



Ein zuckersüßes Spiel
für 2 bis 4 Keksbäcker
ab 5 Jahren

Spielregel

Die Keksdose ist leer!

Backt zusammen alle 36 Kekse mit Streuseln,
bevor auf der Uhr 4 Stunden vergangen sind.
Gelingt euch das, habt ihr das Spiel gewonnen.

Zutaten:

36 Kekse (9 Sterne, 9 Herzen, 9 Blumen,
9 Kreise), 36 Streusel, 2 Backbleche,
1 Backofen, 3 Würfel, 1 Uhr mit Stunden-
und Minutenzeiger, 1 Alarmstein

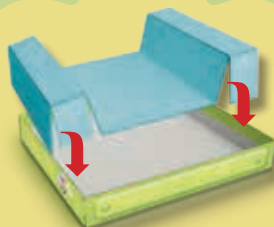
Backofen vorheizen

Zuerst müsst ihr den Backofen
zusammenbauen. Lasst euch am
besten von einem Erwachsenen
dabei helfen.

So wird der Backofen zusammengebaut:

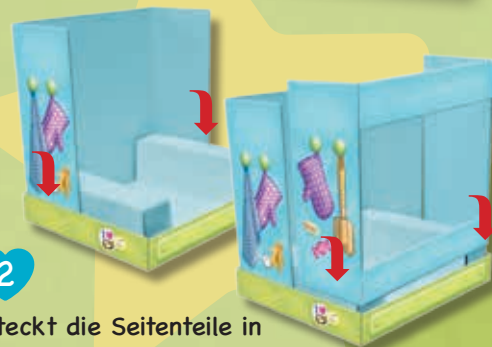


1



Legt den Einleger in das
Unterteil des Backofens.

2



Steckt die Seitenteile in
das Unterteil des Backofens.



3

Steckt die Backofentür in
das Unterteil des Backofens.

4



Bringt die Drehscheibe mit der Plastikniete
am Oberteil des Backofens an. Mit der Dreh-
scheibe wird später im Verlauf des Spiels die
Backofenklappe geschlossen bzw. geöffnet.

5



Stülpt den Deckel des
Backofens über die Seitenteile.



Backvorbereitungen

Stellt den **Backofen** an den Rand eurer Spielfläche. Beide **Backbleche** kommen in die Tischmitte. Sortiert die **Kekse** nach Formen und legt sie zusammen mit den **Streuseln** und den **Würfeln** neben dem Backofen bereit.

Die **Uhr** kommt für alle gut erreichbar auf die Spielfläche. Stellt den **Stundenzeiger** auf die 0 und den **Minutenzeiger** auf die 12. Legt den **Alarmstein** neben die Uhr. Mit ihm legt ihr im Spiel fest, wann die Kekse fertig gebacken sind.

Backofen



Bleche



Streuseln



Kekse



Stundenzeiger

Minutenzeiger



Uhr

Alarmstein



Würfeln

Ran an den Teig!

Wer zuletzt einen Keks gegessen hat, beginnt.

Bist du an der Reihe, würfle mit allen 3 Würfeln. Schau genau, was du gewürfelt hast.

Mit den Würfeln kannst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:

- ausgestochene Kekse aufs Blech legen
- Streuseln auf Kekse legen, die schon auf einem Backblech liegen
- Naschen

Ausgestochene Kekse aufs Blech legen

Hast du Kekse gewürfelt, entscheide dich für eine gewürfelte Sorte. Du darfst so viele Kekse von dieser Sorte auf eines der beiden Bleche legen, wie du gewürfelt hast. Auf jedes Blech darf immer nur eine Sorte Kekse gelegt werden.

Beispiel: Jakob hat Folgendes gewürfelt:

Er kann nun entweder 3 runde Kekse oder 2 Herzkekse oder einen Sternkeks auf ein Blech legen. Auf dem ersten Blech liegen bereits Herzen, auf dem zweiten Blech Sterne. Jakob entscheidet sich für die Herzen und legt 2 Herzkekse zu den anderen Herzen aufs Blech. Die 3 runden Kekse kann er leider nicht wählen, da die beiden Bleche schon mit anderen Sorten belegt sind.





Mit Streuseln verzieren

Hast du Streusel gewürfelt, darfst du pro gewürfeltem Streuselsymbol 2 Streuselplättchen nehmen und auf noch unverzierte Kekse auf **einem** Backblech legen. Bleiben Streusel übrig, lege sie zurück in den Vorrat.

Naschen

Hast du nichts Passendes gewürfelt und kannst weder Kekse auf ein Blech legen noch Kekse mit Streuseln belegen, naschst du einen Keks. Nimm einen Keks von einem Backblech herunter und lege ihn wieder in den Vorrat zurück. Ist es ein mit Streuseln verzierter Keks, kommen auch die Streusel wieder in den Vorrat zurück.

Die Uhr tickt!

Jeder Würfel, der nicht zu deiner Aktion passt, lässt den Zeiger auf der Uhr vorrücken! Für jeden unbenutzten Würfel rückst du den Minutenzeiger ein Feld weiter vor.

Ausnahmen:

Du musst den Minutenzeiger nicht vorrücken,

- wenn du einen Keks naschst.
- für Würfel, die du für deine Aktion gewählt hast, aber nicht verwenden kannst, weil nicht mehr genug Kekse oder Streusel im Vorrat liegen.

Beispiel: Hannah hat Streusel, Stern/Herz und Stern/Kreis gewürfelt. Sie entscheidet sich für die Sterne, weil dann 2 Würfel zu ihrer Aktion passen. Auf dem Blech mit den Sternen fehlt jedoch nur noch ein Stern, es liegt also nur noch einer im Vorrat. Sie nimmt den Stern und legt ihn auf das Blech. Sie muss nun den Minutenzeiger nur wegen des Streuselwurfs um 1 Feld vorrücken. Dass sie nur einen Stern legen kann, weil nicht mehr Sterne im Vorrat sind, spielt für die Uhr keine Rolle.

Landet der Minutenzeiger wieder auf der 12, ist eine Stunde vergangen. Setze den Stundenzeiger um ein Feld nach unten.

Ab in den Ofen

Sobald ein Blech vollständig mit Keksen belegt ist und diese alle mit Streuseln verziert wurden, muss dieses Blech in den Ofen. Derjenige, der die letzten Streusel auf das Blech gelegt hat, darf das Blech in den Ofen schieben. Es darf immer nur ein Blech im Ofen sein.

Jetzt muss noch die Uhr gestellt werden! Schaut nach, auf welcher Farbe der Minutenzeiger steht. Stellt jetzt den Alarmstein auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn mit dieser Farbe. Das Blech muss nun so lange im Ofen bleiben, bis der Minutenzeiger bei dem Alarmstein ankommt.

Solange ein Blech im Ofen ist, habt ihr nur noch ein Blech zur Verfügung, auf das ihr Kekse und Streusel legen könnt!

Die Kekse sind fertig

Sobald der Minutenzeiger den Alarmstein erreicht, sind die Kekse fertig. Holt das Blech aus dem Ofen und nehmt die Kekse und die Streusel herunter. Die Kekse sind jetzt fertig gebacken und können zur Seite gelegt werden. Die Streusel legt ihr wieder zu den anderen Streuseln in den Vorrat zurück. Das Blech legt ihr nun neben das andere Blech. Es steht euch ab sofort für die nächsten Kekse zur Verfügung. Sollte das andere Blech zu diesem Zeitpunkt bereits fertig belegt sein, könnt ihr es auch sofort in den Ofen schieben.

Feierabend

Das Spiel endet entweder,

- wenn der Stundenzeiger auf das Feld mit der 4 geschoben wird, ODER
- wenn ihr alle Kekse fertig gebacken habt, bevor der Stundenzeiger auf dem Feld mit der 4 landet.

Ihr habt alle gemeinsam gewonnen, wenn ihr alle vier Sorten Kekse fertig gebacken habt – auch wenn das letzte Blech noch im Ofen ist.

Ist das letzte Blech noch nicht im Ofen, wenn der Stundenzeiger auf das Feld mit der 4 geschoben wird, habt ihr eider alle gemeinsam verloren.





Variante für geübte Keksbäcker

Zählt am Ende des Spiels noch Punkte: Pluspunkte für übrig gebliebene Zeit (pro Feld 1 Punkt), Minuspunkte für Kekse, die ihr noch nicht aufs Blech gelegt habt (pro Keks 1 Minuspunkt). Im nächsten Spiel könnt ihr dann versuchen, euch zu verbessern!

Habt ihr beim Spielen Hunger auf Kekse bekommen? Dann backt doch einfach welche! Hier zeigen wir euch das Lieblingsrezept von Hartmut, dem Spieleautor:

Zedernbrot

Zutaten für den Teig:

- 3 Eiweiß
- 350 g Puderzucker
- 1 Päckchen Vanillezucker
- 2 Tropfen Backöl Bittermandel
- 1 EL Zitronensaft
- abgeriebene Schale einer halben Zitrone
- etwa 400 g Mandeln (abgezogen und gemahlen)
- Zum Ausrollen etwa 100 g Mandeln (gemahlen)

Zutaten für den Guss:

- 150 g gesiebter Puderzucker
- 3-4 EL Zitronensaft

Zubereitung:

- Das Eiweiß mit dem Handrührgerät zu steifem Schnee schlagen.
- Den Puderzucker mit dem Vanillezucker mischen und unter die Eiweißmasse rühren.
- Das Backöl, den Zitronensaft, die Zitronenschale und gut die Hälfte der Mandeln unterrühren.
- Vom Rest der Mandeln so viel unterkneten, dass der Teig kaum noch klebt.
- Mit 100 g Mandeln die Arbeitsfläche dick bestreuen und den Teig darauf ca. 1/2 cm dick ausrollen.
- Kekse ausstechen und auf ein mit Backpapier bedecktes Backblech legen.
- Im vorgeheizten Ofen bei 130°C Ober-/Unterhitze ca. 30-40 Minuten backen.

Für den Guss:

Die Kekse kalt werden lassen. 150g gesiebten Puderzucker mit Zitronensaft (ca. 3-4 EL) glattrühren, so dass eine dickflüssige Masse entsteht. Die erkalten Plätzchen damit bestreichen.

Guten Appetit!





A delicious game
for 2 to 4 cookie lovers
aged 5 upwards



Rules

The cookie jar is empty!
Together, bake all 36 cookies with sprinkles
on top before 4 hours pass on the clock.
If you're successful, you win the game.

Ingredients:

36 cookies (9 stars, 9 hearts, 9 flowers,
9 circles), 36 sprinkles, 2 baking sheets,
1 baking oven, 3 dice, 1 clock with hour
and minute hands, 1 alarm marker

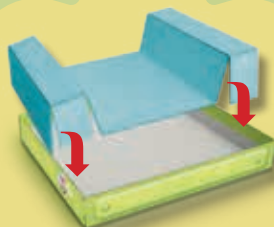
Preheating the oven

First, put together the baking
oven. If possible, get help from
a grown-up.

Here's how to assemble the baking oven:

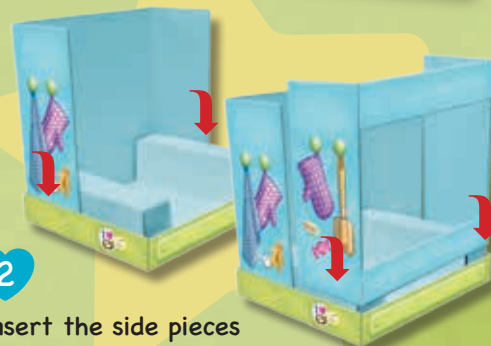


1



Lay the insert into the
lower part of the oven.

2



Insert the side pieces
into the lower part of the oven.

3



Insert the oven door into
the lower part of the oven.

4



Attach the dial with the plastic rivet
to the upper part of the oven. The dial
is needed later in the game to open
and close the oven door.

5



Put the cover of the oven
over the side pieces.



Getting ready to bake

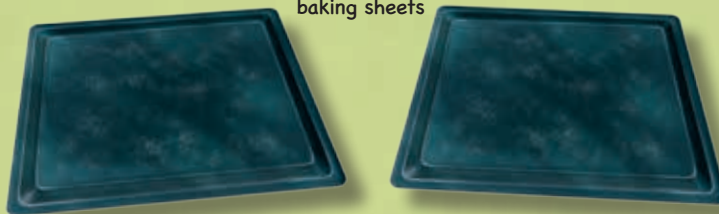
Put the **baking oven** off to the side of your playing area. Put both **baking sheets** in the middle of the table. Sort the **cookies** according to their shape and put them together with the **sprinkles** next to the baking oven.

Put the **clock** in the playing area well within everyone's reach. Set the **hour hand** to 0 and the **minute hand** to 12. Put the **alarm marker** next to the clock. The alarm marker is used to indicate when the cookies need to be taken out of the oven.

baking oven



baking sheets



sprinkles



cookies



hour hand



minute hand

clock

alarm marker



dice

Time to get baking!

The last one to eat a cookie goes first.

On your turn, roll all 3 dice. Look carefully at the results.

You can perform **one** of the following actions with your dice:

- Lay the cut out cookies on the cookie sheet
- Spread sprinkles over the cookies that are already on the cookie sheet
- Nibble a cookie

Lay the cut out cookies on the cookie sheet

If you have rolled cookies, decide on one of the kinds rolled. You can lay down as many cookies of the selected kind onto one of the two cookie sheets according to the number rolled. On each cookie sheet, you can lay down only one kind of cookie.

Example: Jacob has rolled the following:

He can lay down either 3 round cookies, 2 heart-shaped cookies or one star-shaped cookie on the cookie sheet. On the first cookie sheet, there are already heart-shaped cookies, on the second sheet there are star-shaped cookies. Jacob chooses the heart-shaped cookies and lays 2 of them on the cookie sheet with the others. He can't choose the 3 round cookies, unfortunately, because both cookie sheets already have the other cookie shapes on them.





Sprinkles

If one of the dice you rolled has sprinkles on it, you get to take 2 sprinkle tiles for each die with the sprinkle symbol on it, placing them on cookies of one cookie sheet that have not yet been decorated. If there are leftover sprinkles, put them back into the reserve pile.

Nibble a cookie

If you can't use any of the symbols on the dice you rolled to either lay cookies on a cookie sheet or to decorate them with sprinkles, eat a cookie. Take a cookie from one of the cookie sheets and put it back into its reserve pile. If the cookie has sprinkles on it, put the sprinkles back into their reserve pile, too.

The clock is ticking!

Each die symbol that you cannot use moves the hand on the clock forward! For each unused die, move the minute hand one space forward.

Exception:

You do not have to move the minute hand ahead,

- if you eat a cookie.
- for dice that you have chosen for your action but cannot use because there are not enough cookies or sprinkles left in the reserve pile.

Example: Hannah rolled the dice, which show sprinkles, star/heart and star/circle. She chooses the star so that she can use two of her rolled dice. However, on the cookie sheet with the star-shaped cookies only one star-shaped cookie is missing, so there is only one in the reserve pile. She takes the star and lays it on the cookie sheet. Now she has to move the minute hand only 1 space forward because of the die with the sprinkles symbol on it. The fact that she was able to lay only one star on the cookie sheet because there was only one in the reserve pile is of no consequence as far as the clock is concerned.

Once the minute hand strikes the 12 again, one hour has past. Move the hour hand down one space.

Into the oven they go

As soon as a cookie sheet is full with cookies and the cookies are all decorated with sprinkles, the cookie sheet needs to go into the oven. The last one to put sprinkles on the cookie sheet gets to slide the cookie sheet into the oven. Only one cookie sheet can be in the oven at a time.

Now the clock has to be set! Look to see which color the minute marker is on. Then set the alarm marker to the next space with this color in a clockwise direction. The cookie sheet has to stay in the oven until the minute hand strikes the alarm marker.

As long as the cookie sheet is in the oven, you have only one cookie sheet, onto which you can lay your cookies and sprinkles!

The cookies are ready

As soon as the minute hand strikes the alarm marker, the cookies are ready. Take the cookie sheet out of the oven and remove the cookies and sprinkles. The cookies are done and can be put off to the side. Put the sprinkles back on the reserve pile of sprinkles.

Now put the cookie sheet next to the other one in the middle of the table. You can now lay the next cookies on it. If the other cookie sheet happens to be already full, when you took out the other cookie sheet from the oven, you can immediately slide it into the oven.

Finished

The game is over,

- if the hour marker lands on the space with the 4, OR
- if you have finished baking all the cookies **before** the hour marker lands on the space with the 4.

You have won as a team if you have managed to bake all four kinds of cookies—even if the last cookie sheet is still in the oven.

If the last cookie sheet is not yet in the oven when the hour hand strikes the 4, you have all lost together as a team.





Game variation for experienced cookie bakers

At the end of the game, count points: plus points for left-over time (1 point for each space), minus points for cookies that you have not yet laid onto the cookie sheet (1 minus point per cookie). You can then try to top your score in the next game!

Did you develop a craving for some cookies during the game? Why not bake some yourself? Here's Hartmut's, the game author's, favorite recipe for cookies:

Lemon-almond cookies (Zedernbrot)

Ingredients for the dough:

- 3 egg whites
- 350 g icing sugar
- 1 packet of vanilla sugar (8 g)
- 2 drops of bitter almond flavoring essence
- 1 tablespoon lemon juice
- Grated peel of half a lemon
- Approx. 400 g of almonds (blanched and ground)
- Approx. 100 g of almonds (ground) for rolling

Ingredients for the glaze:

- 150 g sprinkled icing sugar
- 3-4 tablespoons of lemon juice

Directions:

- Whisk the egg white with a hand mixer to stiff peaks.
- Mix the icing sugar with the vanilla sugar, add to whisked egg white and stir.
- Stir in the flavor essence, lemon juice, lemon peel and a good half of the almonds.
- Add the remaining almonds and knead until the dough hardly sticks.
- Sprinkle the work surface generously with 100 g of almonds and then roll out the dough on it so that it is approx. $\frac{1}{2}$ cm thick.
- Cut out cookies and place them on a baking sheet covered with baking paper.
- In a preheated oven, bake at 130°C (upper and lower heat) for about 30-40 minutes.

For the glaze:

Let the biscuits cool. Stir 150 g of sprinkled icing sugar and lemon juice (approx. 3-4 tablespoons) until a smooth, thick texture forms. Coat the biscuits once cooled.

Bon appétit!





Un jeu sucrément bon
pour 2 à 4 pâtisseries
à partir de 5 ans



Règles

La boîte de gâteaux est vide !
À vous de faire cuire les 36 gâteaux recouverts de
garniture avant que les 4 heures ne soient écoulées.
Si vous y parvenez, vous remportez la partie.

Ingrédients :

36 gâteaux (9 étoiles, 9 cœurs, 9 fleurs,
9 ronds), 36 tuiles Garniture, 2 plaques de
cuisson, 1 four, 3 dés, 1 horloge avec un
compteur pour les heures et un pour les
minutes, 1 jeton Minuteur

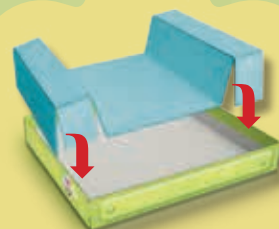
Préchauffer le four

Il vous faut d'abord assembler
le four. Il est préférable de
demander l'aide d'une grande personne.

Assemblage du four :

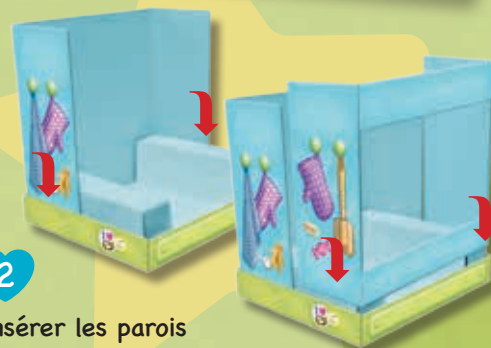


1



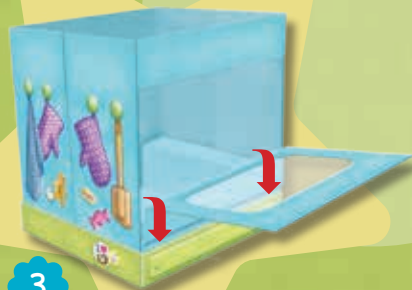
Placer le calage
dans le bas du four.

2



Insérer les parois
dans le bas du four.

3



Insérer la porte
dans le bas du four.

4



Mettre en place la mollette avec le rivet
en plastique sur la façade du four. Celle-ci
permettra de fermer et d'ouvrir la porte
au cours de la partie.

5



Placer le couvercle
sur les parois.



Préparation

Disposez le **four** à proximité de la surface de jeu. Placez les deux **plaques** au milieu de la table. Triez les **gâteaux** selon leur forme et gardez-les en réserve, ainsi que la garniture, à côté du four. Installez l'**horloge** à portée de main de

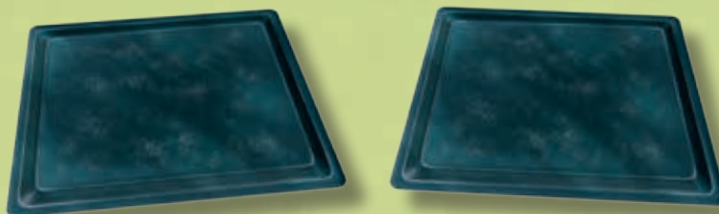
tous les joueurs. Placez le **compteur des heures** sur 0 et celui des **minutes** sur 12.

Placez le **jeton Minuteur** à côté de l'horloge. Il servira à indiquer quand les gâteaux seront cuits durant la partie.

four



plaques de cuisson



compteur pour les heures

compteur pour les minutes



horloge

jeton Minuteur



dés

tuiles Garniture



gâteaux



À vos pâtes !

Le dernier à avoir mangé un gâteau commence.

Quand vient son tour, le joueur lance les 3 dés et regarde son résultat.

Avec ses dés, il peut alors effectuer 1 des actions suivantes :

- poser des gâteaux sur une plaque ;
- étaler de la garniture sur les gâteaux déjà sur une plaque ;
- grignoter.

Poser des gâteaux sur une plaque

Si les dés indiquent des gâteaux, le joueur choisit une des sortes obtenues. Il peut placer un gâteau de cette sorte sur l'une des plaques de cuisson par face de dé correspondante. Il ne peut y avoir qu'une seule sorte de gâteau par plaque.

Exemple : Chris a obtenu :

Il peut placer soit 3 gâteaux ronds, soit 2 cœurs, soit 1 étoile sur une plaque. Sur la première plaque, il y a déjà des cœurs ; sur la seconde, des étoiles. Il choisit les cœurs et ajoute les deux gâteaux aux autres cœurs sur la plaque. Il ne peut malheureusement pas choisir les 3 ronds car chacune des deux plaques est déjà occupée par une autre sorte.





Garniture

Si le dé indique Garniture, le joueur peut prendre 2 tuiles de garniture par face de dé obtenue et les placer sur des gâteaux encore sans garniture sur **une seule et même** plaque. Si toutes les tuiles Garniture ne peuvent pas être ajoutées, elles sont remises dans la réserve.

Grignoter

Si les dés n'ont rien donné et que le joueur ne peut ni ajouter de gâteaux sur une plaque, ni recouvrir un gâteau de garniture, il en grignote un. Il enlève alors un gâteau d'une plaque et le remet dans la réserve. S'il était déjà recouvert de garniture, celle-ci est également remise dans la réserve.

Le temps passe !

Chaque dé ne correspondant pas à l'action choisie fait avancer le minuteur ! Pour chaque dé non utilisé, le joueur avance le compteur des minutes d'une case.

Exceptions :

Le joueur n'a pas à avancer le compteur

- s'il grignote un gâteau ;
- pour les dés qu'il a choisis pour son action, mais qu'il n'a pas pu utiliser faute de gâteaux ou de garniture suffisants en réserve.

Exemple : Anna a obtenu Garniture, Étoile/Cœur et Étoile/Rond aux dés. Elle choisit les étoiles parce que deux dés correspondent à l'action qu'elle veut faire. Sur la plaque avec les étoiles, il ne manque qu'une étoile ; il n'en reste donc qu'une en réserve. Elle la prend et la pose sur la plaque. Elle ne doit avancer le compteur des minutes que d'1 case à cause de la face Garniture. Le fait qu'elle n'ait pu placer qu'une seule étoile car il n'en restait plus en réserve, ne fait pas avancer le compteur.

Quand le compteur des minutes revient sur 12, une heure est écoulée. Le compteur des heures est descendu d'une case vers le bas.

Au four !

Dès qu'une plaque de gâteaux est complète et que tous sont recouverts de garniture, elle doit être mise au four. Le joueur qui a placé la dernière garniture sur la plaque peut la mettre au four. On ne peut enfourner qu'une seule plaque à la fois.

Il faut encore régler la minuterie ! Le joueur regarde sur quelle couleur se trouve le compteur des minutes. Il place alors le jeton Minuteur sur la case suivante de même couleur, dans le sens horaire. La plaque doit rester au four jusqu'à ce que le compteur des minutes atteigne le jeton Minuteur. Dès qu'une plaque est au four, vous ne disposez plus que d'une seule plaque sur laquelle poser des gâteaux et de la garniture !

Les gâteaux sont cuits

Dès que le compteur des minutes atteint le jeton Minuteur, les gâteaux sont cuits. Sortez la plaque du four et retirez les gâteaux et la garniture. Les gâteaux sont prêts et peuvent être mis de côté. La garniture est remise dans la réserve. Remettez la plaque à côté de l'autre. Vous disposez de nouveau de deux plaques pour la fournée suivante. Si l'autre plaque est déjà prête à ce moment-là, vous pouvez immédiatement la mettre au four.

À table !

La partie est terminée

- SOIT quand le compteur des heures atteint la case 4 ;
- SOIT quand tous les gâteaux sont cuits avant que le compteur des heures n'atteigne la case 4.

Vous gagnez tous ensemble si vous avez cuit tous les gâteaux des quatre sortes, même si la dernière plaque est encore au four.

Si la dernière plaque n'est **pas** encore au four lorsque le compteur des heures atteint la case 4, vous avez malheureusement tous perdu.





Variante pour pâtissiers confirmés

À la fin de la partie, ajoutez ou retranchez des points : des points en plus pour le temps restant (1 point par case), des points en moins pour les gâteaux pas encore sur une plaque (1 point par gâteau). À la prochaine partie, vous pourrez essayer d'améliorer votre score !

Ce jeu vous a donné envie de manger des gâteaux ? Pourquoi ne pas en faire ? Voici la recette préférée de Hartmut, l'auteur :

Le pain de cèdre :

Ingrédients pour la pâte :

- 3 blancs d'œufs
- 350 g de sucre glace
- 1 sachet de sucre vanillé
- 2 gouttes d'arôme d'amande amère
- 1 cuillère à soupe de jus de citron
- le zeste d'un demi-citron râpé
- environ 400 g d'amandes (blanchies et en poudre)
- environ 100 g d'amandes (en poudre) supplémentaires pour rouler la pâte

Ingrédients pour le glaçage :

- 150 g de sucre glace tamisé
- 3 à 4 cuillères à soupe de jus de citron

Préparation :

- Battre fermement les blancs d'œufs en neige à l'aide d'un batteur électrique.
- Mélanger le sucre glace et le sucre vanillé, puis incorporer le tout aux blancs en neige.
- Ajouter l'arôme d'amandes, le jus et le zeste de citron et une bonne moitié des amandes.
- Ajouter et pétrir une quantité suffisante d'amandes restantes pour que la pâte ne colle presque plus.
- Saupoudrer généreusement les 100 g d'amandes en poudre sur le plan de travail et rouler la pâte dessus jusqu'à obtenir une épaisseur d'environ 0,5 cm.
- À l'aide d'un emporte-pièce, découper des gâteaux dans la pâte et les disposer sur une plaque recouverte de papier sulfurisé.
- Faire préchauffer le four et laisser cuire 30 à 40 minutes à 130 °C.

Pour le glaçage :

Laisser refroidir les gâteaux. Mélanger 150 g de sucre glace tamisé avec du jus de citron (environ 3 à 4 cuillères à soupe) jusqu'à obtenir une masse lisse et épaisse. L'étaler ensuite sur les gâteaux refroidis.

Bon appétit !





Een suikerzoet spel
voor 2 t/m 4 koekjesbakkers
vanaf 5 jaar



Spelregel

De koektrommel is leeg!
Bak samen 36 koekjes met kruimels voordat
er 4 uur op de klok is verstreken. Als jullie dit lukt,
hebben jullie het spel gewonnen.

Ingrediënten:

36 koekjes (9 sterren, 9 hartjes,
9 bloemen, 9 rondjes), 36 kruimels,
2 bakplaten, 1 bakoven, 3 dobbelstenen,
1 klok met uur- en minutenwijzer,
1 kookwekkersteen

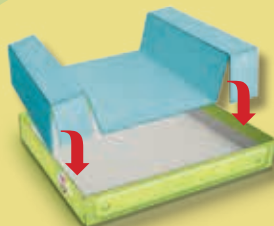
Verwarm de oven voor

Eerst moet je de bakoven in
elkaar zetten.
Laat een volwassene
daarbij helpen.

Zet de bakoven in elkaar als volgt:



1



Leg het inlegement in het
onderste gedeelte van de oven.

2



Steek de zijkanten in het
onderste gedeelte van de oven.



3

Steek de ovendeur in het
onderste gedeelte van de oven.

4



Maak de draaischijf met behulp van de plastic
klinknagel vast aan het bovenste gedeelte van
de oven. Met de draaischijf ga je later tijdens
het spel de ovenklep sluiten en weer openen.

5

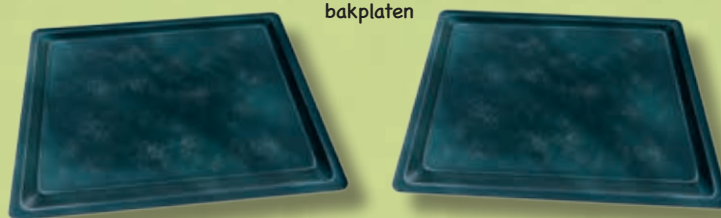


Zet het deksel van de bakoven
bovenop de zijkanten.



Kruimels

Zet de **bakoven** aan de rand van het speelvlak. De twee **bakplaten** komen in het midden van de tafel te liggen. Sorteert de **koekjes** op hun vorm en leg ze samen met de **kruimels** naast de bakoven.



klok

dobbelstenen

De **klok** komt op het speelvlak te liggen zodat iedereen er goed bij kan. Zet de **uurwijzer** op de 0 en de **minutenwijzer** op de 12.

Snel naar het deeg!

Wie het laatst een koekje heeft gegeten, begint.

Als het jouw beurt is, gooi je alle 3 de dobbelstenen. Kijk goed wat je hebt gedobbeld.

Met de dobbelstenen kun je **een** van de volgende acties uitvoeren:

- uitsneden koekjes op de bakplaat leggen
- kruimels leggen op de koekjes die al op een bakplaat liggen
- snoepen

Uitsneden koekjes op de bakplaat leggen

Als je koekjes hebt gedobbeld, kies je voor een van de gedobbelde vormen. Je mag zo veel koekjes van deze vorm op een van de twee bakplaten leggen als je hebt gedobbeld. Op elke bakplaat mag je alleen koekjes van één vorm leggen.

Voorbeeld: Jakob heeft gedobbeld:

Hij kan nu 3 ronde koekjes of 2 hartkoekjes of 1 sterrenkoekje op een bakplaat leggen. Op de eerste bakplaat liggen al hartjes, op de tweede sterren. Jakob kiest voor de hartjes en legt 2 hartkoekjes naast de andere op de bakplaat. Voor de 3 ronde koekjes kan hij helaas niet kiezen, omdat de twee bakplaten al met andere vormen zijn belegd.





Kruimels

Als je kruimels hebt gedubbeld, mag je voor elk kruimel-symbool dat je hebt gedubbeld 2 kruimelfiches pakken en op nog niet versierde koekjes op een van de bakplaten leggen. Als er kruimels over zijn, leg je ze terug in de voorraad.

Snoepen

Als je geen symbolen hebt gedubbeld die je kunt gebruiken en dus geen koekjes op een bakplaat kunt leggen noch koekjes met kruimels kunt versieren, ga je een koekje snoepen. Haal een koekje van een bakplaat en leg het terug in de voorraad. Als het koekje met kruimels is versierd, gaan ook de kruimels terug in de voorraad.

De klok tikt!

Met elke dobbelsteen die niet bij je acties past, gaat de wijzer van de klok iets vooruit! Voor elke dobbelsteen die je niet hebt gebruikt, zet je de minutenwijzer een veld vooruit.

Uitzonderingen:

je hoeft de minutenwijzer niet vooruit te zetten

- als je een koekje snoept.
- voor dobbelstenen die je voor een actie hebt gekozen, maar niet kunt gebruiken omdat er niet meer voldoende koekjes of kruimels in de voorraad liggen.

Voorbeeld: Hannah heeft kruimels, ster/hartje en ster/rondje gedubbeld. Ze kiest voor de sterren, omdat dan 2 dobbelstenen bij haar actie passen. Maar op de bakplaat met de sterren ontbreekt er slechts één ster, dus ligt er nog maar eentje in de voorraad. Hannah pakt de ster en legt hem op de bakplaat. Ze hoeft de minutenwijzer nu vanwege de dobbelsteen met de kruimels slechts 1 veld vooruit te zetten. Dat ze slechts 1 ster kan plaatsen omdat er niet voldoende sterren in de voorraad liggen, maakt voor de klok niets uit.

Als de minutenwijzer weer op de 12 terechtkomt, is er een uur voorbij. Zet nu de uurwijzer één veld naar beneden.

In de oven

Zodra een bakplaat volledig met koekjes is belegd en alle koekjes met kruimels zijn versierd, gaat de bakplaat in de oven. De speler die de laatste kruimels op de bakplaat heeft gelegd, mag hem in de oven schuiven. Er mag altijd maar één bakplaat in de oven staan.

Nu moet je nog de klok zetten! Kijk naar welke kleur de minutenwijzer wijst. Plaats nu de kookwekkersteen met de klok mee op het volgende veld van dezelfde kleur. De bakplaat moet nu in de oven blijven tot de minutenwijzer bij de kookwekkersteen is beland.

Zolang er een bakplaat in de oven staat, heb je slechts één bakplaat over waar je koekjes en kruimels op kunt leggen!

De koekjes zijn klaar

Zodra de minutenwijzer bij de kookwekkersteen is aangekomen, zijn de koekjes klaar. Haal de bakplaat uit de oven en haal de koekjes en kruimels eraf. De koekjes zijn nu klaar en kunnen opzij worden gelegd. De kruimels leg je weer bij de andere kruimels in de voorraad.

De bakplaat leg je naast de tweede bakplaat. Nu kun je er weer koekjes op leggen.

Als de andere bakplaat op dit moment al volledig is belegd, kun je hem ook meteen in de oven schuiven.

Einde van de werkdag

Het spel is afgelopen

- als de uurwijzer naar het veld met de 4 wordt verplaatst OF
- als alle koekjes gebakken zijn voordat de uurwijzer op het veld met de 4 terechtkomt.

Jullie hebben met z'n allen gewonnen als alle koekjes gebakken zijn – ook als de laatste bakplaat nog in de oven staat.

Staat de laatste bakplaat nog niet in de oven als de uurwijzer naar het veld met de 4 wordt verplaatst, hebben jullie helaas verloren.





Variante voor ervaren koekjesbakkers

Tel aan het einde van het spel nog de punten: pluspunten voor de tijd die je over hebt (1 punt per veld), minpunten voor koekjes die je nog niet op een bakplaat hebt gelegd (1 minpunt per koekje). Tijdens het volgende spel kun je dan proberen deze score te verbeteren!

Heb je tijdens het spel trek in koekjes gekregen? Bak dan gewoon een portie! Dit is het favoriete recept van Hartmut, de auteur van dit spel.

Amandelmaantjes

Ingrediënten voor het deeg:

- 3 eiwitten
- 350 g poedersuiker
- 1 zakje vanillesuiker
- 2 druppels amandelaroma
- 1 eetl. citroensap
- geraspte schil van 1/2 citroen
- ca. 400 g amandelmeel
- voor het uitrollen ca. 100 g amandelmeel

Ingrediënten voor het glazuur:

- 150 g poedersuiker (gezeefd)
- 3-4 eetl. citroensap

Bereiding:

- Klop de eiwitten met de handmixer tot een stevig schuim.
- Meng de poedersuiker met de vanillesuiker en roer dit door de eiwitmassa.
- Roer het amandelaroma, het citroensap, de citroenschil en ca. de helft van het amandelmeel erdoor.
- Kneed van het overige amandelmeel zo veel door het deeg dat het haast niet meer plakt.
- Strooi 100 g amandelmeel op je werkvlak en rol daarop het deeg uit tot een lap van ongeveer 1/2 cm dik.
- halve manen uit het deeg en leg ze op een met bakpapier beklede bakplaat.
- Bak de koekjes 30-40 minuten in een voorverwarmde oven op 130 °C.

Voor het glazuur:

Laat de koekjes afkoelen. Meng 150 g poedersuiker met 3-4 eetl. citroensap tot een gladde, dikke massa. Bestrijk hiermee de afgekoelde koekjes.

Eet smakelijk!



The Community-App for Boardgamers.

Free Download!

Available on the App Store

Available on Google Play

© 2018 HUCH!
www.hutter-trade.com
Author: Hartmut Kommerell
Design concept oven: Wiebke Kommerell
Illustration: anoka.de
Design: Sabine Kondirulli, HUCH!
Product manager: Tina Landwehr
Translations:
English: Birgit Irgang
French: Eric Bouret
Dutch: Susanne Bonn

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

HUCH!