



PANCAKE PICKNICK

Ein kunterbunt-verrücktes
Wurfspiel für 2-4 Personen ab 5 Jahren

Du willst gleich loslegen?
Schau dir unser
Gameplay-Video an.



Im Zoo steht das große Pancake Picknick an und alle Tiere wollen mitmachen! Während die Tiereltern mit dem Backen beschäftigt sind, sollen die kleinen Tierkinder die Pancakes langsam und sicher zur Picknickdecke bringen. Da wildes Werfen aber viel mehr Spaß macht, fliegen die Pancakes kreuz und quer durch die Luft. Spielt mit den Tierkindern, zielt auf die Picknickdecke und verfehlt sie nicht - nur dann gibt es Punkte!

Worum geht es?

Versucht, die 7 Pancakes in eurer Farbe erfolgreich auf die Picknickdecke in der Spielschachtel zu werfen. In jeder Runde gibt dir eine Wurfkarte vor, wie du deinen Pancake werfen musst. Schaffst du es, dass der Pancake auf der Picknickdecke landet und haften bleibt? Wer am Ende die meisten Pancakes auf der Picknickdecke haften hat, gewinnt Pancake Picknick!

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit Picknickdecke
- 1 transparenter Klett-Aufkleber
- 28 Klett-Pancakes in 4 verschiedenen Farben
- 42 Wurfkarten (28 normale mit heller Rückseite und 14 schwerere mit dunkler Rückseite)



Vor dem ersten Spiel

Bevor ihr das allererste Mal Pancake Picknick spielt, müsst ihr den **transparenten Klett-Aufkleber** auf die Picknickdecke kleben. Die **gestrichelte Linie auf dem Spielplan** zeigt euch genau, wo ihr den Aufkleber platzieren müsst. Das ist eure Zielfläche: Die Pancakes bleiben an ihr haften, wenn ihr Glück habt und gut zielt.



Spielvorbereitung

Stellt die Unterseite der Spielschachtel in die Tischmitte. Jetzt legt ihr den Spielplan in die Schachtel. Setzt euch so, dass ihr alle gleich gut an die Schachtel herankommt.

Alle suchen sich jetzt jeweils eine Farbe aus, mit der sie spielen wollen. Nehmt euch jeweils die **7 Klett-Pancakes** in eurer Farbe und legt sie vor euch.

**Spielt ihr nur zu zweit?
Nehmt euch jeweils 2 Farben
(also insgesamt 14 Pancakes!)**



Nehmt die 28 Wurfkarten mit der **hellen Rückseite** und mischt sie. Legt sie dann verdeckt als Stapel neben die Schachtel. Die Wurfkarten mit der **dunklen Rückseite** legt ihr erstmal beiseite. Am Ende dieser Anleitung findet ihr Spielvarianten, die erklären, wie ihr diese Karten benutzen könnt.



Das größte Faultier von euch darf anfangen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wenn du am Zug bist, deckst du die oberste Wurfkarte des Stapels auf. Auf der Wurfkarte siehst du das Tier, das in dieser Runde antritt, die Picknickdecke mit einem Pancake zu treffen. Darunter siehst du, auf welche verrückte Art und Weise du deinen Pancake werfen musst.



Die einzelnen Wurf-Aktionen sind alle auf der Rückseite dieser Anleitung erklärt.

Hast du mit deinem Pancake die Picknickdecke getroffen?



Glückwunsch! Jeder Pancake, der auf der Picknickdecke klebt, bringt dir bei Spielende einen Punkt. Dein Zug ist vorbei und die nächste Person ist an der Reihe.



Hast du daneben geworfen?

Schade. Dein Zug ist leider vorbei und die nächste Person ist an der Reihe. Beim nächsten Mal triffst du bestimmt!

Wurfregeln:

Du darfst beim Werfen stehen oder sitzen (oder liegen, wenn ihr auf dem Boden spielt) und auch so weit weg von der Schachtel sein, wie du möchtest. Mit Ausnahme der Giraffe und des Vogels darfst du deinen Pancake jedoch niemals direkt über der Schachtel halten oder von dort werfen.

Wenn du dich bei deinem Wurf nicht an diese Regel hältst, musst du den soeben geworfenen Pancake wieder zurücknehmen. Halte deine Hand etwas weiter weg von der Schachtel und probiere es erneut.



Achtung: Alle geworfenen Pancakes bleiben bis zum Spielende liegen, wo sie gelandet sind.

Das Spiel geht reihum, bis alle Pancakes geworfen wurden.

Ende des Spiels

Jetzt geht es ans Eingemachte: Wer konnte die meisten Pancakes servieren?

Wurden alle Pancakes geworfen, wird gewertet. Entfernt zunächst alle Pancakes, die sich zwar auf dem Spielplan befinden, die aber keinen Kontakt zur Picknickdecke haben. Sie werden nicht berücksichtigt und bringen keine Punkte.

Stellt danach den Spielplan etwa 5 Sekunden lang hochkant hin.



Zählt alle eure Pancakes, die jetzt noch am Spielplan haften. Für jeden Pancake in deiner Farbe bekommst du einen Punkt.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Für die folgenden Spielvarianten braucht ihr die Karten mit dunkler Rückseite. Die Würfe darauf sind etwas schwieriger.

Spielvariante 1: Steigende Schwierigkeit!

Möchtet ihr eine Extra-Challenge? Dann bildet den Stapel aus Wurfkarten bei Spielbeginn folgendermaßen:

Bei 2 oder 4 Personen: Mischt die **Karten mit dunkler Rückseite** und legt sie verdeckt neben die Schachtel. Mischt dann die **Karten mit heller Rückseite** und legt **16** davon verdeckt darauf. Eure letzten 3 Würfe werden so etwas schwieriger.

Bei 3 Personen: Bildet den Stapel genauso wie oben, nehmt aber nur **12 Karten mit heller Rückseite**.

Spielvariante 2: Ausgleichende Gerechtigkeit!

Vielleicht kann jemand von euch besser Pancakes werfen als alle anderen. Damit es trotzdem immer ein spannender Wettkampf bleibt, probiert doch mal Folgendes:

Mischt alle Wurfkarten mit heller und alle Wurfkarten mit dunkler Rückseite getrennt. Legt sie jetzt verdeckt **nebeneinander** neben die Schachtel. Ihr habt also **2 Stapel mit Wurfkarten!** Die Karten mit dunkler Rückseite zeigen etwas schwierigere Würfe. Wenn du am Zug bist, darfst du dir aussuchen, von welchem Stapel du ziehen möchtest. Sollte ein Stapel einmal leer sein, ziehst du einfach vom anderen.

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieletesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Autoren: 7 Bazis
Illustration, Grafik: Kinetic / Glen Viljoen
Anleitung & 3D: Amadeus Rayhle
Redaktion: Nicolas Niegsch
Art.-Nr. 40657

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele
Änderungen vorbehalten



Normale Wurfkarten (helle Rückseite)



Affe:

Nimm deinen Pancake in die Hand, mit der du nicht so gut werfen kannst. Mit der anderen kratzt du dir unter der Achsel. Mache Geräusche wie ein Affe, während du wirfst.



Elefant:

Mit einer Hand fasst du dir an die Nase. Den anderen Arm, der den Pancake hält, steckst du durch die Armbeuge durch. Tröte wie ein Elefant und serviere den Pancake mit deinem Rüssel.



Pinguin:

Lege deinen Pancake auf deine flache Hand (egal welche Hand). Strecke deinen Arm gerade aus. Wirf den Pancake mit einer schwingvollen Bewegung, ohne dabei deinen Arm zu beugen.



Delfin:

Lege den Pancake auf den Handrücken (egal welche Hand) und drehe deine Hand dann so, dass die Finger zu deinem Gesicht zeigen.



Löwe:

Nimm den Pancake in eine beliebige Hand. Halte die Hand hinter deinen Kopf. Wirf den Pancake mit einer schwingvollen Bewegung über deinen Kopf!



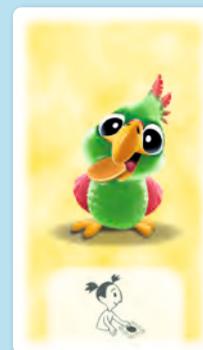
Giraffe:

Nimm den Pancake in eine beliebige Hand. Halte sie so hoch wie möglich über die Schachtel. Lasse dann den Pancake einfach fallen.



Maulwurf:

Nimm den Pancake in eine beliebige Hand. Schließe jetzt deine Augen und bedecke sie mit der anderen Hand. Wirf den Pancake blind.



Vogel:

Du hast Glück gehabt! Du darfst deinen Pancake einfach auf die Picknickdecke legen. Such dir die schönste Stelle aus und drücke den Pancake gut fest, damit er auch haftet.

Erhöhte Schwierigkeit (dunkle Rückseite)



Chamäleon:

Nimm den Pancake in eine beliebige Hand. Führe dann deine Hand zu deiner Schulter und knicke das Handgelenk ein. Entrolle deinen Arm und schleudere so den Pancake.



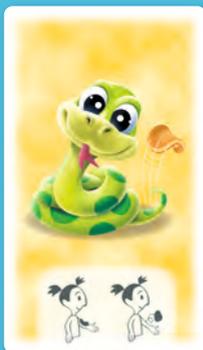
Faultier:

Drehe dich mit dem Rücken zur Schachtel. Nimm den Pancake in eine beliebige Hand. Wirf den Pancake über deine Schulter, ohne hinzusehen.



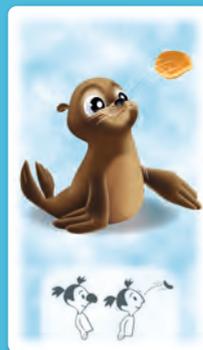
Känguru:

Lege den Pancake auf deinen Daumen (egal welche Hand). Schnipse den Pancake in die Schachtel.



Schlange:

Beuge deinen Arm leicht. Lege den Pancake in deine Armbeuge. Schleudere den Pancake, indem du den Arm schnell ausstreckst und den Pancake so katapultierst.



Robbe:

Lege den Pancake auf deine Nase. Wirf den Pancake mit einer gezielten Bewegung mit dem Kopf.

