

FR EN DE

ES IT

Sugar cake

PT NL SE

DA RU

AGE  



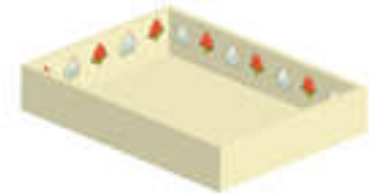
Sugar cake



x 1



x 3



x 1



x 3



x 3



x 30

FR Contenu • EN Contents • DE Inhalt • ES Contenido • IT Contenuto
PT Conteúdo • NL Inhoud • SE Innehåll • DA Indhold • RU Игровой комплект

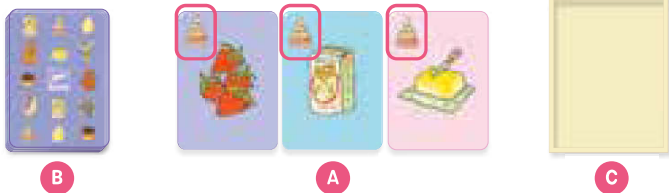


Spielziel Saßle so viele Mutaten wie möglich und keine in den
Aktionen einbringen

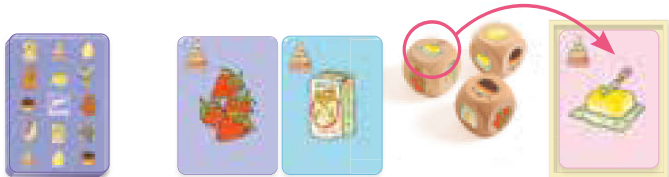
SPIELEREREITUNG Lege Mutatenarten mit den Totenstücken (oder links) offen in die Tischmitte. **A**

Zeige alle Kartenarten Mutaten, Kasse und Fischarten und lege sie als
Karte in die Nähe der Startarten. **B**

Lege den Totenstücken auf die andere Seite. **C**



SPIELERLAUF Erhöhe auch als Letztes einen Wurf wenn er
Dann seid ihr an der Reihe. In der Reihe an der Reihe
Wenn du auch bist, lege die Karten in die Tischmitte
Wenn die Karte eine oder mehrere Mutaten der Karten in der Tischmitte
Nicht du diese Karten und lege sie auf den Totenstücken. Nun
entscheidest du deinen Wurf, setzen oder beenden.



Spielziel es ist als Nahsicht

Wenn du die Einsätze einlegen Mutaten auch nicht ist du alle Karten
Totenstücken und lege sie auf die Karte ist die nächste Person an der Reihe

Spielziel nicht auf die Karte einlegen

Setze deinen Wurf auf die Karte du die neue Karten in die Nähe der
Karte, sodass jede Karte offen in der Tischmitte liegt. Dann lege die Karte
auf die Karte ein.

Falls keine Karte auf die Karte einlegen Mutaten in der Tischmitte
ist dein Wurf beendet. Du nicht ist dann keine Mutaten in die
Totenstücken und die nächste Person ist an der Reihe. Die Karten auf die
Totenstücken einlegen aus dem Spiel.

Du kannst die einzelnen Karten auch erhöhen
Mutaten nehmen



Falls ein Karte nach der Karte einlegen nicht ist, kannst du alle Karten
entnehmen aus der Tischmitte auf den Totenstücken legen

Fischgräten und ausraaten



Fischgräten in der Totenliste

Ziehst du eine Fischgrätenkarte, musst du sofort aufhören zu raten und die Karte aus dem Spiel zu nehmen. Die nächste Person setzt dann eine neue Karte ein.

Falls du die Karte schon vorher aus dem Spiel genommen hast, ziehst du sie wieder in die Totenliste.



Nur eine Panikmuse in der Liste

Ziehst du eine Panikmuse, musst du den nächsten Spieler um ein Spiel zu verlieren bitten. Die Panikmuse wird dann aus dem Spiel genommen. Die nächste Person setzt dann eine neue Karte ein.

ausraaten = den Würfeln eine Zahl zu weisen, die du alle 3 Würfelaugen in deinem Zug ziehst, bleiben dir keine Würfelaugen mehr und du musst deinen Würfeln

Ziehst du eine Fischgrätenkarte direkt nach einer Panikmuse, ist nur die Panikmuse aus dem Spiel. Die nächste Person zieht deshalb einen Würfel bei ihrem nächsten Spielzug.



Du wirst langsam herausfinden, wie du das Risiko am besten einrichtest. Je eher du sagst „stop“, desto besser ist das Risiko. Alles zu verlieren ist die Belohnung. Nicht es sein!

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald es nicht mehr möglich ist, Karten zu ziehen. Die Karten in der Totenliste werden dann alle entfernt. Alle Spieler ziehen dann eine Karte ein. Die Karten werden dann in die Liste gegeben.

Ein Spiel von Anne Fabiana

