

Take the CAKE™

A Sweet Game of Shapes, Shakes and Cupcakes

2-4 Players • Ages 4+

RULES OF PLAY

CONTENTS

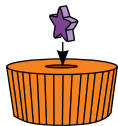
32 wooden shapes (8 squares, triangles, circles, and stars)
16 cupcake cards
1 sprinkle shaker
1 custom die

OBJECT

Collect the most cupcakes by matching the colored wooden shapes that pour out from the sprinkle shaker to the colored shapes on the cupcake cards.

SET UP

- Place all the colored wooden shapes into the sprinkle shaker through the opening at the top and put the shaker within reach of all players.
- Take the top of the game box and place it open side-up into the center of the playing area.
- Shuffle the cupcake cards and stack them face down in the middle. Now turn over the top four cards in a face up row within view of all players.



HOW TO PLAY

The last player to eat an entire cupcake goes first and play continues to the left. On your turn, roll the die. The die indicates how many times you may shake the shaker. (For example: if you rolled a three, you may shake it three times.) Then take the sprinkle shaker and shake it as follows:

- Hold the sprinkle shaker in your hand with the opening **facing up**. Cover the opening with your other hand and shake it so the sprinkles get well mixed. Then remove the hand that's covering the opening.
- Hold the sprinkle shaker over the open game box. Turn the shaker so that the opening **faces down** into the box and **shake it the number of times equal to the number you rolled**. Then turn it upright again and set it back down on the playing surface.



Did any shapes pour out?

If so, look at the face up cupcake cards and see if any of the shapes match both a shape and color on a card. Place any matching shapes onto the corresponding cards and put the rest back into the sprinkle shaker. Pass the shaker to the player on your left.

If nothing came out of the shaker, simply pass it to the left.

TAKE THE CAKE!

If you fill all of the shapes on one or more cards during your turn, you get to take the cake! Move the card(s) along with the shape(s) in front of you and then replenish with new cards from the draw pile.



ENDING THE GAME

The game ends when there are no more shapes left in the sprinkle shaker. At that point, everyone counts up the number of cupcakes they collected. Whoever has the most wins. In case of a tie, whoever has the most shapes wins.

VARIATION FOR EXPERIENCED PLAYERS

Setup is the same as the regular game except deal each player two face up cupcake cards. Stack the rest of the cards face down in the middle. Place the die within easy reach of everyone.

On your turn, roll the die and shake the shaker equal to the number on the die. Then compare the shapes that fell out to your two cards.



If you can fill one or more cards, collect the shape(s) and replace any completed card(s) with new ones from the stack. Place any unmatched shapes back in the shaker and pass it to the next player.

The game ends when the last card has been drawn from the stack. Play until one player matches all the shapes on the next card. Then, count up the number of shapes and whoever has the most wins.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

Whoever invented the cupcake surely deserves a culinary gold medal. The idea of a personal-sized portion of scrumptious cake topped with rich frosting and colorful toppings is genius – pure and simple. Speaking of pure and simple, *Take the Cake* is a simple game that's purely fun! As you shake the shaker, you'll hone fine motor skills, as well as shape and color recognition. For a double treat, whip up a batch of real cupcakes and play this game while you're waiting for them to bake!

Game by Anja Wrede, Berlin
Illustrations by Russell Benfanti



GAMEWRIGHT® | Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2010 Gamewright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts
Not for children under 3 years of age.

Tome el Pastel

Un dulce juego de formas, malteadas y cupcakes

2 a 4 jugadores ● Edades 4 y mayores

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

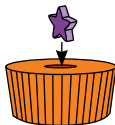
- 32 piezas de madera (8 cuadrados, triángulos, círculos y estrellas)
- 16 cartas de cupcakes
- 1 dispensador
- 1 dado especial

OBJETIVO

Obtener la mayor cantidad de cupcakes al emparejar las figuras de colores que salen del dispensador con las figuras de colores de los cupcakes en las cartas.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

- Llene el dispensador con todas las figuras usando la apertura en la parte de arriba. Ponga el dispensador al alcance de todos los jugadores.
- Tome la tapa de la caja y póngala bocarriba en el centro del área de juego.
- Baraje las cartas de cupcakes y póngalas en un montón, mirando hacia abajo, en el centro.



Nota: El dado solo se usa para la versión avanzada del juego (ver reglas abajo), y se puede hacer a un lado el resto del tiempo.

COMO JUGAR

El jugador que se haya comido un cupcake mas recientemente será el primero en jugar, y el turno continuara hacia la izquierda. A su turno tome el dispensado y agítelo de la siguiente manera:

- Tenga el dispensador en la mano, con la apertura **hacia arriba**. Cubra la apertura con la otra mano, y agite el dispensador para que las figuras se mezclen bien. Luego retire la mano que está cubriendo la apertura del dispensador.
- Tenga al dispensador sobre la caja del juego. Voltee el dispensador para que la apertura quede **hacia abajo y sacúdalo dos veces**. Luego voltee el dispensador hacia arriba y póngalo sobre la superficie del juego.



¿Salieron algunas figuras?

Si salieron algunas figuras, mire las cartas de cupcakes para ver si puede hacer parejas (comparando las figuras y sus colores) entre las figuras y las cartas. Ponga las figuras que hagan parejas encima de la carta correspondiente. Vuelva a meter en el dispensador las demás figuras. Pásele el dispensador al jugador a su izquierda.

Si no salieron figuras del dispensador, simplemente pase el dispensador al jugador a su izquierda.

¡TOME EL PASTEL!

Si logra hacer parejas entre todas las figuras y una o más cartas, ¡podrá tomar el pastel! Ponga las cartas junto con las figuras, enfrente suyo, y remplace las cartas con cartas nuevas del montón.



TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina cuando ya no haya figuras en el dispensador. En ese momento cada jugador contara el número de cupcakes que hayan recolectado. Quien tenga más cupcakes ganara. En el caso de un empate, quien tenga más figuras ganara.

VARIACIONES PARA JUGADORES CON EXPERIENCIA

El juego se establece de la misma manera que el juego normal, solo que a cada jugador se le reparten dos cartas de cupcakes, mirando hacia arriba. Amontone las demás cartas en el centro del área de juego. Ponga el dado al alcance de todos los jugadores.

A su turno tire el dado. El dado le indicara cuantas veces puede agitar al dispensador. (Por ejemplo: Si saca un tres con el dado, puede agitar el dispensador tres veces.) Luego compare las figuras que salieron con sus dos cartas.



Si puede hacer parejas con una o más cartas, recoja las figuras y remplace las cartas con cartas nuevas del montón. Las figuras que sobren deberán ser regresadas al dispensador. Pase el dispensador a la persona a su izquierda.

El juego termina cuando la última carta del montón sea retirada. Juegue hasta que un jugador haga parejas entre todas las figuras y la siguiente carta. Luego cuente todas las figuras, y quien tenga más ganara.

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

No sabemos quién invento el cupcake, pero quien haya sido realmente merece una medalla de oro culinaria. La idea de una porción personal de riquísimo pastel, cubierto de crema y figuritas de colores es simplemente genial – así de sencillo. Hablando de cosas sencillas, ¡Tome el Pastel es un juego sencillo y divertido! Cuando agita al dispensador estará mejorando sus habilidades motrices, mientras aprende sobre figuras y colores. Para un deleite doble, prepare una tanda de cupcakes de verdad, y diviértase con este juego mientras espera a que se horneen!



GAMEWRIGHT® | Juegos para los infinitamente imaginativos®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006 | fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2010 Gamewright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

Juego de Anja Wrede, Berlin
Ilustraciones de Russell Benfanti