



# CUKIERNIA

słodka gra rodzinna



## INSTRUKCJA

# CUKIERNIA

Gra przeznaczona dla 2-4 graczy

## Elementy gry

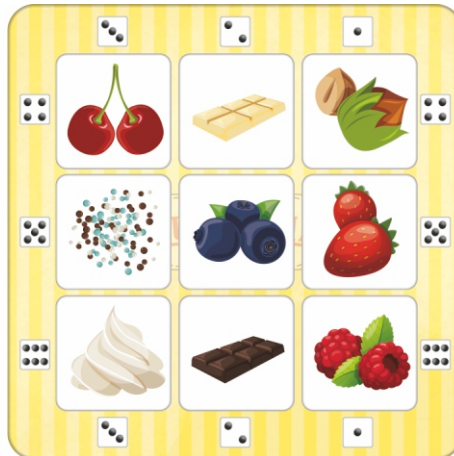
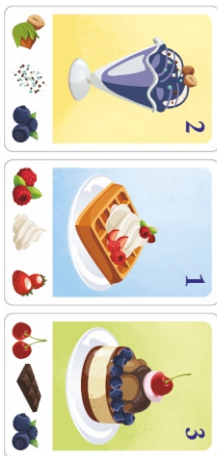
- plansza do gry
- 36 kart deserów
- 40 tafelków składników
- 3 kości do gry

## Cel gry

Celem gry jest przygotowanie jak najszybciej pięciu deserów i zdobycie jak największej liczby punktów SMAKU. Aby przygotować deser, należy skompletować trzy składniki, które widnieją na karcie. Liczba punktów smaku jest zaznaczona na każdej karcie deseru w prawym górnym rogu.

## Przygotowanie do gry

- Planszę należy rozłożyć na środku stołu, tak aby każdy gracz miał do niej swobodny dostęp.
- Karty deserów oraz tafelki składników należy potasować i ułożyć rewersem do góry w osobnych stosach obok planszy.
- Ze stosu składników należy zabrać 9 pierwszych tafelków i ułożyć je po kolei, ilustracjami do góry w oznaczonych miejscach na planszy.
- Ze stosu kart deserów należy odkryć trzy pierwsze karty i ułożyć je obok stosu.
- Każdy z graczy ciągnie ze stosu składników trzy pierwsze tafelki i układa je przed sobą.



## Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy. Gracze po kolei wykonują następujące kroki:

- 1. RZUT KOŚĆMI** Gracz rzuca trzema kośćmi i następnie układa je na planszy w zaznaczonym miejscu, zgodnie z liczbą wyrzuconych oczek.
- 2. ZEBRANIE SKŁADNIKÓW** Gracz zbiera składniki z odpowiednich kolumn i rzędów. Każda kość pozwala na zabranie jednego składnika z zaznaczonej kością kolumny lub rzędu.



Gracz wyrzucił trzema kośćmi 4,5,2 oczka. Ułożył je w miejscach oznaczonych na planszy. Następnie wybrał następujące składniki:

- x wiśnie za kostkę z 4 oczkami,
- x borówki za kostkę z 5 oczkami
- x czekoladę za kostkę z 2 oczkami



- 3. SPORZĄDZANIE DESERÓW** Gracz może wykorzystać składniki do przygotowania deseru. Aby to zrobić, gracz wybiera jedną kartę deseru z trzech znajdujących się obok planszy. W zamian odkłada wykorzystane składniki, które są na karcie deseru. Odłożone składniki należy ułożyć w stosie tafelków odrzuconych. Gracz może stworzyć dowolną liczbę deserów podczas swojej tury, o ile ma odpowiednią ilość składników. Tafelki z napisem CUKIERNIA zastępuje każdy składnik.

**4. UZUPEŁNIENIE SKŁADNIKÓW I KART DESERÓW** Gracz dobiera składniki ze stosu składników i układa je na planszy na pustych polach. Jeżeli stos tafelków ze składnikami się już skończył, należy przetasować te ze stosu odłożonych i ponownie wykorzystać. Jeżeli graczowi udało się przygotować deser lub desery w danej rundzie, należy uzupełnić karty deserów, tak aby przy planszy zawsze były trzy z nich. Po uzupełnieniu pola gry, ruch przechodzi na następnego gracza, który rzuca kośćmi i wykonuje kolejne kroki.

### Zakończenie gry

Gdy któryś z graczy przygotuje pięć deserów, kolejni gracze mogą rozegrać jeszcze po jednej turze i gra się kończy. Za każdy przygotowany deser gracz otrzymuje 2 punkty, dodatkowo gracze uzyskują punkty smaku, które są zaznaczone na karcie deseru w prawym górnym rogu. Punkty za wykonane desery i punkty smaku sumuje się. Wygrywa ten z graczy, który zdobędzie najwięcej punktów.



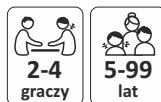
PUNKTY ZA DESERY  $5 \times 2 = 10$  punktów

PUNKTY ZA SMAK  $1+2+2+3+2 = 10$  punktów

Gracz otrzymuje 20 punktów

**Cukiernia - gra planszowa**  
Producent:  
KUKURYKU Julia Pogorzelska  
ul. Ekonomiczna 4  
42-271 Częstochowa, POLSKA  
tel./fax +48 34 362 91 59  
e-mail: biuro@kukuryku.co

ilustracje: Dorota Szoblik  
pomysł i zasady gry: Krzysztof Matusik  
opracowanie graficzne: studio KUKURYKU



[www.kukuryku.co](http://www.kukuryku.co)

5 901738 563902