

Holly Hobbie®



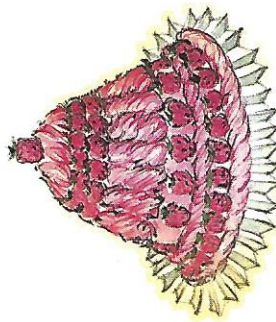
© 1997 Editrice Giochi S.p.A.
Via Bergamo, 12 1 - 20135 Milano - Italy
Made in Italy

© 1997 Those Characters From Cleveland, Inc
Editrice Giochi S.p.A., Authorized User.



Reglamento
Rule book
Spielregeln
Regle de jeu
Reglamento

Ricettario • Recipes • Recettes



Fragole
Strawberries
Fraises
Erdbeeren
Fresas



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos

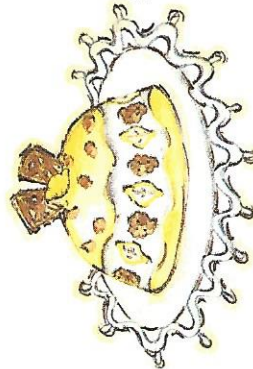


Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA FRAGOLONA
- SCRUMPTIOUS STRAWBERRY CAKE
- TARTE AUX FRAISES
- ERDBEEHERZ - TORTE
- TARTA FRESERA



Limoni
Lemons
Citrons
Zitronen
Limones



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos

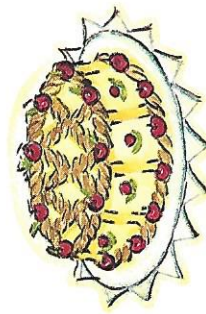


Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA LIMONCINA
- YELLOW LEMON CAKE
- GATEAU AU CITRON
- ZITRÖNCHEN - TORTE
- TARTA LIMONERA



Ciliege
Cherries
Cerises
Kirschen
Cerezas



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos



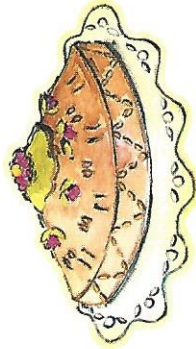
Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA CILIEGINA
- MERRY CHERRY CAKE
- TARTE AUX CERISES
- KIRSCHKRÖNCHEN - TORTE
- TARTA CERECERA

Rezeptbuch • Recetario



Pinoli
Pine
Pignons
Piñones
Piñones



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos

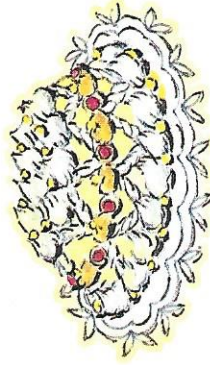


Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA PINOLINA
- PORCUPINE CAKE
- GATEAU AUX PIGNONS
- PINIENHUPF - TORTE
- TARTA PIÑONERA



Panna
Cream
Crème
Sahne
Nata



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos

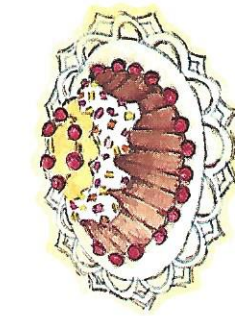


Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA TUTTAPANNA
- DREAM CREAM CAKE
- GATEAU A LA CREME
- SAHNESCHMAUS - TORTE
- TARTA A TODA NATA



Ciocolato
Chocolate
Chocolat
Schokolade
Chocolate



Uova
Eggs
Oeufs
Eier
Huevos



Farina
Flour
Farine
Mehl
Harina



Zucchero
Sugar
Sucre
Zucker
Azucar

- TORTA CIOCCOLOTTA
- CHOC-FUN CAKE
- GATEAU AU CHOCOLAT
- SCHOKOLOTT - TORTE
- TARTA CHOCOLATERA

COMMENT JOUER AVEC LES CAP

1. Empiler les CAP (fig.13 p.22) les uns sur les autres, avec les illustrations tournées vers le bas.
2. La joueuse qui a rempli son panier la première commence, puis la seconde et ainsi de suite.
3. La première joueuse lance violemment le Slammer (fig.14) sur la pile et prend les CAP qui se retournent (c'est-à-dire ceux qui tombent avec l'illustration tournée vers le haut).
4. On forme une nouvelle pile avec les CAP restants, la joueuse suivante lance le Slammer et agit comme la première et ainsi de suite.
5. Si tous les CAP sont retournés avant que toutes les joueuses aient lancé le Slammer, on forme une nouvelle pile avec tous les CAP pour continuer jusqu'à ce qu'elles aient toutes pu le lancer.

La joueuse qui a retourné le plus grand nombre de CAP l'emporte et le jeu continue ainsi:

- * la gagnante prend la carte no 1, celle avec le faon (fig.15);
- * la seconde prend la carte no 2, celle avec l'écureuil (fig.16);
- * la troisième prend la carte no 3, celle avec le hibou (fig.17 p.23);
- * la quatrième prend la carte no 4, celle avec le caneton (fig.18).

Maintenant, chaque joueuse pose son pion sur la case avec l'animal représenté sur sa carte.

La joueuse no 1 lance le dé et déplace son pion du nombre de cases indiqué.

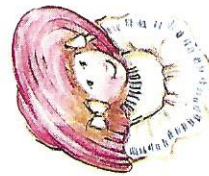
Puis la joueuse no 2 fait de même et ainsi de suite.

ATTENTION: Dans cette phase du jeu, si le dé indique la fleur, la joueuse devra avancer son pion d'une seule case.

Si le pion s'arrête sur la case avec les petits blaireaux (fig.19), alors la joueuse devra sauter un tour.

LE VAINQUEUR

La première qui amène son pion sur le lieu du pique-nique (fig.20) gagne la partie.



Ein süßes Picknick

für 2 bis 4 Mädchen - von 5 bis 12 Jahren



SPIELMATERIAL

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan
- 40 Bilder-Karten aus Karton
- 4 verschiedenfarbige Körbchen aus Kunststoff
 - 1 Satz mit 10 Karten
- 4 Aufstellfüße aus Kunststoff
- 4 Spielfiguren aus Karton
 - 1 Spezial-Würfel
- 1 Slammer aus Kunststoff
- 12 CAP aus Karton
- 1 Spielregeln

ZIEL DES SPIELES

Zu einem Picknick mit ihren Freundinnen soll jede Mitspielerin ihr Körbchen packen und damit den Picknickplatz erreichen. Ins Körbchen soll sie folgendes tun: eine Teetasse (Abb.1 Seite 19), eine Teekanne (Abb.2), eine Frucht (Abb.3), ein Brötchen (Abb.4) und...eine Torte (Abb.5 Seite 20).

All dieses, mit Ausnahme der Torte, kann auf der vorgegebenen Strecke gesammelt werden.

Die Torte muß aber mit den Zutaten, die die Mädchen längs des Weges einsammeln, noch gebacken werden.

SPIELVORBEREITUNG

- Breitet zuerst den Spielplan auf dem Tisch so aus, daß das Bild mit der Küche nach oben kommt (Abb.6).
- Steck dann die Spielfiguren in die Aufstellfüße.
- Nun sucht sich jede Mitspielerin eine Spielfigur aus (Abb.7) und stellt sie auf das Startfeld (Abb.8).
- Jede Mitspielerin sucht sich auch ein Körbchen aus und stellt es vor sich hin.
- Löst nun die 40 Bilder-Karten aus dem Bogen und legt sie, ganz wie ihr wollt, auf die freien Felder des Weges (Abb.9 Seite 21).
- Löst die CAP aus dem Bogen und legt sie zusammen mit dem Slammer (Abb.10) neben den Spielplan.
- Die Jüngste nimmt den Satz Karten und teilt ihn in zwei Stöße auf: die Karten mit den Torten kommen auf einen Stoß, die Karten mit den Zahlen und den Tierchen auf den anderen.

- Die Karten mit den Zahlen und den Tierchen werden ersteinmal beiseite gelegt.
- Die Mitspielerin, die die Karten aufgeteilt hat, mischt nun die Karten mit den Torten, gibt jeder Mitspielerin eine davon, nimmt sich auch selber eine und legt die übriggebliebenen Karten mit den Torten in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF

ERSTE SPIELPHASE

Alle Mädchen sehen sich jetzt ihre Karten an, damit sie auch wissen, was für eine Torte sie backen sollen und welche Zutaten sie dafür brauchen.

Die Zutaten sind auf der Karte angegeben (Abb.11).

Nun würfelt die Jüngste und rückt ihre Spielfigur um die gewürfelte Anzahl von Feldern vor. Dabei muß sie einige Regeln beachten:

- Ist auf dem Feld eine Bilder-Karte mit etwas, was sie noch nicht hat oder mit einer der Zutaten, die sie zum Backen ihrer Torte braucht, so nimmt sie die Karte. Dann ist die links neben ihr Sitzende an der Reihe.
- Ist auf dem Feld eine Bilder-Karte mit etwas, was sie schon hat oder mit einer der Zutaten, die sie für ihre Torte nicht braucht, läßt sie die Karte einfach liegen. Dann ist die nächste dran.
- Ist auf dem Feld gar nichts, so ist die nächste dran.
- Sind auf dem Feld die Stapfen eines Kätzchens (Abb.12), so muß die Teilnehmerin eine der Bilder-Karten, die sie schon gesammelt hatte, auf irgendein beliebiges freies Feld zurücklegen. Wenn sie aber noch gar keine Karte hat, geht das Spiel einfach weiter und die nächste ist dran.
- Wird statt einer Zahl eine kleine Blume gewürfelt, so darf die Mitspielerin sich aussuchen, auf welches Feld sie ihre Spielfigur setzen will. So kann sie sich die Bilder-Karte nehmen, die sie braucht. Sie läßt ihre Spielfigur dann auf dem Feld stehen und die nächste ist an der Reihe.

ANMERKUNG:

1. Alle müssen 8 Bilder-Karten sammeln (4 mit den Zutaten für die Torte und 4 mit den anderen Sachen, die zum Picknick mitgebracht werden sollen).
2. Für jede Torte werden 4 Zutaten benötigt. 3 davon (Eier, Zucker und Mehl) werden für alle Torten gebraucht, nur eine ist für jede Torte anders (siehe Seiten 2-3).
3. Jedes Mal, wenn eine Spielerin eine Bilder-Karte bekommt, legt sie diese in ihr Körbchen. Wenn sie alles, was sie zum Picknick braucht, in ihrem Körbchen hat, ist die erste Spielphase beendet, aber ...sie muß trotzdem warten, bis alle anderen Mitspielerinnen so weit sind und alles Notwendige zum Picknick in ihren Körbchen haben.

ZWEITE SPIELPHASE

Wenn alle Mitspielerinnen ihre Körbchen fertig gepackt haben, drehen sie den Spielplan

um und spielen, der Reihe nach, mit den **AP**.

WIE MIT DEN **AP** GESPIELT WIRD

- Stapelt die **AP** (Abb.13 Seite 22), mit den Bildern nach unten, aufeinander auf.
- Diejenige Mitspielerin, die ihr Körbchen zuerst fertig hatte, beginnt, dann ist die zweite dran u.s.w.
- Das Mädchen, das zuerst dran ist, versetzt dem **AP**-Stapel mit dem Slammer (Abb.14) einen kräftigen Schlag von oben, so daß der Stapel auseinander fällt, und nimmt sich die **AP**, die sich dabei umdrehen (also die, die mit dem Bild nach oben gefallen sind).
- Die übrigen **AP** werden wieder aufgestapelt, die nächste Mitspielerin wirft den Slammer und nimmt sich wieder die mit dem Bild nach oben gefallenen **AP** u.s.w.
- Drehen sich alle **AP** um, bevor auch die letzte Mitspielerin den Slammer werfen konnte, so muß ihr alle 12 **AP** nochmals neu aufstapeln (also erneut von vorn beginnen), und zwar so lange, bis jedes Mädchen den Slammer geworfen hat.

Es gewinnt die Mitspielerin, die die meisten **AP** umgedreht hat, und das Spiel geht wie folgt weiter:

- Die Gewinnerin beim **AP**-Spiel nimmt die Karte Nr.1, also die mit dem Reh (Abb.15).
- Diejenige, die sich als zweite plaziert hat, nimmt die Karte Nr.2 also die mit dem Eichhörnchen (Abb.16).
- Die Drittplazierte, nimmt die Karte Nr.3, also die mit der Eule (Abb.17 Seite 23).
- Die an vierter Stelle plazierte Spielerin, nimmt die Karte Nr.4, also die mit dem Entlein (Abb.18).

Nun stellt jede Mitspielerin ihre Spielfigur auf das Feld mit dem Tierchen, das auf ihrer Karte abgebildet ist.

Die Mitspielerin mit der Karte Nr.1 würfelt und rückt ihre Spielfigur um die gewürfelte Anzahl von Feldern vor.

Hierauf würfelt die Mitspielerin mit der Karte Nr.2 u.s.w.

AUFGEPA SST

Wenn bei dieser Phase des Spiels statt einer Zahl eine kleine Blume gewürfelt wird, dann darf die Mitspielerin ihre Spielfigur nur um ein einziges Feld vorrücken.

Kommt die Spielfigur auf das Feld mit den kleinen Dachsen (Abb.19), so muß die Mitspielerin eine Runde aussetzen.

GEWINNERIN

Es gewinnt diejenige, die als erste ihre Spielfigur auf den Picknickplatz (Abb.20) setzt.

