

TINY GAME

SHAKES



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

EN. SHAKES

OBSERVATION AND SPEED GAME

Players observe details and react quickly to complete milkshakes.

ONCE UPON A TIME...

...there was a milkshake shop full of flavours and colours to suit every taste.
But ... who will be the fastest to make them?

Number of players: 2 to 4

Player age: from 5 years

Duration of each game: 15 minutes

PIECES INCLUDED

- **x1** coloured die
- **x4** milkshake cups and **x30** milkshake pieces (top, middle and bottom)
- **x12 “ok”** counters (3 per player)
- **x1** box with the milkshake menu on the flaps (used to roll the die inside)

AIM OF THE GAME

Be the first player to complete 3 milkshakes shown on the menu.

BEFORE YOU START

Place all the milkshake pieces in the middle of the table.

Each player takes a cup and 3 “ok” counters of the same colour.

Place the box open next to the pieces, with the die inside.

The flaps on the inside of the box show the milkshake menu.

THE GAME

Players take turns. The last player to have drunk a strawberry milkshake goes first.

-  The player rolls the die inside the box.
- The die shows a milkshake part (top, middle or bottom depending on where it lands on the drawing inside the box) and a colour (the face of the die).
- All players look for the piece that matches the colour and the part shown. The fastest player takes it and places it in the correct position in their cup.
- The turn passes to the next player, who rolls the die again.

When a player completes a milkshake that appears on the menu, they place an **“ok”** counter on the matching image, return the pieces to the centre and start a new milkshake.

RULES

- If the die shows the milkshake symbol, the player can choose any colour.
- A milkshake with an **“ok”** counter on it cannot be made again.
- If the die lands on a line, the player can choose either of the two parts.
- Players can only take one piece per turn, and only if there is space in their cup: a player cannot have two pieces of the same part in their milkshake.
- At any time, players can return a piece to the centre of the table.

END OF THE GAME

The game ends when a player places all 3 **“ok”** counters. Everyone counts the points earned per completed milkshake (+2, +3, +4 or +5). The player with the most points wins!

FR. SHAKES

JEU D'OBSERVATION ET DE VITESSE

Les joueurs observent et réagissent vite pour compléter leurs milkshakes.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

...un bar à milkshakes plein de couleurs et de saveurs pour tous les goûts.
Mais... qui sera le plus rapide à les préparer ?

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Âge des joueurs : à partir de 5 ans

Durée d'une partie : 15 minutes

ÉLÉMENTS

- **x1** dé coloré
- **x4** gobelets à milkshake et **x30** pièces de milkshake (haut, milieu et bas)
- **x12** jetons "**ok**" (3 par joueur)
- **x1** boîte avec le menu sur les rabats (pour lancer le dé dedans)

OBJECTIF

Être le premier joueur à compléter 3 milkshakes qui apparaissent sur le menu.

PRÉPARATION

Placez toutes les pièces de milkshake au centre de la table.

Chaque joueur prend un gobelet et 3 jetons "**ok**" de la même couleur.

Placez la boîte ouverte à côté, avec le dé à l'intérieur.

Les rabats intérieurs de la boîte montrent le menu des milkshakes.

LE JEU

On joue à tour de rôle. Commence le joueur qui a bu un milkshake à la fraise le plus récemment.

-  Le joueur lance le dé à l'intérieur de la boîte.
- Le dé indique une partie du milkshake (haut, milieu ou bas selon l'endroit où il tombe sur le dessin) et une couleur (la face visible du dé).
- Tous les joueurs cherchent la pièce correspondant à la couleur et à la partie indiquée. Le plus rapide la prend et la place au bon endroit dans son gobelet.
- Le tour passe au joueur suivant, qui lance à nouveau le dé.

Lorsqu'un joueur complète un milkshake qui figure sur le menu, il place un jeton **"ok"** sur l'image correspondante, remet les pièces au centre, puis commence un nouveau milkshake.

RÈGLES

- Si le dé montre un milkshake, le joueur peut choisir n'importe quelle couleur.
- Un milkshake avec un jeton **"ok"** ne peut plus être refait.
- Si le dé tombe sur une ligne, le joueur peut choisir l'une des deux parties.
- Les joueurs ne peuvent prendre qu'une pièce par tour, et seulement s'il y a de la place dans leur gobelet : jamais deux pièces de la même partie du milkshake.
- À tout moment, un joueur peut remettre une pièce au centre de la table.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur place ses 3 jetons **"ok"**. Tout le monde compte les points obtenus par milkshake complété (+2, +3, +4 ou +5). Le joueur avec le plus de points gagne !

DE. SHAKES

BEOBSACHTUNGS- UND REAKTIONSSPIEL

Spieler beobachten und reagieren schnell, um Milkshakes zu bauen.

ES WAR EINMAL ...

...eine Milkshake-Bar voller Farben und Geschmäcker Wenn kann sie am schnellsten zubereiten?

Anzahl der Spieler: 2 - 4

Alter der Spieler: ab 5 Jahren

Spieldauer: 15 Minuten

SPIELMATERIAL

- **x1** Farbwürfel
- **x4** Milkshake-Becher und **x30** Milkshake-Teile (oben, mitte, unten)
- **x12** „ok“-Marker (je 3 pro Spieler)
- **x1** Schachtel mit der Milkshake-Karte auf den Laschen (zum Würfeln im Inneren)

AUFGABE

Sei der erste Spieler, der 3 Milkshakes von der Karte vervollständigt.

VORBEREITUNG

Lege alle Milkshake-Teile in die Mitte des Tisches.

Jeder Spieler nimmt einen Becher und 3 „ok“-Marker in der gleichen Farbe.

Stelle die geöffnete Schachtel mit dem Würfel daneben.

Die Innenseiten der Laschen zeigen die Milkshake-Karte.

DAS SPIEL

Es wird reihum gespielt. Der Spieler, der zuletzt einen Erdbeer-Milkshake getrunken hat, beginnt.

-  Der Spieler würfelt in der Schachtel.
- Der Würfel zeigt ein Milkshake-Teil (oben, mitte oder unten, je nachdem wo er landet) und eine Farbe (angezeigt durch die Würfelseite).
- Alle Spieler suchen das passende Teil mit der richtigen Farbe und Position. Der schnellste nimmt es und legt es an der richtigen Stelle in seinen Becher.
- Der nächste Spieler ist an der Reihe und würfelt noch einmal.

Wenn ein Spieler einen Milkshake von der Karte vervollständigt, legt er einen „ok“-Marker auf das passende Bild, bringt die Teile zurück in die Mitte und beginnt einen neuen Milkshake.

REGELN

- Zeigt der Würfel das Milkshake-Symbol, darf der Spieler eine beliebige Farbe wählen.
- Ein Milkshake mit einem „ok“-Marker darf nicht noch einmal gemacht werden.
- Landet der Würfel auf einer Linie, kann der Spieler eines der beiden Teile wählen.
- Pro Runde darf nur ein Teil genommen werden, und nur wenn im Becher Platz ist: Ein Spieler darf nicht zwei Teile derselben Milkshake-Stufe haben.
- Ein Spieler darf jederzeit ein Teil zurück in die Mitte legen

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle 3 „ok“-Marker gelegt hat. Alle zählen die Punkte pro vollendetem Milkshake (+2, +3, +4 oder +5). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

ES. SHAKES

JUEGO DE OBSERVACIÓN Y RAPIDEZ

Los jugadores observan detalles y reaccionan con rapidez para completar batidos.

HABÍA UNA VEZ...

...una tienda de batidos llena de colores y sabores para todos los gustos. Pero...
¿quién será el más rápido en prepararlos?

Número de jugadores: de 2 a 4

Edad de los jugadores: a partir de 5 años

Tiempo de cada partida: 15 minutos

ELEMENTOS

- **x1** dado de colores
- **x4** vasos de batido y **x30** piezas de batido (parte superior, central e inferior)
- **x12** fichas “**ok**” (3 por jugador)
- **x1** caja con el menú de batidos en las solapas (sirve para lanzar el dado dentro)

OBJETIVO

Ser el primer jugador en completar 3 batidos de los que aparecen en el menú.

PREPARACIÓN

Colocad todas las piezas de batido en el centro de la mesa.

Cada jugador coge un vaso y 3 fichas “**ok**” del mismo color.

Colocad la caja abierta al lado, con el dado dentro.

Las solapas interiores de la caja muestran el menú de batidos.

EL JUEGO

Se juega por turnos. Empieza quien haya bebido un batido de fresa más recientemente.

-  El jugador lanza el dado dentro de la caja.
- El dado indica una parte del batido (superior, central o inferior, según dónde caiga en el dibujo) y un color (la cara visible del dado).
- Todos los jugadores buscan la pieza que corresponde al color y la parte indicada. El más rápido la coge y la coloca en el lugar correcto de su vaso.
- El turno pasa al siguiente jugador, que vuelve a lanzar el dado.

Cuando un jugador completa un batido que aparece en el menú, coloca una ficha **“ok”** sobre la imagen correspondiente, devuelve las piezas al centro y empieza un nuevo batido.

REGLAS

- Si el dado muestra el símbolo del batido, se puede elegir cualquier color.
- Un batido con una ficha **“ok”** no se puede volver a hacer.
- Si el dado cae sobre una línea, se puede elegir cualquiera de las dos partes.
- Solo se puede coger una pieza por turno, y solo si hay espacio en el vaso: un jugador no puede tener dos piezas de la misma parte del batido.
- En cualquier momento, un jugador puede devolver una pieza al centro de la mesa.

FINAL DEL JUEGO

La partida termina cuando un jugador coloca sus 3 fichas **“ok”**. Todos cuentan los puntos obtenidos por batido completado (+2, +3, +4 o +5). ¡Gana el jugador con más puntos!

IT. SHAKES

GIOCO DI OSSERVAZIONE E VELOCITÀ

I giocatori osservano i dettagli e reagiscono rapidamente per completare i frullati.

C'ERA UNA VOLTA...

...una frullateria piena di colori e sapori per tutti i gusti. Ma... chi sarà il più veloce a prepararli?

Numero di giocatori: da 2 a 4

Età dei giocatori: dai 5 anni in su

Durata di una partita: 15 minuti

ELEMENTI

- **x1** dado colorato
- **x4** bicchieri da frullato e **x30** pezzi di frullato (parte superiore, centrale e inferiore)
- **x12** segnalini **"ok"** (3 per ogni giocatore)
- **x1** scatola con il menù dei frullati sulle alette (serve per lanciare il dado all'interno)

OBIETTIVO

Essere il primo giocatore a completare 3 frullati tra quelli presenti nel menù.

PREPARAZIONE

Disponete tutti i pezzi di frullato al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende un bicchiere e 3 segnalini **"ok"** dello stesso colore.

Mettete la scatola aperta accanto ai pezzi, con il dado all'interno.

Le alette interne della scatola mostrano il menù dei frullati.

IL GIOCO

Si gioca a turni. Inizia chi ha bevuto un frullato alla fragola più di recente.

-  Il giocatore lancia il dado all'interno della scatola.
- Il dado indica una parte del frullato (superiore, centrale o inferiore, a seconda di dove cade sul disegno) e un colore (la faccia visibile del dado).
- Tutti i giocatori cercano il pezzo corrispondente per colore e posizione. Il più veloce lo prende e lo mette nel punto giusto del suo bicchiere.
- Il turno passa al giocatore successivo, che lancia di nuovo il dado.

Quando un giocatore completa un frullato presente nel menù, piazza un segnalino **“ok”** sull'immagine corrispondente, rimette i pezzi al centro e inizia un nuovo frullato.

REGOLE

- Se il dado mostra il simbolo del frullato, il giocatore può scegliere qualsiasi colore.
- Un frullato con un segnalino **“ok”** non può essere rifatto.
- Se il dado cade su una linea, si può scegliere una delle due parti.
- Si può prendere solo un pezzo per turno, e solo se c'è spazio nel bicchiere: un giocatore non può avere due pezzi della stessa parte del frullato.
- In qualsiasi momento, un giocatore può rimettere un pezzo al centro del tavolo.

FINE DEL GIOCO

La partita termina quando un giocatore piazza i suoi 3 segnalini **“ok”**. Tutti contano i punti ottenuti per ogni frullato completato (+2, +3, +4 o +5). Vince il giocatore con più punti!

CAT. SHAKES

JOC D'OBSERVACIÓ I RAPIDESA

Els jugadors observen detalls i reaccionen ràpidament per completar batuts.

HI HAVIA UNA VEGADA...

...una botiga de batuts plena de sabors i colors per a tots els gustos. Però... qui serà el més ràpid a preparar-los?

Nombre de jugadors: de 2 a 4

Edat dels jugadors: a partir de 5 anys

Temps de cada partida: 15 minuts

ELEMENTS

- **x1** dau de colors
- **x4** gots de batut i **x30** peces de batut (part superior, central i inferior)
- **x12** fitxes “ok” (3 per a cada jugador)
- **x1** caixa amb el menú de batuts a les solapes (serveix per tirar el dau a dins)

OBJECTIU

Ser el primer jugador a completar 3 batuts dels que apareixen al menú.

PREPARACIÓ

Col·loqueu totes les peces de batut al centre de la taula.

Cada jugador agafa un got i 3 fitxes “ok” del mateix color.

Poseu la caixa oberta al costat, amb el dau a dins.

Les solapes interiors de la caixa mostren el menú de batuts.

EL JOC

Es juga per torns. Comença qui ha begut un batut de maduixa més recentment.

-  El jugador tira el dau dins la caixa.
- El dau indica una part del batut (part superior, central o inferior segons el lloc on cau del dibuix de la caixa) i un color (la cara que mostra el dau).
- Tots els jugadors busquen la peça del color i de la part indicada. El més ràpid l'agafa i la col·loca al lloc corresponent del seu got.
- El torn passa al jugador següent, que torna a tirar el dau.

Quan un jugador completa un batut que apareix al menú col·loca una fitxa **“ok”** sobre la imatge del batut, torna les peces del batut al centre i comença un nou batut.

NORMES

- Si el dau mostra el símbol de batut, es pot escollir de qualsevol color
- Un batut amb una fitxa **“ok”** ja no es pot tornar a fer
- Si el dau cau sobre la línia es pot agafar de qualsevol de les dues parts
- Només es pot agafar una peça per torn i només si el got té l'espai lliure: un jugador no pot tenir dues peces de la mateixa part del batut.
- En qualsevol moment, el jugador pot tornar una peça al centre de la taula

FINAL DEL JOC

El joc acaba quan un jugador col·loca les 3 fitxes **“ok”**. Tots contenen els punts obtinguts per batut fet (+2, +3, +4 o +5). El jugador amb més punts guanya!



EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

lon̈dji.[®]
B A R C E L O N A