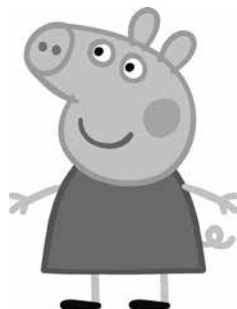


Ravensburger® Spiel Nr. **20 608 7**
 Ein matschiges Wettlaufspiel
 für **2 – 4** Kinder ab **4** Jahren

Inhalt:

- 1 Grashügel
- 1 Peppa-Figur
- 12 George-Spielfiguren in 4 Farben
 (blau, gelb, lila und orange)
- 24 Aktionskarten



Mach mit beim matschigen Wettrennen auf dem Grashügel und sei der erste, der George zu Peppa bringt. Spring mit Klausis, Luisas und Luzies Hilfe einen, zwei oder drei Matschpfützen nach vorne. Dreht sich Peppa auf dem Hügel, tauchen plötzlich Löcher auf, in die George fallen kann. Mit viel Glück schaffst du es, die Löcher zu überspringen. In die Gummistiefel, fertig – los!

Vorbereitung

Stellt den Grashügel in eure Mitte und steckt die Peppa-Figur oben drauf.

Jeder Spieler nimmt sich drei George-Spielfigur einer Farbe und stellt sie vor den Grashügel. Spielt ihr nur zu zweit oder zu dritt, legt die restlichen George-Spielfiguren zurück in die Schachtel.

Mischt die Karten und legt sie als Stapel verdeckt neben den Grashügel.

Ziel des Spiels ...

... ist es, als erster mit **einer** seiner George-Spielfiguren das letzte Feld vor Peppa zu erreichen.

Der matschige Wettlauf beginnt!

Der jüngste Spieler beginnt, deckt die erste Karte vom Stapel auf und zieht entsprechend. Dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie wird gezogen?

Deckst du eine Karte mit Klaus, Luisa oder Luzie auf, darfst du eine deiner George-Figuren die entsprechende Anzahl an Feldern auf dem Grashügel nach vorne bewegen.



1



2

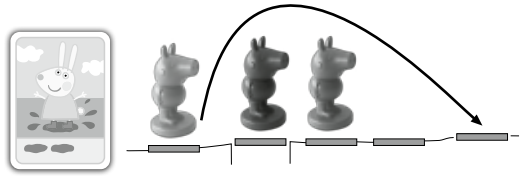


3

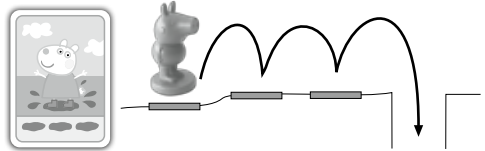
Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Du kannst in jedem Zug entscheiden, ob du eine neue George-Figur auf den Grashügel setzen möchtest, oder eine andere bewegst.
- Entscheide vor jedem Zug, mit welcher deiner George-Figuren du ziehen möchtest. Du musst aber alle Schritte mit einer Figur ziehen.
- Auf einem Feld darf immer nur eine Figur stehen.

- Besetze Felder werden übersprungen und nicht mitgezählt.



- Löcher werden mitgezählt. Deine George-Figur fällt aber nur hinein, wenn dein Zug direkt dort endet.



Dreh dich, Peppa!

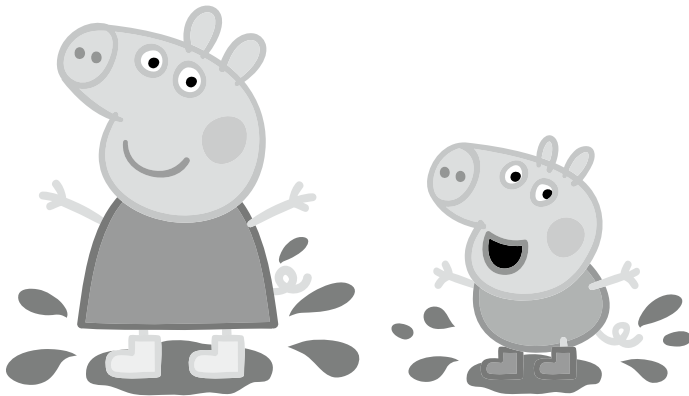
Deckst du eine Karte mit Peppa auf, drehst du die Peppa-Figur im Uhrzeigersinn bis es „Clic“ macht. Auf dem Grashügel ist jetzt ganz schön was los. Manche Felder werden plötzlich zu matschigen Löchern. Steht hier gerade eine die George-Figur hat dieser Spieler Pech, denn die Figur landet im Matschloch und ist aus dem Spiel. Sind alle deine Figuren in Matschlöcher gefallen, kannst du erst wieder in der nächsten Runde mitspielen.

Was passiert, wenn alle Karten aufgebraucht sind?

Ist der Stapel aufgebraucht, mischt Ihr die aufgedeckten Karten neu und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben den Hügel.

Ende des Spiels

Wer das letzte Feld vor Peppa mit einer seiner George-Spielfiguren erreicht, gewinnt das Spiel. Überzählige Schritte verfallen.



entertainment One

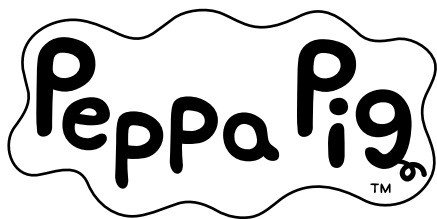
Peppa Pig © Artley Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

www.peppapig.com

Licence: © 1999 Seven Towns Ltd.

Design: Kinetic MCD

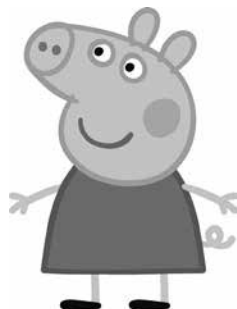
© 2020



Jeux Ravensburger® n° 20 608 7
 Une course dans la boue
 pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Contenu :

- 1 colline
- 1 personnage Peppa
- 12 pions George de 4 couleurs
 (bleus, jaunes, violets et orange)
- 24 cartes Action



Participez à cette course dans la boue et soyez le premier à raccompagner George jusqu'à Peppa, au sommet de la colline. Avec l'aide de Danny, Rebecca et Suzy, sautez d'une, deux ou trois flaques de boue. Mais quand Peppa tourne, des trous apparaissent soudain et George risque d'y tomber. Aurez-vous la chance de sauter par-dessus ? À vos bottes... Prêts ? Partez !

Préparation

Placez la colline au milieu de la table et insérez Peppa au sommet.

Chaque joueur choisit 3 pions George d'une couleur et les place devant la colline. À 2 ou 3 joueurs, les pions George restants sont remis dans la boîte.

Mélangez les cartes et empilez-les pour former une pioche, face cachée, à côté de la colline.

Le but du jeu ...

... consiste à atteindre le premier la dernière case devant Peppa avec l'un de ses pions George.

La course commence

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacements

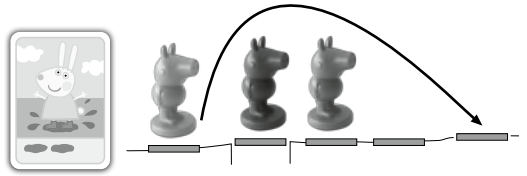
Lorsqu'un joueur retourne une carte représentant Danny, Rebecca ou Suzy, il avance l'un de ses pions George sur le chemin menant au sommet, du nombre de cases indiqué :



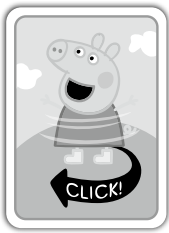
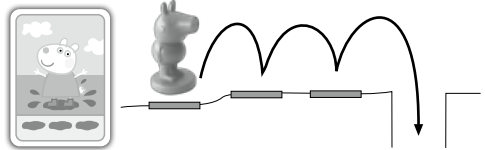
Les règles de déplacement sont les suivantes :

- À chaque tour, le joueur peut décider d'amener un **nouveau** pion George sur le parcours ou d'avancer un de ses pions déjà sur la colline.
- Avant chaque tour, le joueur décide quel pion il souhaite avancer, mais il est obligé de se déplacer du nombre total de cases indiqué par la carte.
- Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case.

- Les cases occupées sont sautées et ne comptent pas dans le déplacement.



- Un trou compte comme une case. Mais un pion George ne tombe dedans que s'il **termine** son déplacement sur ce trou.



Tourne Peppa !

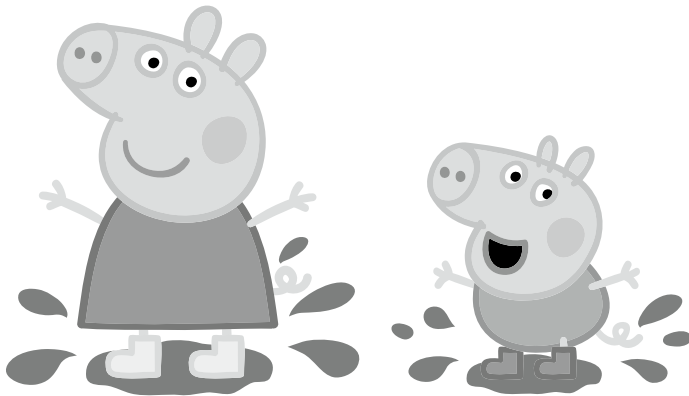
Lorsqu'un joueur tire une carte Peppa, il tourne Peppa sur la colline dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il entende un « CLIC ». La colline vous réserve des surprises : certaines cases se transforment en trous boueux. Si un pion George se trouve au-dessus, pas de chance, il tombe dedans et est éliminé. Si un joueur perd tous ses pions, il devra attendre la prochaine partie.

Que se passe-t-il lorsque la pioche est épuisée ?

Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes retournées pour en former une nouvelle, à côté de la colline.

Fin de la partie

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint la dernière case devant Peppa avec l'un de ses pions George. Les éventuels points de déplacement restants sont ignorés.



entertainment One

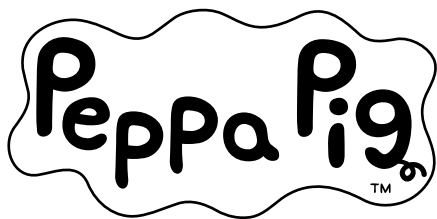
Peppa Pig © Artley Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

www.peppapig.com

Licence: © 1999 Seven Towns Ltd.

Design: Kinetic MCD

© 2020

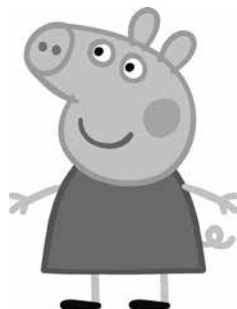


**Peppa
TWIST**

Gioco Ravensburger n° **20 608 7**
Una gara "poltigliosa"
per **2 - 4** bambini dai **4** anni in su

Contenuto:

- 1 collinetta
- 1 personaggio Peppa
- 12 pedine-George in 4 colori
(blu, giallo, lilla e arancione)
- 24 carte azione



Corri in cima alla collinetta e conduci per primo George fino a Peppa, ma... occhio al fango! Fatti aiutare da Danny, Rebecca e Suzy e avanza saltando una, due o tre pozzanghere poltigliose. Attenzione: se Peppa, che sta in cima alla collina, si gira, all'improvviso compariranno delle buche e George potrebbe caderci dentro! Se sei molto fortunato, riuscirai a evitarle con un salto. Avete indossato gli stivali di gomma? Allora, si comincia!

Preparazione

Mettete la collinetta al centro e inflatela sulla cima il personaggio di Peppa.

Ogni giocatore prende tre pedine-George di un colore e le posiziona davanti alla collinetta. Se giocate in due o in tre, riponete le restanti pedine all'interno della scatola.

Riunite le carte in un mazzo, mescolatelo bene e poi appoggiatele, coperto, accanto alla collinetta d'erba.

Scopo del gioco ...

... devi raggiungere per primo con **una** delle tue pedine-George l'ultima casella davanti a Peppa.

Pronti?... Via alla gara poltigliosa!

Inizia il giocatore più giovane che deve scoprire la carta in cima al mazzo e avanzare del numero di caselle corrispondente. Poi si procede a turno, in senso orario.

Come si avanza?

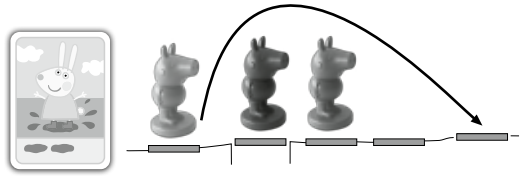
Se scopri una carta con Danny, Rebecca o Suzy, puoi fare avanzare sulla collinetta una delle tue pedine-George del numero di caselle corrispondente.



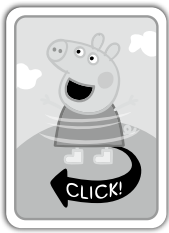
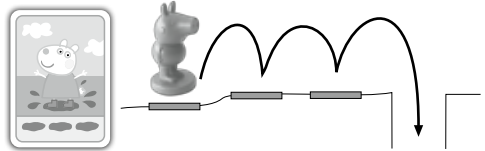
Le regole da rispettare sono le seguenti:

- Ogni volta che è il proprio turno, puoi decidere se mettere sulla collinetta una nuova pedina-George oppure se farne avanzare un'altra.
- Prima di ogni turno si decide quale delle proprie pedine-George si vuole fare avanzare. Una volta deciso, durante il proprio turno si deve muovere solo quella.
- Su una casella può sostare sempre solamente una pedina.

- Saltare le caselle occupate senza contarle.



- Le buche si contano, ma la pedina-George ci cade dentro solamente se il proprio turno termina proprio sulla buca.



Girati Peppa!

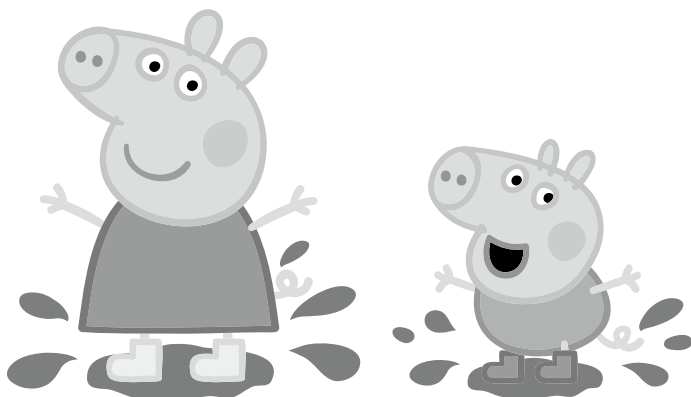
Se si scopre una carta con Peppa, si fa girare in senso orario il personaggio di Peppa fino a quando non si sente il "clic"... sulla collinetta sta per succedere qualcosa: alcune caselle si trasformano in buche fangose! Se proprio in quel punto si trova una qualsiasi pedina-George, è una gran sfortuna, perché la pedina ci cade dentro ed è fuori dalla partita. Se tutte le proprie pedine cadono nel fango, si potrà giocare soltanto alla prossima partita.

Che cosa succede quando il mazzo di carte si esaurisce?

Se il mazzo è terminato, riunite e mescolate di nuovo le carte scoperte in precedenza, poi rimettete il nuovo mazzo, con le figure voltate verso il basso, accanto alla collinetta.

Fine della partita

Vince il primo che raggiunge con una delle sue pedine-George l'ultima casella davanti a Peppa. Eventuali numeri in eccesso sulle carte non si considerano.



entertainment One

Peppa Pig © Artley Baker Davies Ltd/Entertainment One UK Ltd 2003.

www.peppapig.com

Licence: © 1999 Seven Towns Ltd.

Design: Kinetic MCD

© 2020

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

238321

Ravensburger