

Contents

- 1 5 double-sided playing boards
- 2 1 double-sided scoreboard
- 3 5 pens
- 4 55 number chips (11 in each color)
- 5 2 dice



First game setup:

- Each take 1 playing board, 1 pen and the 11 number chips in your chosen color.
- Place your playing board in front of you with the **blue side** facing up.
- Shuffle your number chips facedown without looking at them and place them randomly on the 11 spaces on your playing board marked with two white dots in the upper right corner. Now turn your number chips over.
- Place the scoreboard in the middle of the table with the **blue side** facing up.
- Put the dice nearby.



Standard game setup:

- Each take 1 playing board, 1 pen and the 11 number chips in your chosen color.
- Decide whether you want to use the **blue side** or the **yellow side** of your playing board and place it in front of you.
- Lay your number chips out on your playing board as desired. Only put one chip on each space. (You can ignore the white dots on the blue side of the playing board.)
- Place the scoreboard in the middle of the table with the same side as your playing boards facing up (**blue** or **yellow**).
- Put the dice nearby.



Sample setup for your first game

Gameplay

Cookie Party is based on the traditional Dots and Boxes game.

The goal is to place walls around the spaces on your playing board. Where you can place walls depends on where the number chips are on your playing board and which numbers are rolled. Whoever manages to completely enclose a space in four walls can mark it with a cross. When you've complete a task on the scoreboard, you can claim points. Whoever has the most points wins.

How to play

Start each round by rolling the dice. The numbers rolled apply to all players. Once you've rolled the dice, take your turns at the same time and draw walls on your playing board. There are a few existing walls on the boards to get you started. You can then move a number chip and/or earn points if you complete a task.

Proceed as follows in each round:

1. Roll the dice and draw walls

Any player can roll the two dice and call out the sum of the roll (2 to 12). Find the space on your playing board with the corresponding number chip. The lines on the chip indicate how many walls you can now draw adjacent to this space.

example: You can draw only one wall when you roll a 6, but you can draw three when you roll an 11, which is statistically rarer.



If you cannot draw the full number of walls (as there are already adjacent walls), any leftover walls are forfeited. To make up for this, you can cross out exactly one bar below the drink on your playing board, regardless of how many walls you had to forfeit.



Once you've cross out all bars under the drink, you can immediately draw one wall anywhere on your playing board. Then wipe the bars clean so that you can cross them out again.

Completely enclosed spaces

If you draw a fourth and final wall around a space, this space is considered “completely enclosed”.

Cross the space out to indicate this.

Is there a number chip on this space?

If so, take it before you cross the space out and place it on another free space on your playing board (without a number chip or cross).



You might manage to enclose several spaces at once with one roll of the dice.

If you do, cross out all of the spaces and move the affected number chips in any order.

2. Move number chip (optional)

You can move exactly one number chip in each round, regardless of whether you already moved chips by crossing out spaces. If you want to do this, take any number chip on your playing board and move it to another free space (without a number chip or cross).

You can move the chip whose number was rolled in this round or any other chip.

3. Add up your points (if you completed a task)

The scoreboard shows which tasks you must complete over the course of the game:



Cross out all three of the cookies of the type shown



Cross out any six of the ten cookies on a red background



Cross out one entire column **OR row on your playing board**

Once you've rolled the dice, drawn walls, crossed out spaces and moved number chips, check whether you've completed any of these tasks.

If so, choose any one of your number chips for each completed task (it doesn't have to be the one that you last crossed out!) and place it on the scoreboard.

This chip is no longer available to you for the rest of the game.

If you complete a task before anyone else, you receive six points. Place your number chip on the space with the “6” below the completed task on the scoreboard.

This space is now occupied.

The next person who completes this task in a later round only receives four points. They place their number chip on the space with the “4” . All other players can then still earn three points each.

When they complete the task, their number chips are all placed on the larger space with the “3” – several players can occupy this space at any one time.

Note:

- If several players complete the same task in the same round, stack your number chips on top of each other on the first free space and all receive the full points.
- Each player can only complete a task once, not multiple times.

Cross off your victory points on the scoreboard at the top of your playing board.



The more tasks you complete, the fewer number chips there are on your playing board. Whenever a number is rolled that you no longer have, cross out one bar below the drink on your playing board to make up for this.



Remember: Whenever you've crossed out all three bars, you can immediately draw one wall anywhere on your playing board. Then wipe the bars clean again.



The next round

The round ends as soon as you've completed all of the steps described above (drawing walls, crossing out spaces, moving number chips, adding up your score).

Start the next round by rolling the two dice again.

Calculate the sum, find the corresponding number chip again, draw walls, etc.

Continue playing rounds until someone has collected the number of points needed to end the game.

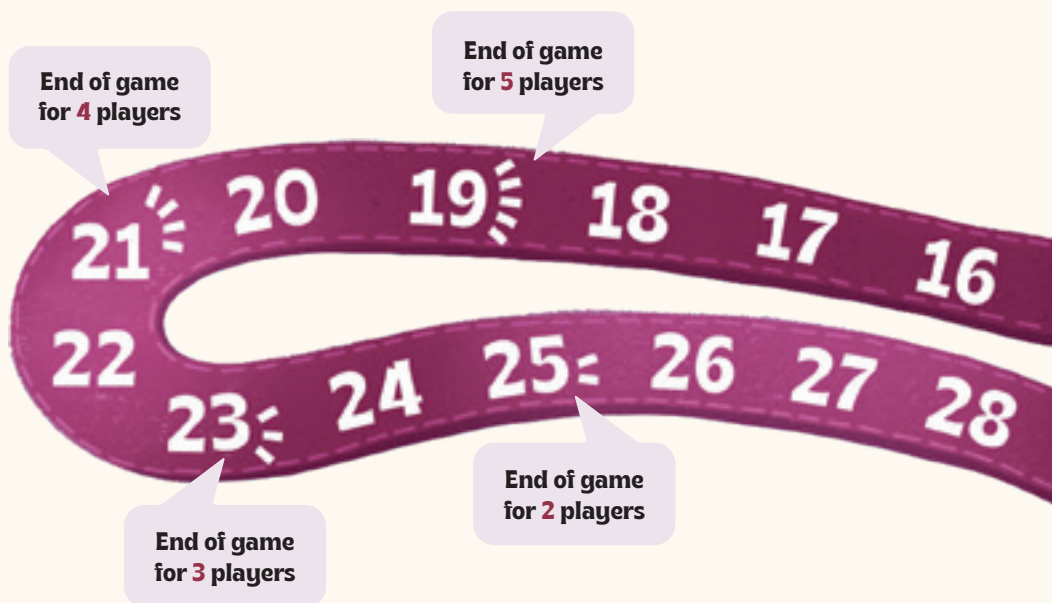


End of the game

The game ends when a player has earned as many points as you need for your number of players by the end of a round. This person is the winner!

If several of you have earned the necessary points in the same round, then whoever has the most points overall wins.

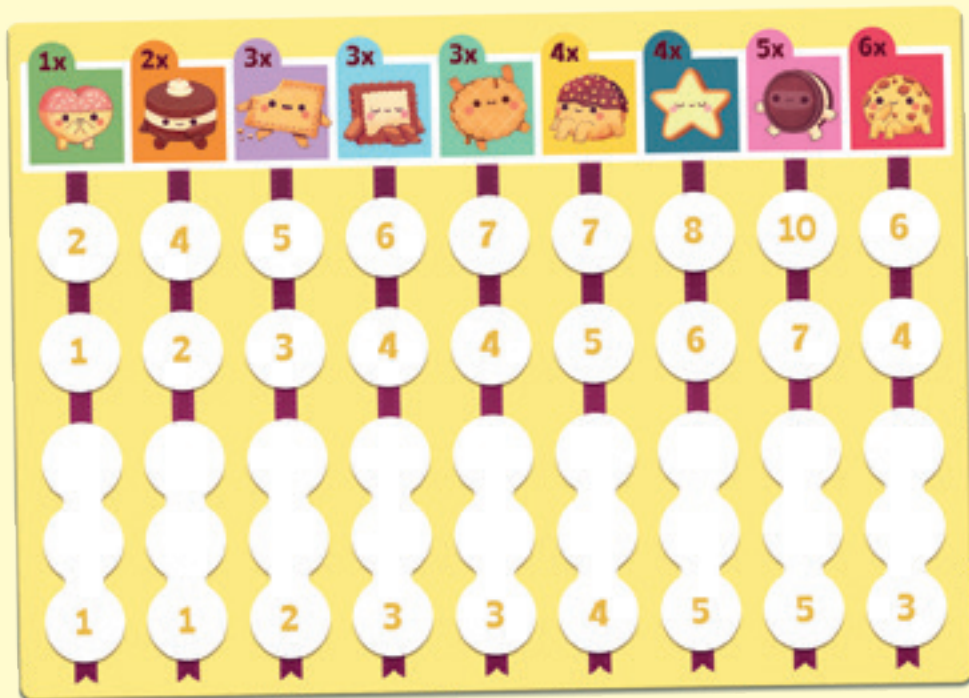
If there's still a tie, all of the tied players win together.



Yellow side for even more variety

On the **yellow** side of the playing boards, the number of each type of cookie varies. To earn points, you need to cross out all of the cookies of one type (with the exception of the cookies on a red background).

You receive different amounts of points depending on the number required. Similar to the blue side of the playing board, the first person to complete a task occupies the space with the most points below that task, and so on.



Note:

- There is no task to cross out an entire column or row. Instead, there is an additional type of cookie.
- The task of crossing out six of the cookies on a red background is the same as on the blue side of the playing board.

Illustration: Ellie vs. Bear

Design: JADE creative studio | Lena Bantlin

Art Direction: Julia Simon

Author: Ralf zur Linde

Editor: Daniel Greiner



Inhalt

- ① 5 doppelseitige Spielpläne
- ② 1 doppelseitige Wertungstafel
- ③ 5 Stifte
- ④ 55 Zahlenchips (je 11 pro Farbe)
- ⑤ 2 Würfel



Aufbau

Zum Einstieg:

- **Jede Person erhält** 1 Spielplan, 1 Stift und die 11 Zahlenchips einer Farbe.
- Legt euren **Spielplan** mit der **blauen Seite** nach oben vor euch aus.
- Mischt eure Zahlenchips verdeckt und platziert sie zufällig auf den 11 Feldern eures Spielplans, die mit zwei weißen Tupfen oben rechts gekennzeichnet sind. Anschließend deckt ihr die Chips auf.
- Legt die **Wertungstafel** mit der **blauen Seite** nach oben in die Tischmitte.
- Legt die Würfel griffbereit.



In regulären Partien:

- **Jede Person erhält** 1 Spielplan, 1 Stift und die 11 Zahlenchips einer Farbe.
- Wählt aus, ob ihr alle mit der **blauen Seite** oder der **gelben Seite** spielen wollt und legt euren **Spielplan** entsprechend vor euch.
- Platziert eure **Zahlenchips** ganz nach Belieben auf eurem Spielplan. Auf jedem Feld darf nur 1 Chip liegen. (Die weißen Tupfen auf der blauen Planseite spielen keine Rolle.)
- Legt die **Wertungstafel** mit der Seite nach oben aus, die euren Spielplänen entspricht (**blau** oder **gelb**).
- Legt die Würfel griffbereit.



Aufbau-Beispiel für die erste Partie

Spielidee

Das Spiel basiert auf seinem traditionellen Vorgänger namens "Käsekästchen".

Es geht darum, die Felder eures Spielplans mit Wänden einzufassen.

Welche Wände eingezeichnet werden dürfen, hängt davon ab, wo sich die Zahlenchips auf eurem Plan befinden und welche Zahlen gewürfelt werden. Wem es gelingt, ein Feld komplett mit vier Wänden einzufassen, darf das entsprechende Feld ankreuzen. Wer auf diese Weise nach und nach die wertvollsten Felder ankreuzt, gewinnt das Spiel.

Ablauf

Jede Spielrunde beginnt mit einem Würfelwurf, dessen Ergebnis für euch alle gilt.

Nach dem Würfeln seid ihr alle gleichzeitig am Zug und zeichnet auf eurem eigenen Plan Wände ein. Ein paar Wände sind bereits zu Beginn aufgedruckt. Im Anschluss könnt ihr einen Zahlenchip bewegen und/oder werten, falls ihr eine Aufgabe erfüllt.

Geht dabei in jeder Runde wie folgt vor:

1. Würfeln und Wände einzeichnen

Eine beliebige Person wirft die beiden Würfel und nennt das summierte Ergebnis (2 bis 12).

Sucht auf eurem Spielplan das Feld mit dem entsprechenden Zahlenchip. Die Linien auf dem Chip zeigen, wie viele Wände ihr nun **angrenzend** an dieses Feld einzeichnen dürft.



Bei der häufigen 6 dürft ihr zum Beispiel nur eine Wand einzeichnen, bei einer statistisch seltener gewürfelten 11 hingegen ganze drei Wände.

Falls ihr nicht die volle Anzahl an Wänden einzeichnen könnt (weil bereits angrenzende Wände vorhanden sind), dann verfallen die überzähligen. Als kleinen Ausgleich dürft ihr genau **1 Balken unterhalb des Getränks** auf eurem Plan abstreichen, egal wie viele Wände ihr verfallen lassen musstet.



Habt ihr alle 3 Balken unter dem Getränk abgestrichen, dann dürft ihr **sofort 1 Wand an einer beliebigen Stelle** eures Spielplans einzeichnen. Anschließend wischt ihr die Balken wieder frei, um sie erneut abstreichen zu können.

Felder komplett einschließen

Zeichnet ihr bei einem Feld die vierte und letzte Wand ein, so gilt dieses Feld als „komplett eingeschlossen“. Um dies zu kennzeichnen, kreuzt ihr das Feld an. Befindet sich auf diesem Feld ein Zahlenchip? Dann hebt ihr vor dem Ankreuzen hoch und legt ihn im Anschluss auf ein beliebiges **freies Feld** (ohne Zahlenchip, ohne Kreuz) eures Spielplans.



Es kann vorkommen, dass ihr durch einen Würfelwurf mehrere Felder auf einmal einschließt. Dann kreuzt ihr diese alle an und versetzt in beliebiger Reihenfolge die betroffenen Zahlenchips.

2. Zahlenchip bewegen (optional)

Anschließend dürft ihr in jeder Runde genau **1 Zahlenchip versetzen**, unabhängig davon, ob ihr zuvor durch das Ankreuzen von Feldern bereits Chips versetzt habt. Falls ihr das tun wollt, dann wählt einen **beliebigen** Zahlenchip auf eurem Plan und versetzt diesen auf ein anderes **freies Feld** (ohne Zahlenchip, ohne Kreuz). Ihr könnt den Chip versetzen, dessen Zahl in dieser Runde gewürfelt wurde, oder einen beliebigen anderen.

3. Werten (falls ihr eine Aufgabe erfüllt)

Die Wertungstafel zeigt, welche Aufgaben ihr im Spielverlauf erfüllen wollt:



Alle 3 Rekse der abgebildeten Sorte ankreuzen



6 beliebige Cookies mit rotem Hintergrund ankreuzen



1 durchgehende Spalte ODER Reihe eures Spielplans ankreuzen

Nachdem ihr gewürfelt, Wände eingezeichnet, Felder angekreuzt und Zahlenchips bewegt habt, prüft ihr, ob ihr eine dieser Aufgaben erfüllt habt.

Falls ja, dann wählt pro erfüllter Aufgabe einen **beliebigen eurer Zahlenchips** (das muss nicht der sein, durch den das letzte Feld angekreuzt wurde!) und platziert diesen auf der **Wertungstafel**. Dieser Chip steht euch im weiteren Spielverlauf nicht mehr zur Verfügung.

Erfüllt ihr eine Aufgabe vor allen anderen Personen, dann erhaltet ihr dafür 6 Siegpunkte. Platziert euren Zahlenchip auf dem Feld mit der „6“ unterhalb der erfüllten Aufgabe auf der Wertungstafel.

Dieses Feld ist nun belegt.

Die nächste Person, die diese Aufgabe in einer späteren Runde erfüllt, erhält nur noch 4 Siegpunkte. Sie belegt mit ihrem Chip das Feld mit der „4“.

Alle weiteren Personen können danach noch jeweils 3 Punkte erhalten. Wenn sie die Aufgabe erfüllen, werden ihre Zahlenchips alle auf dem größeren Feld mit der „3“ platziert.

Hinweise:

- Falls mehrere von euch in einer Runde dieselbe Aufgabe erfüllen, dann stapelt ihr eure Zahlenchips ausnahmsweise auf dem ersten freien Feld übereinander und erhaltet alle die vollen Punkte.
- Die Aufgaben können von jeder Person nur einmal erfüllt werden, nicht mehrfach.

Streicht eure erhaltenen Siegpunkte anschließend auf der Punkteleiste oben auf eurem Spielplan ab.



Je mehr Aufgaben ihr erfüllt, desto weniger Zahlenchips liegen auf eurem Spielplan. Immer wenn eine Zahl gewürfelt wird, die ihr nicht mehr habt, streicht ihr als Ausgleich ebenfalls **1 Balken** unterhalb des Getränks auf eurem Spielplan ab.



Zur Erinnerung: Immer wenn ihr alle 3 Balken abgestrichen habt, dürft ihr **sofort 1 Wand an einer beliebigen Stelle** eures Spielplans einzeichnen. Anschließend wischt ihr die Balken wieder frei.



Die nächste Runde

Eine Runde endet, sobald ihr alle zuvor beschriebenen Schritte erledigt habt (Wände einzeichnen, Felder ankreuzen, Zahlenchips bewegen, Werten).

Beginnt dann die nächste Runde, indem eine beliebige Person abermals die beiden Würfel wirft. Ermittelt die Summe, sucht wieder den entsprechenden Zahlenchip, zeichnet Wände, usw.

So spielt ihr Runde um Runde, bis jemand die nötigen Siegpunkte gesammelt hat, um das Spielende auszulösen.

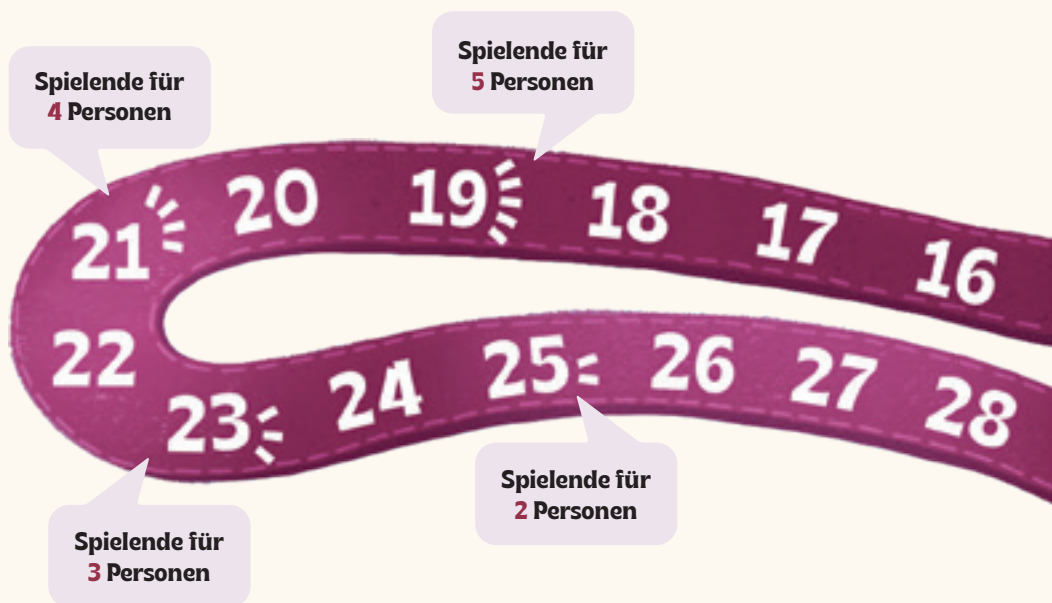


Ende

Das Spiel endet, wenn eine Person am Ende einer Runde so viele Siegpunkte gesammelt hat, wie für eure Personenzahl nötig. Diese Person gewinnt!

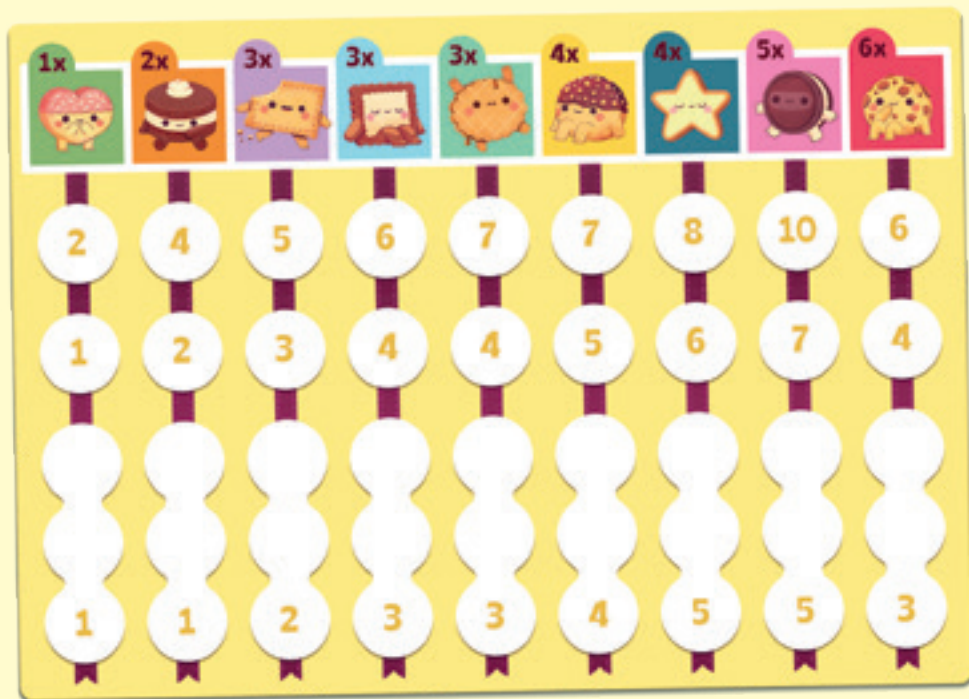
Falls mehrere von euch in dieser Runde diese Punktzahl erreichen, dann gewinnt, wer darüber hinaus mehr Siegpunkte hat.

Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.



Für noch mehr Abwechslung

Auf den gelben Rückseiten der Spielpläne sind die Kekssorten unterschiedlich häufig vorhanden. Um zu punkten, müsst ihr **alle** Kekse einer Sorte ankreuzen (mit Ausnahme der Cookies auf rotem Hintergrund). Entsprechend der verlangten Anzahl erhaltet ihr dafür unterschiedlich viele Punkte. Genau wie auf der blauen Seite belegt die erste Person, die eine Aufgabe erfüllt, das Feld mit den meisten Punkten unterhalb dieser Aufgabe, usw.



Hinweise:

- Die Aufgabe „Eine durchgehende Spalte oder Reihe ankreuzen“ entfällt, stattdessen gibt es eine zusätzliche Kekssorte.
- Die Aufgabe „6 Cookies auf rotem Hintergrund ankreuzen“ bleibt identisch zur blauen Seite.

Illustration: Ellie vs. Bear

Design: JADE creative studio | Lena Bantlin

Art Direction: Julia Simon

Autor: Ralf zur Linde

Redaktion: Daniel Greiner



Contenu

- ① 5 plateaux double-face
- ② 1 planche Objectifs double-face
- ③ 5 feutres effaçables
- ④ 55 jetons numérotés (11 par couleur)
- ⑤ 2 dés



Mise en place

Partie initiation :

- **Chaque joueur reçoit** 1 plateau de jeu, 1 feutre et les 11 jetons de même couleur.
- Placez le plateau **devant vous**, **face bleue** visible.
- Mélangez vos jetons face cachée et placez-en un au hasard sur chacune des 11 cases de votre plateau marquées de pétales de lait, en haut à droite. Retournez ensuite les jetons.
- Placez la **planche Objectifs** au milieu de la table, également **face bleue** visible.
- Gardez les dés à portée de main.



Parties standard :

- **Chaque joueur reçoit** 1 plateau de jeu, 1 feutre et les 11 jetons de même couleur.
- Choisissez ensemble si vous préférez jouer avec la **face bleue** ou la **face jaune** et placez votre **plateau** devant vous, sur la face correspondante.
- Répartissez vos **jetons** comme vous voulez sur votre plateau. Il ne peut y avoir qu'1 seul jeton par case. (Ne tenez pas compte des pétales de lait sur la face bleue.)
- Retournez la **planche Objectifs** sur la face correspondant à la couleur choisie pour celle des plateaux. (**bleue** ou **jaune**).
- Gardez les dés à portée de main.



Exemple de mise en place pour la première partie.

Principe du jeu

Dans Cookie Party, votre objectif est d'entourer les cases de votre plateau de traits. Les traits que vous pouvez tracer dépendent de la position de vos jetons, ainsi que du résultat des dés. Celui qui parvient à entourer complètement une case avec quatre traits peut la cocher. Le vainqueur sera le joueur qui aura coché les cases rapportant le plus de points.

Déroulement de la partie

Chaque tour de jeu débute par un lancer de dés dont le résultat s'applique à **tous les joueurs**. Tous les joueurs jouent alors en même temps et tracent des traits sur leur plateau de jeu. Certains traits sont déjà imprimés dès le début. Ensuite, chacun de vous peut déplacer l'un de ses jetons et/ou marquer des points s'il atteint un objectif.

À chaque tour de jeu, procédez de la manière suivante :

1. Lancer les dés et tracer des traits

Un joueur au choix lance les deux dés et annonce la somme obtenue (de 2 à 12). Chacun cherche alors le jeton portant le numéro correspondant. Les traits sur ce jeton indiquent le nombre de traits que vous pouvez tracer **autour** de la case qu'il occupe.

Le 6, statistiquement plus fréquent, ne vous permet de tracer **qu'1 seul** trait, par exemple, tandis que le 11, plus rare, vous permet d'en tracer **3**.



Si vous ne pouvez pas tracer tous les traits (parce que certains sont déjà présents autour), ceux restants sont perdus. En compensation, vous pouvez barrer **1 trait sous la boisson** en bordure de votre plateau, quel que soit le nombre de traits que vous n'avez pas pu tracer.



Quand vous avez barré 3 traits sous la boisson, vous gagnez **immédiatement le droit de tracer un trait où vous voulez** sur votre plateau. Effacez ensuite les traits sous la boisson pour pouvoir les barrer de nouveau plus tard.

Entourer complètement des cases

Si vous tracez le quatrième et dernier trait autour d'une case, celle-ci est considérée comme « entièrement entourée ». Cochez-la pour l'indiquer.

Celle-ci contient un jeton ?

Alors, déplacez-le sur une **case libre** (sans jeton, ni croix) au choix, sur votre plateau.



Il peut arriver que le résultat des dés vous permette d'entourer plusieurs cases à la fois. Dans ce cas, faites une croix dans chacune d'elles et déplacez les jetons concernés dans l'ordre que vous voulez.

2. Déplacer un jeton (optionnel)

Vous avez ensuite le droit, à chaque tour, de **déplacer 1 seul jeton**. Peu importe que vous ayez déjà déplacé des jetons auparavant après avoir coché des cases. Si vous choisissez de le faire, prenez **n'importe quel** jeton sur votre plateau et déplacez-le sur une autre **case libre** (sans jeton, ni croix). Vous pouvez déplacer le jeton correspondant au résultat des dés de ce tour ou n'importe quel autre jeton au choix.

3. Marquer des points (si vous atteignez un objectif)

La planche Objectifs vous indique les objectifs à atteindre au cours de la partie :



Cocher les 3 gâteaux du type indiqué



Cocher 6 cookies sur fond rouge



Cocher une colonne OU une ligne complète sur votre plateau

Après que vous avez lancé les dés, tracé des traits, coché des cases et déplacé des jetons, vérifiez si vous avez atteint l'un de ces objectifs.

Si c'est le cas, retirez **un de vos jetons au choix** par objectif atteint (pas forcément celui qui a permis de cocher la dernière case) et placez-le sur la planche Objectifs. Ce jeton n'est plus disponible jusqu'à la fin de la partie.

À chaque fois que vous atteignez un objectif avant tout le monde, vous gagnez 6 points de victoire. Placez votre jeton sur la case « 6 » de la planche Objectifs, sous l'objectif atteint.

Cette case est désormais occupée. Le prochain joueur à atteindre cet objectif plus tard, gagnera 4 points. Il placera alors son jeton sur la case « 4 ». Tous les joueurs suivants auront encore la possibilité de marquer 3 points. Lorsque vous atteindrez cet objectif, placez votre jeton sur la case « 3 » plus grande ; elle n'est jamais considérée comme occupée.

Remarques :

- Si vous êtes plusieurs à atteindre un objectif durant le même tour de jeu, empilez exceptionnellement vos jetons sur la première case libre. Vous marquez tous la totalité des points correspondants.
- Chaque objectif ne peut être atteint qu'une seule fois par un même joueur au cours de la partie.

Reportez ensuite les points gagnés en coloriant autant de nombres sur la piste de score, en haut de votre plateau.



Plus vous atteindrez d'objectifs, moins il vous restera de jetons sur votre plateau. À chaque fois que le résultat des dés indique un jeton que vous n'avez plus, barrez à la place **1 traits sous la boisson** en haut de votre plateau.



Rappel : Lorsque vous avez barré les 3 traits sous la boisson, vous pouvez **immédiatement tracer 1 trait n'importe où** sur votre plateau. Effacez ensuite les traits sous la boisson.



Tour suivant

Le tour est terminé dès que vous avez suivi toutes les étapes décrites précédemment (tracé des traits, coché des cases, déplacé des jetons, marqué des points).

Un joueur au choix entame le tour suivant en lançant de nouveau les deux dés. Il annonce la somme obtenue, puis chacun repère le jeton correspondant, trace des traits, etc...

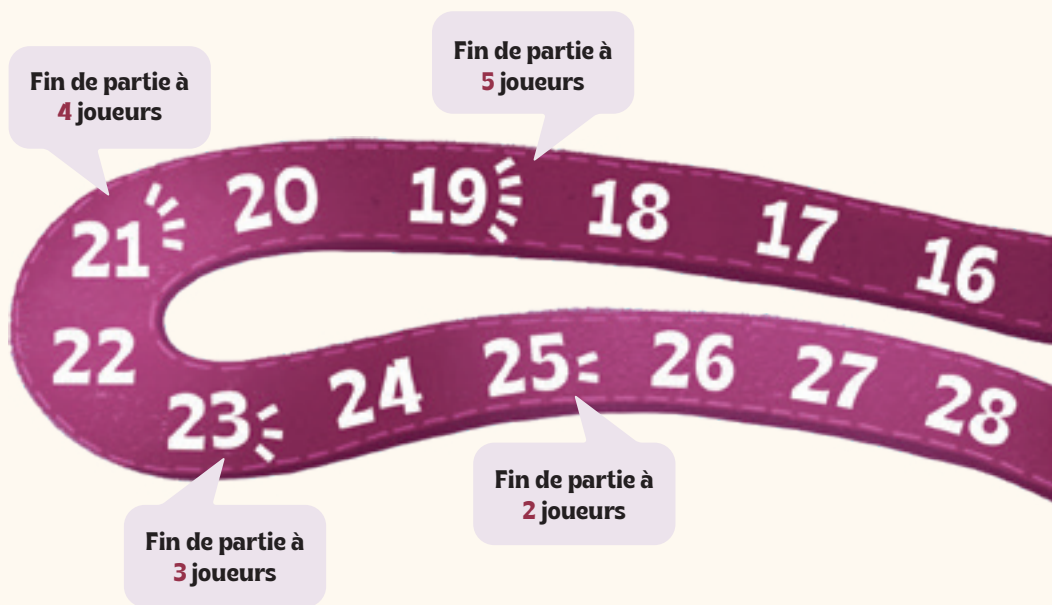
Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous ait cumulé suffisamment de points pour mettre fin à la partie.



Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur totalise le nombre de points requis selon le nombre de joueurs. Celui-ci remporte la partie !

Si plusieurs joueurs atteignent le nombre de points nécessaires, celui qui le dépasse le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Faces jaune pour varier les parties

Sur la **face jaune** des plateaux, chaque type de gâteau est plus ou moins fréquent. Pour marquer des points, vous devez cocher tous les gâteaux d'un même type (à l'exception des cookies sur fond rouge).

Le nombre de points marqués dépend du nombre de gâteaux demandé.

Tout comme pour la face bleue, le premier à atteindre un objectif occupe la case indiquant le plus de points sous cet objectif.

1x	2x	3x	3x	3x	4x	4x	5x	6x
								
2	4	5	6	7	7	8	10	6
1	2	3	4	4	5	6	7	4
1	1	2	3	3	4	5	5	3

Remarques :

- L'objectif « cocher une colonne ou une rangée complète » disparaît au profit d'un nouveau type de gâteau.
- L'objectif « cocher 6 cookies sur fond rouge » reste identique à la face bleue.

Illustrations : Ellie vs. Bear

Design : JADE creative studio | Lena Bantlin

Direction artistique : Julia Simon

Auteur : Ralf zur Linde

Rédaction : Daniel Greiner



Inhoud

- 1 5 dubbelzijdige spelborden
- 2 1 dubbelzijdig scorebord
- 3 5 pennen
- 4 55 getallenfiches (11 per kleur)
- 5 2 dobbelstenen



Opbouw

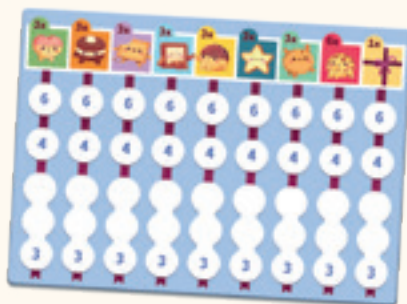
Om te beginnen:

- **Iedere speler ontvangt** 1 spelbord, 1 pen en 11 getallenfiches van één kleur.
- Leg je **spelbord** voor je neer met de **blauwe kant** naar boven.
- Schud je getallenfiches met de afbeelding naar beneden en plaats ze willekeurig op de 11 velden van je spelbord, die rechtsboven met twee witte stippen zijn gemarkeerd. Vervolgens draai je de fiches om.
- Plaats het **scorebord** in het midden van de tafel met de **blauwe kant** naar boven.
- Houd de dobbelstenen klaar.



Bij gewone spellen:

- **Iedere speler ontvangt** 1 spelbord, 1 pen en 11 getallenfiches van één kleur.
- Kies allemaal of je met de **blauwe kant** of de **gele kant** wil spelen en leg je **spelbord** voor je neer.
- Plaats je **getallenfiches** willekeurig op je spelbord. Op elk veld mag maar 1 fiche liggen. (De witte stippen aan de blauwe kant van het bord spelen geen rol.)
- Leg het **scorebord** neer met de kant naar boven die overeenkomt met jouw spelborden (**blauwe** of **gele**).
- Houd de dobbelstenen klaar.



Opstellingsvoorbeeld voor het eerste spel

Spelidee

Het spel is gebaseerd op zijn traditionele voorganger genaamd „kamertje verhuren“. Het doel is om de velden op je speelbord te omringen met muren.

Welke muren getekend kunnen worden, hangt af van waar de getallenfiches zich op je bord bevinden en welke getallen er gegooid worden. Wie erin slaagt om een veld volledig te omranden met vier muren, mag het overeenkomstige veld aankruisen.

Wie op deze manier één voor één de meest waardevolle velden aankruist, wint het spel.

Spelverloop

Elke ronde van het spel begint met het gooien van de dobbelstenen, waarvan het resultaat **voor jullie allemaal** geldt. Nadat je met de dobbelstenen hebt gegooid, zijn jullie allemaal tegelijk aan de beurt en tekenen jullie muren op jullie eigen bord. Er zijn vooraf al een paar muren gedrukt. Vervolgens kun je een getallenfiche verplaatsen en/of scoren als je een opdracht voltooit.

Ga in elke ronde als volgt te werk:

1. Gooien en muren tekenen

Een willekeurige speler gooit de twee dobbelstenen en noemt het totale resultaat (2 tot 12). Zoek het veld op je speelbord met het bijbehorende getallenfiche. De lijnen op het fiche geven aan hoeveel muren je nu **naast** dit veld mag tekenen.

Met de regelmatig voorkomende 6 mag je bijvoorbeeld maar **één** muur tekenen, maar als je 11 gooit, wat statistisch gezien minder vaak voorkomt, wel **drie** muren.



Als je niet het volledige aantal muren kunt tekenen (omdat er al aangrenzende muren zijn), vervallen de overblijvende muren. Als kleine compensatie mag je **1 balkje onder het drankje** afstrepen op je bord, ongeacht hoeveel muren je hebt moeten laten vervallen.



Als je alle 3 de balkjes onder het drankje hebt afgestreept, mag je **meteen 1 muur op een willekeurige plek** op je speelbord tekenen. Veeg de balkjes vervolgens weer schoon zodat je ze opnieuw kunt afstrepen.

Velden volledig insluiten

Als je de vierde en laatste muur op een veld tekent, wordt dit veld beschouwd als „volledig omsloten“. Om dit aan te geven, kruis je het veld aan.

Bevindt zich op dit veld een getallenfiche? Til dit dan op voordat je het aankruist en plaats het dan op een **vrij veld** (zonder getallenfiche, zonder kruis) op je speelbord.



Het kan gebeuren dat je meerdere velden tegelijk insluit met een dobbelsteenworp. Kruis ze dan allemaal aan en verplaats de betreffende fiches in een willekeurige volgorde.

2. Getallenfiche verplaatsen (optioneel)

Vervolgens mag je in elke ronde precies **1 fiche verplaatsen**, ongeacht of je al fiches hebt verplaatst door velden aan te kruisen. Als je dit wilt doen, kies dan **een willekeurig** getallenfiche op je bord en verplaats het naar een ander **vrij veld** (zonder getallenfiche, zonder kruis). Je kunt het fiche verplaatsen waarvan het getal in deze ronde is gegooid, of een willekeurig ander fiche.

3. Beoordelen (als je een opdracht voltooit)

Het scorebord laat zien welke opdrachten je in de loop van het spel moet vervullen:



Kruis alle 3 de koekjes van de afgebeelde variant aan



Kruis 6 willekeurige cookies met rode achtergrond aan



Kruis 1 doorlopende kolom OF rij aan op je speelbord

Nadat je met de dobbelstenen hebt gegooid, muren hebt getekend, velden hebt aangekruist en getallenfiches hebt verplaatst, controleer je of je een van deze opdrachten hebt voltooid.

Zo ja, kies dan voor elke voltooide opdracht een **van je getallenfiches** (het hoeft niet degene te zijn waardoor het laatste veld is aangekruist!) en leg dit op het **scorebord**. Dit fiche is niet langer beschikbaar voor je in het verdere verloop van het spel.

Als je een opdracht eerder voltooit dan iemand anders, ontvang je 6 overwinningpunten. Plaats je fiche op het veld met de „6“ onder de voltooide opdracht op het scorebord.

Dit veld is nu bezet.

De volgende speler die deze opdracht in een latere ronde vervult, krijgt slechts 4 overwinningpunten. Deze speler bezet het veld met de „4“ met zijn fiche.

Alle andere spelers kunnen dan elk 3 punten krijgen. Wanneer ze de opdracht voltooien, worden al hun getallenfiches op het grotere veld met de „3“ geplaatst – dit veld wordt nooit als bezet beschouwd.



Opmerkingen:

- Als meerdere van jullie in één ronde dezelfde opdracht voltooien, stapelen jullie je getallenfiches op elkaar op het eerste vrije veld en krijgt iedereen de volle punten.
- De opdrachten kunnen slechts één keer door elke speler worden voltooid, niet meerdere keren.

Streep vervolgens je overwinningpunten af op de scorelijst bovenaan je speelbord.

Hoe meer opdrachten je voltooit, hoe minder getallenfiches er op je speelbord liggen. Als er een getal wordt gegooid dat je niet meer hebt, streep je ter compensatie ook **1 balkje onder het drankje** af op je speelbord.



Ter herinnering: wanneer je alle 3 de balkjes hebt afgestreept, mag je **onmiddellijk 1 muur ergens op je speelbord tekenen**. Veeg de balkjes vervolgens weer schoon.



De volgende ronde

Een ronde eindigt zodra je alle hierboven beschreven stappen hebt voltooid (muren tekenen, velden aankruisen, getallenfiches verplaatsen, puntentelling).

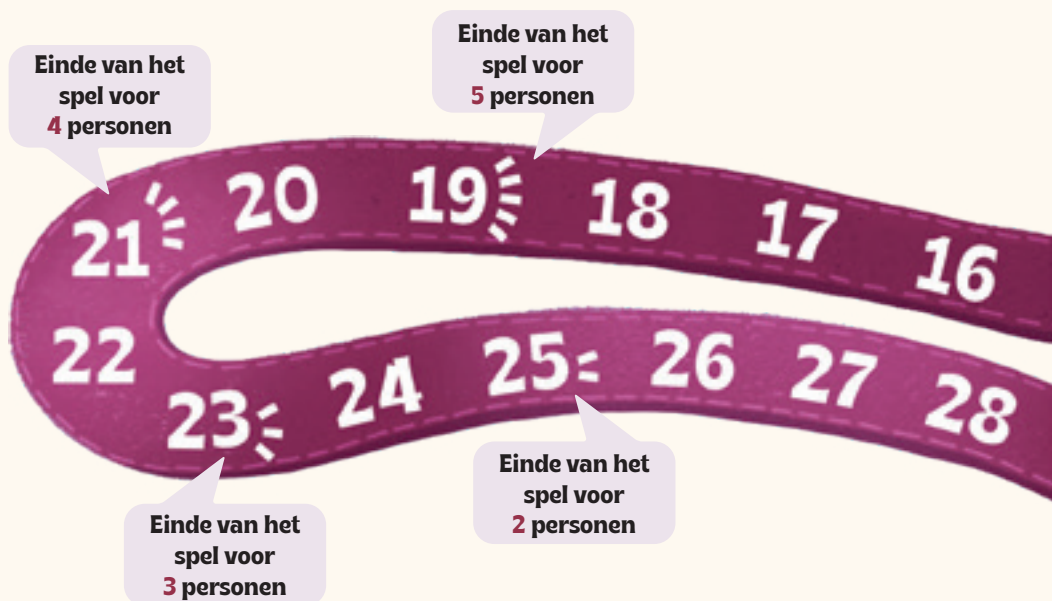
Begin dan de volgende ronde door opnieuw met de twee dobbelstenen te gooien. Bereken de som, zoek opnieuw het bijbehorende getallenfiche, teken muren, enz.

Zo speel je ronde na ronde totdat iemand het benodigde aantal overwinningspunten heeft verzameld. Dan is het spel ten einde.

Einde

Het spel eindigt wanneer één speler aan het einde van een ronde zoveel overwinningspunten heeft verzameld, als nodig is voor het aantal spelers. Deze speler wint!

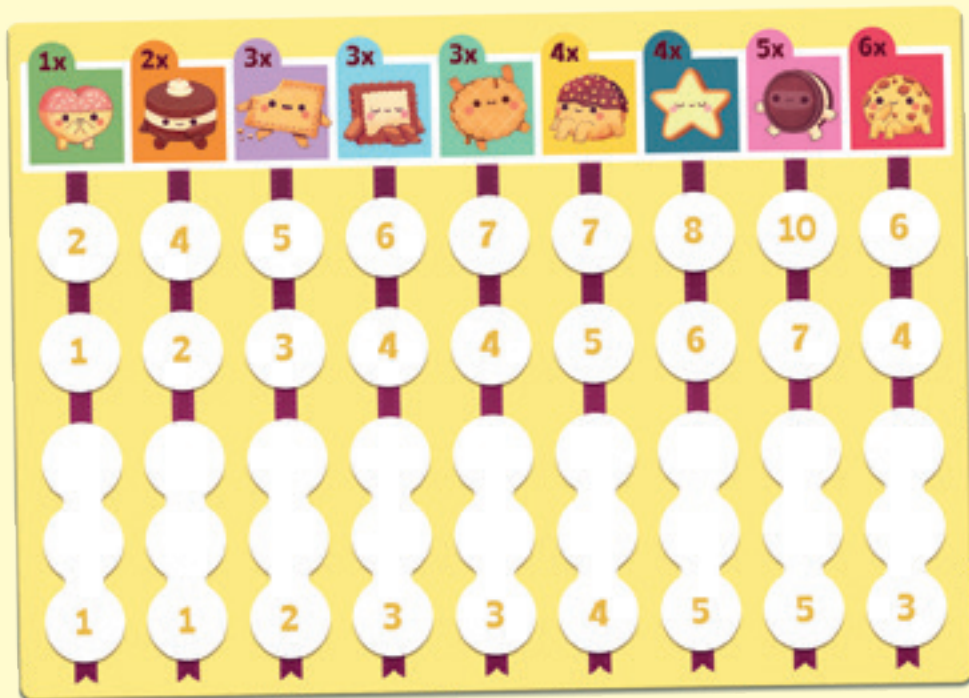
Als meerdere van jullie dit aantal punten bereiken in deze ronde, dan wint de speler met de meeste overwinningspunten. Als er weer een gelijkspel is, winnen die spelers samen.



Gele pagina's voor nog meer variatie

Op gele achterkant van de spelborden staan de soorten koekjes in verschillende aantallen. Om punten te scoren moet je **alle** koekjes van één soort aankruisen (met uitzondering van de cookies met de rode achtergrond).

Afhankelijk van het vereiste aantal ontvang je een verschillend aantal punten. Net als op de blauwe kant, bezet de eerste speler die een opdracht vervult het veld met de meeste punten onder deze opdracht, enz.



Opmerkingen:

- De opdracht „Kruis één doorlopende kolom of rij aan“ is weggelaten, in plaats daarvan is er een extra soort koekje.
- De opdracht „Kruis 6 van de 10 cookies met de rode achtergrond aan“ blijft identiek aan de blauwe kant.

Illustratie: Ellie vs. Bear

Design: JADE creative studio | Lena Bantlin

Art Direction: Julia Simon

Auteur: Ralf zur Linde

Redactie: Daniel Greiner



Contenuto

- 1 5 plance stampate fronte-retro
- 2 1 plancia conta-punti stampata fronte-retro
- 3 5 matite
- 4 55 gettoni numerati (11 per colore)
- 5 2 dadi



Preparazione

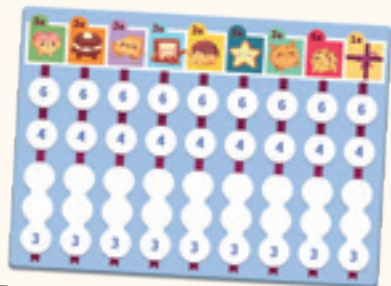
Per iniziare:

- **Ogni persona riceve** 1 plancia, 1 matita e gli 11 gettoni numerati di un colore.
- Disponete il **tabellone di gioco** di fronte a voi con il **lato blu** rivolto verso l'alto.
- Mescolate i gettoni numerati a faccia in giù e posizionate a caso sulle 11 caselle della vostra plancia, quelli contrassegnati da due gocce bianche sull'angolo in alto a destra. Dopodiché rivelate i gettoni.
- Posizionate la **plancia conta-punti** al centro del tavolo con il **lato blu** rivolto verso l'alto.
- Tenete i dadi a portata di mano.



Nelle partite normali:

- **Ogni persona riceve** 1 plancia, 1 matita e gli 11 gettoni numerati di un colore.
- Scegliete se utilizzare il **lato blu** o il **lato giallo** e disponete la vostra **plancia** davanti a voi di conseguenza.
- Posizionate i **gettoni numerati** sulla vostra plancia come desiderate. Può esserci solo 1 gettone su ogni casella. (Le gocce sul lato blu della plancia sono irrilevanti)
- Disponete la **plancia conta-punti** con il lato corrispondente a quello delle vostre plance rivolto verso l'alto (**blu** o **giallo**).
- Tenete i dadi a portata di mano.



Esempio di preparazione per la prima partita

Idea di gioco

Il gioco si basa sul suo tradizionale predecessore chiamato „Cheese Box“.

L'obiettivo è circondare le caselle della vostra plancia con dei muri.

I muri che possono essere disegnati dipendono dalla posizione dei gettoni numerati sulla mappa e dai numeri ottenuti sui dadi. Chi riesce a racchiudere completamente una casella con quattro muri può spuntare la casella corrispondente.

Chi spunta uno per uno le caselle più preziose in questo modo vince la partita.

Svolgimento del gioco

Ogni round del gioco inizia con un lancio dei dadi, il cui risultato si applica **a tutti voi**. Dopo aver lanciato i dadi, tutti i giocatori svolgono il proprio turno contemporaneamente e disegnano i muri sulla propria mappa. Alcuni muri sono già stampati sulle plance fin dall'inizio. Dopodiché, potete spostare un gettone numerato e/o ottenerlo, se riuscite a completare un obiettivo.

Procedere come segue a ogni turno:

1. Lanciare i dadi e disegnare i muri

Qualsiasi persona lancia i due dadi e annuncia il risultato della loro somma (da 2 a 12).

Cercate sulla vostra plancia il gettone numerato con quel numero.

Le linee sul gettone mostrano quanti muri potete disegnare **accanto** alla sua casella.

Con il frequente 6, ad esempio, è possibile aggiungere solo **un** muro, ma con l'11, statisticamente più raro, si possono disegnare ben **tre** muri.



Se non è possibile disegnare l'intero numero di muri (perché ci sono già muri vicini), i muri in eccesso vengono persi. Come piccolo risarcimento, potete però cancellare esattamente **1 trattino sotto alla bevanda** sulla vostra plancia, indipendentemente dal numero di muri che avete dovuto lasciare andare.



Una volta depennati tutti e 3 trattini sotto alla bevanda, è possibile disegnare **immediatamente 1 muro in qualsiasi punto** della vostra plancia. Quindi potete cancellare nuovamente le spunte sui trattini in modo da poterli usare di nuovo.

Chiudere completamente una casella

Se disegnate il quarto e ultimo muro attorno a una casella, allora la casella è considerata „completamente chiusa“. Per indicarlo, spuntate la casella. C'è un gettone numerico in questa casella? Allora sollevatelo prima di spuntare la casella e rimettete il gettone in una qualsiasi altra **casella libera** (senza altri gettoni e non spuntata) della vostra plancia.



Può capitare di chiudere più caselle contemporaneamente con un singolo lancio di dadi. In quel caso spuntatele entrambe e spostate gli eventuali gettoni in qualsiasi ordine.

2. Spostare i gettoni numerati (opzionale)

A questo punto, è possibile spostare esattamente **1 gettone numerato**, indipendentemente dal fatto che abbiate già spostato altri gettoni dopo aver chiuso delle caselle. Se lo fate, scegliete un **qualsiasi** gettone numerato sulla vostra plancia e spostatelo in un'altra **casella libera** (senza altri gettoni e non spuntati). Potete spostare anche il gettone con il numero ottenuto in questo turno dai dadi, o un qualsiasi altro gettone.

3. Punteggio (se si completa un obiettivo)

La plancia conta-punti mostra gli obiettivi da completare durante la partita:



Spuntare tutti e 3 i biscotti della varietà indicata



Spuntare 6 biscotti con lo sfondo rosso



**Spuntare 1 colonna
OPPURE una riga completa della vostra plancia**

Dopo aver lanciato i dadi, disegnato muri, spuntato caselle e spostato gettoni numerati, controllate se avete completato uno di questi compiti.

Se è così, per ogni obiettivo completato, scegliete **uno qualsiasi dei vostri gettoni numerati** (non deve essere quello che avete usato per ultimo!) e posizionatelo sulla **plancia punteggio**. Questo gettone non sarà più disponibile per il resto della partita.

Se completate un obiettivo prima degli altri, riceverete 6 punti vittoria. Posizionate il gettone numerato sulla casella con il „6“ sotto l'obiettivo completato sulla plancia punteggio.

Questa casella è ora occupata. La persona successiva che completa questo obiettivo in un turno successivo riceverà solo 4 punti vittoria. Occuperà con il suo gettoni la casella con il numero „4“. Tutti gli altri otterranno quindi solo 3 punti ciascuno. Se completano l'obiettivo, i loro gettoni numerati vanno messi tutti sulla casella più grande con il „3“. Questa casella non è mai considerata occupata.

Note:

- Se più giocatori completano lo stesso obiettivo nello stesso turno, impilano i gettoni numerati uno sopra l'altro sulla prima casella libera e ricevono tutti il massimo dei punti.
- Gli obiettivi possono essere completati solo una volta da ogni persona, non più volte.

Dopodiché, spuntate i punti vittoria sul tracciato del punteggio in cima alla vostra plancia.



Più obiettivi completate, meno gettoni numerati ci saranno sulla vostra plancia. Ogni volta che esce un numero che non avete più, spuntate **1 trattino sotto alla bevanda** sulla plancia come compensazione.



Promemoria: ogni volta che spuntate tutti e 3 i trattini, potete **immediatamente disegnare 1 muro ovunque** sulla plancia. Dopodiché, cancellate le spunte dai trattini.



Il turno successivo

Un turno termina non appena sono state concluse tutte le fasi descritte sopra (disegnare muri, spuntare caselle, spostare gettoni numerati, punteggio).

A quel punto, si inizia un nuovo turno, lanciando di nuovo i due dadi.

Calcolate la somma, trovate il gettone numerato corrispondente, disegnate i muri, ecc.

Si gioca di turno in turno in questo modo, fino a quando qualcuno non avrà ottenuto i punti vittoria necessari a far scattare il fine partita.

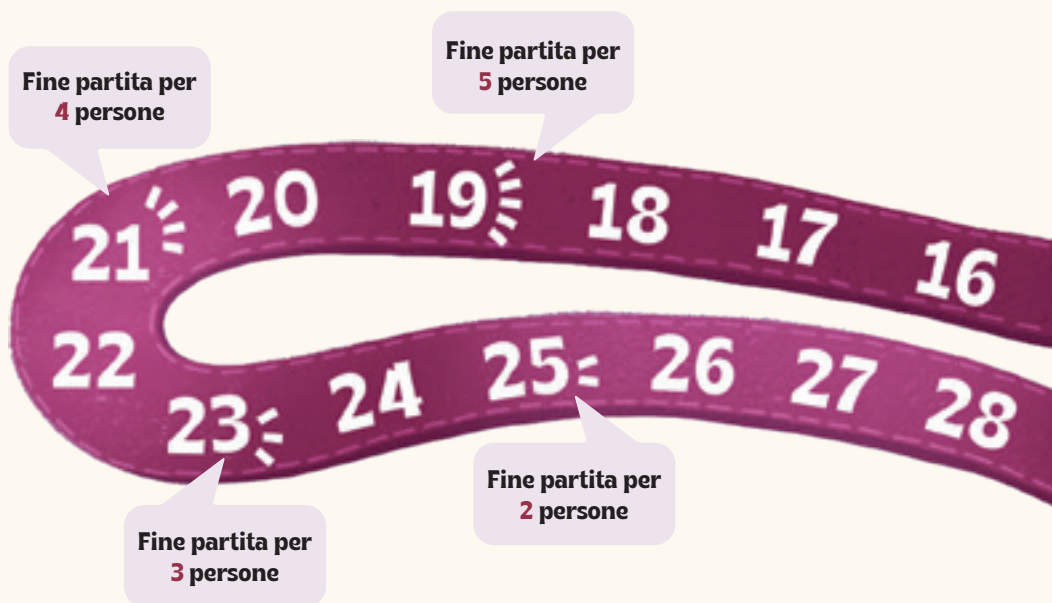


Fine partita

La partita finisce quando una persona ha ottenuto alla fine del suo turno il numero di punti vittoria richiesto dal numero di persone partecipanti. Questa persona vince!

Se più di voi raggiungono questo numero di punti nello stesso turno, vince chi ha più punti vittoria.

In caso di ulteriore pareggio, tutte le persone coinvolte vincono insieme.



Per una maggiore varietà

Sul lato giallo delle plance, i tipi di biscotto sono distribuiti in numeri diversi. Per ottenere punti, dovete spuntare **tutti** i biscotti dello stesso tipo (eccetto quelli con lo sfondo rosso). In base al diverso numero di biscotti, otterrete una diversa quantità di punti. Proprio come sul lato blu, la prima persona che completa un obiettivo occupa lo spazio con il maggior numero di punti sotto l'attività, ecc.

1x	2x	3x	3x	3x	4x	4x	5x	6x
								
2	4	5	6	7	7	8	10	6
1	2	3	4	4	5	6	7	4
1	1	2	3	3	4	5	5	3

Note:

- L'obiettivo "Spunta una colonna o una riga completa" non è presente; al suo posto c'è un tipo di biscotto in più.
- L'obiettivo "Spunta 6 biscotti con lo sfondo rosso" rimane identico al lato blu.

Illustrazioni: Ellie vs. Bear

Design: JADE creative studio | Lena Bantlin

Direzione artistica: Julia Simon

Autore: Ralf zur Linde

Redazione: Daniel Greiner



Contenido

- 1 5 tableros de doble cara
- 2 1 panel de puntuación de doble cara
- 3 5 rotuladores,
- 4 55 fichas numéricas (11 de cada color)
- 5 2 dados



Preparación

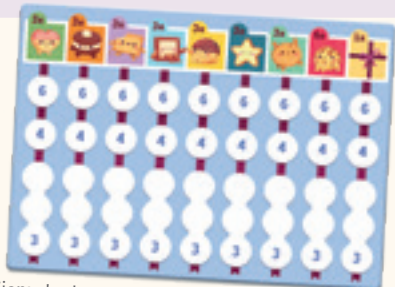
Para las primeras partidas:

- **Cada persona recibe** 1 tablero, 1 rotulador y las 11 fichas numéricas de un color.
- Colocad vuestro **tablero** delante de vosotros con el **lado azul** hacia arriba.
- Mezclad vuestras fichas numéricas boca abajo y colocadlas aleatoriamente en las 11 casillas de vuestro tablero que tienen dos marquitas blancas en la esquina superior derecha. Luego destapad las fichas.
- Colocad el **panel de puntuación** en el centro de la mesa con el **lado azul** hacia arriba.
- Dejad los dados a mano.



Para partidas regulares:

- **Cada persona recibe** 1 tablero, 1 rotulador y las 11 fichas numéricas de un color.
- Elegid si queréis utilizar todos el **lado azul** o el **lado amarillo** y colocad vuestro **tablero** delante de vosotros según lo que hayáis decidido.
- Colocad vuestras **fichas numéricas** en el tablero como vosotros queráis. Solo puede haber 1 ficha en cada casilla. (Las marquitas blancas del lado azul del tablero no importan.)
- Colocad el **panel de puntuación** dejando hacia arriba el lado que corresponda a vuestros tableros (**azul** o **amarillo**).
- Dejad los dados a mano.



Ejemplo de preparación para la primera partida

Idea del juego

En Cookie Party el objetivo es rodear las casillas de vuestro tablero con paredes. Las paredes que se pueden dibujar dependen de la ubicación de las fichas numéricas en el tablero y de los números que indiquen los dados. Quien consiga rodear completamente una casilla con cuatro paredes podrá marcar con una cruz la casilla correspondiente. Quien marque de esta forma una por una las casillas más valiosas ganará la partida.

Desarrollo del juego

Cada ronda de juego comienza con una tirada de dados, cuyo resultado se aplica a todos. Después de tirar los dados, todos desarrollan su turno al mismo tiempo y dibujan paredes en su propio tablero. Algunas paredes ya están impresas al principio. A continuación, podéis mover una ficha numérica y/o puntuar, en caso de que hayáis completado una tarea.

En cada ronda, se procede de la siguiente manera:

1. Tirar los dados y dibujar paredes

Cualquier persona tira los dos dados y anuncia la suma de los dos dados (del 2 al 12).

Buscad en vuestro tablero la casilla con la ficha numérica correspondiente.

Las líneas impresas en cada ficha os indican cuántas paredes podéis dibujar **adyacentes** a esa casilla.



Por ejemplo, cuando los dados suman 6, que es un resultado bastante frecuente, solo podéis dibujar **una** pared. En cambio, con un 11, que es menos probable que salga, podéis dibujar **tres** paredes.

Si no podéis dibujar el número total de paredes (porque ya hay paredes adyacentes), las paredes sobrantes las perdéis. Como pequeña compensación, podéis tachar exactamente **1 barra debajo** de la bebida representada en vuestro tablero, independientemente de cuántas paredes no hayáis podido dibujar.



Una vez que hayáis tachado las 3 barras debajo de vuestra bebida, podéis dibujar **inmediatamente 1 pared en cualquier lugar** de vuestro tablero. A continuación, borrad las marcas hechas en las barras para poder volver a tacharlas.

Rodear una casilla por completo

En cuanto dibujéis alrededor de una casilla la cuarta y última pared, la casilla se considerará «completamente rodeada».

Para indicar que está rodeada, marcad con una cruz la casilla. ¿En esa casilla hay una ficha numérica? En ese caso, quitadla antes de marcar con una cruz la casilla y colocadla en cualquier **casilla libre** (sin ficha numérica y sin cruz) de vuestro tablero.



Puede suceder que con una misma tirada podáis rodear varias casillas.

En ese caso, marcad con una cruz todas las casillas rodeadas y moved las fichas numéricas correspondientes en el orden que prefiráis.

2. Mover una ficha numérica (opcional)

A continuación, podéis mover exactamente **1 ficha numérica** en cada ronda, independientemente de si ya habéis movido fichas para marcar alguna casilla. Si queréis mover una ficha, elegid **cualquier** ficha numérica de vuestro tablero y movedla a otra **casilla libre** (sin ficha numérica, sin cruz). Podéis mover la ficha cuyo número haya salido en la tirada de esta ronda, o cualquier otra ficha.

3. Puntuar (si completáis una tarea)

El panel de puntuación muestra las tareas que debéis cumplir en el transcurso de la partida:



Marcar las 3 galletas del tipo mostrado



Marcar 6 galletas con el fondo rojo



Marcar 1 columna o fila continua en vuestro tablero

Después de tirar los dados, dibujar paredes, marcar casillas y mover fichas numéricas, comprobad si habéis completado alguna de estas tareas.

Si es así, elegid **una de vuestras fichas numéricas** (no tiene por qué ser la ficha con la que marcasteis la última casilla!) por cada tarea completada y colocadla en el **panel de puntuación**. Esta ficha ya no estará disponible por el resto de la partida.

Si completáis una tarea antes que nadie, recibiréis 6 puntos de victoria. Colocad vuestra ficha numérica en la casilla con el «6» debajo de la tarea completada en el panel de puntuación.

Ahora esta casilla está ocupada. La siguiente persona que complete esa misma tarea en una ronda posterior solamente recibirá 4 puntos de victoria. Esa persona ocupará con su ficha la casilla del «4». Todas las demás personas que completen esa misma tarea podrán recibir 3 puntos cada una. Cuando completen la tarea, deberán colocar sus fichas numéricas en la casilla de mayor tamaño con el «3».

Notas:

- Si varios de vosotros completáis la misma tarea en la misma ronda, apilad vuestras fichas numéricas una encima de otra excepcionalmente en la primera casilla libre y cada uno recibe la cantidad de puntos indicada en esa casilla.
- Las tareas solo pueden ser completadas una vez por cada persona, no varias veces.

A continuación, tachad los puntos de victoria que habéis conseguido en la barra de puntuación que tenéis en la parte superior de vuestro tablero.



Cuantas más tareas completéis, menos fichas numéricas quedarán en vuestro tablero. Cada vez que salga en los dados un número que ya no tengáis, tachad **1 barra debajo de la bebida** de vuestro tablero como compensación.



Recordad: Cuando hayáis tachado las 3 barras, podéis dibujar **inmediatamente 1 pared en cualquier lugar** de vuestro tablero. Después, borrad las marcas hechas en las barras.



La ronda siguiente

Una ronda termina en cuanto se han completado todos los pasos descritos anteriormente (dibujar paredes, marcar casillas, mover fichas numéricas y puntuar).

Luego, la siguiente ronda comienza cuando cualquier persona vuelve a lanzar los dos dados. Sumad el resultado de los dados, buscad de nuevo la ficha numérica correspondiente, dibujad paredes, etc.

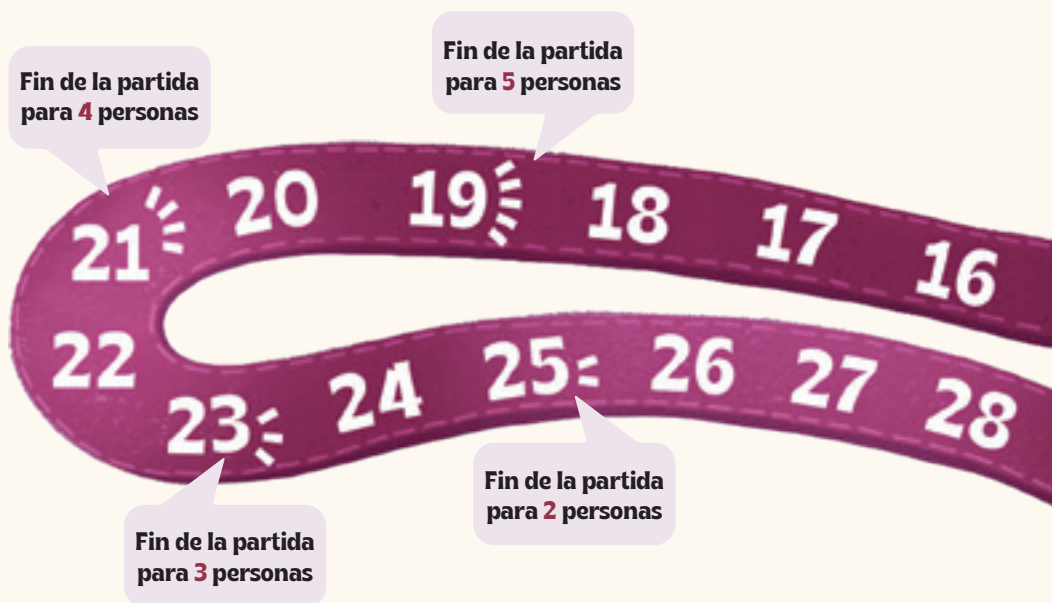
Se juega ronda tras ronda de esta manera hasta que alguien haya reunido los puntos de victoria necesarios para desencadenar el final de la partida.



Fin de la partida

La partida termina cuando, al final de una ronda, una persona ha reunido el número de puntos de victoria necesario según el número de personas que está jugando.
¡Esta persona gana la partida!

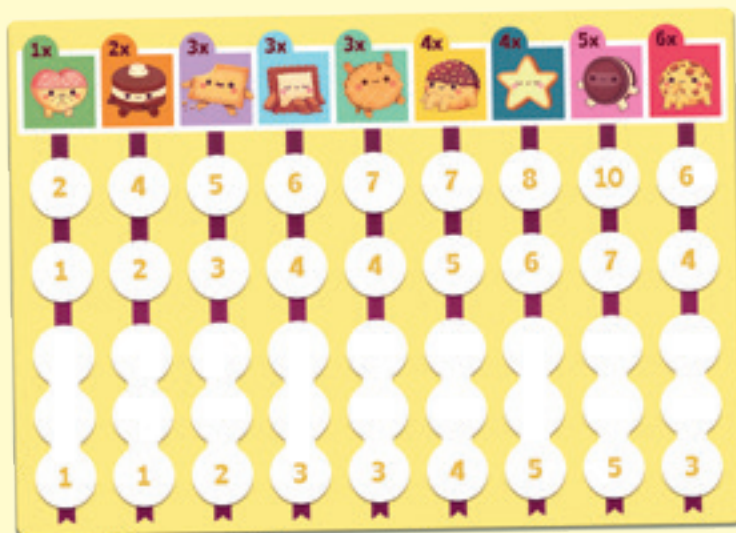
Si varias personas alcanzan este número de puntos en la misma ronda, ganará quien tenga más puntos de victoria.
Si se produce otro empate, todas las personas empatadas ganan juntas.



Lado amarillo: más variedad de juego

En el **lado amarillo** de los tableros, los distintos tipos de galleta aparecen con diferente frecuencia. Para ganar puntos, tenéis que marcar con una cruz **todas** las galletas de un tipo (a excepción de las galletas con el fondo rojo).

Dependiendo del número de galletas requerido, recibiréis una cantidad diferente de puntos. Al igual que en el lado azul, la primera persona que complete una tarea ocupará la casilla con más puntos debajo de esa tarea, y así sucesivamente.



Notas:

- La tarea «Marcar 1 columna o 1 fila continua» ya no aparece, en su lugar hay un tipo adicional de galleta.
- La tarea «Marcar 6 galletas con el fondo rojo» sigue siendo idéntica a la del lado azul.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3–5, Avonbury Business Park
Howes Lane · Bicester · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 · Seattle WA 98122 · USA

ravensburger.com



PT

Atenção. Instruções não incluídas, disponíveis para download no site.

Ilustraciones: Ellie vs. Bear

Diseño: JADE creative studio | Lena Bantlin

Dirección artística: Julia Simon

Autor: Ralf zur Linde

Redacción: Daniel Greiner

242349