilyen kérdésed van a szabályokkal kapcsolatban, vagy az új játék hiányos, kérjük, vedd fel velünk a kapcsolatot a kundenservice@schmidtspiele.de címen. Örömmel segítünk!

Játéktervező: Wolfgang Warsch
Illusztráció: Michel Verdu
Grafika: Fiore GmbH
Szerkesztő: Meike Wilken
Megvalósítás: Dima Gräfe

Kiadja, importálja és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu
A változtatás jogát fenntartjuk!

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele
Art.-Nr.: 88965