TOPP DIE TORTE!

Einmal im Jahr kommen die besten Tortenbäcker des Landes zusammen, um gegeneinander anzutreten und die schönste Torte zu backen. Seid dabei und macht mit!

Zucker, Zimt und Augenmaß – Viel mehr braucht ihr nicht, um beim Torten-Toppen-Turnier zu bestehen. Schicht für Schicht baut ihr eure Torte in beeindruckende Höhen. Schaut genau, und wählt die farbigen Tortenteile passend aus. Für cleveres Anlegen gewinnt ihr Zuckerwürfel, die ihr gegen wertvolle Siegpunkte eintauschen könnt. Alle sind immer dabei, und Runde um Runde steigt die Spannung.

Wer toppt mit seiner Torte am Ende die anderen?

Du willst gleich loslegen? Dann schau dir das Gameplay Video an:

GAMEPLAY VIDEO

Spielinhalte und Aufbau

Ⓐ 102 Zuckerwürfel
(je 18 in den Farben Blau, Pink, Grün, Lila und Orange + 12 goldene Zuckerwürfel): Legt die bunten in die Mitte des Tisches und die goldenen neben die Wertungstafel.

Ⓑ 66 Punktechips
(je 22x Bronze, Silber und Gold): Mischt sie verdeckt und legt sie mit den Kochmützen nach oben neben die Zuckerwürfel.

Ⓒ Würfel:
Legt den Würfel neben den Punktechips bereit.

Ⓓ Wertungstafel:
Legt die Wertungstafel an den Rand der Spielfläche.

Ⓔ Torten-Topper:
Legt ihn am Rande bereit. Ihr braucht ihn erst am Ende des Spiels.



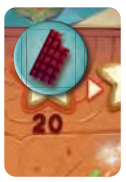
Abbildung zeigt einen Spielaufbau für 2 Personen.

Nehmt euch alle jeweils:

Ⓕ 1 Spielbrett:
Legt das Spielbrett vor euch.

Ⓖ 1 Startteil (Tortenteller):
Legt es links neben euer Spielbrett. Achtet darauf, dass über eurem Startteil genug Platz ist. Auf dem Tortenteller baut ihr im Spiel eure Torte in die Höhe. Schaut auf die Rückseite eures Starteils, nehmt euch die drei abgebildeten Zuckerwürfel und legt je einen in jedes blaue Glas auf eurem Spielbrett.

Ⓗ Wertungsmarker:
Schaut, welche Backzutat links unten auf eurem Startteil abgebildet ist, nehmt den entsprechenden Wertungsmarker und legt ihn - mit der Seite, die keine 20 zeigt - auf das Startfeld der Wertungstafel. Legt mehrere Chips gegebenenfalls auch übereinander.



Ⓘ 7 Tortenteile:
Mischt die 40 Tortenteile verdeckt und verteilt an alle je 7 Teile. Zwei Teile legt ihr offen über euer Spielbrett. Die restlichen 5 Teile legt ihr als euren eigenen verdeckten Nachziehstapel daneben.

Ⓙ 1 Spielfigur:
Sucht euch eine Figur aus und legt sie vor euch. Ihr könnt euch entscheiden, mit welcher Seite eurer Spielfigur ihr spielen möchtet. Es können sich auch zwei von euch für die gleiche Person entscheiden.



Spielziel

Im Laufe des Spiels legt ihr pro Runde immer ein Tortenteil an und baut so nach und nach auf dem Tortenteller eine mehrstöckige Torte. Dabei geht es darum, die Farbstreifen der Tortenteile möglichst geschickt zu verbinden.

Und los geht's

Das Spiel geht über **7 Runden**, die alle gleich verlaufen. Eine Spielrunde besteht aus folgenden **3 Aktionen**:

1. **Ein Tortenteil auswählen – alle gleichzeitig**
2. **Tortenteil anlegen – nacheinander im Uhrzeigersinn**
3. **Tortenteil weitergeben und ein Tortenteil nachziehen – alle gleichzeitig**

1. Tortenteil auswählen – alle gleichzeitig



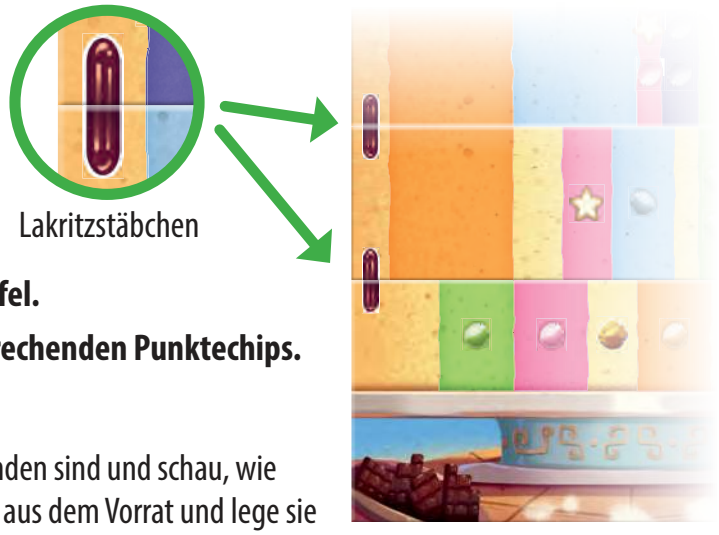
Schaut euch eure beiden offen liegenden Tortenteile an und entscheidet euch, welches der beiden ihr an eure Torte anlegen möchtet. **Achtung: Ihr dürft beide Tortenteile auch drehen!** Sobald ihr euch für ein Teil entschieden habt, markiert ihr es mit eurer Spielfigur. Danach ist ein Drehen der Teile nicht mehr möglich.

Wichtig ist, dass ihr die Tortenteile oberhalb eures Spielbretts liegen lasst.
Ihr dürft sie während des gesamten Spiels nicht zum Ausprobieren anlegen.

2. Tortenteil anlegen – nacheinander im Uhrzeigersinn

Wer zuletzt ein Stück Torte gegessen hat, beginnt die erste und auch alle folgenden Runden.

Bist du an der Reihe, nimm dein ausgewähltes Tortenteil und setze es auf deine Torte. In der ersten Runde wird auf das Startteil aufgesetzt, in den folgenden Runden immer auf das jeweils oberste Teil der Torte.



Achte beim Anlegen darauf, dass die Markierungen (Lakritzstäbchen) am Rand bündig aneinander passen.

Nun machst du nacheinander Folgendes:

a.) Kontrolliere, welche Farbstreifen verbunden sind, und nimm dir die entsprechenden Zuckerwürfel.

b.) Verteile die Zuckerwürfel auf deine Gläser, leere gegebenenfalls Gläser und nimm dir die entsprechenden Punktechips.

c.) Zähle gegebenenfalls die Siegpunktsterne und bewege deinen Wertungsmarker.

a.) Kontrolliere, welche Farbstreifen auf deiner Torte **durch das neu angelegte Tortenteil** miteinander verbunden sind und schau, wie viele Zuckerwürfel in den verbundenen Streifen abgebildet sind. Nimm dir die entsprechenden Zuckerwürfel aus dem Vorrat und lege sie vorerst neben dein Spielbrett. **Hinweis:** Die Farbstreifen sind grün, lila, orange, rosa und blau. Die teigfarbenen Zwischenräume gelten nicht als Farbstreifen.

Wann sind Farbstreifen miteinander verbunden?
Als verbunden gelten Farbstreifen, wenn sich **gleichfarbige** Streifen auf den Tortenteilen überlappen. Auch eine nur kleine Überlappung zählt. Berühren sich zwei Farbstreifen jedoch nur Ecke an Ecke, gelten sie nicht als verbunden.

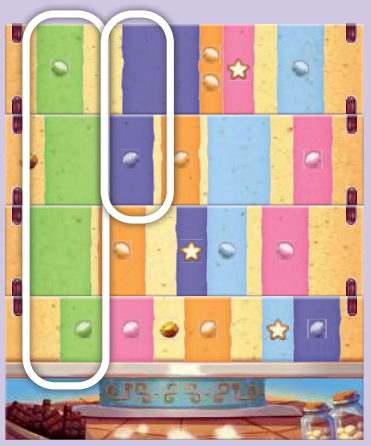


Zwei verbundene blaue Farbstreifen



Ecke auf Ecke: nicht verbundene rosa Farbstreifen

Farbstreifen können auch über mehrere Tortenteile hinweg verbunden sein.
Du darfst dir immer alle Zuckerwürfel der verbundenen Farbstreifen nehmen, nicht nur die auf dem gerade angelegten Tortenteil. Wichtig ist nur, dass das gerade angelegte Tortenteil zur Farbstreifenverbindung gehört.



Beispiel: Durch das angelegte Tortenteil hat Lena sowohl grüne als auch lila Farbstreifen verbunden. Sie erhält 2 grüne und 1 lila Zuckerwürfel.



b.) Nachdem du dir alle Zuckerwürfel genommen hast, verteile sie auf die Gläser auf deinem Spielbrett. Nimm dir gegebenenfalls die Punktechips, die du durch das Leeren der Gläser erhältst. **Achtung:** Wenn du einen goldenen Punktechip erhältst, darfst du zusätzlich würfeln und die gewürfelte Aktion ausführen.

- In den blauen Gläsern auf dem Spielbrett ist abgebildet, wie viele Zuckerwürfel in jedem Glas liegen müssen, bevor es voll ist und geleert werden kann. Es dürfen nie mehr Zuckerwürfel in einem blauen Glas liegen als abgebildet.
- In jedem blauen Glas dürfen nur Zuckerwürfel **unterschiedlicher Farbe liegen.**



- Wenn du mehr Zuckerwürfel zu verteilen hast, als in den blauen Gläsern Platz haben, legst du die überzähligen Zuckerwürfel in das grüne Tauschglas
- Hier darfst du erst Zuckerwürfel hineinlegen, wenn sie in den blauen Gläsern keinen Platz mehr finden, weil die entsprechende Farbe bereits in jedem Glas liegt.
- Im Tauschglas können beliebig viele Zuckerwürfel beliebiger Farben liegen.

Nachdem du alle Zuckerwürfel auf die Gläser verteilt hast, schaust du…

1. **…ob ein blaues Glas voll ist.** Dieses Glas musst du nun leeren. Lege alle Zuckerwürfel zurück in den Vorrat. Schaue, welcher Punktechip unter dem geleerten Glas abgebildet ist, und nimm dir einen entsprechenden Chip aus der Mitte. Die gewonnen Chips sammelst du verdeckt neben deinem Spielbrett. Du darfst dir jederzeit ansehen, wie viele Siegpunkte auf der Rückseite des Chips zu sehen sind, musst es aber nicht verraten.



Darfst du dir einen goldenen Punktechip nehmen, würfle zusätzlich mit dem Würfel und führe die gewürfelte Aktion aus.



Nimm dir 1 bzw. 2 beliebige farbene Zuckerwürfel (keine goldenen) und lege sie in eins deiner Gläser.

Nimm dir 1 goldenen Zuckerwürfel und lege ihn in eins deiner Gläser. Er gilt als Joker-Zuckerwürfel (siehe „Zuckerwürfel verteilen“ S.4).

Setze deinen Wertungsmarker 1 bzw. 2 Sterne auf der Wertungstafel voran.

Nimm dir einen bronzenen Punktechip.

2. **…ob 3 oder mehr Zuckerwürfel in deinem grünen Tauschglas liegen.** Wenn ja, **musst** du 3 Zuckerwürfel zurück in den Vorrat legen. Dafür darfst du dir **1 beliebigen anderen Zuckerwürfel** (keinen goldenen) aus dem Vorrat nehmen und in eins deiner blauen Gläser legen.



Die Reihenfolge von 1. und 2. ist dir überlassen. Beachte jedoch die Regel, dass du zuerst alle neu erhaltenen Zuckerwürfel auf die Gläser verteilen musst, bevor du volle Gläser leeren kannst.

Beispiel 1:

Lina erhält in ihrem Zug 2 grüne und 1 lila Zuckerwürfel, die Sie auf ihre Gläser verteilt.





In dem kleinen Glas liegen jetzt 3 Zuckerwürfel unterschiedlicher Farbe.



Sie kann das Glas leeren und erhält dafür 1 bronzenen Punktechip.



Beispiel 2:

Max erhält in seinem Zug 1 grünen Zuckerwürfel. Da in allen drei blauen Gläsern schon jeweils ein grüner Zuckerwürfel liegt, muss er den Zuckerwürfel in das Tauschglas legen.



Die 3 Zuckerwürfel im Tauschglas tauscht er gegen 1 lila Zuckerwürfel aus dem Vorrat, den er direkt in das mittlere blaue Glas legt.



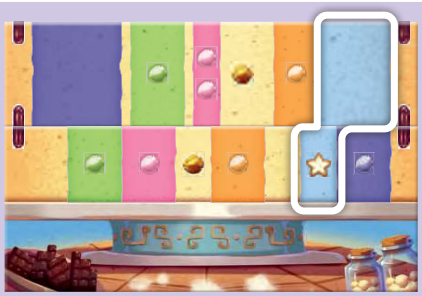
Das mittlere blaue Glas darf er jetzt leeren und erhält dafür 1 silbernen Punktechip.



c.) Zähle gegebenenfalls die Siegpunktsterne in den verbundenen Farbflächen und setze deinen Wertungsmarker auf der Wertungstafel entsprechend viele Sterne vorwärts.

Beispiel:

Ein Stern liegt in der verbundenen Farbfläche, die enstanden ist, als Benno ein Tortenteil angelegt hat. Er darf seinen Wertungsmarker direkt ein Feld vorsetzten.





3. Tortenteile weitergeben und nachziehen – alle gleichzeitig

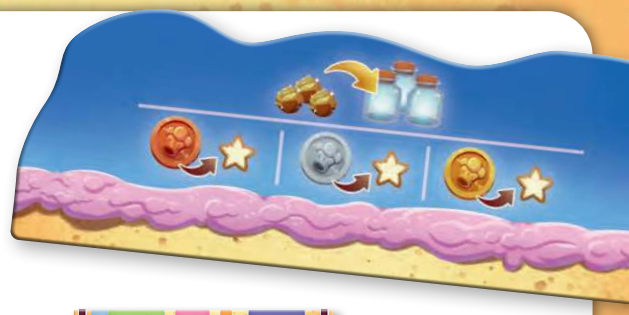
Nachdem ihr alle nacheinander euer Tortenteil angelegt habt, seid ihr wieder gleichzeitig gefragt:

- **Gebt euer noch verbliebenes, offen liegendes Tortenteil an die Person links neben euch weiter.**
- **Legt das Teil, das ihr erhalten habt, wieder oberhalb eures Spielbretts ab.**
- **Zieht zusätzlich das oberste Tortenteil eueres verdeckten Nachziehstapels und legt es dazu.**

Jetzt habt ihr wieder 2 Tortenteile offen oberhalb eures Spielbretts liegen. Die nächste Runde kann beginnen! Lediglich in der letzten Runde könnt ihr kein weiteres Tortenteil mehr nachziehen, weil euer Nachziehstapel aufgebraucht ist. In dieser Runde habt ihr keine Auswahl mehr und legt das letzte Tortenteil an, das ihr aber natürlich weiterhin drehen dürft, wie ihr möchtet.



Spielende

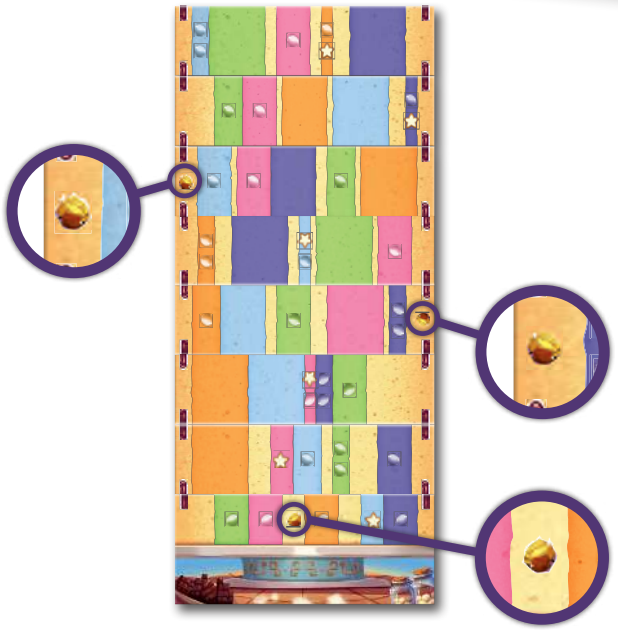


Das Spiel endet, nachdem alle ihr letztes (siebtes) Tortenteil angelegt haben.
Jetzt kommt es zur Auswertung, die aus zwei Teilen besteht und auf der Rückseite des Torten-Toppers noch mal dargestellt ist.

1. Goldene Zuckerwürfel verteilen – alle nacheinander im Uhrzeigersinn



Schaue, wie viele goldene Zuckerwürfel auf deiner fertigen Torte abgebildet sind, und nimm dir entsprechend viele goldene Zuckerwürfel aus dem Vorrat in der Tischmitte.



Die goldenen Zuckerwürfel darfst du jetzt beliebig auf deine Gläser verteilen. Sie gelten als Joker-Zuckerwürfel.
Du darfst auch mehrere goldene Zuckerwürfel in ein Glas legen.
Anders als bei den anderen Zuckerwürfeln musst du überschüssige goldene Zuckerwürfel nicht in das Tauschglas legen. Du kannst sie nach dem Leeren eines Glases direkt wieder in dieses hineinlegen.

Gegebenenfalls erhältst du dann für volle Gläser, die du noch leeren kannst, die entsprechenden Punktechips.

Lege dann alle goldenen Zuckerwürfel wieder in den Vorrat zurück, damit die nächste Person sie verwenden kann.

2. Siegpunkte ermitteln– alle nacheinander im Uhrzeigersinn



Nachdem alle ihre goldenen Zuckerwürfel erhalten und eingesetzt haben, folgt die **Auswertung der Punktechips:** Dreht zuerst alle eure **bronzenen** Punktechips auf die Seite mit den Siegpunkten und zählt eure Punkte zusammen. Reihum im Uhrzeigersinn setzt ihr nacheinander eure Wertungsmarker dann entsprechend auf der Wertungstafel voran.

Danach macht ihr das gleiche erst mit den **silbernen** und dann mit den **goldenen** Chips.

Überschreitet ihr mit eurem Wertungsmarker das Startfeld (20 Punkte), dreht den Marker auf die andere Seite.



Wessen Wertungsmarker am Ende am weitesten vorne liegt, hat alle Torten getoppt, gewinnt das Spiel und darf als Belohnung die eigene Torte mit dem Torten-Topper krönen.







Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr.: 40659
Spielautor: Wolfgang Warsch
Illustration: Michel Verdu
Grafik: Fiore GmbH
Redaktion: Meike Wilken

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele
Änderungen vorbehalten