

¡TARTA A TOPE!

Una vez al año, los mejores pasteleros del país se reúnen para competir y crear la tarta más espectacular. ¡Únete y participa!

Azúcar, canela y buen ojo: no necesitas mucho más para triunfar en el Torneo de Tartas Top.

Capa por capa, construyes tu tarta hasta alcanzar alturas impresionantes.

Observa bien y elige las piezas de tarta de colores que mejor encajen.

Con una colocación inteligente ganarás cubitos de azúcar que podrás canjear por valiosos puntos de victoria.

¡Todos juegan siempre, y con cada ronda crece la emoción!

¿Quién logrará coronar su tarta por todo lo alto y superar a los demás?

Contenido y montaje del juego

Antes de la primera partida, separad cuidadosamente todas las piezas de las planchas perforadas.

A 102 cubitos de azúcar

(18 de cada color azul, rosa, verde, lila y naranja + 12 cubitos de azúcar dorados):

Coloca los de colores en el centro de la mesa y los dorados junto a la tabla de puntuación.

B 66 fichas de puntos

(22 de bronce, plata y oro cada una):

Mézclalas boca abajo y colócalas con los gorros de chef hacia arriba junto a los cubitos de azúcar.

C Dado:

Coloca el dado junto a las fichas de puntos.

D Tabla de puntuación:

Coloca la tabla de puntuación al borde del área de juego.

E Coronador de tartas:

Colócalo al borde. Solo lo necesitarás al final del juego.

Tomen cada uno:

F 1 tablero de juego:

Coloca el tablero de juego frente a ti.

G 1 pieza inicial (plato para tartas):

Colócalo a la izquierda de vuestro tablero de juego. Aseguraos de que haya suficiente espacio sobre vuestra pieza inicial.

En el plato para tartas iréis construyendo vuestra tarta en altura durante el juego.

Mirad la parte trasera de vuestra pieza inicial, tomad los tres cubitos de azúcar que aparecen y colocad uno en cada vaso azul de vuestro tablero de juego.

H Marcador de puntuación:

Mirad qué ingrediente para hornear aparece en la parte inferior izquierda de vuestra pieza inicial, tomad el marcador de puntuación correspondiente y colocadlo —con el lado que no muestra el 20— en la casilla de salida de la tabla de puntuación. Si es necesario, apilad varias fichas una sobre otra.

I 7 piezas de tarta:

Mezclad las 40 piezas de tarta boca abajo y repartid 7 piezas a cada jugador. Colocad dos piezas boca arriba sobre vuestro tablero de juego. Las 5 piezas restantes colocadlas como vuestro mazo personal boca abajo al lado.

J 1 ficha:

Elegid una ficha y colocadla frente a vosotros. Podéis decidir con qué lado de vuestra ficha queréis jugar. También puede pasar que dos jugadores elijan a la misma persona.

Objetivo del juego

A lo largo del juego, en cada ronda, colocaréis una pieza de tarta y poco a poco iréis construyendo una tarta de varios pisos sobre el plato para tartas. El objetivo es conectar las franjas de colores de las piezas de tarta de la manera más astuta posible.

¡Y allá vamos!

El juego consta de 7 rondas, todas con el mismo desarrollo. Cada ronda de juego consiste en las siguientes 3 acciones:

- 1 Elegir una pieza de tarta – todos al mismo tiempo
- 2 Colocar la pieza de tarta – por turno en el sentido de las agujas del reloj
- 3 Pasar la pieza de tarta y robar una nueva pieza – todos al mismo tiempo

1 Elegir una pieza de tarta – todos al mismo tiempo

Mirad las dos piezas de tarta que tenéis boca arriba y decidid cuál de las dos queréis colocar en vuestra tarta.

¡Atención! También podéis girar ambas piezas de tarta.

Una vez que hayáis elegido una pieza, marcadla con vuestra ficha. Después de eso, ya no será posible girar las piezas.

Es importante que dejéis las piezas de tarta sobre vuestro tablero de juego.

No podéis colocarlas para probar durante toda la partida.

2 Colocar la pieza de tarta – por turno en sentido de las agujas del reloj

El jugador que haya comido un trozo de tarta más recientemente empieza la primera y todas las siguientes rondas.

Cuando sea tu turno, toma la pieza de tarta que has elegido y colócala en tu tarta.

En la primera ronda, la pieza se coloca sobre la pieza inicial, y en las siguientes rondas siempre sobre la pieza superior de la tarta.

Al colocarla, asegúrate de que las marcas (palitos de regaliz) en el borde encajen perfectamente.

Ahora haz lo siguiente por turnos:

- a.) Comprueba qué franjas de color están conectadas y toma los cubitos de azúcar correspondientes.
- b.) Distribuye los cubitos de azúcar en tus vasos, vacía los vasos si es necesario y toma las fichas de puntos correspondientes.
- c.) Cuenta las estrellas de puntos de victoria si es necesario y mueve tu marcador de puntuación.

a.) Comprueba qué franjas de color en tu tarta están conectadas por la nueva pieza de tarta colocada y observa cuántos cubitos de azúcar aparecen en las franjas conectadas. Toma los cubitos de azúcar correspondientes del suministro y colócalos temporalmente junto a tu tablero de juego.

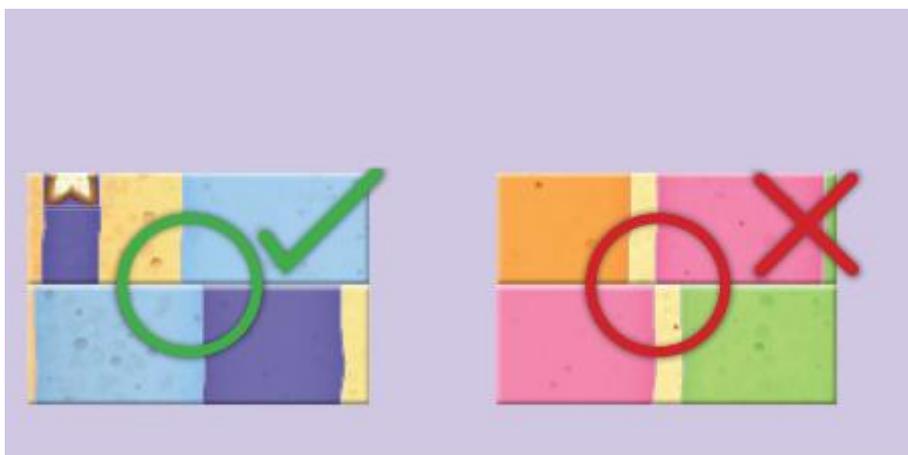
Nota: Las franjas de color son verde, lila, naranja, rosa y azul. Los espacios entre masas no se consideran franjas de color.

¿Cuándo se consideran conectadas las franjas de color?

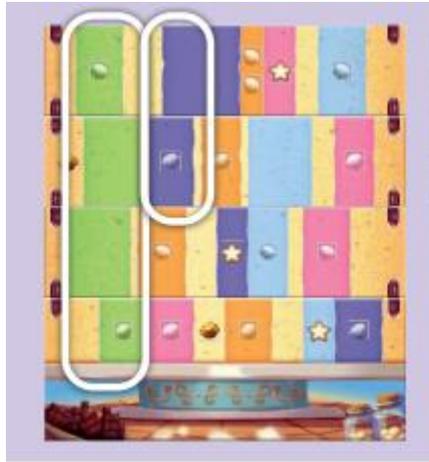
Se consideran conectadas las franjas de color cuando las franjas del mismo color en las piezas de tarta se superponen.

Incluso una pequeña superposición cuenta.

Sin embargo, si dos franjas de color solo se tocan en una esquina, no se consideran conectadas.



Las franjas de color pueden estar conectadas a través de varias piezas de tarta. Siempre puedes tomar todos los cubitos de azúcar de las franjas conectadas, no solo los que están en la pieza de tarta que acabas de colocar. Lo único importante es que la pieza de tarta recién colocada forme parte de la conexión de franjas de color.



b.) Después de tomar todos los cubitos de azúcar, distribúyelos en los vasos de tu tablero de juego. Si vacías algún vaso, toma las fichas de puntos que correspondan. Atención: Si recibes una ficha de puntos dorada, puedes tirar el dado adicionalmente y realizar la acción que salga.

- En los vasos azules del tablero de juego está indicado cuántos cubitos de azúcar debe haber en cada vaso antes de que esté lleno y pueda vaciarse. Nunca puede haber más cubitos de azúcar en un vaso azul de los que se indican.
- En cada vaso azul solo pueden estar cubitos de azúcar de colores diferentes.



- Si tienes más cubitos de azúcar para repartir de los que caben en los vasos azules, coloca los cubitos sobrantes en el vaso verde de intercambio.
- Solo puedes poner cubitos de azúcar en el vaso de intercambio cuando no haya espacio en los vasos azules porque el color correspondiente ya está en cada vaso.
- En el vaso de intercambio pueden estar tantos cubitos de azúcar de cualquier color como quieras.

Después de distribuir todos los cubitos de azúcar en los vasos, mira...

1 ...si algún vaso azul está lleno. Ahora debes vaciar ese vaso.

Devuelve todos los cubitos de azúcar al suministro. Mira qué ficha de puntos aparece bajo el vaso vaciado y toma una ficha correspondiente del centro.

Las fichas que ganes las coleccionas boca abajo junto a tu tablero de juego. Puedes mirar en cualquier momento cuántos puntos de victoria hay en el reverso de la ficha, pero no tienes que revelar esa información.



Si tomas una ficha de puntos dorada, tira el dado adicionalmente y realiza la acción que salga. →



Toma 1 o 2 cubitos de azúcar de cualquier color (excepto dorados) y colócalos en uno de tus vasos.



Toma 1 cubito de azúcar dorado y colócalo en uno de tus vasos.

Se considera un cubito de azúcar comodín (ver “Distribuir cubitos de azúcar”).



Avanza tu marcador de puntuación 1 o 2 estrellas en la tabla de puntuación.



Toma una ficha de puntos de bronce.

2...si hay 3 o más cubitos de azúcar en tu vaso verde de intercambio.

Si es así, debes devolver 3 cubitos de azúcar al suministro. A cambio, puedes tomar 1 cubito de azúcar de cualquier otro color (excepto dorado) del suministro y colocarlo en



uno de tus vasos azules.

El orden de los pasos 1 y 2 depende de ti. Sin embargo, ten en cuenta la regla de que primero debes distribuir todos los cubitos de azúcar recién obtenidos en los vasos antes de poder vaciar los vasos llenos.



Ejemplo 1: Lina recibe en su turno 2 cubitos de azúcar verdes y 1 lila, que distribuye en sus vasos.

Ejemplo 2: En el vaso pequeño ahora hay 3 cubitos de azúcar de colores diferentes.



Puede vaciar el vaso y recibe a cambio 1 ficha de puntos de bronce.



Ejemplo 2: Max recibe en su turno 1 cubito de azúcar verde. Como en los tres vasos azules ya hay un cubito verde en cada uno, debe colocar el cubito en el vaso de intercambio:



Los 3 cubitos de azúcar en el vaso de intercambio los cambia por 1 cubito de azúcar lila del suministro, que coloca directamente en el vaso azul del medio.:



Ahora puede vaciar el vaso azul del medio y recibe a cambio 1 ficha de puntos de plata:



C.) Cuenta, si corresponde, las estrellas de puntos de victoria en las áreas de colores conectadas y avanza tu marcador de puntuación en la tabla de puntuación tantas estrellas como corresponda.

Ejemplo:

Max recibe en su turno 1 cubito de azúcar verde.

Como en los tres vasos azules ya hay un cubito verde en cada uno, debe colocar el cubito en el vaso de intercambio.

Hay una estrella en la zona de color conectada que se ha formado cuando Benno colocó una pieza de tarta.

Puede avanzar su marcador de puntuación una casilla inmediatamente.



Pequeño consuelo:

Si en una ronda no recibes ni un cubito de azúcar ni una estrella de punto de victoria, puedes tomar un cubito de azúcar del color que elijas del suministro y colocarlo en tu vaso verde de intercambio.

3. Pasar piezas de tarta y robar nuevas – todos al mismo tiempo

Después de que todos hayáis colocado vuestra pieza de tarta por turnos, llega el siguiente paso simultáneo:

- Pasad vuestra pieza de tarta que aún está boca arriba a la persona a vuestra izquierda.
- Colocad la pieza que habéis recibido de nuevo sobre vuestro tablero de juego.
- Robad además la primera pieza de vuestro mazo de robo (boca abajo) y colocadla también arriba.

Ahora volvéis a tener **2 piezas de tarta visibles** sobre vuestro tablero. ¡Puede comenzar la siguiente ronda!

⊘ En la última ronda no podréis robar una nueva pieza de tarta, ya que vuestro mazo de robo se habrá agotado.

En esa ronda no tendréis opción: simplemente colocáis la última pieza, aunque **por supuesto podéis girarla como queráis**.

Fin del juego

El juego termina después de que todos hayan colocado su última (séptima) pieza de tarta.

Ahora sigue la evaluación, que consta de dos partes y también está representada en la



parte trasera del adorno de la tarta.

Repartir cubitos de azúcar dorados – todos por turno en sentido horario

Mira cuántos cubitos de azúcar dorados aparecen en tu tarta terminada

y toma del suministro en el centro de la mesa esa misma cantidad de cubitos dorados.

Ahora puedes distribuir los cubitos dorados libremente en tus vasos. Se consideran cubitos comodín.

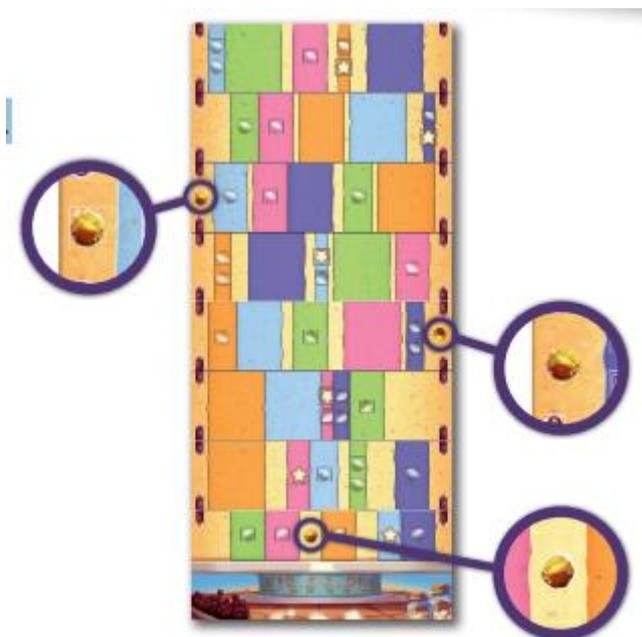
También puedes colocar varios cubitos dorados en un mismo vaso.

A diferencia de los otros cubitos de azúcar, no tienes que colocar los cubitos dorados sobrantes en el vaso de intercambio.

Puedes colocarlos directamente de nuevo en un vaso después de vaciarlo.

Si es el caso, recibe por los vasos llenos que aún puedas vaciar las fichas de puntos correspondientes.

Después, vuelve a colocar todos los cubitos dorados en el suministro, para que la siguiente persona los pueda usar.



2. Determinar los puntos de victoria – todos por turno en sentido horario

Después de que todos hayan recibido y colocado sus cubitos de azúcar dorados, se evalúan las fichas de puntos:

Primero, da la vuelta a todas tus fichas de puntos de bronce para mostrar el lado con los



puntos de victoria y suma tus puntos.

Por turnos en el sentido de las agujas del reloj, avanza tu marcador de puntuación en el tablero de puntuación según el total obtenido.

Después hacéis lo mismo primero con las fichas plateadas y luego con las doradas.

Si vuestro marcador de puntuación supera el campo de inicio (20 puntos), dadle la vuelta al marcador para mostrar el otro lado.

Quien tenga su marcador de puntuación más adelantado al final, ha superado todas las



tartas,

gana la partida y, como recompensa, puede coronar su propia tarta con el adorno de tarta (Torten-Topper).

También podéis acortar o alargar la partida si empezáis con 6 u 8 piezas de tarta en lugar de 7.