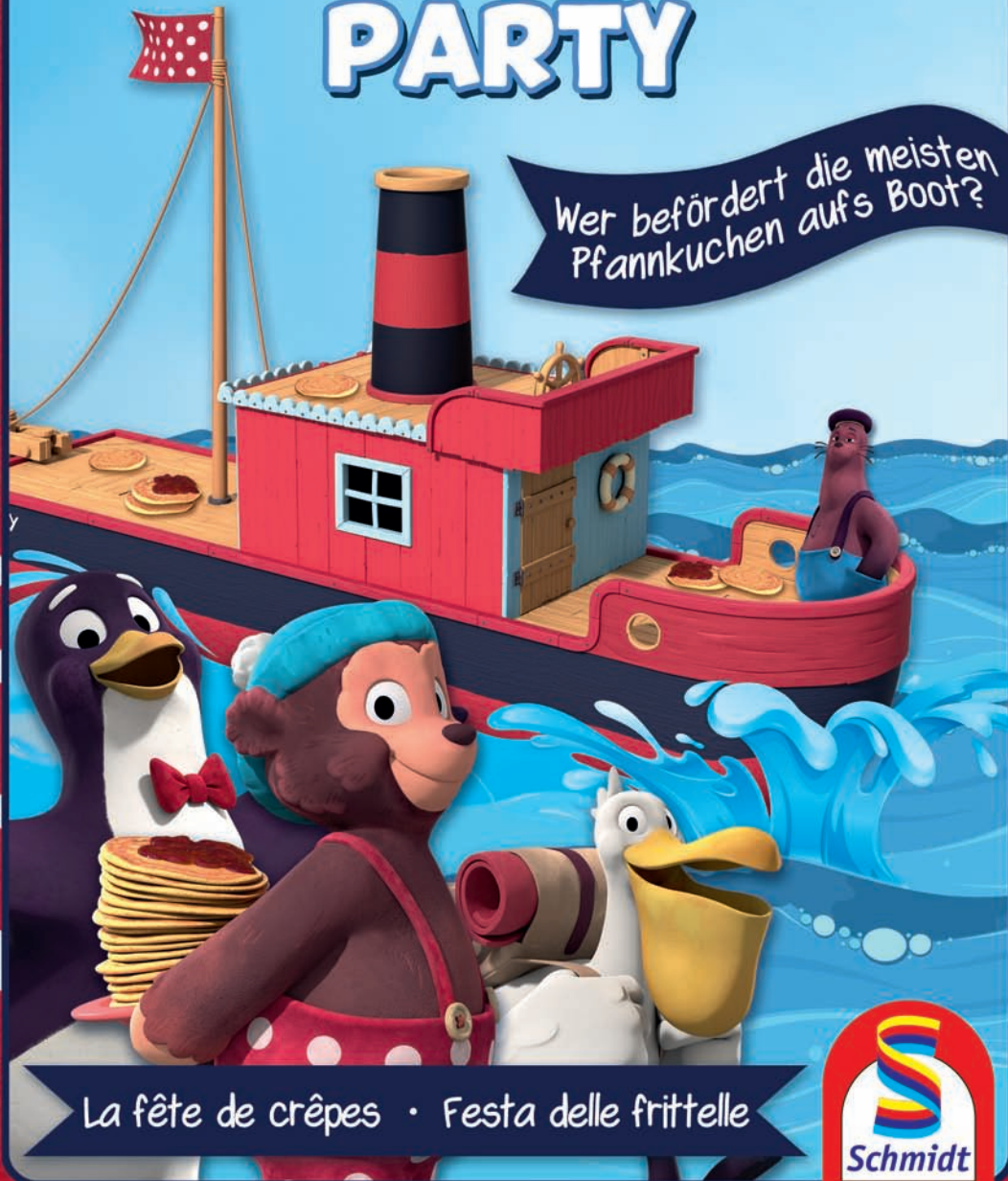


# PETZI

# PFANNKUCHEN PARTY

Wer befördert die meisten  
Pfannkuchen aufs Boot?



La fête de crêpes · Festa delle frittelle



Schmidt

# Pfannkuchenparty

## Spielidee

Auf der Mary ist was los! Petzi und seine Freunde Pelle, Pingu und Seebär laufen um die Wette. Dabei fliegen sogar Pfannkuchen durch die Luft. Mit euren Katapulten schleudert ihr die Pfannkuchen quer über das Boot. Trefft ihr geschickt die vorgegebenen Ziele, dürft ihr eure Spielfigur vorrücken. Und da Petzi und seine Freunde für eine gelungene Pfannkuchenparty auch Marmelade benötigen, gilt es zwischendurch Marmeladengläser zu finden. Gewonnen hat, wer zuerst das obere Deck der Mary erreicht.

## Spielmaterial



30 Karten

4 Pfannkuchen-Katapulte

4 Spielfiguren

32 Pfannkuchen-Chips

1 3D-Boot „Mary“ zum Zusammenbauen

## Vor dem ersten Spiel

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Bauteile des Bootes und die Pfannkuchen-Chips aus den Papptafeln. Drückt die überflüssige Pappe aus dem Spielplan, sodass dort 6 Schlitzzeilen zu sehen sind. Aus dem Kartoneinsatz in der Schachtel müsst ihr ebenfalls 2 Teile herausdrücken, sodass im hinteren Bereich, dort wo der Name „Mary“ außen auf der Schachtel steht, 2 Schlitzzeilen entstehen.

Steckt die Spielfiguren in die Standfüßchen und mischt die Karten.

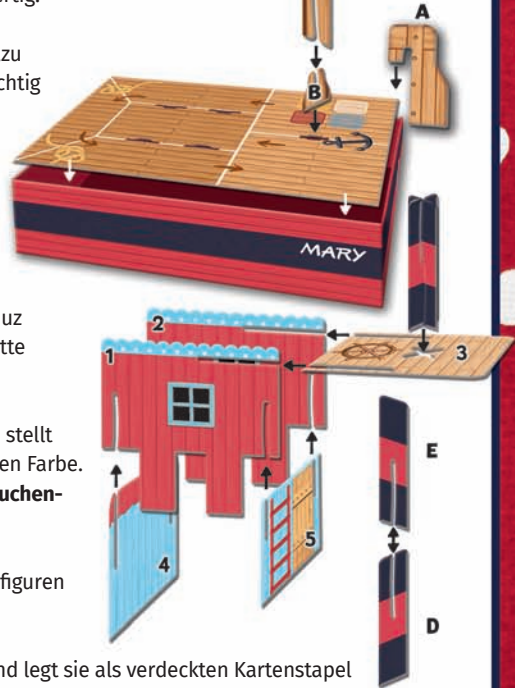
## Spielvorbereitung

**Hinweis:** Entscheidet euch zunächst, welche Spielvariante ihr spielen möchtet. Für das erste Spiel empfehlen wir euch die leichtere Variante. Dazu nehmt ihr die Spielplanseite mit den **5 Spielfeldern**.

Seid ihr schon wahre Experten im Pfannkuchenschleudern, könnt ihr auch die schwierige Variante mit **9 Spielfeldern** verwenden, die sich auf der Rückseite des Spielplans befindet. Die Spielregel für dieses Expertenspiel findet ihr auf Seite 6.



Legt den Spielplan mit der gewünschten Seite nach oben in die Schachtel, sodass sich die beiden Schlitzte am Ende des Plans genau über den Schlitzten des Pappeinsatzes befinden. Steckt das Ruder (A) in den hinteren Schlitz, sodass er über die Schachtel hinausragt. Steckt dann das Stützdreieck (B) in die Fahne (C) und steckt die Fahne in den Schlitz vor dem Ruder. Das Heck des Bootes ist nun fertig.



Anschließend steckt ihr die Kabine zusammen. Schiebt dazu zuerst die Seitenteile mit den Fenstern (Teil 1 und 2) vorsichtig in das Dach mit dem Steuerrad (Teil 3). Schiebt dann die größere Vorderseite mit dem Rettungsring (Teil 4) in die Seitenteile. Zuletzt schiebt ihr noch die Rückseite mit der Leiter (Teil 5) in die Seitenteile. Die fertige Kabine steckt ihr in die dafür vorgesehenen Schlitzte auf dem Spielplan, sodass die Leiter Richtung Fahne zeigt. Schiebt noch die beiden Teile des Schornsteins (D und E) ineinander und steckt den fertigen Schornstein in das Kreuz auf dem Dach. Eure Mary ist jetzt fertig! Stellt sie in die Mitte des Tisches, sodass alle Spieler sie gut erreichen.

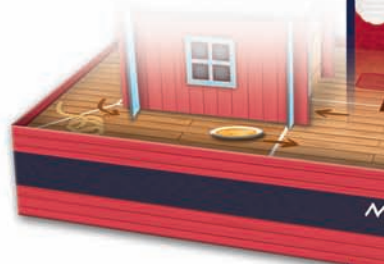
Sucht euch jeder ein Katapult und eine Spielfigur aus und stellt die Spielfigur im Heck auf das Startfeld der entsprechenden Farbe. Legt die 8 Pfannkuchen-Chips eurer Farbe **mit der Pfannkuchen-Seite nach oben** nebeneinander vor euch aus.

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, stellt ihr die übrigen Spielfiguren jeweils auf ein beliebiges Feld auf der Mary.

Mischt die Karten mit dem roten und dem blauen Rand und legt sie als verdeckten Kartenstapel bereit. Die Karten mit dem grünen Rand benötigt ihr nur für die Expertenvariante. Legt sie für das Grundspiel zurück in die Schachtel.

### Wie die Pfannkuchen fliegen

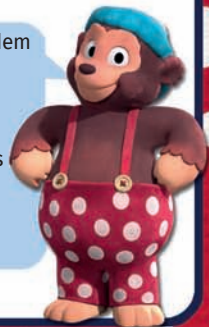
Platziert euer Katapult ungefähr eine Kinderhand weit entfernt vom Boot (etwa 10 bis 15 cm). Legt einen Pfannkuchen-Chip auf das runde Feld des Pfannkuchen-Katapults und drückt mit einem oder mehreren Fingern schnell und kräftig auf die andere Seite des Katapults. Nun fliegt der Pfannkuchen-Chip in hohem Bogen in Richtung Mary.



### Profitipps von Petzi:

- Bevor ihr anfangt zu spielen, solltet ihr ein paar Mal üben, die Pfannkuchen-Chips mit dem Pfannkuchen-Katapult fliegen zu lassen.
- Je kräftiger ihr auf das Katapult drückt, desto höher und / oder weiter fliegt der Pfannkuchen-Chip.
- Das Katapult sollte weder zu nah, noch zu weit entfernt vom Boot stehen. Sonst kann es passieren, dass der Chip über das Boot hinweg fliegt oder schon vorher herunter fällt.

Mit ein wenig Übung trifft ihr bestimmt bald ganz genau!



## Spielablauf

Wenn ihr ausreichend geübt habt, geht es los. Der jüngste Spieler nimmt sich den Kartenstapel und deckt die oberste Karte auf. Danach darf er das Boot beliebig ausrichten und gibt das Startsignal „Auf die Plätze, fertig, los!“. Die aufgedeckte Karte gibt an, was ihr in dieser Runde tun müsst:

### Die roten Karten

Hat der Spieler eine **Karte mit rotem Rand** aufgedeckt, wird es turbulent: Ihr schleudert **alle gleichzeitig** mit den Katapulten eure Pfannkuchen-Chips möglichst schnell und zielgenau auf die Mary. **Wo** genau eure Chips landen müssen, sagen euch die folgenden Abbildungen auf der Karte:

#### a) Petzi, Pelle, Pingu und Seebär:



Sind die 4 Freunde auf der Karte zu sehen, müsst ihr versuchen, mit euren Chips die Spielfelder auf der Mary zu treffen, auf denen mindestens eine der vier Spielfiguren steht.

#### b) Anker, Seil und Steuerrad:

Seht ihr Anker, Seil und / oder Steuerrad auf der Karte, katapultiert ihr eure Pfannkuchen-Chips auf die Bereiche des Bootes, in denen diese Gegenstände liegen.



Der **Anker** liegt im Heck, das ist der hellere Teil des Decks in dem auch die Fahne steckt.



Die **Seile** liegen im u-förmigen Bereich des Decks mit den dunklen Planken.



Das **Steuerrad** befindet sich auf dem Dach des Hauses, dem sogenannten Oberdeck.



Je nachdem, welche Symbole auf der Karte abgebildet sind, kann es vorkommen, dass ihr nur einen Bereich treffen dürft oder mehrere.

**Wieviele** Treffer ihr benötigt, um die Runde zu gewinnen, geben die Pfannkuchen auf der Karte an. Diese Karte gibt beispielsweise an, dass ihr 2 Pfannkuchen in die Bereiche Seil und / der Anker katapultieren müsst.



#### Rundenende und Wertung

Wer die Aufgabe zuerst erfüllt hat, **ruft laut „Stopp!“**. Dieser Spieler hat die Runde gewonnen und darf seine Spielfigur ein Spielfeld in Pfeilrichtung vorsetzen. Haben mehrere Spieler gleichzeitig die Aufgabe erfüllt und „Stopp!“ gerufen, dürfen diese Spieler alle ihre Figur ein Spielfeld vorsetzen. Haben alle Spieler ihre 8 Pfannkuchen-Chips in Richtung Mary geschleudert, ohne dass die Aufgabe erfüllt wurde, darf kein Spieler seine Figur vorrücken.

#### Beispiele

Charlotte hat eine Karte aufgedeckt, auf der die 4 Freunde und 2 Pfannkuchen abgebildet sind. Sie richtet das Boot aus und gibt das Startsignal. Sofort schleudern alle Spieler gleichzeitig ihre Pfannkuchen-Chips in Richtung Mary. Paul trifft mit je einem Pfannkuchen als Erster die Spielfelder, auf denen Petzi und Pingu stehen. Er gewinnt die Runde und darf seine Spielfigur auf das nächste Feld in Pfeilrichtung setzen.



Robin hat eine Karte aufgedeckt, auf der ein Seil, ein Anker und 2 Pfannkuchen zu sehen sind. Er richtet das Boot aus und gibt das Startsignal. Sofort schleudern alle Spieler gleichzeitig ihre Pfannkuchen-Chips in Richtung Mary. Mathilda erzielt als erste 1 Treffer im Bereich „Anker“ und 1 Treffer im Bereich „Seil“. Sie gewinnt die Runde und darf ihre Spielfigur auf das nächste Spielfeld in Pfeilrichtung setzen.



### Zwei wichtige Pfannkuchen-Regeln:

- Berührt ein Pfannkuchen-Chip 2 Spielfelder oder 2 Bereiche gleichzeitig, gilt der Treffer natürlich für beide Felder / Bereiche.
- Jeder von euch hat bis zu 8 Versuche. Habt ihr alle eure Pfannkuchen 1 Mal in Richtung Mary katapultiert, ist die Runde automatisch zu Ende. Pfannkuchen-Chips, die nicht auf der Mary oder in einem passenden Feld / Bereich landen, dürft ihr während des Spiels nicht zurückholen und erneut in die Luft schleudern.

### Die blauen Karten

Habt ihr eine **Karte mit blauem Rand** aufgedeckt, gilt es, die meisten Marmeladengläser zu finden.



Zu einer richtigen Pfannkuchenparty mit Petzi gehört natürlich auch Marmelade, die man auf die Pfannkuchen streicht. Auf der Rückseite eurer Pfannkuchen-Chips sind unterschiedlich viele Marmeladengläser abgebildet. Es gibt Chips mit 0, 1, 2, 3 oder 4 Marmeladengläsern.

Der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, beginnt und darf **bei seinem linken Nachbarn** die angegebene Anzahl Pfannkuchen-Chips umdrehen, sodass die Marmeladengläser sichtbar sind. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und dreht ebenfalls bei seinem linken Nachbarn die auf der Karte angegebene Anzahl Pfannkuchen-Chips um. So spielt ihr weiter, bis alle Spieler diese Aufgabe erfüllt haben.

### Rundenende

Hat jeder von euch bei seinem Nachbarn die entsprechenden Chips umgedreht, zählt ihr die Marmeladengläser, die vor euch liegen. Der Spieler, vor dem die meisten Marmeladengläser liegen, hat die Runde gewonnen und darf mit seiner Spielfigur ein Feld vorrücken. Liegen vor mehreren Spielern gleich viele Gläser, gibt es mehrere Gewinner.

### Beispiel

Paul hat eine blaue Karte mit 4 Pfannkuchen aufgedeckt. Nun dreht er bei Charlotte, die links neben ihm sitzt, 4 Pfannkuchen-Chips um. Danach dreht Charlotte bei Mathilda ebenfalls 4 Pfannkuchen-Chips um. Mathilda dreht dann 4 Chips von Robin um, und Robin dreht 4 Chips von Paul um.



Dann zählt jedes der Kinder die Marmeladengläser, die es vor sich hat: Charlotte hat 11, Paul hat 5, Mathilda hat 7, Robin hat 9.

Vor Charlotte liegen die meisten Marmeladengläser. Damit hat sie die Runde gewonnen und darf ihre Spielfigur ein Feld vorsetzen.

Legt am Ende **jeder Runde** die Karte unter den Kartenstapel. Sammelt eure Pfannkuchen-Chips wieder ein und legt sie nebeneinander mit dem Pfannkuchen nach oben vor euch ab. Der Spieler links neben dem jüngsten Spieler nimmt sich dann den Kartenstapel, und eine neue Runde beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler mit seiner Figur das obere Deck der Mary erreicht. Dieser Spieler gewinnt das Spiel. Zur Belohnung lädt er seine Mitspieler bestimmt auf eine leckere Pfannkuchenparty ein. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig das obere Deck, gewinnen diese Spieler gemeinsam.

## Das Expertenspiel

Wenn ihr im Pfannkuchenweitwurf schon richtig gut seid, könnt ihr auch das Expertenspiel spielen.

Dazu verwendet ihr den Spielplan mit den **9** Lauffeldern, der sich auf der Rückseite des Decks befindet. Mischt außerdem auch die **8 Karten mit dem grünen Rand** unter den Kartenstapel. Ihr spielt wie oben beschrieben. Deckt ihr eine **Karte mit grünem Rand** auf, heißt das, dass ihr **der Reihe nach** immer **1** Pfannkuchen-Chip auf die Mary schleudert. Es beginnt der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat.

## Rundenende

Die Runde endet sofort, sobald ein Spieler die vorgegebene Anzahl Treffer in den entsprechenden Bereichen / Feldern erzielt hat. Dieser Spieler darf seine Spielfigur ein Feld vorziehen. Haben alle Spieler ihre 8 Pfannkuchen-Chips in Richtung Mary geschleudert, ohne dass die Aufgabe erfüllt wurde, darf kein Spieler seine Figur vorrücken.

## Beispiel

Mathilda deckt eine grüne Karte auf. Darauf sind **1 Steuerrad, 1 Anker und 2 Pfannkuchen** abgebildet. Mathilda schleudert gleich einen Pfannkuchen-Chip Richtung Mary. Danach ist Robin an der Reihe und schleudert einen Pfannkuchen-Chip in Richtung Mary. So geht es reihum weiter. Robin erzielt als erster 2 Treffer beim Steuerrad und hat damit die Runde gewonnen.



## Français

# La fête de crêpes

## Idée du jeu

Il se passe quelque chose sur Mary ! Petzi et ses amis Ricki, Pingo et l'Amiral font la course. Même les crêpes volent en l'air. Utilisez vos catapultes pour lancer les crêpes de part et d'autre du bateau. Si vous touchez habilement les cibles indiquées, vous pouvez faire avancer votre pion. Et comme Petzi et ses amis ont aussi besoin de confiture pour réussir une fête de crêpes, il est important de trouver des pots de confiture entre temps. Le vainqueur est celui qui atteint en premier le pont supérieur de la Mary.

## Matériel du jeu



## Avant le premier jeu

Avant le premier jeu, enlevez soigneusement les pièces du bateau et les jetons de crêpes des cartons. Appuyez sur le carton superflu du plateau de jeu pour que l'on puisse y voir 6 fentes. Vous devez également appuyer sur 2 pièces de l'insert en carton dans la boîte, de sorte qu'à l'arrière, où le nom « Mary » se trouve à l'extérieur de la boîte, 2 fentes sont créées.

Placez les pions dans les pieds et mélangez les cartes.

## Préparatifs

**Conseil :** décidez d'abord quelle variante de jeu vous voulez jouer. Pour le premier jeu, nous recommandons la version plus facile. Utilisez le côté du plateau de jeu avec les **5 cases**.

Si vous êtes déjà un expert dans la lancée de crêpes, vous pouvez également utiliser la variante difficile avec **9 cases**, qui se trouve à l'arrière du plateau de jeu. Les règles de ce jeu expert se trouvent sur la page 10.

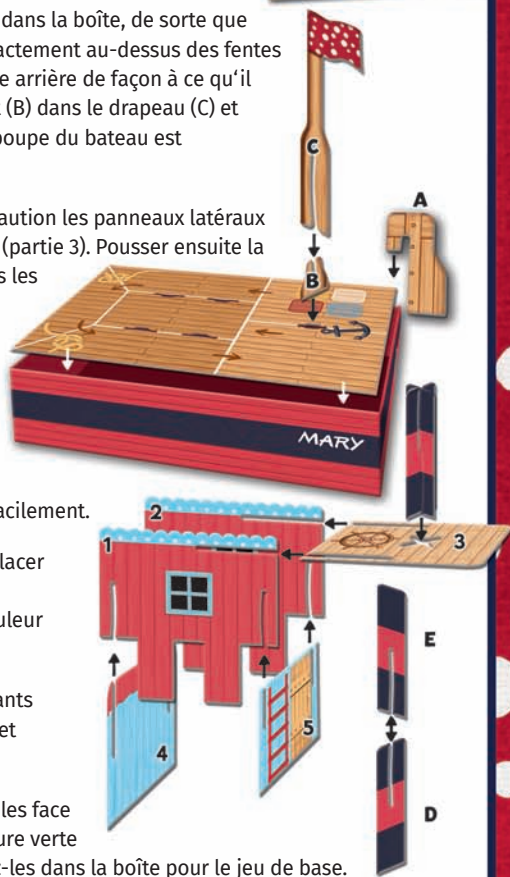
Placez le plateau de jeu avec le côté souhaité vers le haut dans la boîte, de sorte que les deux fentes à l'extrémité du plateau soient placées exactement au-dessus des fentes de l'insert en carton. Insérez le gouvernail (A) dans la fente arrière de façon à ce qu'il dépasse de la boîte. Insérez ensuite le triangle de support (B) dans le drapeau (C) et insérez le drapeau dans la fente devant le gouvernail. La poupe du bateau est maintenant prête.

Puis vous assemblez la cabine. Poussez d'abord avec précaution les panneaux latéraux avec les fenêtres (parties 1 et 2) dans le toit avec le volant (partie 3). Pousser ensuite la plus grande face avant avec l'anneau de vie (partie 4) dans les parties latérales. Pour finir, poussez l'arrière avec l'échelle (partie 5) dans les parties latérales. Placez la cabine terminée dans les fentes du plateau de jeu de façon à ce que l'échelle pointe vers le drapeau. Poussez les deux parties de la cheminée (D et E) l'une dans l'autre et insérez la cheminée terminée dans la croix sur le toit. Votre Mary est prête maintenant ! Placez-la au milieu de la table pour que tous les joueurs puissent les atteindre facilement.

Chacun de vous peut choisir une catapulte et un pion et placer le pion à l'arrière sur la case de départ de la couleur correspondante. Placez les 8 jetons de crêpes de votre couleur **avec les crêpes vers le haut** côte à côte devant vous.

Si vous jouez par deux ou trois, vous placez les pions restants sur n'importe quelle case de la Mary. Remettez les jetons et catapultes restants dans la boîte.

Mélangez les cartes avec les bords rouge et bleu et posez-les face cachée comme une pile de cartes. Les cartes avec la bordure verte ne sont nécessaires que pour la variante expert. Remettez-les dans la boîte pour le jeu de base.



## Comment volent les crêpes

Placez votre catapulte à environ une main de distance du bateau (environ 10 à 15 cm). Placez un jeton de crêpe sur la case ronde du catapulte de crêpe et pressez avec un ou plusieurs doigts rapidement et avec force de l'autre côté de la catapulte. Maintenant, le jeton s'envole dans la direction de Mary.



### Conseils professionnels de Petzi :

- Avant de commencer à jouer, vous devriez vous entraîner à faire voler plusieurs fois les jetons de crêpes avec la catapulte de crêpes.
- Plus vous appuyez fort sur la catapulte, plus le jeton de crêpe vole haut et/ou plus loin.
- La catapulte ne doit être ni trop près ni trop loin du bateau. Sinon, il peut arriver que le jeton vole au-dessus du bateau ou tombe avant.



Avec un peu d'entraînement, vous atteindrez bientôt la marque !

## Déroulement de la partie

Une fois que vous vous êtes suffisamment exercé, vous êtes prêt à démarrer. Le plus jeune joueur prend la pile de cartes et retourne la carte du haut. Ensuite, il peut aligner le bateau comme il l'entend et donner le signal de départ : « A vos marques, prêts, partez ! »

La carte retournée indique ce que vous devez faire dans ce tour :

### Les cartes rouges

Si un joueur retourne une **carte avec un bord rouge**, le jeu devient turbulent : vous tirez **tous en même temps** avec les catapultes vos 8 jetons de crêpes aussi vite et précis que possible sur le Mary. Les illustrations suivantes vous disent sur la carte où exactement vos jetons doivent atterrir :

#### a) Petzi, Ricki, Pingo et l'Amiral :



Si vous voyez les 4 amis sur la carte, vous devez essayer de frapper les cases sur le Mary avec vos jetons, sur lesquels se trouve au moins un des 4 pions.

#### b) Ancre, corde et volant :

Si vous voyez l'ancre, la corde et/ou la roue de direction sur la carte, vous catapultez vos jetons de crêpes sur les zones du bateau où se trouvent ces objets.



L'**ancre** se trouve dans la poupe, qui est la partie la plus claire du pont où se trouve le drapeau.



Les **cordes** se trouvent dans la zone en forme de U du pont avec les planches sombres.



La **roue** de direction est placée sur le toit de la maison, ce qu'on appelle le pont supérieur.



Selon les symboles sur la carte, il se peut que vous ne puissiez toucher qu'une ou plusieurs zones.



**Le nombre de coups** dont vous avez besoin pour gagner la manche est indiqué par les crêpes sur la carte. Cette carte indique par exemple que vous devez catapulter 2 crêpes dans les zones de corde et/ou d'ancre.

### Fin du tour et évaluation

La première personne à accomplir la tâche dit « **Stop !** ». Ce joueur a gagné le tour et peut avancer son pion d'une case dans le sens de la flèche. Si plus d'un joueur a achevé la tâche en même temps et a dit « Stop ! », ces joueurs peuvent tous avancer leurs pions d'une case. Si tous les joueurs ont lancé leurs 8 jetons de crêpes vers Mary sans avoir terminé la tâche, aucun joueur ne peut avancer.

### Exemples

Charlotte a retourné une carte montrant les 4 amis et 2 crêpes. Elle aligne le bateau et donne le signal de départ. Tous les joueurs lancent leurs 8 jetons de crêpes vers Mary en même temps. Paul est le premier à frapper les cases avec une crêpe où Petzi et Pingo se trouvent. Il gagne la manche et peut placer son pion sur la case suivante dans le sens de la flèche.

Robin a retourné une carte montrant une corde, une ancre et 2 crêpes. Elle aligne le bateau et donne le signal de départ. Tous les joueurs lancent leurs 8 jetons de crêpes vers Mary en même temps. Mathilda est la première personne à marquer 1 coup dans la zone « ancre » et 1 autre dans la zone « corde ». Elle gagne le tour et peut placer son pion sur la prochaine case dans la direction de la flèche.

### Deux règles importantes pour les crêpes :

- Si une crêpe touche 2 cases ou 2 zones simultanément, la touche s'applique aux deux cases/zones.
- Chacun d'entre vous a 8 essais. Une fois que vous avez tous catapulté vos crêpes vers Mary, la tournée est automatiquement terminée. Les jetons de crêpes qui n'atterrissent pas sur le Mary ou dans une case ou une zone correspondante ne doivent pas être récupérés et jetés de nouveau.

### Les cartes bleues

Bien entendu, une véritable fête de crêpes avec Petzi comprend aussi de la confiture qui est étalée sur les crêpes. Au dos de vos jetons de crêpes, il y a différents nombres de pots de confiture [[Abbildung]] présentés. Il y a des jetons avec 0, 1, 2, 3 ou 4 pots de confiture.

Si vous avez retourné une **carte avec bordure bleue**, vous devez trouver le plus possible de pots de confiture.

Le joueur qui a retourné la carte commence et peut retourner le nombre indiqué de jetons de crêpes **chez son voisin gauche** pour que les pots de confiture soient visibles. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner le nombre de jetons de crêpes indiqué sur la carte chez son voisin gauche. Vous continuerez à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé cette tâche.

### Fin de tour

Une fois que chacun d'entre vous a retourné les jetons correspondants chez son voisin, vous comptez les pots de confiture devant vous. Le joueur qui a le plus de pots de confiture devant lui a gagné le tour et peut avancer d'une case avec son pion. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de verres, il y a plusieurs gagnants.



### Exemple

Paul a retourné une carte bleue avec 4 crêpes. Maintenant, il retourne 4 jetons à Charlotte, qui est assise à sa gauche. Ensuite, Charlotte retourne 4 jetons de Mathilda. Mathilda retourne ensuite quatre jetons de Robin, et Robin retourne quatre jetons de Paul.



Ensuite, chaque enfant compte les pots de confiture qu'il a devant lui : Charlotte en a 11, Paul en a 5, Mathilda en a 7, Robin en a 9. Charlotte a le plus de pots de confiture devant elle. Elle a gagné le tour et peut avancer son pion d'une case.

A la fin de **chaque tour**, placez la carte sous la pile de cartes. Ramassez vos jetons de crêpes et placez-les l'une à côté de l'autre avec la crêpe devant vous. Le joueur à la gauche du plus jeune joueur prend alors la pile de cartes et un nouveau tour commence.

### Fin de la partie

Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint le pont supérieur de la Mary avec son pion. Ce joueur gagne la partie. En guise de récompense, il invite ses coéquipiers à une délicieuse fête aux crêpes. Si plusieurs joueurs atteignent le pont supérieur en même temps, ils gagnent ensemble.

### Le jeu de l'expert

Si vous êtes vraiment doué pour lancer des crêpes, vous pouvez aussi jouer au jeu des experts.

Utilisez le plateau de jeu avec les **9 cases** à l'arrière du jeu. Mélangez aussi les **8 cartes avec le bord vert** sous la pile de cartes. Vous jouez comme décrit ci-dessus. Si vous retournez une **carte avec un bord vert**, cela signifie que vous devez lancer **à tour** de rôle une crêpe sur le Mary. Le joueur qui a retourné la carte commence.

### Fin de tour

Le tour se termine dès qu'un joueur a marqué le nombre de coups spécifié dans les zones/cases correspondants. Ce joueur est autorisé à déplacer son pion d'une case vers l'avant. Si tous les joueurs ont lancé leurs 8 jetons de crêpes vers Mary sans avoir terminé la tâche, aucun joueur ne peut avancer.

### Exemple

Mathilda retourne une carte verte. On y voit **1 roue de direction, 1 ancre et 2 crêpes**. Mathilda est sur le point de lancer un jeton à Mary. Après ça, c'est au tour de Robin de lancer un jeton vers Mary. Alors cela continue dans l'ordre. Robin est le premier à marquer 2 buts sur la roue et a remporté la manche.



# Festa delle frittelle

## L'idea del gioco

Sulla Mary è successo qualcosa! Petzi e i suoi amici Pelle, Pingo e Otario fanno la corsa. Per di più anche le frittelle volano dappertutto. Con la catapulte, lanciate le frittelle per tutta la barca. Se siete così bravi da colpire gli obiettivi indicati, potete far avanzare la vostra pedina. E siccome a Petzi e i suoi amici serve anche della marmellata per la loro festa delle frittelle, bisogna che nel frattempo ne trovino qualche barattolo. Vince chi raggiunge per primo il ponte superiore della Mary.

## Materiale di gioco



## Prima di iniziare a giocare per la prima volta

Staccate dalle fustelle, con molta attenzione, le parti della barca e i dischetti-frittella. Premendo, staccate il cartone superfluo dal piano di gioco, in modo da liberare 6 fessure. Dall'inserto cartonato nella scatola dovete staccare altre 2 parti, in modo che sul retro – dove esternamente è indicato il nome "Mary" – si vedano 2 fessure.

Inserite le pedine nei relativi poggiapiedi e mescolate le carte.

## Preparazione del gioco

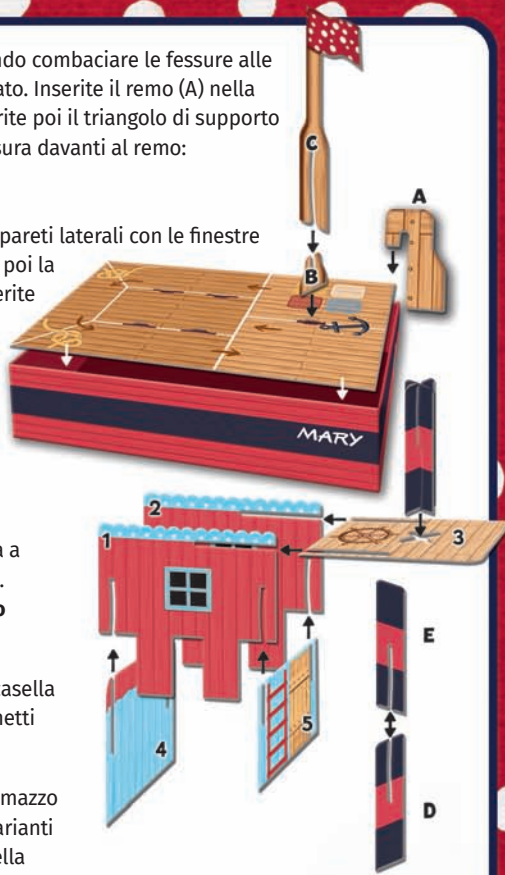
Nota bene: Prima di iniziare, decidete in quale variante di gioco preferite giocare. Per la prima volta, vi consigliamo di provare la variante più semplice. Scegliete quindi il lato del tabellone con le **5 caselle di gioco**.

Se invece siete già esperti di battaglie di frittelle, potete utilizzare la variante più difficile con **9 caselle di gioco**, che si trova sul retro del tabellone. A pagina 15 trovate le regole di gioco corrispondenti.



Posate il tabellone nella scatola dal lato desiderato, facendo combaciare le fessure alle estremità del tabellone con le fessure dell'inserto cartonato. Inserite il remo (A) nella fessura posteriore, facendolo sporgere dalla scatola. Inserite poi il triangolo di supporto (B) nella bandiera (C) e infine la bandiera stessa nella fessura davanti al remo: ecco pronta la poppa della barca.

Proseguite componendo la cabina. Fate scorrere prima le pareti laterali con le finestre (parte 1 e 2) nel tetto con il timone (parte 3), aggiungendo poi la parte anteriore più grande con il salvagente (parte 4). Inserite infine nelle pareti laterali il lato posteriore con la scala (parte 5). Agganciate dunque la cabina pronta e finita nella fessura apposita sul tabellone, in modo che la scala guardi la bandiera. Incastrate i due pezzi del comignolo (D e E) e inseritelo nella croce sul tetto. La vostra Mary adesso è bell'e pronta! Posatela al centro del tavolo, che sia raggiungibile da tutti i giocatori.



Ognuno sceglie una catapulta e una pedina, che posiziona a poppa sulla casella di partenza del colore corrispondente. Mettete gli 8 dischetti-frittella del vostro colore, **con il lato frittelle verso l'alto**, una accanto all'altra davanti a voi.

Se giocate in due o in tre, mettete le altre pedine su una casella a scelta della Mary. Rimettete nella scatola i restanti dischetti e catapulte.

Mescolate le carte con il bordo blu e rosso e posate poi il mazzo coperto. Le carte con il bordo verde servono solo per le varianti da esperti. Per la versione base, potete lasciarle quindi nella scatola.

### Come far volare le frittelle

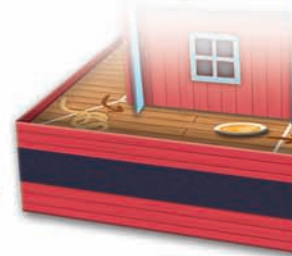
Posizionate la vostra catapulta a una spanna di distanza circa dalla barca (circa 10 - 15 cm). Posate un dischetto-frittella sull'estremità rotonda della catapulta e premete con uno o più dita, in modo rapido e deciso, sul lato opposto della catapulta. Vedrete così volare il dischetto-frittella verso la Mary in un'un'alta parabola.



### Consigli professionali di Petzi:

- Prima di iniziare a giocare, dovrete provare un paio di volte a far volare i dischetti-frittella con la catapulta.
- Più forte premete la catapulta, più in alto / in lungo vola il dischetto-frittella.
- La catapulta non dovrebbe stare né troppo vicina né troppo lontana dalla barca: per evitare che il dischetto oltrepassi la barca o ci cada davanti.

Con un po' di esercizio, troverete di sicuro la posizione ottimale!



## Svolgimento del gioco

Quando vi siete esercitati abbastanza, si parte! Il giocatore più giovane prende il mazzo e scopre la prima carta: orienta la barca a suo gusto e dà il segnale "Ai vostri posti, pronti, via!"

La carta scoperta indica cosa dovete fare in questo giro:

### Le carte rosse

Se il giocatore ha girato una **carta con il bordo rosso**, la turbolenza è in arrivo! **Tutti in contemporanea** lanciate i vostri 8 dischetti-frittella sulla Mary nel modo più veloce e preciso possibile. L'obiettivo esatto dei vostri dischetti è indicato dalle figure riportate sulla carta stessa:

#### a) Petzi, Pelle, Pingo e Otario:



Se sulla carta ci sono i 4 amici, dovete cercare di colpire con i vostri dischetti le caselle sulla Mary che contengono almeno una delle quattro pedine.

#### b) Ancora, corde e timone:

Se sulla carta vedete àncora, corda e / o timone, catapultate i vostri dischetti-frittella sulle zone della barca in cui si trovano questi oggetti.



L'**àncora** si trova a poppa, la parte più aperta del ponte in cui è fissata anche la bandiera.



Le **corde** sono nella zona a U di coperta con la staccionata scura.



Il **timone** si trova invece sul tetto della cabina, il cosiddetto ponte superiore.



In base ai simboli indicati sulla carta, dunque, può succedere che possiate colpire solo un settore o più obiettivi.

**Quanti** colpi vi servano ogni volta per vincere il giro è indicato dalle frittelle sulla carta. Questa carta, ad esempio, dice che dovete catapultare 2 frittelle nella zona corda e/o ancora.



#### Fine del giro e conteggio

Chi ha finito per primo il compito, **grida "Stop!"**. Questo giocatore ha vinto il turno e può avanzare la sua pedina di una casella in direzione della freccia. Se più giocatori hanno terminato il compito e gridano "Stop!" tutti insieme, tutti possono far avanzare la propria pedina di una casella. Se tutti i giocatori hanno lanciato i propri 8 dischetti-frittella verso la Mary ma senza riuscire a svolgere il compito indicato, nessuno può avanzare la propria pedina.

## Esempi

Chiara ha girato una carta che mostra i 4 amici e 2 dischetti-frittella. Orienta la barca e dà il via. Subito tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i propri 8 dischetti-frittella verso la Mary. Paolo centra per primo, con un dischetto, le caselle con Petzi e Pingo. Vince lui il giro e può avanzare la sua pedina sulla casella successiva come indicato dalla freccia.

Roberto ha girato una carta che mostra una corda, un'ancora e 2 dischetti-frittella. Orienta la barca e dà il via. Subito tutti i giocatori lanciano contemporaneamente i propri 8 dischetti-frittella verso la Mary. Matilde mette a segno un colpo per prima nella zona "ancora" e 1 colpo nella zona "corda". Vince il giro e può spostare la sua pedina sulla casella successiva come indicato dalla freccia.



## Due regole importanti per le frittelle:

- Se un dischetto-frittella colpisce 2 caselle o 2 settori nello stesso momento, il colpo vale ovviamente per entrambe le caselle/settori.
- Ognuno ha 8 tentativi. Quando avete catapultato tutte le vostre frittelle verso la Mary 1 volta, il giro termina automaticamente. I dischetti-frittella che non sono atterrate sulla Mary o in una casella/settore corretto, non possono più essere

## Le carte blu

In una festa di frittelle come si deve con Petzi non può mancare naturalmente la marmellata da spalmare sulle frittelle. Sul retro dei vostri dischetti-frittella sono raffigurati diversi barattoli di marmellata [[Abbildung]]. Ci sono dischetti con 0, 1, 2, 3 o 4 barattoli.



Se avete pescato una **carta con il bordo blu**, bisognerà trovare il maggior numero di barattoli di marmellata.

Inizia il giocatore che ha girato la carta: gira **al suo vicino di sinistra** il numero di dischetti-frittella indicato rendendo visibili i barattoli. Dopo tocca al giocatore successivo in senso orario che, allo stesso modo, gira i dischetti-frittella al suo vicino di sinistra secondo quando indicato dalla carta. Continuate così finché tutti i giocatori hanno svolto questo compito.

## Fine del giro

Quando ognuno ha voltato i dischetti corrispondenti al proprio vicino, si contano i barattoli che avete davanti. Vince il giro il giocatore che ha scoperto il maggior numero di barattoli e può quindi far avanzare di una casella la propria pedina. Se più giocatori hanno davanti lo stesso numero di barattoli, ci sono più vincitori.

## Esempi

Paolo ha girato una carta blu con 4 frittelle. Quindi gira a Carla, che siede alla sua sinistra, 4 dischetti-frittella. Charlotte gira poi a Matilde 4 dischetti-frittella. Matilde gira a sua volta 4 dischetti a Roberto, che le gira infine anche a Paolo.

Ogni bambino conta ora i barattoli di marmellata che ha davanti a sé:

Carla ne ha 11, Paolo ne ha 5, Matilde ne ha 7, Roberto ne ha 9.

Quindi è davanti a Carla che si trova il numero più alto di barattoli: vince lei questo giro e può far avanzare la propria pedina di una casella.



Alla fine **di ogni giro**, rimettete la carta sotto il mazzo. Raccogliete di nuovo i dischetti-frittella e mettetele in fila davanti a voi con le frittelle verso l'alto. Prende ora il mazzo il giocatore a sinistra del più giovane e inizia un nuovo giro.

### Fine del gioco

Il gioco termina nel momento in cui un giocatore raggiunge con la sua pedina il ponte superiore della Mary. È lui il vincitore della partita. Per festeggiare, invita tutti gli altri a una golosissima festa delle frittelle: se più giocatori raggiungono contemporaneamente il ponte, vincono insieme.

### Il gioco per esperti

Se siete davvero bravi nel lancio delle frittelle, potete provare la versione del gioco per esperti.

Utilizzate il tabellone con le 9 caselle che si trova sul retro del ponte/coperchio. Aggiungete al mazzo anche le **8 carte con il bordo verde** e mescolate. Giocate come sopra descritto. Se pescate una **carta con il bordo verde**, significa che **quando tocca a voi** lanciate sempre 1 dischetto-frittella sulla Mary. Inizia il giocatore che ha pescato la carta.

### Fine del giro

Il giro termina quando un giocatore ha raggiunto il numero indicato di colpi nei settori / caselle corrispondenti. Questo giocatore può far avanzare la sua pedina di una casella. Se tutti i giocatori hanno lanciato gli 8 dischetti-frittella verso la Mary senza essere riusciti nel compito, nessuno può muovere in avanti la propria pedina.

### Esempio

Matilde scopre una carta verde, che riporta **1 timone**, **1 ancora** e **2 frittelle**. Matilde lancia subito un dischetto-frittella verso la Mary. Poi tocca a Roberto che lancia un dischetto-frittella verso la Mary, e si prosegue così. Roberto centra per primo il timone con 2 colpi e vince il giro.



## Weitere Produkte von Schmidt Spiele

## Autres produits de Schmidt Spiele - Altri prodotti di Schmidt Spiele



51419  
Spiel • Jeu • Gioco



51418  
Spiel • Jeu • Gioco



42526  
Petzi



56230  
Puzzle 3x24



42527  
Pelle



56232  
Puzzle 60

3+	3x24
5+	60
Alter	Teile

40585

© 2018 Rasmus Klump A/S

Autor: Wolfgang Dirscherl

Redaktion: Katja Kluska

Grafik: Kreativbunker

Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21, D-12055 Berlin  
www.schmidtspiele.de  
www.schmidtspiele-shop.de

