



# RÈGLES

## CONTENU

- ① 4 plateaux
- ② 64 tuiles gâteau
- ③ 64 cartes glaçage
- ④ 16 cartes découpage
- ⑤ 4 tuiles personnage\*
- ⑥ 1 jeton couteau
- ⑦ 64 jetons saveur
- ⑧ 10 bougies 3D\*\*
- ⑨ 1 feuillet de pointage

## OBJECTIF DU JEU

Créez le gâteau avec le score le plus élevé après 2 rondes:

**Ronde 1:** Assemblez la base de votre gâteau en utilisant des tuiles gâteau.

**Ronde 2:** Empilez des cartes glaçage sur la base de votre gâteau. Ajoutez des jetons saveur et des bougies pour gagner des points bonus.

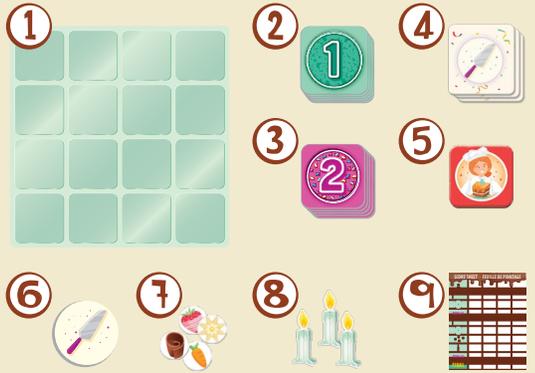
## MISE EN PLACE

### POUR UNE PARTIE À 4 JOUEURS

- ① Chaque joueur reçoit un plateau qu'il place devant lui.
- ② Mélangez les cartes découpage et placez-les face cachée sur la table.
- ③ Mélangez les tuiles gâteau (turquoise) et divisez-les en 4 piles de 16 tuiles face cachée. Elles seront utilisées lors de la première ronde.
- ④ Mélangez les cartes glaçage (rose) et divisez-les en 4 piles de 16 cartes face cachée. Elles seront utilisées lors de la deuxième ronde.
- ⑤ Placez les jetons saveur et les bougies sur la table.
- ⑥ Le joueur dont sa fête est la plus proche reçoit le jeton couteau.



## CONTENU



\*Les tuiles personnage sont utilisées pour des parties à 2 et 3 joueurs.

\*\*Assemblage requis: insérez la flamme sur la base de la bougie.



## MISE EN PLACE



Note: Prenez 1 feuillet de pointage et ayez un crayon pour noter le score.

Note: Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, lisez aussi les règles spéciales à la fin de ce livret de règles.



## COMMENT JOUER

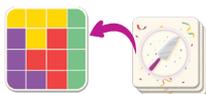
### Découper le gâteau

Retournez la première pile de 16 tuiles gâteau et disposez-les en une grille de 4 x 4 au centre de la table.

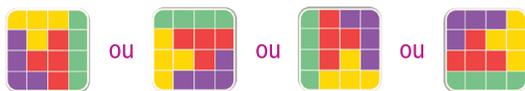
Voir l'exemple de Grille de gâteau.

Le joueur avec le jeton couteau :

- 1 Pige une carte découpage de la pile;



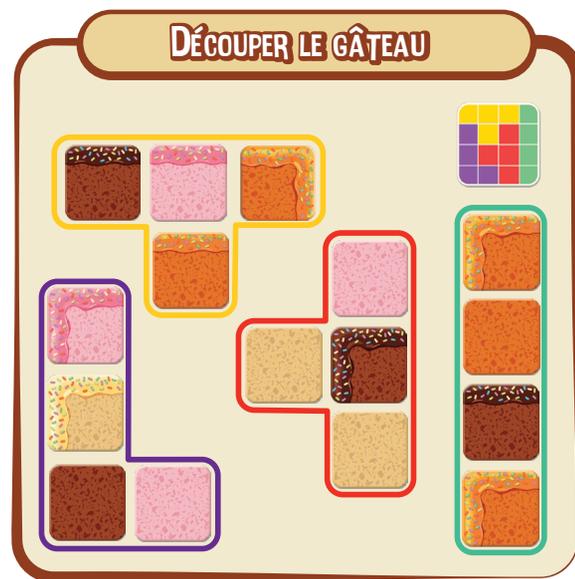
- 2 et décide de l'orientation de la découpe.



Ensuite, en utilisant les divisions indiquées sur la carte, le joueur divise la grille de 4 x 4 au centre de la table en 4 sections. Il sélectionne ensuite la meilleure section pour lui-même.

### Ronde 1: Faire son gâteau

- 1 Chaque joueur en sens horaire sélectionne une section de 4 tuiles et les place aux endroits désirés sur leur plateau. **Les tuiles n'ont pas besoin d'être connectées.**
- 2 Le joueur actif rend le jeton couteau au joueur à sa gauche, défausse la carte découpage et place de nouvelles tuiles gâteau au centre de la table.
- 3 La première ronde prend fin après 4 tours, lorsque les joueurs ont complété leur base de gâteau.



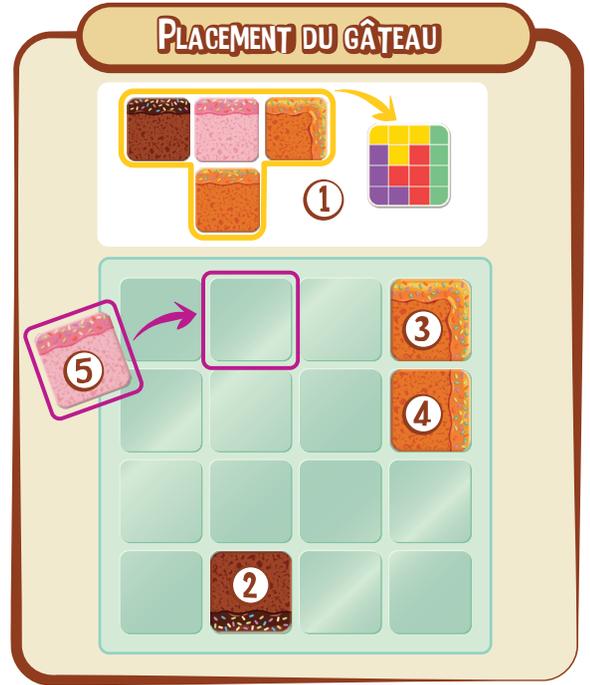
Exemple de découpage du gâteau: Le premier joueur sélectionne l'orientation dans laquelle la carte découpage sera placée. Il découpe le gâteau en suivant les sections de la carte découpage. Il choisit la première section, suivie par les autres joueurs en sens horaire.



### Exemple de placement du gâteau:

- ① Le joueur choisi la section en jaune et place les 4 tuiles reliées à la forme jaune sur son plateau.
- ② La tuile chocolat en bas avec les bonbons vers l'extérieur du plateau;
- ③ La tuile carotte dans le coin droit avec les bonbons des deux côtés vers l'extérieur du plateau;
- ④ Connectée à cette tuile, la seconde tuile carotte avec les bonbons vers l'extérieur du plateau;
- ⑤ Finalement, la tuile fraise dans le haut avec les bonbons vers l'extérieur du plateau.

Les tuiles peuvent être placées à n'importe quel endroit disponible sur le plateau.



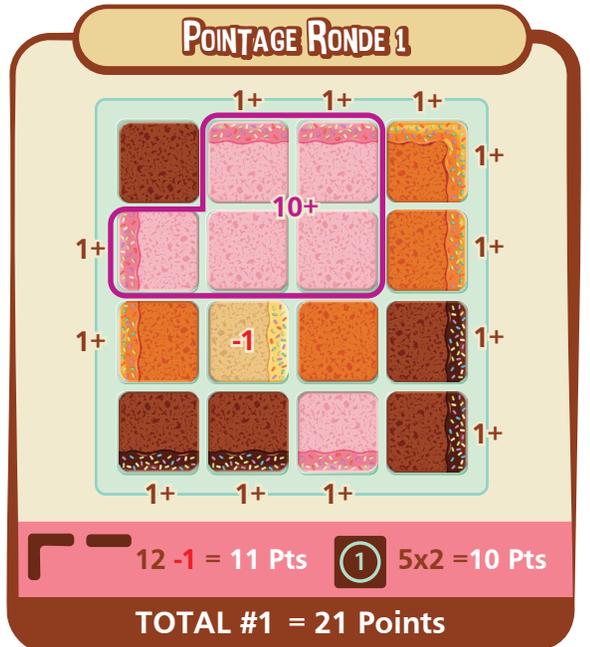
### Pointage ronde 1

Utilisez le feuillet de pointage pour noter les points:

- Les joueurs gagnent **1 point** par tuile. **Les coin avec des bonbons sur 2 côtés comptent pour 2 points.**
- Les joueurs perdent **1 point** pour chaque côté de bonbons à l'intérieur de leur gâteau.
- Les joueurs marquent des points selon la plus grande zone connectée orthogonalement de la même saveur. Le nombre total de tuiles est ensuite **multiplié par 2.**

Exemple de pointage de ronde 1: Le joueur marque 12 points pour les côtés de bonbons. Il perd 1 point pour 1 côté de bonbons à l'intérieur de son gâteau. Le joueur marque 10 points pour les 5 tuiles à saveur de fraise connectées (5x2). Le score total pour la ronde 1 est de 21 points.

Note: Il est important de conserver les tuiles de la ronde 1 sur le plateau pour la ronde 2.





## Ronde 2: Glacer son gâteau

Le joueur possédant le jeton couteau à la fin de la ronde 1 débute la ronde 2. Le jeu se poursuit en sens **anti-horaire**.

- ① Placez les cartes de glaçage dans une grille de 4x4. Le joueur avec le jeton couteau découpe le glaçage. **La division du glaçage se fait de la même façon que la division du gâteau.**
- ② Chaque joueur choisit une section de 4 cartes glaçage de la grille et les place sur leurs tuiles gâteau pour obtenir des points bonus. (se référer à la section Jetons saveur). **Les cartes n'ont pas besoin d'être connectées.**
- ③ Une fois que tous les joueurs ont placé leurs cartes glaçage, remplacer les cartes par 16 nouvelles en formant une grille de 4x4.
- ④ Passez le jeton couteau au joueur suivant en sens anti-horaire.
- ⑤ La ronde 2 se termine après 4 tours, quand les joueurs auront complété leur gâteau.



## Jetons saveur

Quand les joueurs déposent une carte glaçage sur une tuile gâteau de la même saveur, ils obtiennent un jeton de la saveur correspondante. Placez ce jeton saveur sur la carte en question.

- Chaque jeton saveur vaut **1 point**.
- Pour chaque ensemble de 4 saveurs (vanille, fraise, carotte, chocolat), les joueurs obtiennent une chandelle, qu'il peuvent placer à un endroit voulu sur leur gâteau. Chaque chandelle vaut **4 points**.

**Exemple de jeton saveur:** Le joueur choisit 4 cartes glaçage et les place sur ses tuiles gâteaux de saveurs correspondantes. Il obtient en retour 1 jeton saveur pour chaque combinaison, ce qu'il lui vaut également 1 chandelle, qu'il place à un endroit sur son plateau.





## Pointage ronde 2

Utilisez le feuillet de pointage pour noter les points:

- Les joueurs marquent **1 point** pour chaque carte glaçage avec des bonbons suivant le contour du gâteau. **Les coins valent pour 2 points.**
- Les joueurs perdent **1 point** pour chaque côté de bonbons à l'intérieur de leur gâteau.
- Les joueurs marquent des points selon la plus grande zone connectée orthogonalement de la même saveur. Le nombre total de cartes est ensuite **multiplié par 2.**
- Les joueurs marquent **1 point** pour chaque jeton saveur sur leur gâteau.
- Les joueurs marquent **4 points** pour chaque chandelle sur leur gâteau.

**Exemple:** Le joueur marque 14 points pour les côtés de bonbons autour de son gâteau. Il perd 2 points pour les 2 côtés de bonbons à l'intérieur de son gâteau. Il marque 8 points pour les 4 cartes fraise connectées (4x2). Il marque 6 points pour les 6 jetons saveur et 4 points pour la chandelle. Son score total pour la ronde 2 est de 30 points.

### POINTAGE RONDE 2

	1+	1+	1+	1+	
1+					1+
1+					1+
1+					1+

14 - 2 = 12 Pts

4x2 = 8 Pts

= 6 Pts

1x4 = 4 Pts

TOTAL #2 = 30 Points

## FIN DE LA PARTIE

Les joueurs additionnent le pointage des 2 rondes. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie gagne! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de chandelles gagne.



## PARTIE À 3 JOUEURS

Suivez les étapes pour une partie à 4 joueurs et donnez une tuile personnage à chaque joueur. Chaque personnage a une couleur distincte. Lors de la première découpe de chaque ronde, la carte découpe est orientée de façon aléatoire. Les joueurs reçoivent les tuiles de gâteau ou les cartes glaçage qui correspondent à la couleur de leur personnage. Défaussez les tuiles ou les cartes restantes à la fin de chaque tour. Après le premier tour de chaque ronde, le jeu continue normalement avec le joueur possédant le jeton couteau.

**Exemple:** lors de la première découpe de la ronde 1 (tuiles gâteau) et de la ronde 2 (cartes glaçage), la part de gâteau en jaune est défaussée. Les autres parts de gâteau sont distribuées aux joueurs en fonction de la couleur de leur personnage. Lors des tours suivant de la ronde 1 et 2, les joueurs peuvent sélectionner la section désirée, sans tenir compte de la couleur de leur personnage. La part restante à chaque tour est défaussée.

## PARTIE À 2 JOUEURS

Suivez les étapes pour une partie à 4 joueurs et prenez une seule tuile personnage aléatoirement. Placez la tuile personnage au centre de la table, près des cartes découpage. Lors de la ronde 1 et 2, the joueur actif choisit l'orientation de la carte de découpe, découpe le gâteau en parts selon les sections colorées et défausse la part correspondant à la couleur du personnage. Défaussez les cartes restantes à la fin de chaque tour.

**Exemple:** après avoir choisit l'orientation de la carte de découpe, le joueur actif défausse les tuiles (si pendant la ronde 1) ou les cartes (si pendant la ronde 2) correspondant au personnage rouge. La part non choisie à la fin de chaque tour est défaussée.

### DÉCOUPER LE GÂTEAU POUR 3



**Note:** Après le premier tour de chaque ronde, les joueurs peuvent sélectionner la part de gâteau ou de glaçage voulue, sans s'en tenir à la couleur correspondant à leur personnage.

### DÉCOUPER LE GÂTEAU POUR 2





## SOMMAIRE DE POINTAGE

### LIRE LES RÈGLES POUR LE POINTAGE DÉTAILLÉ

#### RONDE 1

- +1 point par morceau avec un contour de bonbons
- -1 point par côté avec des bonbons à l'intérieur du gâteau
- +2 points pour les coins avec des contours de bonbons
- x2 les points pour des tuiles gâteau connectées de la même saveur

#### RONDE 2

- +1 point par morceau avec un contour de bonbons
- -1 point par côté avec des bonbons à l'intérieur du gâteau
- +2 points pour les coins avec des contours de bonbons
- x2 les points pour les cartes glaçage connectées de la même saveur

#### BONUS

- +1 point par jeton saveur sur le gâteau
- +4 points par chandelle (pour un ensemble complet de jetons saveur)

## SCORE SHEET - FEUILLE DE POINTAGE

<b>TOTAL#1</b>				
<b>Ronde 1</b>				
<b>TOTAL#2</b>				
<b>Ronde 2</b>				
<b>FINAL</b>				

Morceaux avec un contour de bonbons

Gâteau connecté de la même saveur

Morceaux avec un contour de bonbons

Glaçage connecté de la même saveur

Jetons saveur sur le gâteau

Chandelles sur le gâteau