

Un jeu de dés, à partir de 4 ans

2 à 4 joueurs

10 à 15 minutes

**faisons  
des  
gâteaux...**

**Bäcke**  
Nr. 4195 **bäcke**  
**Kuchen**

**CONTENU :** un plan en bois  
4 aiguilles de minuterie  
28 pions en bois  
2 dés particuliers

### IDEE ET BUT DU JEU

Réunir le plus rapidement possible les 7 ingrédients nécessaires au gâteau et le cuire.

### PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur se choisit un gâteau (chocolat, amandes, fraises ou glacé).
2. Chacun place une aiguille dans le trou de sa minuterie (réveils dessinés). La minuterie est mise à zéro : pointe sur le tiret rouge, en haut.
3. Chaque joueur pose devant lui, en dehors du plan de jeu, 7 pions de couleurs différentes.

**HABA**

Le jeu se joue en deux phases différentes qui se succèdent :  
1. PREPARER LA PATE - 2. CUIRE LE GATEAU.

## I. PREMIERE PHASE : PREPARER LA PATE

Le plus jeune commence et lance le dé en bois naturel, ayant une face "chat".

Voici ce qu'il faut faire, selon la face obtenue :



### Face gâteau noir

Le joueur met un pion au choix dans un des trous de son gâteau.

Lors d'un jeu avec des plus grands, l'enfant peut attribuer au pion un nom d'ingrédient qui entre dans la pâte de son gâteau : eau, farine, lait, beurre, fraise, levure, amandes, vanille, sucre...

### Face gâteau rouge

Le joueur met deux pions au choix dans deux trous de son gâteau

### Face chat

Pas de chance ! Un petit chat très gourmand vient de passer et a chipé un ingrédient du gâteau. Le joueur doit retirer un pion déjà

mis en place. S'il n'en a pas encore acquis, il ne doit rien faire. Le pion sorti revient devant le joueur.

remarque : Si un joueur obtient "face gâteau rouge" et qu'il n'a plus qu'un seul pion à mettre en place, après l'avoir mis, il peut tout de suite passer à la deuxième phase du jeu et lancer l'autre dé.

## DEUXIEME PHASE : CUIRE LE GATEAU

Cette seconde partie de jeu se joue avec l'autre dé, le dé jaune "horloge".

Voici ce que l'enfant doit faire, selon la face qu'il obtient :



### FACE HORLOGE NOIRE

Le joueur avance l'aiguille de sa minuterie d'un cran, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### FACE HORLOGE ROUGE

Le joueur avance l'aiguille de deux crans.

FACE VIERGE : L'aiguille ne bouge pas. C'est au tour du joueur suivant.

Quand l'aiguille de la minuterie  
a fait un tour complet,  
le gâteau est cuit...

### FIN DE JEU

Le premier joueur à avoir cuit son gâteau gagne.  
Les autres continuent à cuire le leur, s'ils le désirent.

### 2 ou 3 joueurs

Ingrédients et aiguilles en trop sont retirés du jeu.



## V A R I A N T E S

---

1. On peut décider qu'un gâteau est brûlé si l'aiguille de la minuterie dépasse le tiret rouge, après un tour complet.

Ceci peut arriver si le dé indique la face horloge rouge alors qu'il ne reste plus qu'un cran à parcourir.

Les joueurs auront donc à être prudents et on conviendra qu'on peut renoncer à l'utilisation de son dé.

Renoncer à TOUT : par exemple, si j'ai face horloge rouge : j'avance de 2 crans ou pas du tout.

2. Face vierge du dé horloge :

Les joueurs peuvent convenir que la minuterie recule d'un cran.

Bon amusement !