

KIPP mit Saures

Eine süß-freche Spielerei
von Emmanuel Albisser



INHALT:

- 4 Tableaus mit Elementen zum Zusammenbau des „Naschwerks“.
- 1 Holzstab
- 35 Spielkarten
- 36 Würfel in 3 Größen und 3 Farben
- 60 Zutaten in 3 Farben
- 1 Spielregel
- 1 Bauanleitung

Lichttrüffel. Feuerkaramellos. Wolkendrops. Die köstlichen Leckereien, die Raspeltin von Süßholz seinem unglaublichen „Werk für Naschwerk“ entlockt, sind legendär. Doch der eigentliche Gaumenkitzel seiner Kreationen entstammt einem Wunderwerk der Technik. Drei Röhren, die von selbst erkennen, wann der richtige Augenblick gekommen ist, um die Geschmacksnerven der Welt zu verführen, kippen die aromatischen Mischungen in einzigartigen Formen wunderschön verpackt vor die Leckermäuler. Und die können es kaum erwarten, alles zu vernaschen, was sich aus dem Zusammenspiel der geheimnisvollen „Zuckerröhren“ so alles ... „erkippt“.

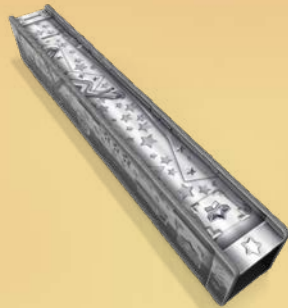
Ein Werk für Naschwerk entsteht!

Vor dem ersten Spiel baut ihr die 3 Röhren und das Gestell zusammen. Wie ihr das macht, zeigen euch die Baupläne auf dem großen Beiblatt.

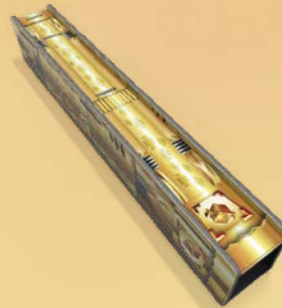
Wenn ihr damit fertig seid, habt ihr diese Teile geschaffen:



1 Die Aromaröhre



2 Die Formröhre

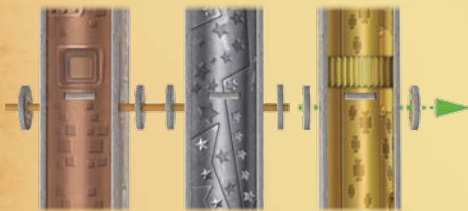


3 Die Packröhre

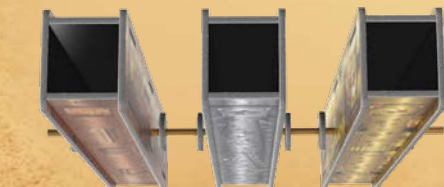
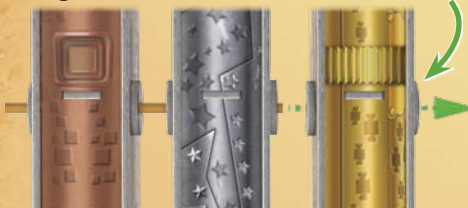


4 Der Sockel

Schiebt Röhren und Ringe in dieser Reihenfolge auf den Stab:



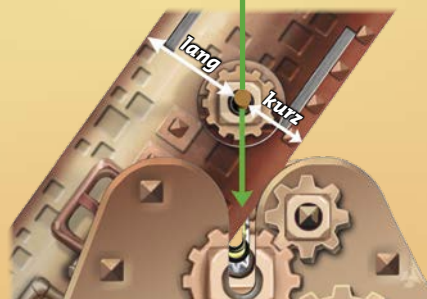
Noch einfacher wird's, wenn ihr die Ringe um die Löcher der Röhren klebt:



Hängt Stab und Röhren in den Sockel ein:



Beachtet dabei die Position der Ringe und der Achse!



Und fertig ist das **Naschwerk**.
Stellt es in eure Mitte!



Achtet darauf,
dass das Naschwerk
auf einem geraden
Untergrund steht!



Was ihr sonst noch so braucht ...

Legt alle **60 Zutaten** neben dem Naschwerk bereit, am besten farblich sortiert. Es gibt **Lichttrüffel** (gelb), **Feuerkaramellos** (rot) und **Wolkendrops** (blau).

Mischt die **28 Formkarten** und legt sie als **verdeckten Stapel** bereit. Deckt **8 Karten** auf und legt sie gut sichtbar aus. Legt die **4 Karten Supermischung** und die **3 Karten Bestseller-Urkunde** bereit.

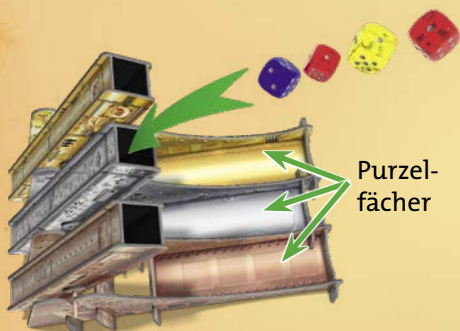


Es gibt **7 Formkarten** jeder **Leckerei** (Farbe). Außerdem gibt es **7 Bunte Mischungen**, in denen alle Sorten enthalten sind.

Nehmt euch je **9 Augenzwürfel**: **einen jeder Größe** in **jeder Farbe**.

Was ihr jetzt vorhabt ...

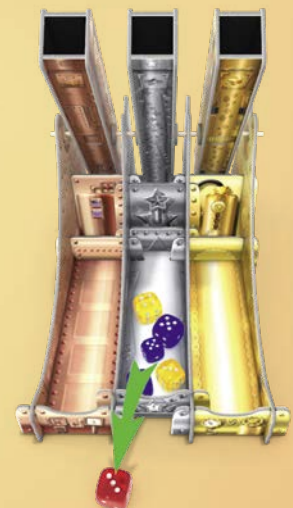
Im Spielverlauf **befüllt** ihr die drei Röhren mit Würfeln.



Dabei können **Röhren kippen** und Würfel herauspurzeln.



Ihr **nehmt** die Würfel (einzeln) und führt die **Aktion dieser Röhre** aus.



Durch die Aktionen aller drei Röhren stellt ihr Süßigkeiten her und verpackt sie. Wer **5 Packungen** angefertigt hat, beendet das Spiel. Wer dann die **meisten Naschpunkte** gesammelt hat, gewinnt!

Würfel einfüllen, bis es kippt ...

Wer zuletzt genascht hat, beginnt.

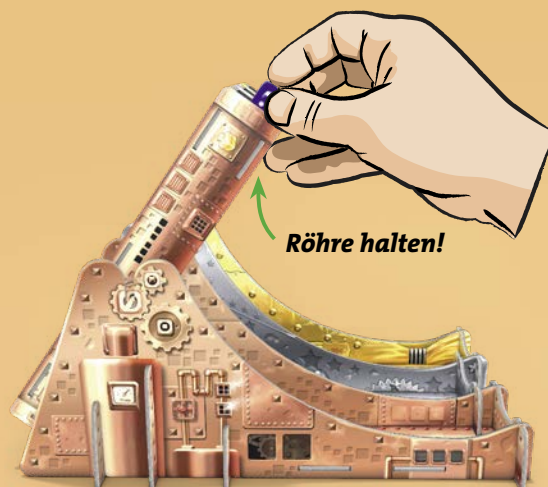
Wenn du am Zug bist, füllst du **einen** beliebigen **eigenen Augwürfel** in eine **Röhre** deiner Wahl.

Kippt eine Röhre?

Jetzt werden die **Würfel im Purzelfach** an euch verteilt: Als **Erster** nimmst und behältst du **einen** davon. Dann führst du die **Aktion dieser Röhre** durch. Danach nimmt und behält **dein linker Nachbar** ebenfalls einen Würfel. Auch er führt die Aktion dieser Röhre durch. Das tut ihr reihum so weiter, bis das **Purzelfach leer** ist.

Kippt keine Röhre?

Nichts passiert. Dein linker Nachbar ist am Zug.



Halte die gewählte Röhre fest, bis der Würfel hinein gefallen ist. Lass erst dann los, um zu sehen, ob die Röhre kippt.

Falls du mal keinen Augwürfel hast, befüllst du natürlich keine Röhre, sondern setzt aus.

Schau in keine Röhre hinein! Merke dir möglichst, wieviele Würfel schon in den Röhren sind!

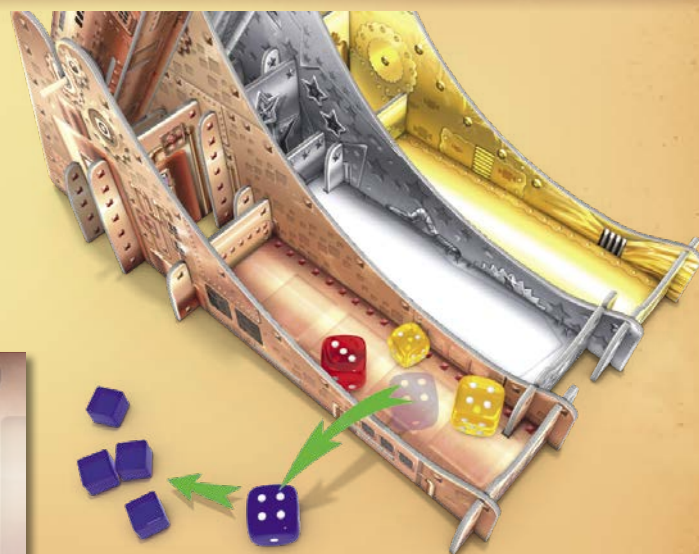
Selten kommt es vor, dass mal **mehr als eine Röhre kippt**. Ihr habt dann Würfel aus verschiedenen Purzelfächern zur Auswahl, die ihr in beliebiger Reihenfolge nehmen könnt. Sonst ändert sich nichts. Wer einen Würfel nimmt, führt dann jeweils die Aktion der Röhre durch, aus welcher der genommene Würfel stammt.

Die Röhren und ihre Aktionen

I. Die Aromaröhre

•Achte auf Farbe und Wert der Würfel!•

- Lege den Würfel, den du nimmst, **zu deinen Augwürfeln**.
- Nimm, seinem **Wert** und seiner **Farbe** entsprechend, **Zutaten** vom Vorrat.
- Sofern keine Zutat der gewählten Farbe mehr vorrätig ist, nimmst du **eine zweite** Farbe.



Das Lecker-Limit: 10!

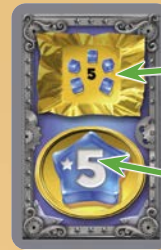
Sobald ihr sämtliche herausgepurzelten Würfel genommen habt, darf keiner von euch mehr als **10 Zutaten** behalten. Wer jetzt mehr hat, gibt überzählige (seiner Wahl) zurück zum Vorrat. (Augenwürfel könnt ihr aber beliebig viele besitzen.)

Beispiel: Du nimmst den blauen Würfel mit dem Wert 4. Deshalb erhältst du 4 Wolkendrops vom Vorrat. (Sind nur noch 2 Wolkendrops vorrätig, nimmst du beide und dazu entweder 2 Lichttrüffel oder 2 Feuerkaramellos.)

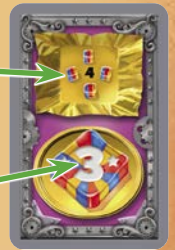
2. Die Formröhre

•Achte auf die Farbe der Würfel – nur bei Bunten Mischungen auf den Wert!•

- ★ Lege den Würfel, den du nimmst, **zu deinen Augenwürfeln**.
- ★ Nimm aus der (offenen) Auslage entweder
 - ★ eine **beliebige Formkarte** dieser **Würfel**farbe **oder**
 - ★ eine **Bunte Mischung**. Die darfst du aber nur nehmen, wenn der **Würfelwert** der **Zutatenmenge** entspricht (kleine schwarze Zahl auf der Karte).
 - ★ Lege die genommene Karte offen vor dir ab.
- !! **Jokerzahl 6:** Nimmst du einen Würfel mit dem **Wert 6**, darfst du sogar eine **beliebige Bunte Mischung** nehmen.
- ★ Findest du keine passende Formkarte in der Auslage vor, gehst du leer aus (nimmst aber dennoch den gewählten Würfel).



Beispiel: Wolkendrops



Beispiel: Bunte Mischung

Menge der Zutaten
Achtung:
Zahl der Naschpunkte ist nicht immer gleich Anzahl der Zutaten!

Naschpunkte

Beispiel: Ins Purzelfach sind aus der Formröhre folgende Würfel gekippt:



Wählst du den **roten Würfel**, darfst du eine beliebige rote Formkarte nehmen. (Eine Bunte Mischung kannst du nicht nehmen, weil keine mit Zutatenmenge 3 ausliegt.)



Wählst du den **blauen Würfel**, darfst du eine der beiden blauen Formkarten oder die Bunte Mischung nehmen, die aus 4 Zutaten besteht.



Wählst du den **(gelben) Würfel mit dem Wert 6**, bleibt dir die Wahl zwischen der gelben Formkarte oder einer beliebigen Bunten Mischung.

Habt ihr den letzten herausgepurzelten Würfel genommen, füllt ihr die Auslage wieder auf **8 Formkarten** auf. Ist der Formkartenstapel **leer**, spielt ihr weiter – selbst dann, wenn die letzte Karte der Auslage genommen wurde. In diesem seltenen Fall dürft ihr ab sofort **keine Würfel mehr in die Formröhre** füllen.

3. Die Packröhre

•Achte auf die Farbe der Würfel, aber nicht auf ihren Wert!•

- Lege den **Würfel**, den du nimmst,
 - auf eine **deiner** Formkarten **gleicher Farbe oder**
 - auf eine **eigene Bunte Mischung**.
 Dadurch ist aus dieser Formkarte eine **fertige Packung Süßigkeiten** geworden.
- Lege dafür **Zutaten** zurück in den Vorrat:
 - in der **Menge**, die die **Karte** zeigt **und**
 - in der **Farbe** der **Karte**, auf die du den Würfel legst **oder**
 - **aller drei Farben**, wenn es sich um eine **Bunte Mischung** handelt.
- Falls du **nicht die nötigen Zutaten** hast, um eine Packung fertigzustellen oder sie nicht fertigstellen **möchtest**, legst du den gewählten Augenwürfel **zu deinen Würfeln** – und tust sonst nichts.



Beispiel: Mit dem **roten Würfel** „verpackst“ du eine **rote Formkarte**: Du gibst **4 deiner Feuerkaramellos** ab, weil die rote Karte **4 Zutaten** zeigt.



Beispiel: Mit einem (beliebigen) Würfel „verpackst“ du eine **Bunte Mischung**: Du gibst **5 Zutaten** ab, weil die Karte **5 Zutaten** zeigt. Dabei müssen alle drei Farben vertreten sein.

Pass gut auf: Nicht der Würfel, den du nimmst, zeigt dir, wieviele Zutaten du abgibst. Auf der Formkarte die du verpackst, siehst du die Menge der Zutaten die du abgeben musst.



... und das Naschwerk läuft weiter ... und weiter ...

Nachdem ihr alle herausgepurzelten Augenwürfel eingesammelt habt, ist der **linke Nachbar** des Spielers am Zug, der die Röhre zum Kippen gebracht hat. Nun befüllt ihr wieder reihum Röhren eurer Wahl ... bis dann irgendwann erneut eine Röhre kippt.



Fünf Mal verpackt ... und das Spiel ist vorbei!

Hast du **auf 5 Formkarten Würfel platziert**, dann hast du **5 Packungen** fertiggestellt. Sind jetzt noch Würfel in einem Purzelfach, spielt ihr weiter, bis sie alle verteilt sind. Dann endet das Spiel. Zählt jetzt eure **Naschpunkte** zusammen.

Das Spiel endet „früher als sonst“, falls ihr **alle** Augenwürfel in Röhren gefüllt habt und dabei keine Röhre gekippt ist (die euch wieder mit Würfeln versorgt).

Es kann sein, dass mehrere Spieler 5 oder sogar mehr Packungen fertigstellen.



Jetzt gibt's Naschpunkte ... und Sieger!

Naschpunkte bekommt ihr für:

- ✓ fertige Packungen
- ✓ Supermischungen
- ✓ Bestseller-Urkunden

Naschpunkte gibt's nur für fertig verpackte Formkarten mit Würfel drauf.

Fertige Packungen

Zähle die Naschpunkte deiner fertigen Packungen zusammen.



Beispiel: 4 deiner Packungen hast du fertiggestellt. Sie bringen dir **15 Naschpunkte** ein. Die beiden Formkarten, die du nicht fertigstellen konntest, bringen keine Naschpunkte.

Supermischungen



Sind dir fertige Packungen von **Feuerkaramellos**, **Wolkendrops**, **Lichttrüffeln** und **Bunter Mischung** gelungen, wird dir eine Karte **Supermischung** überreicht. Sie bringt **5 Naschpunkte** ein.



Beispiel: Du hast sie alle: Bunte Mischung, Feuerkaramellos, Wolkendrops und Leuchttrüffel. Sie liegen als fertige Packungen – mit Würfel drauf – vor dir. Dafür erhältst du eine Karte **Supermischung**.

Bestseller-Urkunden

Seht für **jede Farbe einzeln** nach, wer die **meisten Würfel** davon auf seinen Formkarten abgelegt hat. Diese Spieler bekommen eine **Bestseller-Urkunde** dieser Farbe.
Jede Bestseller-Urkunde bringt **5 Naschpunkte** ein.



Haben **mehrere Spieler** die meisten Würfel einer Farbe, bekommt **niemand** eine Bestseller-Urkunde für die betreffende Leckerei.



Beispiel: Du hast mit deiner fünften Verpackung das Spiel beendet. Im gleichen Zug konnte nur noch Fiona ebenfalls 5 Naschereien verpacken. **Du** hast mehr gelbe Würfel (2) verwendet, um Leckereien zu verpacken, als jeder Mitspieler. Dafür bekommst du die Bestseller-Urkunde für Lichttrüffel. Für die meisten blauen Würfel bekommt **Fiona** die Bestseller-Urkunde der Wolkendrops. Die Urkunde für die Feuerkaramellos bekommt niemand, denn hier teilen sich **Patrick** und **Natascha** den ersten Platz (je 3 rote Würfel).

Ihr bekommt folgende Naschpunkte: Deine fertigen Packungen ergeben **25 Naschpunkte**. Da du alle 4 Formenkarten-Sorten **verpackt** hast, bekommst du eine Karte **Supermischung**. Für deine Mehrheit gelber Würfel bekommst du die **Bestseller-Urkunde** der Lichttrüffel. **Dein Ergebnis ist 35 Naschpunkte**. Fiona kommt mit ihren fertigen Packungen auf **20 Naschpunkte**, 5 Naschpunkte bringt ihr die **Bestseller-Urkunde** für die Wolkendrops; und auch sie erhält die Karte **Supermischung**. **Fionas Ergebnis ist 30 Naschpunkte**.

Patrick konnte weder eine **Supermischung** herstellen noch eine **Bestseller-Urkunde** ergattern. Es bleiben ihm nur die Naschpunkte seiner Packungen.

Patrick's Ergebnis ist 16 Naschpunkte.

Weil Natascha ihre Formkarte für Lichttrüffel nicht verpacken konnte, besitzt sie keine **Supermischung**. Durch den Gleichstand mit Patrick bei den roten Würfeln, entgeht ihr auch die (rote) **Bestseller-Urkunde**. **Nataschas Ergebnis ist 21 Naschpunkte.**

Du warst einfach besser und hast **gewonnen**.

Wer die meisten Naschpunkte erringen konnte, hat gewonnen! Es kann mehrere Sieger geben.

Nach dem Spiel: Baut das Naschwerk ab!

Die **Röhren** müsst ihr **nie wieder** auseinanderbauen, denn ihr könnt sie nach dem Spiel komplett in die Schachtel einlegen.

Vom Sockel baut ihr nach dem Spiel das **silberne Mittelteil** aus – und zwar so: →

Den **goldenen** und **kupferfarbenen** Teil des Sockels braucht ihr nicht auseinanderbauen. Ihr könnt sie jeweils **als Ganzes** in die Schachtel einlegen.



Art.Nr.: 60 110 5154

Autor: Emmanuel Albisser

Illustration: Folko Streese

Satz & Layout: Oliver Richtberg

2021 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

Hinweis:
Auch wenn alle Bestandteile dieses Spiels höchsten Sicherheitsanforderungen genügen, sind sie selbstverständlich nicht zum Verzehr geeignet. Bezeichnungen und Formulierungen dieser Spielregel stellen auf keinen Fall Aufforderungen oder Ermunterungen dar, Spielmaterial in den Mund zu nehmen oder gar herunterzuschlucken. Tue dergleichen niemals und lege auch niemals Kindern nahe, dies auszuprobieren!



Kipp mir Saures

A tasty and tricky trinket by Emmanuel Albisser



Components:

- 4 boards with the parts to build the Sweet Factory
- 1 wooden rod
- 35 cards
- 36 dice in 3 sizes and 3 colors
- 60 ingredients in 3 colors
- 1 rule book
- 1 construction sheet

Golden truffles. Fire caramels. Cloud drops. The delectable delights that Lord Licorice creates in his fantastic Sweet Factory are the stuff of legend. But the real genius of his concoctions lies in a technological marvel. Three tubes, themselves aware of the precise moment to tempt the world's tastebuds, tip the sweet mixtures, beautifully shaped and wrapped, before our smacking lips. And we can hardly wait to nibble on each and every treat that tips out of these mysterious sugar tubes.

Build the Sweet Factory!

Before the first game, assemble the 3 tubes and the frame. The instructions on the large sheet show you how.

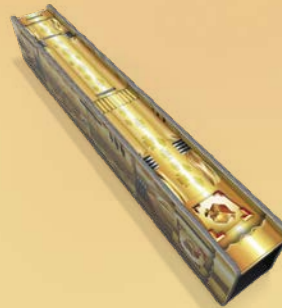
When you have finished, you'll have created the following parts:



1 The flavor tube



2 The shape tube



3 The packing tube

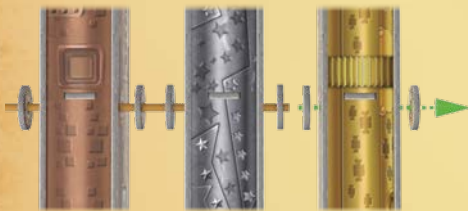


4 The base

Slide the tubes and the rings on to the rod in this order.

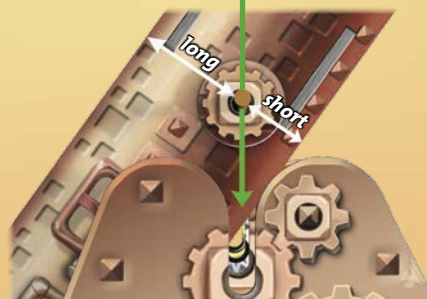
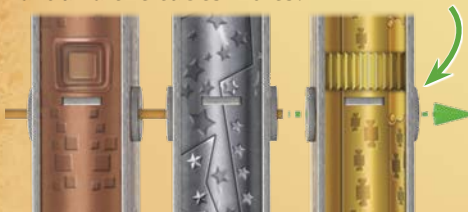
Hang the rod and the tubes on to the base:

And the **Sweet Factory** is ready. Place it between you!



It's easiest if you glue the rings around the tubes' holes:

Pay attention to the position of the rings and the axel!



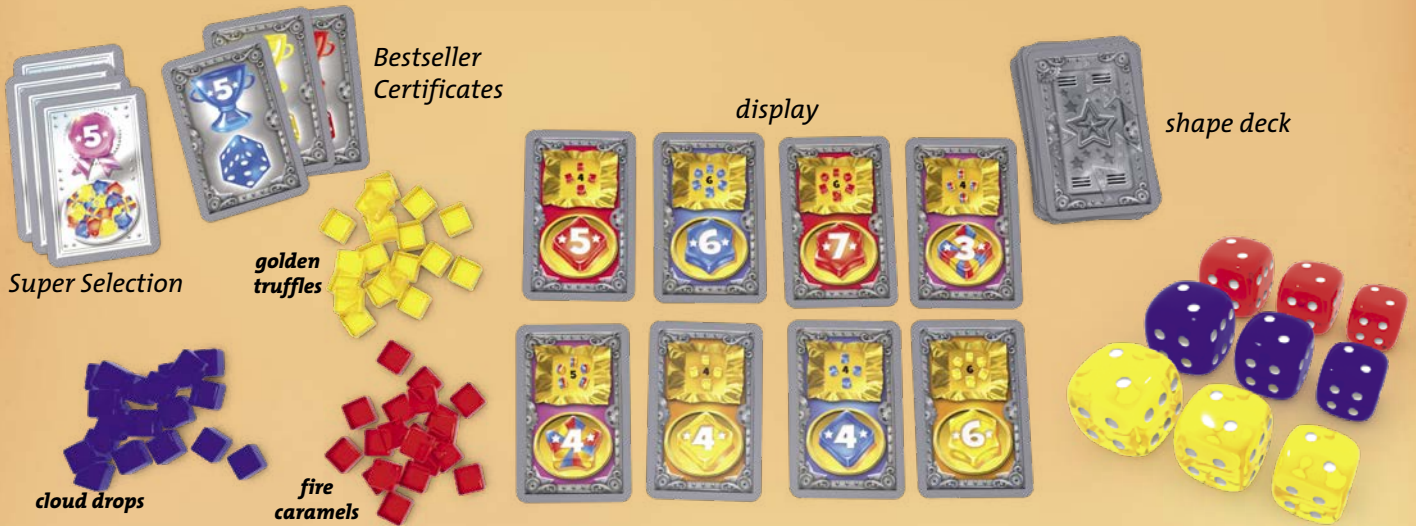
Make sure the Sweet Factory is on a level surface.



What else is needed ...

Put the **60 ingredients** next to the Sweet Factory, ideally sorted by color. There are—**golden truffles** (yellow), **fire caramels** (red) and **cloud drops** (blue).

Shuffle the **28 shape cards** and place them as a **face-down deck**. Reveal **8 cards** and lay them out face up and clearly visible. Place the **4 Super Selection cards** and the **3 Bestseller Certificate cards** nearby.

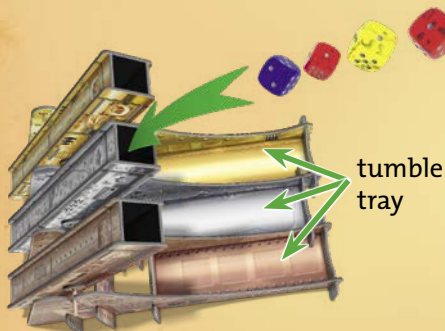


There are **7 shape cards** of each **sweet** (color). There are also **7 Colorful Selections** containing all types.

Take **9 dice** each: **one of each size in each color**.

What you'll be up to ...

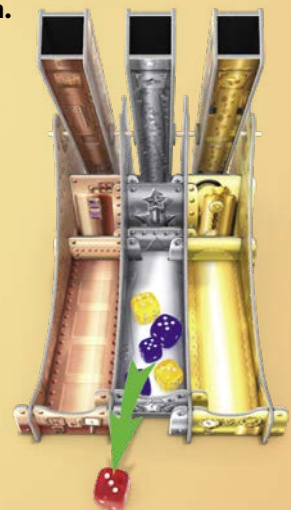
In the game, you **fill** the three tubes with dice.



This can cause the **tubes to tip over** and their dice to tumble out.



You take turns **picking** these dice one at a time and carrying out **that tube's action**.



With the three tubes' **actions**, you create and pack sweets. When anyone has created **5 such packages**, the game ends. Then, the player with the **most sweet-points** wins.

Drop dice in till it tips...

Whoever was last to eat something sweet starts.

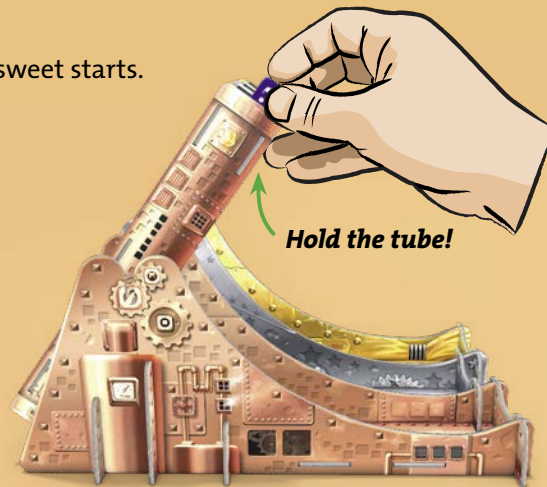
On your turn, **choose one of your dice** and drop it into a **tube of your choice**.

Does a tube tip over?

The **dice will fall into the tumble tray**. First, you take your choice of **one** of these dice and perform **that tube's action**. Then, **the player to your left** picks one of the remaining dice and carries out the tube's action, then the player to his or her left and so on, each player in turn, till the **tumble tray is empty**.

Does no tube tip over?

Nothing happens. The player to your left takes a turn.



Hold your chosen tube till your die has dropped into it. Only then do you let it go to see if it tips over.

If you don't have any dice left, you can't add to any tube and must skip your turn.

Never look into any tubes. You must try to remember how many dice are in them.

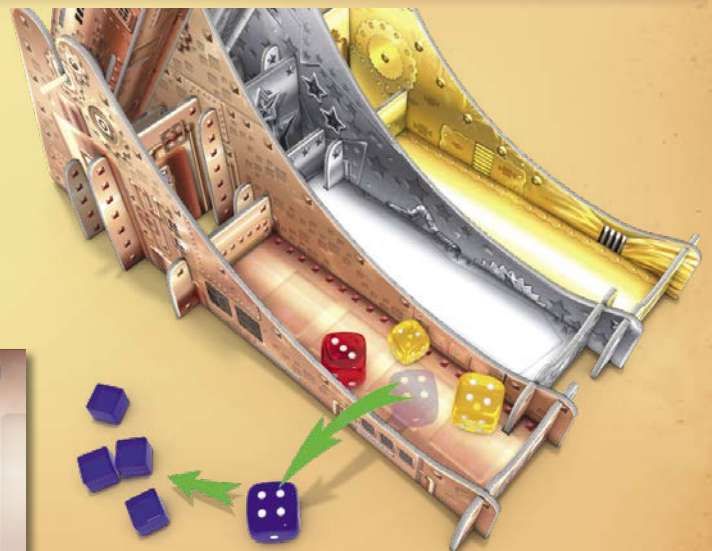
Occasionally, more than one tube tips over. This gives you dice in more than one tumble tray to choose from. On your turn, simply choose a die from any tray, nothing else changes. When you pick a die, carry out the action of the tube it came from.

The tubes and their actions

I. The flavor tube

- Place the die you take **among your other dice**.
- Take **ingredients** of its **result** and **color** from the supply.
- If none of its color are in the supply, take ingredients of a **second** color instead.

• Take note of the colors and results of the dice! •



The Taste Limit: 10!

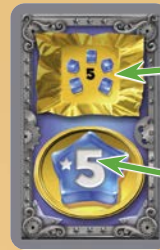
Once all the tipped-out dice have been taken, no one may keep more than 10 ingredients. Anyone with more must now return any excess (of his or her choice) to the supply. (There's no limit to how many dice you can keep).

Example: You take the blue die showing a 4, so you get 4 cloud drops from the supply. (If there were only 2 cloud drops left, you'd take those 2 and either 2 golden truffles or 2 fire caramels.)

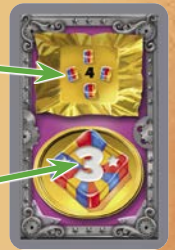
2. The shape tube

• Take note of the colors of the dice – the results only matter for Colorful Selections.

- ★ Place your chosen die with the **rest of your dice**.
- ★ From the (face up) display, take either
 - ★ any one shape card of the die's color,
 - or**
 - ★ a **Colorful Selection**. You can only take a Colorful Selection whose **number of ingredients** (small black number on the card) matches your **die's result**.
 - ★ Place your chosen card face up in front of you.
 - !! **Joker Number 6**: If you take a die showing a 6, you may take **any Colorful Selection of your choice**.
- ★ If there's no matching shape card in the display, you get nothing (but still take your chosen die).



Example: Cloud drops



Example: Colorful Selection

Number of ingredients

Caution: The number of sweet-points isn't always the same as the number of ingredients!

Sweet-points

Example: The shape tube has tipped these dice into the tumble tray:



If you pick the **red die**, you may take a red shape card of your choice. (You can't take any Colorful Selection, as there is none with 3 ingredients in the display.)



If you pick the **blue die**, you may take either of the blue shape cards or the Colorful Selection with 4 ingredients.



If you pick the **yellow die showing a 6**, you may take either of the yellow shape cards or any Colorful Selection.

Once all of the tipped-out dice have been picked, fill the display back up to **8 shape cards**. If the deck **runs out**, carry on playing, even if the last card from the display has been picked. In this rare case, you can **no longer add dice to the shape tube**.

3. The packing tube

• Take note of the colors of the dice, but not their results!

- Place the **die** you pick
 - on one of **your** shape cards of the **same color**
 - or**
 - on one of **your Colorful Selections**.
 The shape card will become a **completed pack of sweets**.
- For this, return ingredients to the supply:
 - of the quantity shown on the card **and**
 - of the **color of the card** you put your die on
 - or**
 - of **all three colors**, if it's a Colorful Selection.
- If you **don't have enough ingredients**, or if you **don't want** to complete it, add the die you picked to the **rest of your dice** and do nothing else.



Example: You use the **red die** to "pack" a red shape card. You use up **4 of your fire caramels**, as the red card shows **4 ingredients**.



Example: With any die you "pack" a Colorful Selection. You use up **5 ingredients**, as the card shows **5 ingredients**. Each of the 3 colors must be included.

Take care: The die you pick doesn't determine how many ingredients you must use. The shape card you are packing shows how many ingredients you must use!

...and the Sweet Factory works on... and on...

Once all of the tipped-out dice have been picked, **the player to the left** of whoever tipped the tube over takes the next turn. Now you take turns adding to the tubes again, till once more one of them tips over.



Packed five times ... and the game is over!

If you've **placed dice on 5 shape cards**, you've completed **5 packages**. If there are still any dice in trays, continue playing till they've all been picked. Then the game ends and you add up your **sweet-points**.

The game can end earlier than usual if **all** the dice have been added to tubes but no tube has tipped over (which is how you get more dice).

It's possible that several players complete five or even more packages.



Now to the sweet-points ... and scores

You earn sweet-points for:

- **completed packages**
- **Super Selections**
- **Bestseller Certificates**

Naschpunkte gibt's nur für fertig verpackte Formkarten mit Würfeln drauf.

Completed Packages

Add up the sweet-points of your completed packages.



Example: You've completed 4 of your packages. They grant you **15 sweet-points**. Neither of your uncompleted shape cards grants you any sweet-points.

Super Selections



If you have completed at least one package each of **fire caramels**, **cloud drops**, **golden truffles** and **colorful selections**, you get a Super Selection card worth **5 sweet-points**.



Example: You have them all: colorful selection, fire caramels, cloud drops and golden truffles. They lie on the table in front of your with dice on them. You gain one **Super Selection** card.

Bestseller Certificate

For **each color**, check who has placed **the most dice** of that color on to his or her shape cards. That player gets the **Bestseller Certificate** for that color. Each Bestseller Certificate is worth **5 sweet-points**.



If **more than one player** has the most dice of a color, **nobody** gets a certificate for that sweet.



Example: You have completed five packages and so ended the game. In the same turn, only Fiona could also pack five. **You** have used more yellow dice (2) to pack sweets than has any other player. You therefore are awarded the Bestseller Certificate for Golden Truffles. For having the most blue dice, **Fiona** is awarded the Bestseller Certificate for Cloud Drops. Nobody gets the Certificate for Fire Caramels, as both **Patrick** and **Natasha** are in first place (3 red dice each).

You earn points as follows: Your completed packages bring you **25 sweet-points**. As you have packed sweets of all 4 types, you get a **Super Selection** card. For having the most yellow dice you get the **Bestseller Certificate** for Golden Truffles. Your score is **35 sweet-points**.

Fiona gets **20 sweet-points** for her completed packages. The **Bestseller Certificate** for Cloud Drops gives her 5 sweet-points, and she also gets a **Super Selection** card. **Fiona's score is 30 sweet-points**.

Patrick got neither a **Super Selection** card nor a **Bestseller Certificate**. He only gets sweet-points for his completed packages. **Patrick's score is 16 sweet-points**.

As **Natasha** didn't pack her golden truffle shape card, she doesn't get a **Super Selection**. As she tied with **Patrick** for red dice she also misses out on the (red) **Bestseller Certificate**. **Natasha's score is 21 sweet-points**.

Whoever has earned the most sweet-points wins! Ties are allowed.

After the game: tear down the Sweet Factory!

There's no need to take the **tubes** apart. You can store them as they are in the box.

After the game, remove the **silver middle-section** from the base like this:

No need to take the **gold** and **copper** parts of the base apart. You can put them in the box **assembled**.



Art.Nr.: 60 110 5154

Author: Emmanuel Albisser

Illustration: Folko Streese

Layout: Oliver Richtberg

Translation: Neil Crowley

2021 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

Note:
Even though the game's components meet the highest safety standards, they are of course not suitable for consumption. The terms used in this rule book are not to be taken as encouragement to put any components in your mouth or to swallow them. Never do this or allow children to do this.



Kipp mir Saures

Un jeu sucrément malin
d'Emmanuel Albisser

8+ 2-4 45



CONTENU :

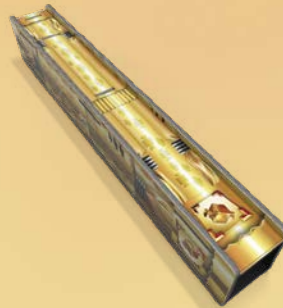
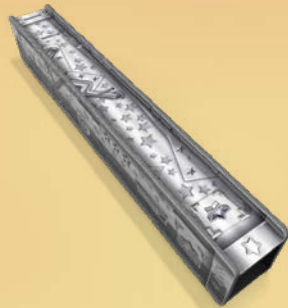
- 4 planches prédecoupées avec les pièces pour monter la Bonbécane
- 1 baguette en bois
- 35 cartes
- 36 dés de 3 tailles et 3 couleurs différentes
- 60 bonbons (cubes) de 3 couleurs
- 1 règle du jeu
- 1 feuillet de montage

Berlingots d'Or, Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon : ces succulentes friandises que Gaston de Réglisse réussit à tirer de son incroyable Bonbécane sont devenues légendaires. Ces délices du palais sont le fruit d'une merveille de technologie : trois tuyaux capables de détecter eux-mêmes le moment exact où ils séduiront les papilles du monde entier et répandront les différents arômes dans des moules uniques, avant d'être soigneusement emballés devant les gourmands ébahis. Tous sont impatients de se jeter sur le contenu qui sortira de ces mystérieux tuyaux lorsqu'ils basculeront...

Montage de la Bonbécane

Avant la toute première partie, montez les tuyaux et la base comme expliqué sur le feuillet de montage.

Une fois le montage terminé, vous disposez des éléments suivants :



1 Le Tuyau des Arômes

2 Le Tuyau des Moules

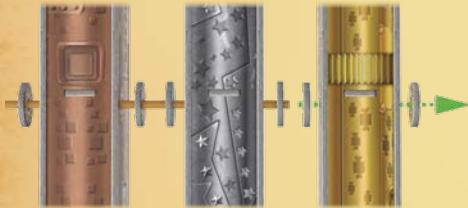
3 Le Tuyau des Sachets

4 La base

Enfilez les tuyaux et les rondelles sur la baguette, dans l'ordre indiqué.

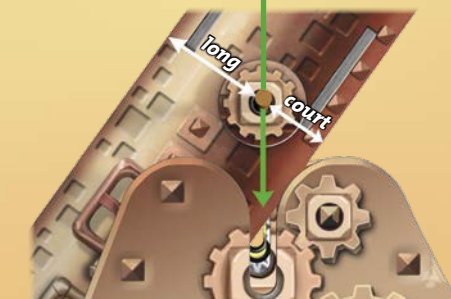
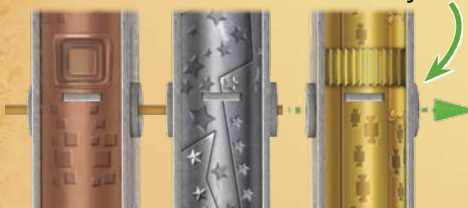
Suspendez la baguette avec les tuyaux sur la base.

La **Bonbécane** est prête. Installez-la au milieu de la table.



Le plus simple est de coller les rondelles autour des trous des tuyaux.

Respectez bien la position des rondelles et de l'axe.



Assurez-vous que la Bonbécane repose sur une surface plane !



Reste de la mise en place

Placez les **60 bonbons** à proximité de la Bonbécane, triés par couleur. Il y a des **Berlingots d'Or** (jaunes), des **Toffees Toufflamme** (rouges) et des **Pralines d'Horizon** (bleues).

Mélangez les **28 cartes Moule** et empilez-les **face cachée**. Piochez **8 cartes** et étalez-les face visible : elles forment la « plaque ». Gardez les **4 cartes Assortiment** et les **3 cartes Trophée du Bonbon** à portée de main.



Il existe **7 cartes par bonbon** (couleur) + **7 Mélanges Multicolores** comprenant toutes les sortes de bonbons.

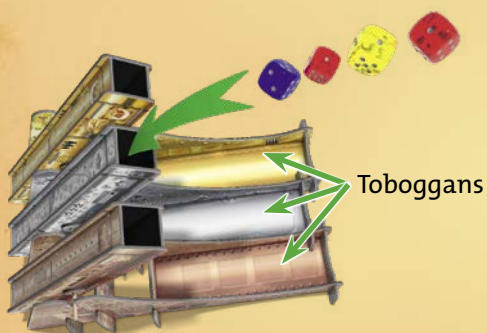
Chaque joueur prend **9 dés** : un de chaque taille dans chacune des **3 couleurs**.

But du jeu

Au cours de la partie, vous allez **remplir** les 3 tuyaux de dés.

À un moment, **ces tuyaux basculeront** et les dés dégringoleront.

Vous **récupérerez** alors les dés un par un et effectuerez les **actions du tuyau correspondant**.



Les actions des 3 tuyaux vous permettront de fabriquer des friandises et de les emballer. Le joueur qui aura rempli **5 sachets** mettra fin à la partie. Le vainqueur sera le joueur qui totalisera le plus de **Points de Gourmandise**.

Glisser des dés dans les tuyaux jusqu'à ce qu'ils basculent ...

Le dernier à avoir grignoté des friandises commence.

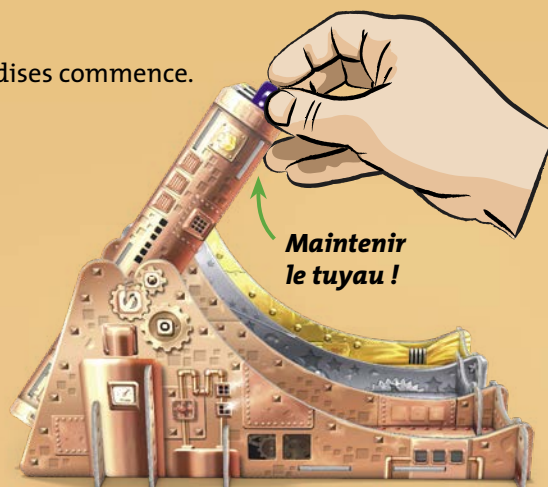
Le joueur actif (= dont c'est le tour) glisse **un de ses dés** au choix dans l'**un des tuyaux**.

Un tuyau bascule ?

Les **dés sur le toboggan** sont alors répartis entre les joueurs. Le **joueur actif** en choisit **un** et le place dans son stock devant lui. Il effectue alors **l'action correspondant à ce tuyau**. Puis c'est à son **voisin de gauche** de choisir un dé. Lui aussi effectue l'action de ce tuyau... Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste **plus de dé sur le toboggan**.

Aucun tuyau ne bascule ?

Il ne se passe rien. C'est à son voisin de gauche de jouer.



Maintenir le tuyau jusqu'à ce que le dé soit tombé dedans, puis lâcher tout pour voir s'il bascule.

Si vous n'avez plus aucun dé, vous ne pouvez remplir aucun tuyau et passez votre tour.

Ne regardez pas dans les tuyaux ! À vous de mémoriser le nombre de dés que contient déjà chacun d'eux !

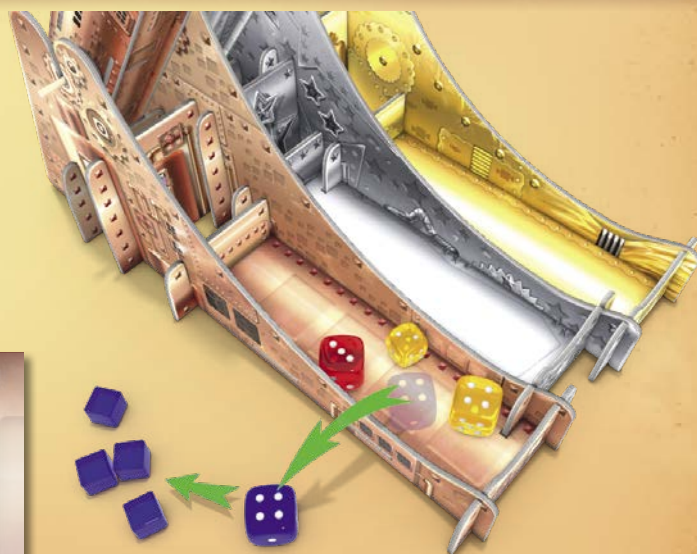
Très rarement, il peut arriver que **plus d'un tuyau bascule**. Vous disposez alors des dés de différents toboggans, que vous pouvez récupérer dans l'ordre que vous voulez. Les règles ne changent pas : chacun récupère un dé, puis effectue l'action du tuyau correspondant.

Les tuyaux et leurs actions

I. Le Tuyau des Arômes

• Attention à la couleur et à la valeur des dés.

- Ajoutez le dé choisi à **votre stock de dés**.
- Prenez des **bonbons** de la réserve selon la **valeur** et la **couleur** de ce dé.
- S'il ne reste aucun bonbon de la couleur choisie, complétez avec **une seconde** couleur.



Pas plus de 10 bonbons !

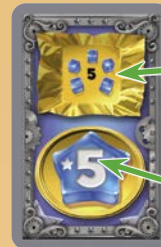
Une fois que vous avez récupéré tous les dés tombés, personne ne doit garder plus de **10 bonbons**. Le joueur qui en possède 11 ou plus doit remettre l'excédent (couleurs au choix) dans la réserve. (Par contre, un joueur peut posséder autant de dés qu'il veut en stock.)

Exemple : Vous choisissez le dé bleu de valeur 4. Vous prenez donc 4 Pralines d'Horizon de la réserve. (S'il n'en reste que 2, prenez-les et complétez avec 2 Berlingots d'Or ou 2 Toffees Toufflamme.)

2. Le Tuyau des Moules

• Attention à la couleur des dés ; la valeur n'intervient que pour les Mélanges Multicolores ! •

- ★ Ajoutez le dé choisi à **votre stock de dés.**
- ★ Prenez parmi les cartes (visibles) sur la plaque...
 - ★ ... **une carte Moule au choix de cette couleur ;**
ou
 - ★ ... un **Mélange Multicolore.** Mais pour pouvoir le prendre, la **valeur du dé** doit correspondre au **nombre de bonbons** (petit nombre noir sur la carte).
 - ★ Posez cette carte devant vous, face visible.
 - !! **Joker 6** : Si vous choisissez un dé de **valeur 6**, vous pouvez prendre **n'importe quel Mélange Multicolore.**
- ★ Si vous ne trouvez aucune carte Moule correspondante sur la plaque, vous repartez les mains vides (mais vous gardez tout de même le dé).



Exemple : Pralines d'Horizon



Exemple : Mélange Multicolore

Nombre de bonbons
Attention :
Les Points de Gourmandise ne sont pas toujours égaux au nombre de bonbons !

Points de Gourmandise

Exemple : Voici les dés tombés du Tuyau des Moules :



Si vous choisissez le **dé rouge**, vous pouvez prendre une carte Moule rouge au choix. (Vous ne pouvez pas prendre un Mélange Multicolore car aucun n'indique un nombre de bonbons égal à 3.)



Si vous choisissez le **dé bleu**, vous pouvez prendre une des deux cartes Moule bleues ou le Mélange Multicolore indiquant 4 bonbons.



Si vous choisissez le **dé jaune de valeur 6**, vous avez le choix entre la carte Moule jaune et n'importe quel Mélange Multicolore.

Une fois que vous avez récupéré le dernier dé tombé, complétez la plaque à **8 cartes Moule**. Si la pioche de cartes Moule est **épuisée**, continuez à jouer même si la dernière carte de la plaque a été prise. Dans ce cas rare, vous ne pourrez désormais **plus glisser de dé dans le Tuyau des Moules**.

3. Le Tuyau des Sachets

• Attention à la couleur du dé, pas à sa valeur. •

- Placez le **dé** choisi...
 - ... sur une de **vos** cartes Moule de **même couleur ;**
ou
 - ... sur un de **vos Mélanges Multicolores.**

Cette carte Moule est devenue un **sachet rempli de friandises.**
- Remettez dans la réserve :
 - **autant de bonbons** qu'indiqués par la **carte**
et
 - de la **couleur de la carte** sur laquelle vous avez posé le dé **ou**
 - **des 3 couleurs** s'il s'agit d'un **Mélange Multicolore.**
- Si vous ne possédez **pas les bonbons nécessaires** pour remplir un sachet ou si vous ne **désirez pas** le remplir, ajoutez le dé à **votre stock** et ne faites rien.



Exemple : À l'aide du dé **rouge**, vous « mettez en sachet » une carte Moule **rouge** : vous rendez **4 Toffees Toufflamme** car la carte rouge indique **4 bonbons**.



Exemple : À l'aide d'un dé au choix, vous « mettez en sachet » un **Mélange Multicolore**. Vous rendez **5 bonbons** car la carte indique **5 bonbons**. Parmi eux doivent se trouver les 3 couleurs.

Attention :
Ce n'est pas le dé que vous choisissez qui indique combien de bonbons vous rendez dans la réserve, mais la carte Moule sur laquelle vous le placez.

Et la Bonbécane continue de fabriquer encore et encore...

Une fois que vous avez récupéré tous les dés tombés, c'est au tour du **joueur assis à gauche** de celui qui a fait basculer le tuyau de jouer. Il recommence à glisser un dé dans le tuyau de son choix... jusqu'à ce que l'un d'eux bascule de nouveau.



5 sachets... et la partie est terminée !

Lorsqu'un joueur a **placé un dé sur 5 cartes Moule**, il a rempli **5 sachets**. S'il reste des dés sur le toboggan, continuez à jouer jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. La partie est alors terminée. Chacun additionne ses **Points de Gourmandise**.

La partie s'arrête avant si tous les dés sont dans les tuyaux et qu'aucun d'eux ne bascule (vous empêchant de récupérer des dés).

Il peut même arriver que plusieurs joueurs remplissent plus de 5 sachets.



Points de Gourmandise... et vainqueur

Chacun gagne des Points de Gourmandise pour ...

- Ses sachets remplis ;
- Ses assortiments ;
- Ses Trophées du Bonbon

Vous ne marquez des Points de Gourmandise que pour les cartes Moule avec un dé.

Sachets terminés

Additionnez les Points de Gourmandise des sachets remplis.



Exemple : Vous avez rempli 4 sachets. Ils vous rapportent **15 Points de Gourmandise**. Les deux cartes Moule sans dé ne rapportent aucun point.

Assortiments



Si vous avez rempli des sachets de **Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon, Berlingots d'Or et Mélange Multicolore**, vous gagnez une carte Assortiment. Elle vous rapporte **5 Points de Gourmandise**.



Exemple : Vous les avez tous : Mélange Multicolore, Toffees Toufflamme, Pralines d'Horizon et Berlingots d'Or. Ces sachets remplis, avec un dé dessus, sont tous devant vous. Ils vous rapportent une carte Assortiment.

Trophées du Bonbon

Pour chaque couleur, vérifiez qui possède le **plus de dés** sur ses cartes Moule. Ce joueur gagne un **Trophée du Bonbon** de la couleur correspondante.
Chaque Trophée rapporte **5 points de Gourmandise**.



Si **plusieurs joueurs** sont à égalité pour une couleur, **personne** ne gagne ce Trophée.



Exemple : Vous avez mis fin à la partie avec votre 5e sachet. Dans le même tour, Fiona a elle aussi réussi à emballer 5 sachets de friandises. **Vous** avez utilisé plus de dés jaunes (2) pour emballer vos friandises que les autres joueurs. Vous gagnez donc le Trophée pour les Berlingots d'Or. Pour avoir utilisé le plus de dés bleus, c'est Fiona qui gagne le Trophée des Pralines d'Horizon. Personne ne gagne le Trophée des Toffees Touflamme car Patrick et Natacha se partagent la première place (3 dés rouges chacun).

L'attribution des points est la suivante : vos sachets remplis vous rapportent **25 Points de Gourmandise**. Comme vous avez rempli les 4 types de sachets, vous gagnez une carte **Assortiment**. Pour votre majorité en dés jaunes, vous recevez le **Trophée des Berlingots d'Or**. **Votre total est de 35 Points de Gourmandise**.

Fiona obtient **20 points** pour ses sachets remplis. Son **Trophée pour les Pralines d'Horizon** lui rapporte 5 points supplémentaires. Et elle aussi gagne une carte **Assortiment**. **Le total de Fiona est de 30 Points de Gourmandise**.

Patrick n'a pas réussi à réaliser d'**assortiment**, ni à obtenir un **Trophée**. Il ne marque que les points de ses sachets. **Le total de Patrick est de 16 Points de Gourmandise**.

Comme **Natacha** n'a pas réussi à finir son sachet de Berlingots d'Or, elle n'obtient pas de **carte Assortiment**. Son égalité avec Patrick concernant les dés rouges la prive également du **Trophée rouge**. **Le total de Natacha est de 21 Points de Gourmandise**. Vous réalisez le meilleur score et **remportez** la partie.

Le joueur qui totalise le plus de Points de Gourmandise remporte la partie ! Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

Démontage de la Bonbécane après la partie :

Vous n'avez plus besoin de démonter les tuyaux : ils tiennent dans la boîte.

Démontez la **partie centrale argentée** de la base de la manière suivante :

Les supports **doré** et **cuivré** de la base peuvent rester tels quels. Vous pouvez les ranger **en un seul bloc** dans la boîte.



Art.Nr.: 60 110 5154

Auteur : Emmanuel Albisser

Illustration : Folko Streese

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

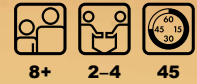
2021 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

Remarque :
Même si tous les éléments de ce jeu répondent aux normes de sécurité les plus strictes, ils ne sont pas pour autant destinés à un autre usage. Les descriptions et formulations de la règle ne sont en aucun cas une invitation ou une incitation à porter le matériel de jeu à la bouche, voire à avaler quoi que ce soit. Ne faites jamais un tel geste et ne donnez jamais non plus l'idée aux enfants de le faire.



KIPP mir Saures

Una giocosa scorpacciata... di dolci
di Emmanuel Albisser



CONTENUTO:

- 4 fogli con le parti per costruire il marchingegno delle delizie
- 1 barretta di legno
- 35 carte da gioco
- 36 dadi di 3 grandezze e 3 colori diversi
- 60 ingredienti di 3 colori diversi
- 1 Regole del gioco
- 1 Istruzioni per la costruzione

Tartufi d'oro. Fiamme di caramello. Gocce di nuvola. Sono ormai leggendari gli squisiti dolci creati da Ludovico de Caramel col suo fantastico marchingegno delle delizie. La meraviglia della sua opera nasce dall'ingegnosità della tecnologia. Tre tubi che azzeccano da sé il momento adatto per rovesciarsi... il momento adatto per sedurre buongustai di tutto il mondo con i loro sfiziosi assortimenti. Dolci dalle forme più svariate, raffinatamente imballati, cadranno ai loro piedi. E loro non vedono l'ora di abbuffarsi di queste delizie, create in un gioco d'armonia dalle più misteriose "canne da zucchero".

Create il marchingegno delle delizie!

Prima della partita iniziale dovete montare i 3 tubi e la struttura. Troverete le spiegazioni di come fare nelle istruzioni di costruzione allegate.

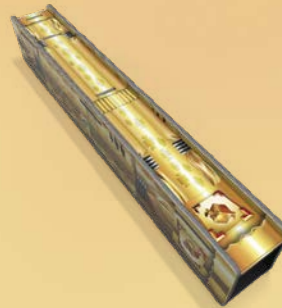
Quando avete finito, avrete costruito le seguenti parti:



1 Il tubo aroma



2 Il tubo stampo

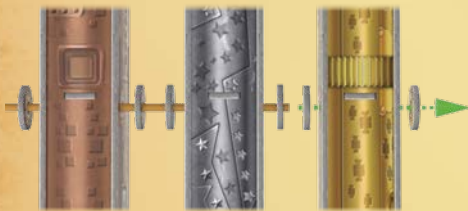


3 Il tubo imballaggio

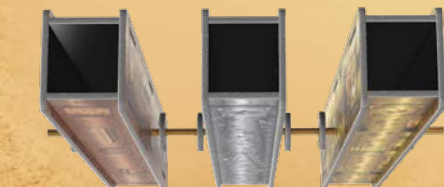
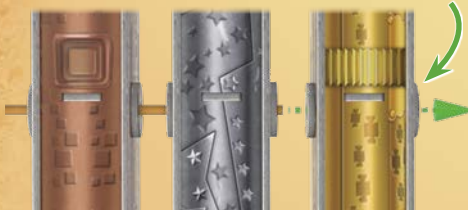


4 La base

Infilate tubi e dischi sulla barretta nel seguente ordine:



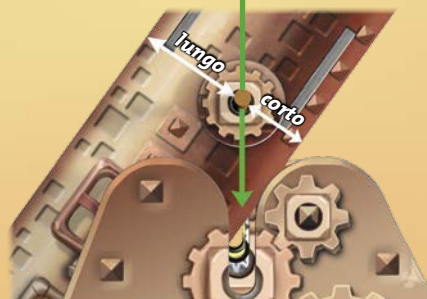
Vi sarà ancora più facile incollando i dischi intorno ai buchi dei tubi:



Appoggiate la barretta e i tubi sulla base:



Badate alla posizione dei dischi e dell'asse!



Ecco il **marchingegno delle delizie** completato. Disponetelo al centro del tavolo!



Assicuratevi che il marchingegno delle delizie si trovi su una superficie piana!



L'occorrente che vi serve...

Preparate i **60 ingredienti** accanto al marchingegno delle delizie, idealmente suddivisi per colore. Ci sono **tartufi d'oro** (giallo), **fiamme di caramello** (rosso), e **gocce di nuvola** (blu).

Mescolate le **28 carte stampo** e preparatele in un **mazzo a faccia in giù**. Girate **8 carte** e disponetele ben visibili sul tavolo. Preparate le **4 carte "super-miscuglio"** e le **3 carte "certificato best seller"**.



Esistono **7 carte stampo** per ogni **dolciume** (colore). Inoltre esistono **7 miscugli multicolori** che contengono ogni varietà.

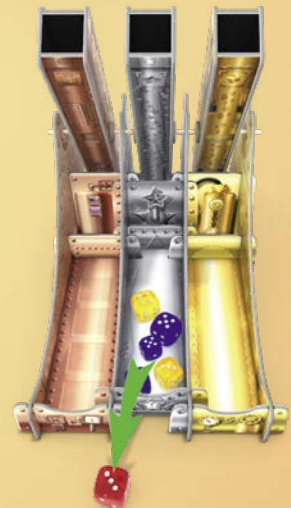
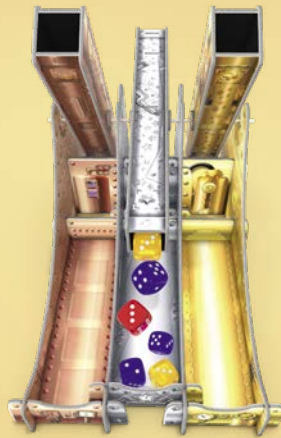
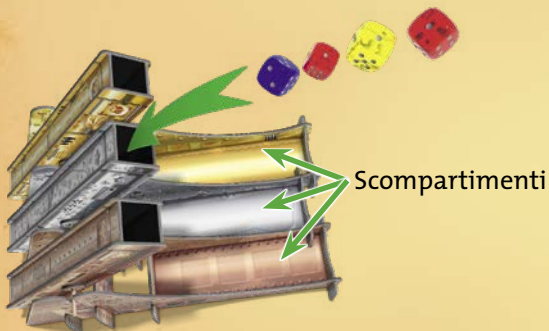
Prendete **9 dadi** ciascuno: **uno di ogni grandezza** e **di ogni colore**.

Che cosa dovrete fare...

Nel corso del gioco dovrete **riempire** i tre tubi con dei dadi.

I tubi possono **capovolgersi** e rovesciare dei dadi.

Prendete i dadi (singolarmente) ed eseguite le **azioni di questo tubo**.



Grazie alle azioni dei tre tubi riuscite a produrre dei dolci e a imballarli. Chi ce la fa a preparare **5 confezioni** conclude il gioco. Il giocatore che a questo punto ha il **maggior numero di punti dolci** vince!

Riempite di dadi finché tutto si rovescia...

Comincia il gioco chi per ultimo ha mangiato dei dolci.

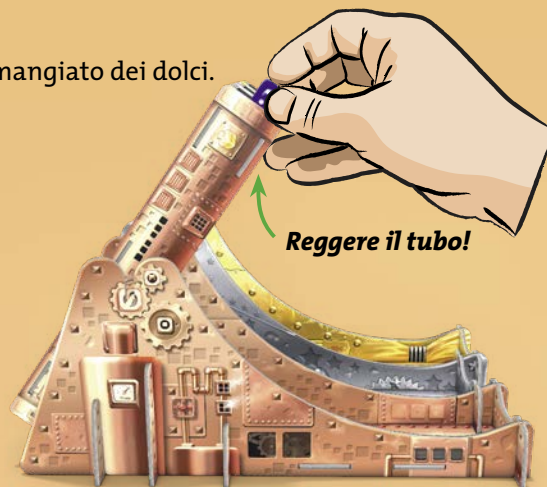
Quando sei di turno, devi mettere **un tuo dado** qualunque in un **tubo a tua scelta**.

Un tubo si capovolge?

A questo punto i **dadi nello scompartimento** vanno distribuiti tra voi. Come primo giocatore ne prendi uno da tenere. In seguito esegui l'**azione di questo tubo**. Ora il **compagno seduto alla tua sinistra** prende un dado e se lo tiene. Anche lui esegue l'azione di questo tubo. Continuate in questo modo finché lo **scompartimento è vuoto**.

Nessun tubo si capovolge?

Non è successo nulla. È di turno il compagno seduto alla tua sinistra.



Reggi il tubo scelto finché il dado vi è caduto dentro. Ora lascia andare il tubo, per vedere se si capovolge.

Se non hai nessun dado, naturalmente non puoi riempire nessun tubo e devi passare il turno.

Non ti è permesso guardare nei tubi! Cerca di ricordare quanti dadi vi sono stati messi dentro!

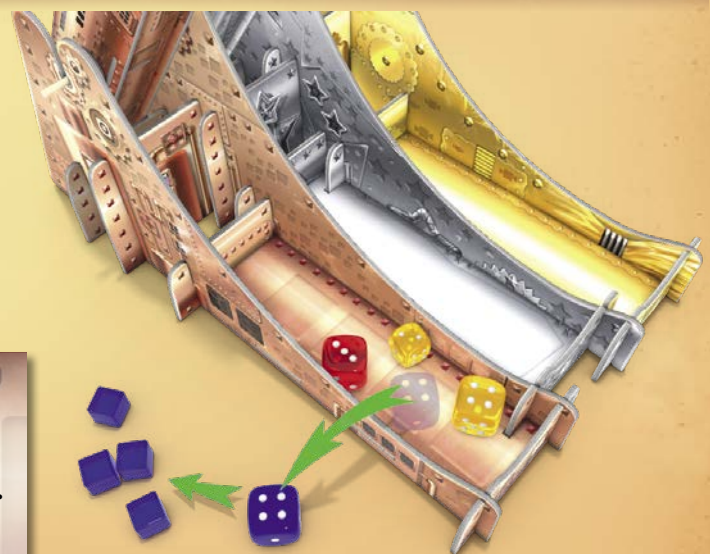
Raramente succede che si capovolge più di un tubo alla volta. In questo caso avete la scelta tra dadi di diversi scompartimenti, che potete prendere in un ordine qualsiasi. Per il resto non cambia nulla. Chi prende un dado dovrà in seguito eseguire l'azione del tubo da cui viene il dado.

I tubi e le loro azioni

I. Il tubo aroma

•Fai caso al colore e al valore dei dadi!•

- Il dado che scegli va aggiunto ai **tui dadi personali**.
- Dalle provviste prendi degli ingredienti corrispondenti al suo **valore** e al suo **colore**.
- Se non rimangono ingredienti del colore che hai scelto, prendi **un secondo** colore.



Il limite massimo: 10!

Quando tutti i dadi rovesciati sono stati presi, nessuno di voi può tenere più di **10 ingredienti**. Chi ne ha più di 10, deve restituire alle provviste quelli in eccesso (a sua scelta). (Tuttavia, potete possedere quanti dadi volete.)

Esempio: Prendi il dado blu con valore 4. Per questo ricevi 4 gocce di nuvola dalle provviste. (Se rimangono solo 2 gocce di nuvola, le prendi entrambe e inoltre ricevi 2 tartufi d'oro oppure 2 fiamme di caramello.)

2. Il tubo stampo

•Fai caso al colore dei dadi. Solo in assortimenti multicolori fai caso al valore!•

- ★ Il dado che scegli va aggiunto **ai tuoi dadi personali**.
- ★ Tra le carte esposte (a faccia in su) prendi
 - ★ una carta stampo a scelta dello stesso colore del dado **oppure**
 - ★ un **assortimento multicolore**. Questi li puoi prendere solo se il **valore del dado** corrisponde alla **quantità di ingredienti** (nessuna cifra nera sulla carta).
 - ★ Posa la carta che hai scelto a faccia in su davanti a te.
 - !! **Joker 6**: se prendi un dado con **valore 6**, puoi prendere addirittura un **assortimento multicolore a scelta**.
- ★ Se non trovi una carta stampo adatta tra le carte esposte, rimani a mani vuote (tieni tuttavia il dado scelto).



Esempio: gocce di nuvola



Esempio: assortimento multicolore

Quantità d'ingredienti

Attenzione:
il numero di punti dolci non
corrisponde sempre alla quantità
d'ingredienti!

Punti dolci

Esempio: dal tubo stampo sono caduti i seguenti dadi nello scompartimento:



Se scegli il **dado rosso**, puoi prendere una carta stampo a tua scelta. (Non puoi prendere un assortimento multicolore, perché non ce n'è nessuno esposto con 3 ingredienti.)



Se scegli il **dado blu**, puoi prendere una delle due carte stampo blu, oppure l'assortimento multicolore composto di 4 ingredienti.



Se scegli il **dado giallo** con **valore 6**, ti resta la scelta tra una carta stampo gialla o un assortimento multicolore a tua scelta.

Quando avete preso l'ultimo dado caduto, completate di nuovo le carte esposte fino ad avere **8 carte stampo**. Se il mazzo di carte stampo è **vuoto**, continuate a giocare, anche se è stata presa l'ultima carta esposta. Si tratta di un caso piuttosto raro, ma da quest'istante in poi, non potete più aggiungere **dadi nel tubo stampo**.

3. Il tubo imballaggio

•Fai caso al colore dei dadi, ma non al loro valore!•

- Disponi il dado che prendi
 - su una delle **tue** carte stampo dello **stesso colore**
 - **oppure**
 - su uno dei **tui** assortimenti multicolori.

In questo modo da questa carta stampo si è creata **una confezione finita di dolci**.

- Rimetti degli **ingredienti** nelle provviste:
 - nelle **quantità** indicate dalla **carta**
 - **e**
 - del **colore della carta** su cui posi il dado
 - **oppure**
 - **di tutti e tre i colori** se si tratta di un assortimento multicolore.

- Se non possiedi **gli ingredienti necessari** per completare una confezione o se non ne vuoi completare una, aggiungi il dado scelto **ai tuoi dadi** e non fai più nulla.



Esempio: con il dado **rosso** "imballi" una carta stampo **rossa**: consegnai **4 delle tue fiamme di caramello**, perché la carta rossa mostra **4 ingredienti**.

Attenzione:
non è il dado che prendi che ti mostra quanti ingredienti consegnare. È la carta stampo che imballi che ti mostra la quantità d'ingredienti da consegnare!



Esempio: con un dado (a scelta) "imballi" un **assortimento multicolore**. Consegna **5 ingredienti**, perché la carta mostra **5 ingredienti**. Tra questi devono essere presenti tutti e tre i colori.

...e il marchingegno delle delizie continua... e continua...

Una volta raccolti tutti i dadi, sarà di turno il **giocatore seduto alla sinistra** di chi ha fatto rovesciare il tubo.
Ora continuate a riempire tubi a vostra scelta... finché un altro tubo si rovescherà di nuovo.



Cinque imballaggi... e il gioco è finito!

Quando hai **disposto dei dadi su 5 carte stampo**, hai completato **5 confezioni**. Se ora si trovano ancora dei dadi in uno scompartimento, continuate a giocare finché tutti sono distribuiti. A questo punto il gioco finisce. Contate ora i vostri **punti dolci**.

Il gioco finisce "prima del solito" se avete messo tutti i dadi nei tubi e nessun tubo (che vi rifornisce di dadi) si è capovolto.

Può capitare che diversi giocatori riescano a completare 5 o più confezioni.



Ora ricevete punti dolci... e si scopre il vincitore

Si ricevono punti dolci per

- **confezioni finite**
- **super-miscugli**
- **certificati best seller**

Naschpunkte gibt's nur für fertig verpackte Formkarten mit Würfeln drauf.

Confezioni finite

Somma i punti dolci delle tue confezioni finite.



Esempio: hai finito 4 delle tue confezioni, che ti danno **15 punti dolci**. Le due carte stampo che non sei riuscito a completare non ti danno punti.

Super-miscugli



Se sei riuscito a creare confezioni complete di **fiamme di caramello, gocce di nuvola, tartufi d'oro e assortimenti multicolori**, allora ricevi una carta super-miscuglio. Questa ti procura **5 punti dolci**.



Esempio: li possiedi tutti: assortimenti multicolori, fiamme di caramello, gocce di nuvola e tartufi d'oro. Hai sistemato davanti a te le confezioni pronte con i dadi posati sopra. Questo ti dà una carta **super-miscuglio**.

Certificati best seller

Controllate per ogni colore singolarmente chi ha disposto il **maggior numero di dadi** sulle proprie carte stampo. Questi giocatori ricevono un **certificato best seller** di questo colore. Ogni certificato best seller vi procura **5 punti dolci**.



Se **diversi giocatori** possiedono il maggior numero di dadi di un dato colore, **nessuno** riceve un certificato best seller per il dolce in questione.



Esempio:

Hai terminato il gioco con la tua quinta confezione. Nello stesso turno solo Fiona è riuscita a imballare 5 confezioni. Tu hai utilizzato più dadi gialli (2) di qualsiasi altro giocatore per imballare dolci. Di conseguenza ricevi il certificato best seller per i tartufi d'oro. Fiona, con il maggior numero di dadi blu, riceve il certificato best seller per le gocce di nuvola. Il certificato best seller per le fiamme di caramello non va a nessuno, perché Patrick e Natascha condividono la prima postazione (3 dadi rossi ciascuno).

Ricevete i seguenti punti dolci: le tue confezioni finite danno **25 punti dolci**. Dato che hai imballato tutte e 4 le varietà di carte stampo, ricevi una carta **super-miscuglio**. Per il maggior numero di dadi gialli ricevi il **certificato best seller dei tartufi d'oro**. Il tuo totale è **35 punti dolci**.

Fiona ottiene **20 punti dolci** per gli imballaggi che ha completato. Inoltre riceve 5 punti dolci per il **certificato best seller delle gocce di nuvola** e una carta **super-miscuglio**. Il totale di Fiona ammonta a **30 punti dolci**.

Patrick non è riuscito a creare un **super-miscuglio** e nemmeno a ottenere un **certificato best seller**. Gli rimangono unicamente i punti dolci delle sue confezioni. Il totale di Patrick è **16 punti dolci**.

Dato che Natascha non è riuscita a imballare la sua carta stampo per tartufi d'oro, non possiede nessun **super-miscuglio**. A causa del suo pareggio con Patrick riguardo ai dadi rossi, si lascia sfuggire anche il **certificato best seller (rosso)**. Il totale di Natascha ammonta a **21 punti dolci**. Tu sei stato più bravo e hai vinto.

Vince chi riesce a ottenere il maggior numero di punti dolci! Può esserci più di un vincitore.

Dopo il gioco: smontate il marchingegno delle delizie!

Non avete mai più bisogno di smontare i **tubi**. Dopo il gioco potete riporli interi nella scatola.

Dopo il gioco bisogna smontare dalla base la **parte centrale color argento**.

Ecco come fare:

Non c'è bisogno di smontare la parte color **oro e rame** della base. Potete riporla nella scatola **tutta di un pezzo**.



Art.Nr.: 60 110 5154

Autore: Emmanuel Albisser

Illustrazione: Folko Streese

Layout: Oliver Richtberg

Traduzione: Alfredo Berni

2021 ZOCH Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

Nota:
Nonostante tutte le parti di questo gioco soddisfino i più alti requisiti di sicurezza, naturalmente non sono adatte alla consumazione. Designazioni e formulazioni di queste regole del gioco non rappresentano in nessun caso incitamenti o incoraggiamenti a prendere in bocca o addirittura inghiottire del materiale di gioco. Non tentare mai nulla di simile, e non suggerire mai a dei bambini di farlo.

