

UP Cake



D

Hier fallen die Würfel, keine Kilos!

Ein üppiges Roll & Write Spiel von Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Zwei imposante Kuchentürme ragen vor euch in die Höhe. Um bis an die Spitze zu gelangen, müsst ihr die Würfel klug wählen und zu einer zweistelligen Zahl kombinieren. Wie weit wagt ihr euch hinauf? Wer am längsten durchhält, ohne zu patzen, wird am Ende mit satten Punkten belohnt!

1 Block mit 70 Blatt,

doppelseitig mit einer blauen Seite (A)
und einer grünen Seite (B).

Auf jeder Seite sind zwei Kuchentürme abgebildet.



5 Würfel



1 Spielanleitung

Zusätzlich benötigt ihr alle jeweils 1 Stift.



Piatnik Spiel Nr. 672293

© 2024 Piatnik, Wien - Printed in Austria







piatnik.com

Spielziel:

Das Ziel ist es, durch clevere Würfelwahl zweistellige Zahlen zu bilden und diese im eigenen Kuchenturm einzutragen, um so möglichst weit nach oben zu gelangen – oder zumindest länger als die anderen durchzuhalten.

Spielvorbereitung:

-  Teilt allen jeweils **1 Blatt** aus und legt es alle mit derselben Seite (A oder B) nach oben vor euch ab. *Hinweis:* Für das erste Spiel empfehlen wir die blaue Seite (A) zu verwenden.
-  Nehmt alle jeweils **1 Stift** zur Hand.
-  Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie trägt den Anfangsbuchstaben ihres Vornamens in den kleinen Kreis der untersten Stufe ein. Anschließend nimmt sie die **5 Würfel**, würfelt sie in die Tischmitte, wählt 1 beliebigen davon aus und legt ihn vor sich ab. Von den restlichen Würfeln wählen nun alle anderen reihum im Uhrzeigersinn ebenso jeweils 1 Würfel und legen ihn vor sich ab. Schreibt anschließend die gewählte Augenzahl in die unterste Stufe eures linken Kuchenturms, rechts neben die 1. Das bedeutet, dass ihr alle mit einer Zahl zwischen 11 und 16 startet.
-  Danach nimmt die Person, die beginnt, alle Würfel zurück und würfelt sie erneut in die Tischmitte. Das ist die aktuelle *Würfelauslage*, und das Spiel kann beginnen.

Spielablauf:

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Das Spiel verläuft über 2 Runden. In der ersten Runde tragt ihr die Zahlen auf eurem linken Kuchenturm ein, in der zweiten Runde auf eurem rechten.

Bist du an der Reihe, musst du dich entscheiden, ob du

A. Spielen

oder





B. Passen

willst. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

A. Spielen

- I) *Optional*: Du darfst **alle Würfel einer Augenzahl** aus der *Würfelauslage* einmal neu würfeln.
- II) Wähle **genau 2 Würfel** aus der *Würfelauslage* und bilde daraus eine zweistellige Zahl, die du auf deinem Kuchenturm einträgst. Du kannst zum Beispiel aus den Augenzahlen 2 und 5 die Zahl 25 oder 52 bilden.

Beim Eintragen der Zahl musst du folgende Regeln beachten:

-  Du musst die Zahlen im Kuchenturm von unten nach oben eintragen.
-  Jede neue Zahl muss größer sein als die in der Stufe darunter.
-  Auf jeder Stufe darfst du nur eine Zahl eintragen.
-  Du darfst keine Stufe überspringen.

Bonus-Stufe:

Gelingt es dir, dass die neu eingetragene Zahl **genau um 1 größer** ist als die in der Stufe unmittelbar darunter, darfst du sofort die nächstgrößere Zahl auf der nächsten Stufe eintragen.

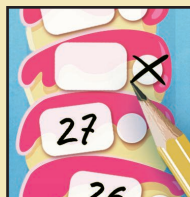
Beispiel: Du trägst die Zahl 26 genau oberhalb der 25 ein und darfst dadurch zusätzlich die Zahl 27 auf der nächsten Stufe eintragen.



III) Abschließend würfelst du die beiden Würfel, die du zum Eintragen verwendet hast, neu und legst sie zurück zu den anderen Würfeln in der *Würfelauslage*.

B. Passen

Willst du Aktion A. nicht ausführen, „passt“ du stattdessen. Trage auf der aktuellen Stufe deines Kuchenturms statt einer Zahl ein „X“ im kleinen Kreis rechts neben dem großen Feld ein. Danach würfelst du **alle 5 Würfel** neu und legst sie als *Würfelauslage* für die nächste Person in die Tischmitte.



Wichtig: Auf jeder Stufe darfst du nur 1x passen! Bist du das nächste Mal an der Reihe und im kleinen Kreis ist bereits ein „X“ eingetragen, musst du „spielen“ und auf der aktuellen Stufe eine Zahl im großen Feld eintragen. Du darfst die Stufe nicht überspringen!

Rundenende:

Eine Runde kann auf zwei Arten enden:

1. **Kuchenturm gemeistert**
oder
2. **Gepatzt**




1. Kuchenturm gemeistert:

Sobald jemand eine Zahl in die **oberste Stufe** seines Kuchenturms einträgt, endet die Runde. Spielt noch so lange weiter, bis alle gleich oft an der Reihe waren. Wer die **größte Zahl in der obersten Stufe** eingetragen hat, gewinnt die Runde. Diese Person erhält so viele **Sterne**, wie über dem Kuchenturm angegeben sind und markiert diese in der Mitte ihres Blattes. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten die Sterne. Alle anderen erhalten keinen Stern.

Hinweis: Sollte jemand beim Beenden der Runde **patzen**, macht ihr stattdessen bei „2. Gepatzt“ weiter.

2. Gepatzt:

Kann jemand während Aktion A. keine passende Zahl aus der **Würfelauslage** in die aktuelle Stufe seines Kuchenturms eintragen, hat diese Person **gepatzt** und die Runde ist für alle sofort beendet. Markiert die Sterne wie folgt in der Mitte eures Blattes:

-  Wer **gepatzt** hat, erhält keinen Stern.
-  **Alle anderen** erhalten jeweils **1 Stern**.
-  Wer **von den anderen** die **größte Zahl** in seinem Kuchenturm eingetragen hat, erhält zusätzlich **1 Stern**. Bei Gleichstand erhalten alle am Gleichstand Beteiligten den zusätzlichen Stern.



Spielt nach der ersten Runde eine zweite nach denselben Regeln und tragt die Zahlen diesmal in den rechten Kuchenturm ein.


Spielende & Wertung:

Das Spiel endet nach der zweiten Runde. Wer am meisten Sterne markiert hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt die Person, die in der zweiten Runde die größte Zahl in ihren Kuchenturm eingetragen hat. Gibt es auch hier Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Experten-Variante, grüne Seite (B):

Ihr spielt nach den zuvor beschriebenen Regeln, jedoch mit folgenden Änderungen:


 Als weiteren Schritt in der **Spielvorbereitung**: Bestimmt eine Person, die **sechsmal** hintereinander mit 2 Würfeln würfelt. Nach jedem Würfelwurf müsst ihr alle eine aus den gewürfelten Augen gebildete zweistellige Zahl in einen beliebigen der sechs abgebildeten **Stufensterne** eintragen (). Habt ihr alle jeweils sechs Zahlen eingetragen, startet das Spiel wie zuvor beschrieben.


 **Bonus-Sterne**: Jedes Mal, wenn du in einer Stufe **dieselbe Zahl** einträgst, die auch im entsprechenden Stufenstern steht, erhältst du 1 Stern, den du sofort in der Mitte deines Blattes markierst.

Wenn ihr zu „Upcake“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung!
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:  /PiatnikSpiele

 /piatnik_spiele

 /PiatnikSpiele

UP Cake

EN



Where the dice drop, not the pounds!

A scrumptious Roll & Write game by Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Two magnificent cake towers loom above you. In order to reach the top, you must cleverly choose dice and combine them to create a two-digit number. How high will you dare to climb? Whoever lasts the longest without slipping up will be rewarded with some tasty points!

1 notepad with 70 sheets,
double sided with one blue side (A)
and one green side (B)..

There is an image of two cake towers on each side.



5 dice



1 rulebook

Each player will also need a pencil.



Piatnik Game No. 672293

© 2024 Piatnik, Vienna – Printed in Austria



piatnik.com

Goal of the game:

The goal is to use precise dice rolls to make double-digit numbers and write these onto your own cake tower in order to climb as high as possible - or at least to last longer than your opponents.

Game Setup:



Take **1 sheet** each and place it with the same side (A or B) face-up in front of you. Note: For your first game we recommend you use the blue side (A).



Take **1 pencil** each.



Choose a player to go first. The starting player writes the first letter of their name into the little circle on the bottom layer. If you're that player take the **5 dice**, roll them in the centre of the table, choose 1 and place it in front of you. In a clockwise direction, each player chooses 1 of the remaining dice and places it in front of them.

Finally, write down your chosen dice number in the lowest layer of the left cake tower, right next to the 1. This means that each of you starts with a number between 11 and 16.



Then the starting player takes all the dice and rolls them again in the centre of the table. This is the current dice display and the game can now begin.

How to Play:

Play in a clockwise direction. The game is played over 2 rounds. In the first round you enter your numbers into the cake tower on the left and in the second round you enter your numbers into the cake tower on the right.

On your turn you must decide if you wish to

A. Play

or

B. Pass





Then it is the next player's turn.

A. Play

I) *Optional*: You may reroll **all dice with matching numbers** in the dice display once.

II) Choose **exactly 2 dice** from the *dice display* and create a double-digit number with them. Enter the number into your cake tower. For example, from the numbers 2 and 5 you can make the numbers 25 or 52.

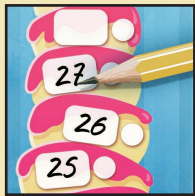
When entering your numbers you must follow these rules:

-  You must enter the numbers starting from the bottom of your cake tower and moving up.
-  Each new number must be bigger than the one on the layer below.
-  You may enter only one number into each layer.
-  You may not skip a layer.

Bonus Challenge:

If you succeed in making the new number **exactly 1 bigger** than the number in the layer directly below, you may immediately enter the next biggest number into the next layer.

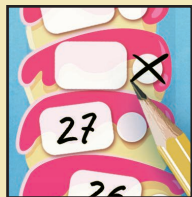
Example: You enter a 26 directly above a 25 and may therefore enter a 27 in the next layer.



III) Finally, reroll the 2 dice that you wrote down and place them back with the other dice in the *dice display*. Then it is the next player's turn.

B. Pass

If you don't want to perform action A, you 'pass' instead. Instead of a number, write an 'X' in the small circle on the current layer of your cake tower. Then reroll **all 5 dice** and place them in the centre of the table as a dice display for the next player.



Important: You may only pass on each layer once! On your next turn, you must 'play' and enter a number into the current layer of your tower. You may not skip the layer!

End of round:

A round can end in two ways:

1. *Conquered the cake tower*

or

2. *Slipped up*




1. *Conquered the cake tower:*

As soon as someone writes a number on the top layer of their cake tower, the round ends. Play continues until everyone has had the same number of turns. The person who has written **the largest number on the top layer** wins the round. This person receives as many **stars** as are shown above the cake tower and marks them in the middle of their sheet. In the event of a tie, the tied players receive the equal amount of stars. No one else receives a star!

Note: If someone **slips up** when ending the round, continue as described in following paragraph „2. Slipped up“.

2. *Slipped up:*

If a player cannot enter a number from the dice display into the current layer of their cake tower, this player has **slipped up** and the round ends for everyone. Mark down the stars in the middle of your sheet as follows:

-  The player who *slipped up* receives no star.
-  **All other players** receive **1 star**.
-  Whichever **of these players** entered the **biggest number** into their cake tower receives **1 extra star**. In case of a tie, all tying players receive an extra star.




Play a second round after the first using the same rules and enter the numbers into the cake tower on the right.

End of the Game & Scoring:

The game ends after the second round. The player with the most stars wins. In case of a tie, the player with the biggest number on their cake tower in the second round wins. In case this also results in a tie, the players share the victory.

Expert Version, green side (B):


Play with the aforementioned rules with the following changes:


-  As an extra step in the **Game Setup**: Choose a player to roll **six times** with 2 dice each time. After each dice roll, you all must enter the rolled two-digit number into any of the six **layer stars** shown (). Once each player has entered six numbers, the game begins as before.
-  **Bonus Stars**: Each time you enter a number into a layer that **matches the number** in the corresponding layer star, you receive 1 star which you mark down as usual in the middle of your sheet.

If you have questions or comments regarding 'Upcake', please contact us at: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, or at info@piatnik.com



Warning!
Not suitable for children under 3 years. Danger of choking on small pieces. Please retain address.

You can find us on:  /PiatnikSpiele

 /piatnik_spiele

 /PiatnikSpiele

UP Cake

F



Escaladez une montagne de gâteaux !

Un délicieux Roll & Write de Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde

Deux immenses montagnes de gâteaux vous font face. Pour les escalader jusqu'au sommet, vous devrez choisir habilement deux chiffres parmi les dés lancés au centre de la table. Jusqu'où osez-vous monter ? Le joueur qui parviendra à monter le plus haut, sans chuter, sera récompensé par de délicieux points de victoire !

1 bloc-notes composé de 70 feuilles

une face bleue (A) et une face verte (B).

Sur chaque face, deux montagnes de gâteaux sont représentées.



5 Dés



1 Règle du jeu

De plus, chaque joueur aura besoin d'un stylo.



Objectif de la partie :

L'objectif du jeu est de s'élever aussi haut que possible sur les montagnes de gâteaux, ou au moins d'y rester le plus longtemps possible sans chuter. Pour ce faire, les joueurs devront constituer de manière astucieuse leurs nombres à deux chiffres et les inscrire sur leurs montagnes de gâteaux.

Préparation de la partie :



Distribuez **1 feuille** à chaque joueur, que chacun place devant lui sur la même face (A ou B). Conseil : Pour une première partie, nous vous conseillons de jouer sur la face bleue (A).



Chaque joueur prend **1 stylo**.



Désignez un premier joueur, celui-ci inscrit l'initiale de son prénom dans le petit cercle en bas de la montagne de gâteaux. Il prend les **5 dés** et les lance au centre de la table. Il en choisit un et le place devant lui. En suivant le sens horaire, chaque joueur choisit à son tour un dé et le place devant lui. Inscrivez ensuite le chiffre choisi à l'étage inférieur de votre montagne de gâteaux de gauche, juste à droite du 1. Vous obtenez alors tous un nombre compris entre 11 et 16.



Puis, le premier joueur reprend tous les dés et les lance à nouveau au centre de la table. Il a ainsi créé la réserve de dés, et la partie peut commencer.

Déroulement de la partie :

L'alternance des tours s'effectue dans le sens horaire. La partie se déroule en 2 manches. Lors de la première manche, les joueurs inscrivent leurs nombres sur la montagne de gâteaux de gauche, et sur celle de droite lors de la seconde manche.

Lors de ton tour, tu dois choisir entre

A. Jouer





ou

B. Passer

A. Jouer

- I) Optionnel : Tu peux choisir un chiffre et **relancer tous les dés** de la réserve **indiquant ce chiffre** (une fois par tour).
- II) Choisis **2 dés** de la réserve et compose un nombre à deux chiffres que tu inscris sur ta montagne de gâteaux. Tu peux, par exemple, composer un 25 ou un 52 avec les chiffres 2 et 5.

Tu dois respecter les règles suivantes pour intégrer les nombres :

-  Tu dois inscrire les nombres sur la montagne de gâteaux de bas en haut.
-  Chaque nouveau nombre doit être strictement plus élevé que celui de l'étage précédent.
-  Tu ne dois inscrire qu'un seul nombre par étage.
-  Tu dois écrire sur chaque étage de la montagne, sans en sauter un seul.

Points bonus :

Si tu parviens à inscrire à un étage un nombre **supérieur d'exactly 1** par rapport à celui de l'étage précédent, tu peux immédiatement inscrire le nombre suivant à l'étage suivant.

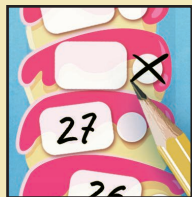
Exemple : Si tu parviens à écrire un 26 à l'étage au-dessus du 25, tu as le droit d'inscrire immédiatement un 27 à l'étage supérieur.



III) Ceci fait, lance les deux dés que tu as choisis et replace-les avec les autres dans la réserve. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

B. Passer

Si tu ne souhaites pas effectuer l'action A, tu peux « passer » à la place. Inscris alors un « X » dans le cercle de l'étage où tu devais inscrire ton prochain nombre. Puis, relance **les 5 dés** et constitue ainsi une nouvelle réserve. C'est alors au tour du joueur suivant.



Important : Tu ne peux passer qu'une seule fois par étage ! Si c'est à nouveau à ton tour de jouer, tu dois obligatoirement « jouer » et inscrire un nombre sur l'étage actuel. Tu ne peux pas sauter un étage !

Fin de manche :

Une manche peut s'achever de deux manières différentes :

1. Atteindre le sommet

OU

2. Chuter




1. Atteindre le sommet :

Dès qu'un joueur inscrit un nombre **au dernier étage** de sa montagne de gâteaux, son tour se termine. Continuez à jouer jusqu'à ce que tout le monde ait joué le même nombre de fois. La personne qui a inscrit **le nombre le plus élevé au sommet** gagne la manche. Cette personne reçoit autant **d'étoiles** que celles indiquées au-dessus de sa montagne de gâteaux et les marque au milieu de sa feuille. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées par l'égalité au sommet reçoivent les étoiles. Tous les autres joueurs ne reçoivent aucune étoile.

Remarque : si quelqu'un **échoue** en terminant son tour, passez au paragraphe suivant « 2. Chuter ».

2. Chuter :

Si un joueur ne peut pas inscrire de nombre à l'étage actuel de sa montagne de gâteaux, il **chute** et la manche s'achève immédiatement. Cochez les étoiles du centre de votre feuille de la manière suivante :

-  Celui qui a **chuté** ne reçoit aucune étoile.
-  **Tous les autres joueurs reçoivent 1 étoile.**
-  Celui de ces **autres joueurs** ayant inscrit **le nombre le plus élevé** sur sa montagne de gâteaux reçoit **1 étoile** supplémentaire. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent cette étoile supplémentaire.



Jouez ensuite une seconde manche en suivant les mêmes règles, mais en inscrivant cette fois vos nombres sur la montagne de gâteaux de droite.


Fin de partie et décompte des points :

La partie s'achève à la fin de la seconde manche. Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant inscrit le nombre le plus élevé sur sa montagne de gâteaux lors de la seconde manche qui l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité l'emportent.

Variante experte, face verte (B) :

Cette variante se joue en suivant les règles précédentes, modifiées comme suit :

 Étape supplémentaire lors de la **mise en place** : Choisissez un joueur, qui lance **six fois** les 2 dés. À chaque résultat, tous les joueurs inscrivent le nombre correspondant (composé des deux chiffres) sur l'une des six **étoiles** piquées dans les gâteaux. (). Une fois les six nombres inscrits, démarrez la partie en suivant les règles du jeu de base.

 **Étoile bonus** : À chaque fois qu'un joueur parvient à inscrire à un étage **le même nombre** que celui inscrit dans l'étoile piquée dans le gâteau, il reçoit 1 étoile, qu'il coche au centre de la feuille.



Attention !
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !

Pour toute question ou remarque sur le jeu Upcake, contactez-nous à l'adresse suivante :
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Vienne, ou à
info@piatnik.com



UP Cake

H



Itt a kockákat rakjátok egymásra, nem a kilókat!

Roll & Write játék. Szerzők: Klaus-Jürgen Wrede és Ralf zur Linde

Két impozáns tortatorony magasodik előtted. Ahhoz, hogy feljuss a csúcsra okosan kell kiválasztanod és kétjegyű számmá kell kombinálnod a kockákat. Milyen magasra jutsz? Aki hiba nélkül a legmagasabbra jut, az sok pontot kap a játék végén!

1 db 70 lapos kétoldalas blokk,

egy kék oldallal (A) és egy zöld oldallal (B).

Mindkét oldalon két tortatorony áll.



5 dobókocka



1 játékleírás

Ezekon kívül mindenkinek szüksége lesz 1 tollra.



Piatnik termékkód. 672293

© 2024 Piatnik, Bécs – Nyomtatva Ausztriában

piatnik.com

A játék célja:

Az a célotok, hogy a kockák okos kiválasztásával kétjegyű számokat alkossatok, amiket a saját tortatornyotokba beírtok azért, hogy a lehető legmagasabbra jussatok - vagy legalábbis hosszabb ideig kitarssatok, mint a többiek.

A játék előkészítése:



Tegyetek mindenki elé **1 lapot** ugyanazzal az oldallal (A vagy B) felfelé. *Megjegyzés:* Az első játékhoz a kék oldal (A) használatát javasoljuk.



Mindenki vegyen magához **1 tollat**.



Írjátok be a nevetek kezdőbetűjét a lapokon a tortatorny legalsó szintje melletti körbe. Ezután válasszatok egy kezdőjátékost, aki fogja az **5 kockát** és dob velük az asztal közepére, majd kiválaszt közülük 1-et, amit maga elé helyez. A fennmaradó kockák közül a többiek egymás után az óramutató járásával megegyező irányban választanak 1 kockát, és maguk elé helyezik.

Ezután mindenki beírja a kiválasztott számot a bal oldali tortatorny legalacsonyabb szintjére, az 1-től jobbra. Ez azt jelenti, hogy mindannyian 11 és 16 közötti számmal kezdtek.



Ezután a kezdőjátékos visszaveszi az összes kockát, és újra dobja őket az asztal közepén. Ez az aktuális kocka kínálat és a játék már el is kezdődhet.

A játékmenet:

Az óramutató járásával megegyező irányban játszotok. A játék 2 körön át zajlik. Az első körben a bal oldali tortatoronyba, a második körben a jobb oldali tortatoronyba írtjátok be a számokat.

Amikor rád kerül a sor, el kell döntened, hogy





A. játszol
vagy
B. passzolsz

Ezután a következő játékoson a sor.

A. Játszol

- I) *Opcionális:* **Egy szám összes kockáját** egyszer újra dobhatod a kínálatból.
- II) Válassz **pontosan 2 kockát** a kínálatból, és alakíts ki belőlük egy kétjegyű számot, amit beírsz a tortatornyodba. Például a 2 és 5 számokkal megalkothatod a 25-ös vagy az 52-es számok egyikét.

A szám beírásakor az alábbi szabályokat kell követned:

-  A tortatoronyban alulról felfelé kell beírnod a számokat.
-  Minden új számnak nagyobbnek kell lennie, mint az alatta lévő szinten álló szám.
-  Minden szintre csak egy számot írhatsz be.
-  Nem ugorhatsz át egy szintet.

Bónusz:

Ha sikerül megoldanod azt, hogy az újonnan beírt szám **pontosan 1-gyel nagyobb**, mint a közvetlenül alatta lévő szám, akkor azonnal beírhatod a következő szintre is az 1-el nagyobb számot.

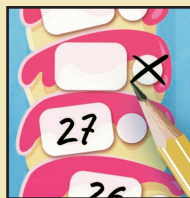
Példa: Közvetlenül a 25-ös fölé beírod a 26-ost, amiért bónusz jár: a következő szintre is beírhatod egy további számot a 27-est.



III) Végül újra dobod azt a két kockát, amiket beírtál, és visszateszed őket a *kínálatba*. Ezután a következő játékoson a sor.

B. Passzolsz

Ha nem akarsz megcsinálni az A. akciót, akkor inkább „passzolj”. A tortatorony aktuális szintjén a szám beírása helyett a kis körbe tegyél egy „X” -et. Ezután dobod újra **mind az 5 kockát**, és tedd őket az asztal közepére, a *kínálatba* a következő játékos számára.



Fontos: Minden szinten csak 1x passzolhatsz! A következő alkalommal, amikor rajtad a sor, „játszanod” kell, és be kell írnod egy számot az aktuális szinten. Nem hagyhatod ki egy szintet sem!

Kör vége:

Egy kör kétféleképpen végződhet:

1. kész egy tortatorony
- vagy
2. hiba




1. Kész egy tortatorony:

Amint valaki beír egy számot a tortatornyának a **legfelső szintjére** befejeződik a kör. Játsszatok tovább addig, amíg mindenki ugyanannyiszor kerül sorra a körben. Aki a **legnagyobb számot írta a legfelső mezőbe** megnyerte a kört. Ez a játékos annyi **csillagot** kap, amennyi az aktuális tortatorony fölött látható, ezeket a blokkja közepén bejelöli. Döntetlen esetén a döntetlenben álló játékosok mind megkapják a csillagokat. A többi játékos nem kap csillagot.

Figyelem! Ha valaki hibával fejezi be a kört, akkor az értékelés a „2. Hiba” fejezet szerint történik.

2. Hiba:

Ha valaki nem tud megfelelő számot beírni a **kínálatból** a tortatornyának aktuális szintjére, akkor az a játékos **hibázott**, és a kör mindenki számára azonnal véget ér. Jelöljétek meg a csillagokat a blokk közepén az alábbiak szerint:

-  Aki **hibázott**, az nem kap csillagot.
-  **A többiek** egyenként 1 csillagot **kapnak**.
-  Aki a többiek közül **a tortatornyában** a legmagasabb helyet foglalta el, az további **1 csillagot** kap. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek mind megkapják a kiegészítő +1 csillagot.



Az első kör után játsszatok egy második kört ugyanazon szabályok szerint, és ezúttal a számokat a jobb oldali totrtatoronyba írtátok be.


A játék vége és a pontozás:

A játék a második kör után ér véget. Aki a legtöbb csillagot jelölte, az a győztes. Döntetlen esetén az a győztes, aki a második fordulóban a legnagyobb számot írta be a tortatornyába. Ha még így is döntetlen is van, akkor a döntetlen minden résztvevője osztozik a győzelemben.

Haladó változat, zöld oldal (B):

A fent leírt szabályok szerint fogtok játszani, a következő változtatásokkal:

 A játék előkészítésének további lépéseként: válasszatok egy játékost, **aki hatszor** egymás után dob 2 kockával. Minden dobása után mindenkinek be kell írnia a kidobott kétjegyű számot a tortatornyok melletti hat csillagmező () valamelyikébe. Miután beírtátok a hat számot a hat csillagba, a játékot az eddig megismertek szerint játsszátok.


 **Bónuszcsillagok:** Minden alkalommal, amikor ugyanazt a számot **írjátok be** a mezőbe, mint ami a mellette lévő csillagban áll, 1 bónusz-csillagot kaptok, amit a szokásos módon a blokk közepén kell bejelölnötök.

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van az „Upcake” -vel kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők. Fulladásveszély! Kérjük, tartsa meg csomagolást.

Megtalál minket a:  [Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

 [instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)