

CURCoke™

Academy

Spielanleitung



8+
Jahre

2-4
↑
↑

10
Min.


blue orange™
Hot Games Cool Planet



Erwan Morin
Simon Douchy

Willkommen!

Du möchtest der Cupcake Academy beitreten? Dann arbeite gemeinsam mit deinen Kollegen aus der Konditorei, um die Aufträge eures Ausbilders zu erfüllen.

Findet euch als Team zusammen und sprecht euch schnell ab. Wenn ihr es schafft, alle Aufträge in 7 Minuten zu erfüllen, habt ihr die Aufnahmeprüfung zur Cupcake Academy bestanden!

Ziel des Spiels

Versucht gemeinsam, die Cupcake-Förmchen passend zu eurer aktuellen Auftragskarte zu verteilen.

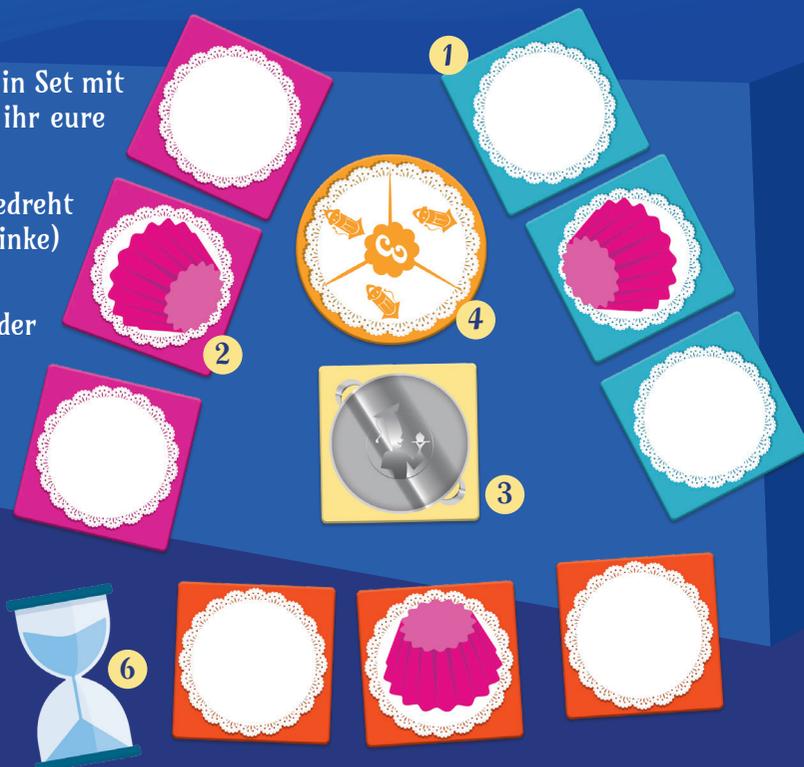
Bei jedem Auftrag müsst ihr eure Teller mit den Förmchen der richtigen Farbe füllen. Sprecht euch schnell ab und arbeitet als Team zusammen, um die Cupcake-Förmchen so zu verschieben, dass eure Auslage mit der Auftragskarte übereinstimmt. Versucht alle Aufträge zu erfüllen, bevor die Zeit abläuft!

Aufbau

- 1 Jeder nimmt sich ein Set mit 3 Tellern in derselben Farbe und ein Set mit 5 Cupcake-Förmchen in den verschiedenen Farben. Dann legt ihr eure Teller vor euch auf den Tisch.
- 2 Stellt eure 5 Cupcake-Förmchen ineinander und legt sie umgedreht auf eurem mittleren Teller ab, sodass nur das größte (pinke) Förmchen sichtbar ist.
- 3 Legt den gemeinsamen Teller in die Tischmitte, sodass ihn jeder gut erreichen kann.
- 4 Nehmt die Auftragskarten, die eurer Spieleranzahl entsprechen. Mischt sie und legt so viele von ihnen in einen verdeckten Stapel neben den gemeinsamen Teller, wie hier angegeben ist:
 - ◇ 14 blaue Karten bei 2 Spielern
 - ◇ 12 gelbe Karten bei 3 Spielern
 - ◇ 10 grüne Karten bei 4 Spielern
- 5 Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.
- 6 Stellt die Sanduhr auf den Tisch.

Spielmaterial

- ◆ 20 Cupcake-Förmchen
(4 Sets mit je 5 Förmchen in verschiedenen Größen und Farben)
- ◆ 12 Teller (4 Sets mit je 3 Tellern in den 4 verschiedenen Spielerfarben)
 - ◆ 1 gemeinsamer Teller
 - ◆ 60 Auftragskarten:
 - ◇ 20 blaue Karten für 2 Spieler
 - ◇ 20 gelbe Karten für 3 Spieler
 - ◇ 20 grüne Karten für 4 Spieler
 - ◆ 1 Checkliste für Erfolge
 - ◆ 1 Sanduhr (ca. 7 Minuten)



Spielablauf

Sobald alle bereit sind, dreht ihr die oberste Auftragskarte und die Sanduhr um. Legt diese Karte offen auf den Stapel und versucht dann den Auftrag zu erfüllen, indem ihr die Förmchen zwischen euren eigenen Tellern ODER zwischen euren eigenen Tellern und dem gemeinsamen Teller bewegt. Dabei spielt ihr alle gleichzeitig und sprecht euch währenddessen ab, um den Auftrag so schnell wie möglich abzuschließen. Der Auftrag ist erfüllt, sobald eure sichtbaren Cupcakes dieselben Farben wie die auf der Karte haben.

Wichtig:
Auf jedem Teller kann nur ein Förmchen-Stapel liegen.



Auftrag erfüllen

Jeder Abschnitt auf einer Auftragskarte stellt den Spielbereich eines Spielers dar. Ihr arbeitet immer nur in eurem eigenen Spielbereich, also legt die Karte so hin, dass klar ist, wem welcher Bereich gehört.

Ein Auftrag ist erfüllt, wenn:

- ◆ Jeder Spieler ausschließlich die richtigen Farben auf seinen Tellern liegen hat, wie auf der Auftragskarte abgebildet. (Manche Teller können leer sein). Die Position der Förmchen spielt keine Rolle.
- ◆ UND keine Förmchen auf dem gemeinsamen Teller liegen.

Wenn ihr einen Auftrag erfüllt habt, legt ihr die Karte beiseite. Lasst die Förmchen so wie sie sind auf den Tellern liegen. Dreht die nächste Auftragskarte um und legt sie so hin, dass klar ist, wer für welchen Bereich zuständig ist. Versucht eure Förmchen wieder so zu verteilen, dass sie mit dem neuen Auftrag übereinstimmen. Beachtet dabei die Regeln für das Bewegen von Förmchen.

Regeln für das Bewegen von Förmchen:

Ihr dürft während des gesamten Spiels nur eine Hand verwenden. Es darf immer nur ein Förmchen pro Teller sichtbar sein (auch auf dem gemeinsamen Teller).



Ein Förmchen nehmen

- ◆ Du darfst eines der sichtbaren Förmchen von einem deiner 3 Teller oder das sichtbare Förmchen vom gemeinsamen Teller nehmen.
- ◆ Du darfst immer nur 1 Förmchen gleichzeitig nehmen.
- ◆ Du darfst kein Förmchen vom Teller eines Mitspielers nehmen.

Ein Förmchen ablegen

- ◆ Du darfst ein Förmchen auf einem deiner 3 Teller oder auf dem gemeinsamen Teller ablegen.
- ◆ Du darfst ein Förmchen auf einem kleineren Förmchen ablegen, um es abzudecken.
- ◆ Du darfst kein Förmchen auf einem gleich großen oder größeren Förmchen ablegen.
- ◆ Du darfst kein Förmchen auf dem Teller eines Mitspielers ablegen.

Wichtig: Du darfst die Förmchen nur zwischen deinen Tellern oder dem gemeinsamen Teller bewegen. Falls du ein Förmchen vom Teller eines Mitspielers brauchst, musst du warten, bis er es auf dem gemeinsamen Teller abgelegt hat.

Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- ◆ Falls ihr alle Auftragskarten erfüllen könnt, bevor die Sanduhr abläuft, habt ihr gewonnen. Herzlichen Glückwunsch, ihr seid nun frisch gebackene Lehrlinge der Cupcake Academy!
- ◆ Falls ihr nicht alle Auftragskarten erfüllen könnt, bevor die 7 Minuten der Sanduhr ablaufen, habt ihr verloren. Gebt eure Träume nicht auf, ihr könnt es jederzeit noch mal versuchen!



Varianten

Erfahrene Konditoren

In dieser Variante spielt die Anordnung der sichtbaren Förmchen eine Rolle.

Das heißt, dass ihr auf die Farben der Förmchen UND ihre Position auf euren Tellern achten müsst.



Macht mit eurer Cupcake-Ausbildung weiter!

Ihr habt es in die Cupcake Academy geschafft, doch eure Ausbildung fängt gerade erst an! Als Lehrlinge werden eure Fähigkeiten richtig auf die Probe gestellt.

Schaut euch die Checkliste für Erfolge an, um euren Fortschritt als Konditoren festzuhalten. Ergattert so viele Erfolge wie ihr könnt – von der Bronzemedaille bis hin zur Auszeichnung für erstklassige Konditoren. Dafür müsst ihr die angegebene Anzahl an Aufträgen innerhalb der Zeit erfüllen.

Zusätzlich zu den Medaillen könnt ihr noch zwei weitere Erfolge ergattern:

- ◆ Erfüllt eure Aufträge mit eurer schwächeren bzw. anderen Hand.
- ◆ Erfüllt eure Aufträge, ohne zu sprechen.



© 2020 Blue Orange Edition. CupcakeAcademy und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlicht und vertrieben unter Lizenz von Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

