

COOKIE BOX

2 - 4 | 15 min | 6+

Descrizione

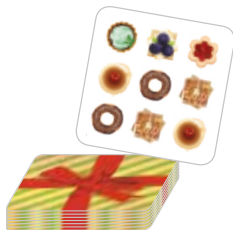
Lavorate presso una famosa pasticceria in cui i biscotti si vendono... beh, come il pane! Gli ordini arrivano in continuazione e dovrete essere veloci nel comporre una scatola di 9 biscotti che corrisponda alle richieste del cliente.

Quando avete finito, suonate il campanello! Velocità di ragionamento e rapidità di movimenti sono necessarie per vincere la partita.

Contenuto



36 gettoni biscotto
a due facce (4 set)



30 carte
ordinazione



1 campanello

Scopo del gioco

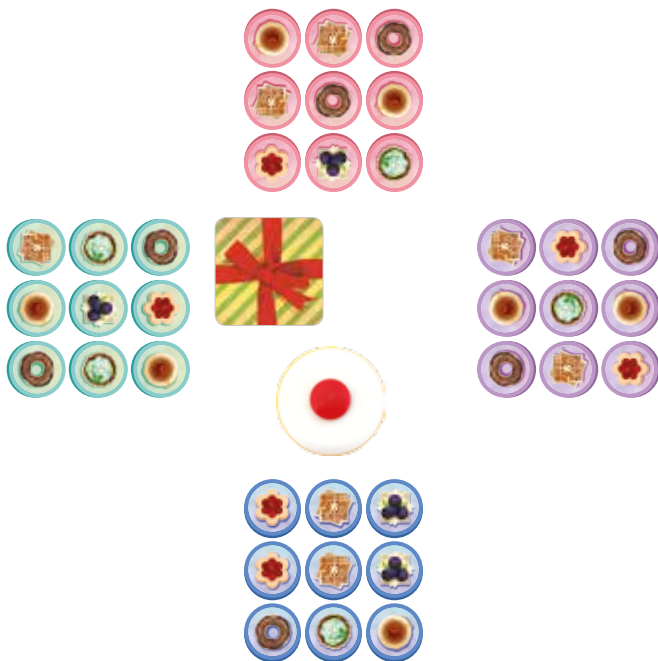
Ordinate i gettoni biscotto in modo che corrispondano con la carta ordinazione, quindi suonate velocemente il campanello e ottenete la carta ordinazione.

Il primo giocatore a ottenere 4 carte ordinazione vince la partita.

Tuttavia fate attenzione a non commettere errori! Se un giocatore sbaglia per due volte l'ordinazione, sarà eliminato dalla partita!

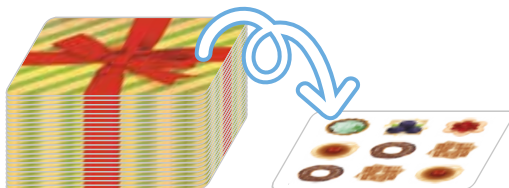
Preparazione

- 1 Ogni giocatore riceve un set di 9 gettoni biscotto dello stesso colore e li sistema in ordine casuale davanti a sé, formando un quadrato di 3x3.
- 2 Prendete le carte ordinazione, mescolatele e formate un mazzo che metterete a faccia in giù al centro del tavolo.
- 3 Posizionate il campanello accanto alle carte ordinazione.



Fase 1 – Girare la carta ordinazione

Il giocatore più affamato gira la prima carta ordinazione e la posiziona a faccia in su al centro del tavolo.



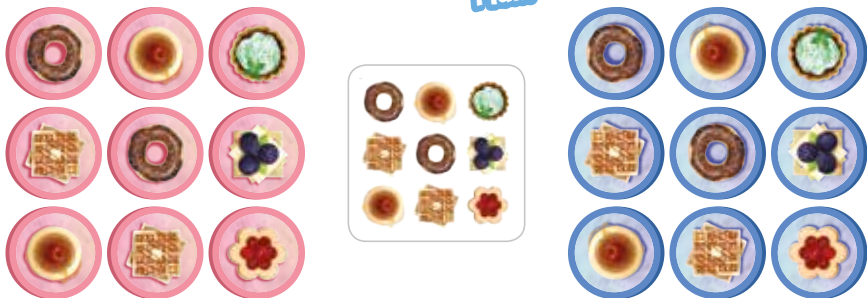
Fase 2 – Ordinare i gettoni biscotto

Trovate velocemente i biscotti corrispondenti e posizionate i vostri gettoni nella stessa disposizione indicata sulla carta ordinazione.

Potete spostare i vostri gettoni e girarli in modo da trovare i biscotti giusti.

Non appena un giocatore riesce a combinare i suoi gettoni biscotto in modo che corrispondano con la carta ordinazione, quel giocatore deve suonare velocemente il campanello. Dopodiché tutti i giocatori smettono di giocare.

Entrambe sono giuste!
Ma...



**Chi suona
per primo
vince!**



Fase 3 – Confrontare i gettoni con la carta ordinazione

Quando un giocatore suona il campanello, controllate che i suoi gettoni corrispondano con la carta ordinazione.

Se corrispondono, quel giocatore vince la carta ordinazione e la posiziona a faccia in giù davanti a sé. Se non corrispondono, quel giocatore ha sbagliato. Prende la carta ordinazione e la posiziona a faccia in su davanti a sé. Se un giocatore sbaglia ordinazione per due volte verrà eliminato dal gioco. Passate quindi al round successivo.

Round successivo

Il giocatore che per ultimo ha suonato il campanello inizia un nuovo round girando una nuova carta ordinazione dal mazzo.

Fine della partita

La partita termina quando un giocatore vince 4 carte ordinazione (a faccia in giù) o quando tutti i giocatori sono eliminati (avendo commesso due errori) tranne un giocatore. Quel giocatore viene dichiarato vincitore.



Azao
Games



Edizione italiana:
Asterion Press s.r.l.
Via Martiri di Cervarolo 1/b
42015 Correggio (RE) – ITALY
www.asterionpress.com