

DJ00836 Suhkrukook

Vanus: 4 - 99 aastat

Mängijate arv: 2 - 4

Mängu komplekt sisaldab: 3 täringut, 30 koostisosakaarti, 3 hiirekaarti, 3 kalaluukaarti, tordialust ja 1 suurt tordikaarti.



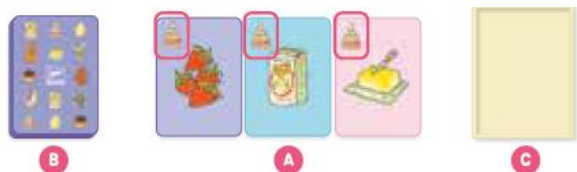
Mängu eesmärk: kogu kõige rohkem koostisosi, et võita küpsetusvõistlus.

Mängu ettevalmistus:

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

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

Tordialus aseta teisele poole. (C).



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



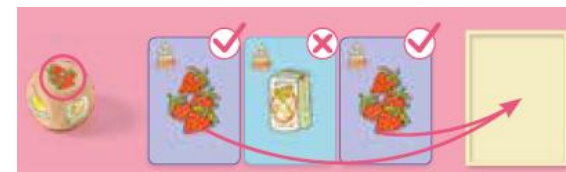
Ettevaatus on eduretsept!

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 kolm 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.