

Today, the fair is coming to town. It will be so much fun! Peppa Pig is taking her bright yellow camera so she can take some terrific photos of her friends. Cheese! And "Click", she releases the shutter and takes a fun photo. But some of the photos get mixed up as the game continues. Help Peppa Pig! Collect four photos of the same friend and form a set. The first one to do it wins.

Contents

- 1 camera (A)
- 20 photos (B)
- 1 foldable game board (C)
- 4 player characters (D)
- 4 plastic stands (E)
- 1 die (F)



D+E



B



C

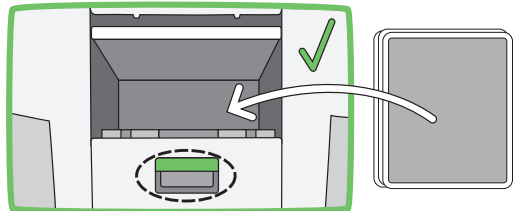
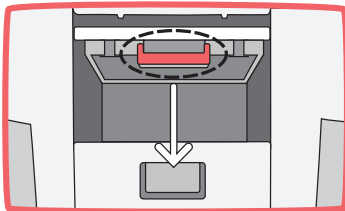


F



Preparing to play

1. Place all the photo cards of the friends face down on the table and shuffle them well. Keep the cards face down and gather them into a deck.
2. Now load the photos into the camera. Open the camera at the bottom and push back the cover. Insert the stack of photos with the picture side facing the window (as shown in the illustration marked in green). Close the camera by pushing the cover back into its original position.

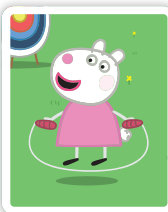


3. Place the game board in the center of the table so that all players can reach it.
4. Insert the player character cards into the plastic stands. Each player now chooses a character with which they want to play. Place each character on one of the board's sun spaces.
5. Get the dice ready.
6. Now place the camera in the middle of the game board.



Aim of the game

The aim of the game is to be the first to collect **four photos of a friend**.



Before the first game

Before you start playing, here are a few important tips for collecting the photos:

1. Everyone must collect a different friend: It is only possible to collect a set of four photos when each player collects the photo of a different friend.
2. It's best to keep the first photo a player takes: We recommend collecting the first photo of a friend that a player takes unless another player has already collected photos of this friend.

3. Stick with it: Once a player decides to collect a certain friend, stick with it. Don't switch to another friend in the middle of the game.
4. Show photos openly: Players should place the photos they collect face up in front of them on the table.

And off you go

The youngest player starts. Play and move in a clockwise direction.

A player's turn begins by rolling the die. Players then move their character around the board by the number shown on the die. If another character is on that space, then players simply move their character to the next free space.

When players land on one of these three action fields:



Camera

Pick up the camera and press the shutter release. This pushes a photo card out of the bottom of the camera. Grab it and pull it out of the camera completely.

Who is on the photo? Is it a friend the player is collecting?

Yes: Great! Place the photo face up in front of you.

No: Show the photo to the other players and then place it face up in the middle of the game board.

In both cases, place the camera carefully back in the center of the table so that the next player can use it.



Question mark

If a player's character lands on a question mark space, they may collect a photo of the friend they are collecting from the center of the game board. If there are several photos of the friend there, choose one photo. If there are no photos of the friend the player is collecting, then don't do anything.

If a player is not yet collecting a special friend and there is a photo in the middle of the board that the other players aren't collecting yet, take it. This is the friend that the player will collect from now on.



Sun

Player's choice! Players can either take a photo with the camera or collect a photo card from the middle of the board if there is one there that they need. Follow the instructions above for either choice.



Note: If the 'photos' in the camera run out, put the camera to the side. Whoever lands on the 'camera' space during their turn goes away empty-handed. Players can now only collect cards from the center of the board if they land on a 'question mark' or a 'sun' space.

After performing one of the actions, a player's turn is over and now it's the turn of the player to their left.

End of the game

The game ends as soon as one player collects four photos of a friend. This player wins. Players can agree to continue playing until all players have collected their set of four photos.

When playing with two players, each player collects two friends.

When playing with three players, remove all four photos of one friend before starting.

Memory variation for experienced players:

For those who have played the game a lot, they can agree to place the photo cards face down (instead of face up) in the middle of the game board. Players must then remember where each friend was placed.

The game is played the same as before except that the rules for the **question mark** and **sun action spaces** are changed as follows:

If players turn over the photo of a friend they are collecting, they may collect the photo and place it face up in front of them. If it is a photo of a friend they are not collecting, the player shows the photo to the other players and places the photo **face down** in the middle of the board.

Licence: Big Ideas
Editor: Stefanie Fimpel
Design: SoSound
Ravensburger® Games No. 20 982 8
Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER • OX26 2UA • GB
Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 • Seattle WA 98122 • USA
ravensburger.com

Licensed by:



© 2023 ABD Ltd./Ent. One UK Ltd./Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Heute ist Kirmes! Das wird ein Spaß! Peppa Wutz nimmt extra ihre quietsche gelbe Kamera mit. Damit kann sie bestimmt ein paar tolle Schnapshots von ihren Freunden machen. „Spaghetti!“ Und „Klick“, schon ist der Auslöser gedrückt und ein fröhliches Foto gemacht. Doch im Verlauf des Spiels geraten manche der Bilder durcheinander. Helft Peppa Wutz! Sammelt vier Fotos des gleichen Freundes und bildet daraus ein Set. Welchem Spieler* dies als Erster gelingt, gewinnt.

Inhalt

- 1 Kamera (A)
- 20 Fotos (B)
- 1 klappbarer Spielplan (C)
- 4 Spielfiguren (D)
- 4 Kunststoffaufsteller (E)
- 1 Würfel (F)



D+E



B



C

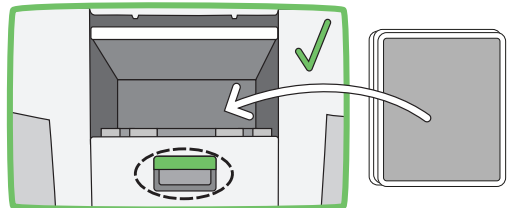
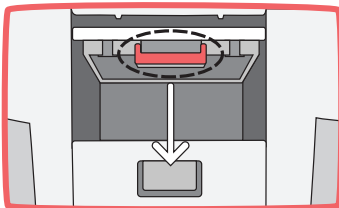


F



Spielvorbereitung

1. Legt alle Foto-Karten der Freude mit der Bildseite nach unten auf den Tisch, mischt sie gut durch und bildet dann einen verdeckten Stapel.
2. Jetzt kann die Kamera mit den Fotos beladen werden. Bittet einen Erwachsenen dies für euch zu tun. Die Kamera lässt sich auf ihrer Unterseite öffnen. Dazu wird der Deckel zurückgeschoben. Es entsteht ein Hohlraum (siehe grün umrandete Abbildung), in den die Fotos nun im Stapel und mit der Bildseite zum Fenster eingelegt werden. Die Kamera wird wieder verschlossen, indem der Deckel zurück in seine ursprüngliche Position geschoben wird.



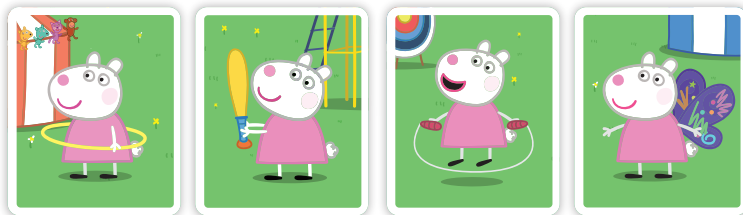
*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

3. Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches, sodass alle ihn gut erreichen können.
4. Steckt die Spielfiguren in die Kunststoffaufsteller. Jeder Spieler sucht sich nun die Spielfigur aus, mit der er spielen möchte. Stellt die Figuren jeweils auf eines der Sonnen-Felder.
5. Legt den Würfel bereit.
6. Die Kamera legt ihr nun in die Mitte des Spielplans.



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, als Erster **vier Fotos eines Freundes** zu sammeln.



Vor dem ersten Spiel

Bevor ihr zu spielen beginnt, hier ein paar wichtige Hinweise zum Sammeln der Fotos:

1. Jeder sammelt einen anderen Freund: Nur wenn jeder Spieler einen anderen Freund sammelt, ist es möglich, ein Set - bestehend aus vier Fotos - zu bilden.
2. Das erste Foto am besten gleich sichern: Es empfiehlt sich, das erste Foto, das man von einem Freund macht, auch gleich zu sammeln. Es sei denn, ein anderer Spieler sammelt bereits Fotos dieses Freundes.

3. Dabeibleiben: Habt ihr euch dafür entschieden, einen bestimmten Freund zu sammeln, bleibt ihr dabei. Ihr tauscht ihn im Verlauf des Spiels nicht gegen einen anderen aus.
4. Fotos offen auslegen: Fotos die ihr sammelt, legt ihr mit der Bildseite nach oben vor euch ab.

Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt und gezogen wird im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, würfelst du. Dann ziehst du deine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl entlang der Lauffelder weiter. Ist ein Feld bereits durch eine andere Spielfigur besetzt, stellst du deine Figur einfach auf das nächste freie Feld.

Du erreichst eines dieser drei Aktionsfelder:



Kamera

Nimm die Kamera in die Hand und drücke den Auslöseknopf. Dadurch wird auf der Unterseite der Kamera eine Foto-Karte ausgelöst. Greife sie und ziehe sie vollständig aus der Kamera heraus.

Wer ist zu sehen? Ist das der Freund, den du sammelst?

Ja: Prima, dann lege das Foto offen vor dir ab.

Nein: Dann zeige das Foto deinen Mitspielern und lege es anschließend offen in die Mitte des Spielplans.

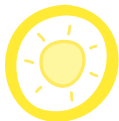
Die Kamera legst du in beiden Fällen vorsichtig zurück auf den Tisch, damit der nachfolgende Spieler sie nach dir benutzen kann.



Fragezeichen

Landet deine Spielfigur auf einem Fragezeichen-Feld, dann darfst du aus der Spielplanmitte eine Karte desjenigen Freundes nehmen, den du sammelst. Liegen mehrere Fotos dieses Freundes aus, entscheidest du dich für ein Foto. Liegt dort kein passendes Foto, gehst du leider leer aus.

Sammelst du noch keinen speziellen Freund und in der Spielplanmitte liegt ein Foto, das noch von niemandem gesammelt wird? Dann nimm dir dieses. Das ist der Freund, den du ab sofort sammelst.



Sonne

Du hast die Wahl! Mit der Kamera ein Foto zu machen oder eine Foto-Karte aus der Spielplanmitte zu nehmen, falls dort eine liegt, die du brauchen kannst. Führe deine Aktion wie beim Kamera- oder Fragezeichen-Feld beschrieben aus.



Hinweis: Gegen Ende des Spiels kann es vorkommen, dass alle Fotos gemacht sind. Die Kamera wird dann zur Seite gelegt. Wer in seinem Zug jetzt auf das Feld mit der Kamera kommt, geht leider leer aus. Gesammelt werden kann nur noch aus der Spielplanmitte, wenn ein Spieler auf das Fragezeichen- oder Sonnen-Feld zieht.

Nachdem du eine der Aktionen ausgeführt hast, ist dein Zug zu Ende und dein linker Nachbar ist an der Reihe.

Spielende

Sobald ein Spieler vier Fotos eines Freundes sammeln konnte, endet das Spiel.

Dieser Spieler gewinnt. Ihr könnt vereinbaren, dass ihr solange weiter spielt, bis jeder Spieler sein Set zusammen hat.

Im Spiel zu zweit sammelt jeder Spieler zwei Freunde.

Im Spiel zu dritt sortiert ihr vor dem Spiel vier Karten eines Freundes aus.

Memo-Variante für erfahrenere Spieler:

Wenn ihr das Spiel schon öfter gespielt habt, könnt ihr vereinbaren, Foto-Karten nicht offen, sondern verdeckt in die Spielplanmitte zu legen. Dann müsst ihr euch gut merken, wo welcher Freund liegt.

Gespielt wird wie bisher, lediglich für die Aktionsfelder **Fragezeichen** oder **Sonne** ergibt sich bei der Memo-Variante folgende Regeländerung:

Deckt der Spieler bei seinem Zug die Foto-Karte eines Freundes auf, den er sammelt, darf er das Foto zu sich nehmen und offen vor sich ablegen. Ist es das Foto eines Freundes, den er nicht sammelt, zeigt der Spieler das Foto allen anderen Spielern und legt es **verdeckt** wieder in die Mitte des Spielplans.

Licensed by:



Lizenz: Big Ideas
Redaktion: Stefanie Fimpel
Design: SoSound
Ravensburger® Spiele Nr. 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Génial, aujourd'hui c'est la kermesse ! Peppa Pig emmène son appareil photo jaune. Elle pourra sûrement prendre quelques super photos de ses amis. Oustiti ! « Clic ! », elle a déjà appuyé sur le bouton et pris une belle photo. Oh non ! Toutes les photos sont mélangées... À vous d'aider Peppa Pig ! Réunissez les 4 photos du même ami pour former un set complet. Le premier joueur* qui y parviendra remportera la partie.

Contenu

- 1 appareil photo (A)
- 20 photos (B)
- 1 plateau de jeu (C)
- 4 pions (D)
- 4 socles (E)
- 1 dé (F)



D+E

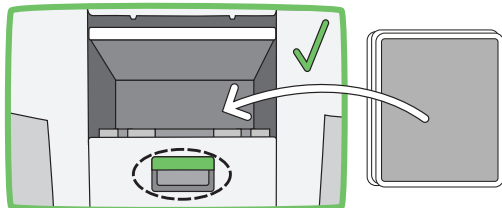
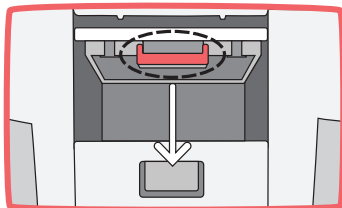


C



Mise en place

1. Mélangez toutes les photos des amis de Peppa Pig, puis formez une pile, face cachée.
2. Vous pouvez maintenant charger les photos dans l'appareil ; demandez à un adulte de vous aider. L'appareil s'ouvre par le dessous : faites coulisser la trappe. Insérez la pile de photos dans le compartiment, les images tournées vers la fenêtre (Voir illustration encadrée en vert). Refermez l'appareil en remettant la trappe dans sa position initiale.



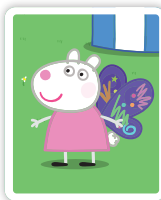
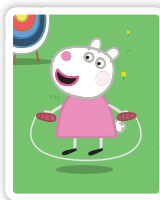
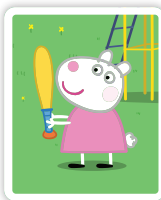
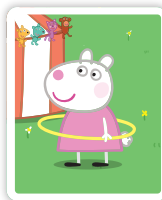
* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

3. Installez le plateau au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs.
4. Insérez les pions dans leur socle. Chaque joueur en choisit un et le place sur une case Soleil libre.
5. Gardez le dé à proximité.
6. Placez l'appareil photo au centre du plateau.



But du jeu

Il s'agit d'être le premier à réunir les **4 photos du même ami de Peppa**.



Avant la première partie

Avant de commencer, voici quelques informations importantes concernant la façon de récupérer les photos :

1. Chacun de vous doit collectionner les photos d'un ami différent pour qu'il soit possible de constituer un set de 4 photos.
2. Garder de préférence la première photo : Il est conseillé de récupérer la première photo que vous faites d'un ami de Peppa... à moins qu'un autre joueur ne collectionne déjà les photos de cet ami.

3. Ne changez pas : Une fois que vous avez décidé de collectionner les photos d'un des amis de Peppa, gardez-les durant toute la partie. Ne les échangez pas contre d'autres en cours de jeu.
4. Gardez les photos face visible : Posez les photos que vous collectionnez devant vous, face visible.

Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient son tour, le joueur lance le dé et déplace son pion du nombre de cases correspondant sur le parcours. Si la case d'arrivée est occupée, il place simplement son pion sur la case libre suivante.

Action de la case d'arrivée :



Appareil photo

Le joueur prend l'appareil photo et appuie sur le bouton. Ceci éjecte une photo sous l'appareil. Il l'attrape et la sort complètement.

Qui est sur la photo ? Est-ce l'ami que collectionne le joueur ?

Oui : Bravo ! Il garde la photo devant lui.

Non : Il montre la photo à tout le monde puis la pose au centre du plateau, face visible.

Dans les deux cas, le joueur repose délicatement l'appareil sur la table, prêt à être utilisé la prochaine fois.



Point d'interrogation

Si son pion atterrit sur une case point d'interrogation, le joueur peut récupérer une photo de l'ami qu'il collectionne du centre du plateau. S'il y en a plusieurs, il en choisit une seule. S'il n'y en a aucune, il ne récupère malheureusement aucune photo ce tour-ci.

Si le joueur n'a encore aucune photo d'un ami en particulier et qu'il y en a une au centre du plateau que personne ne collectionne, il la prend. Ce sera désormais l'ami de Peppa dont il collectionnera les photos.



Soleil

Le joueur a le choix entre : prendre une photo avec l'appareil ou en récupérer une du centre du plateau s'il y en a une de disponible qui l'intéresse. Il suit les règles correspondantes décrites précédemment.



Remarque : Vers la fin du jeu, il peut arriver que toutes les photos aient déjà été prises. L'appareil est alors mis de côté. Si, lors d'un prochain tour, un joueur atterrit sur la case Appareil photo, il repart malheureusement sans rien. Les photos ne peuvent plus être récupérées qu'au centre du plateau, lorsqu'un joueur s'arrête sur une case Point d'interrogation ou Soleil.

Une fois que le joueur a effectué son action, son tour est terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a réuni les 4 photos du même ami, le jeu s'arrête. Il remporte la partie. Vous pouvez décider de continuer à jouer jusqu'à ce que chacun ait réuni ses 4 photos.

À 2 joueurs, chacun collectionne les photos de 2 amis.

À 3 joueurs, écartez les 4 photos d'un ami avant de commencer à jouer.

Variante mémo pour les joueurs expérimentés :

Lorsque vous aurez joué un certain nombre de parties, vous pourrez décider de placer les photos au centre du plateau face cachée et non face visible. Il faudra alors bien mémoriser quel ami se cache sous chacune d'elles.

La règle reste identique, à l'exception des actions des cases **Point d'interrogation** et **Soleil** :

Si le joueur retourne la photo de l'ami qu'il collectionne, il peut la garder face visible devant lui. Dans le cas contraire, il montre la photo à tout le monde et la remet **face cachée** au centre du plateau.

Licensed by:



Licence : Big Ideas
Rédaction : Stefanie Fimpel
Design : SoSound
Jeux Ravensburger® n° 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Oggi è giorno di fiera! Ci sarà da divertirsi! Peppa Pig porta con sé la sua macchina fotografica gialla. È pronta a scattare tante fantastiche fotografie ai suoi carissimi amici. Cheese! E "clic"! Basta premere un pulsante ed ecco apparire un'allegria fotografia. Durante il gioco però, purtroppo, le foto si sono mischiate. Peppa Pig ha bisogno di te! Raggruppa quattro fotografie dello stesso amico formando così un suo album fotografico. Il giocatore* che ci riesce per primo vince.

Contenuto

- 1 fotocamera (A)
- 20 foto (B)
- 1 tabellone di gioco pieghevole (C)
- 4 pedine (D)
- 4 supporti in plastica (E)
- 1 dado (F)

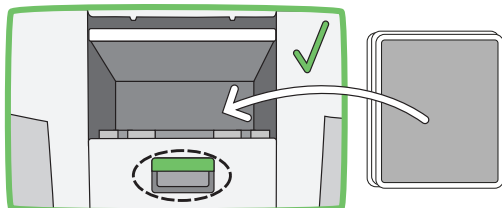
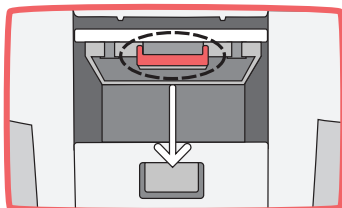


D+E



Preparazione del gioco

1. Disponi sul tavolo tutte le carte con il lato della foto coperto e mischiale bene. Forma un mazzo coperto.
2. Ora è possibile inserire le foto nella macchina. Fatti aiutare da un adulto. La fotocamera si apre dal lato inferiore facendo scorrere il coperchio all'indietro. Si viene a creare uno spazio vuoto in cui va sistemato il mazzo delle carte con il lato della foto rivolto verso la finestrella (vedi l'illustrazione con il bordo verde). La fotocamera va richiusa riportando il coperchio nella posizione iniziale.



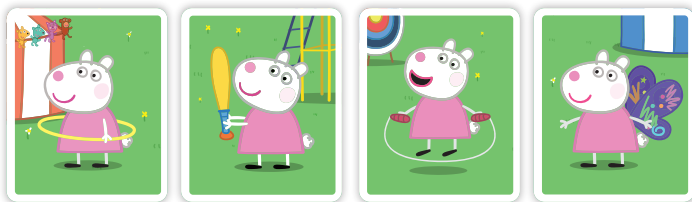
* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

3. Appoggia il tabellone di gioco al centro del tavolo in modo che tutti possano raggiungerlo facilmente.
4. Inserisci le pedine negli appositi supporti. Ogni giocatore sceglie la pedina a seconda del personaggio con cui vuole giocare, e la posiziona su una delle caselle con il sole.
5. Tieni il dado a portata di mano.
6. La fotocamera va collocata al centro del tabellone di gioco.



Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è collezionare per primi **quattro foto di un amico**.



Prima di iniziare a giocare

Per poter giocare sarà bene tenere in considerazione alcune importanti indicazioni per la raccolta delle foto...

1. Ogni giocatore colleziona le fotografie di un amico diverso: si potrà comporre un album solo se ogni giocatore colleziona le foto di un amico diverso.
2. Decidi subito chi collezionare: è consigliabile iniziare a collezionare l'amico che trovi nella prima fotografia che scatti, a meno che un altro giocatore non stia già collezionando le foto dello stesso amico.

3. Coerenza: se hai deciso di collezionare le foto di un amico, non cambiare idea. Non passare a un altro amico nel mezzo della partita.
4. Scopri le foto: appoggia le foto che raccogli scoperte davanti a te.

Cominciamo!

Il giocatore più giovane inizia. Si gioca e si muove la pedina in senso orario. Quando è il tuo turno, tira il dado. Muovi la tua pedina del valore ottenuto con il dado seguendo le caselle. Se la casella in cui capiti è già occupata da un'altra pedina, fermati nella casella libera successiva.

Se raggiungi una di queste tre caselle azione...



Fotocamera

Prendi in mano la fotocamera e clicca sul pulsante. Dalla parte inferiore della fotocamera esce una carta foto. Afferala ed estraila dalla fotocamera. Chi c'è nella foto? È l'amico che stai collezionando?

Si: fantastico! Appoggia la foto scoperta davanti a te.

No: mostra la foto agli altri giocatori, quindi appoggiala scoperta al centro del tabellone di gioco.

In entrambi i casi, riponi con cautela la fotocamera sul tavolo, così che possa essere utilizzata da chi segue.



Punto interrogativo

Se capiti su una casella con il punto interrogativo, puoi prendere una foto dell'amico che stai collezionando da quelle al centro del tabellone di gioco. Se ci sono più foto dello stesso amico, scegline una. Se non ce ne sono, devi passare, purtroppo.

Non hai ancora deciso quale amico collezionare e al centro del tavolo c'è una foto di un amico che ancora nessun altro sta collezionando? Prendila. Sarà lui o lei l'amico che collezionerai da ora in poi.



Sole

A te la scelta! Puoi scattare una foto con la fotocamera oppure puoi prendere una carta dal centro del tavolo se ce n'è una che ti serve. Procedi come descritto nel paragrafo sulle caselle con la fotocamera o con il punto interrogativo.

Dopo aver compiuto l'azione, il tuo turno termina e tocca al giocatore alla tua sinistra.



Nota: verso la fine del gioco può succedere che siano già state scattate tutte le fotografie. A questo punto la fotocamera viene messa da parte e chi al proprio turno arriva sulla casella con la fotocamera rimarrà a mani vuote. Rimane possibile collezionare fotografie solo dal centro del tabellone di gioco, quando un giocatore capita su una casella con il punto interrogativo o su una casella con il sole.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha collezionato quattro fotografie dello stesso amico. Questo giocatore è il vincitore. È possibile concordare di continuare a giocare finché tutti i giocatori non hanno completato il proprio album.

Se si gioca in due ogni giocatore colleziona le foto di due amici.

Se si gioca in tre sarà necessario togliere le quattro foto di un amico dal gioco.

Variante memory per giocatori esperti

Se si gioca ormai da un po' di tempo, si può concordare di disporre le carte al centro del tavolo coperte anziché scoperte. Bisognerà quindi osservare bene dove si trovano i diversi amici.

Si gioca come spiegato in precedenza, tranne per la seguente modifica che riguarda solo le caselle azione con il **punto interrogativo** o con il **sole**:

se il giocatore di turno scopre una carta con la foto dell'amico che sta collezionando, può prenderla e appoggiarla scoperta davanti a sé. Se la carta non raffigura l'amico che sta collezionando, il giocatore dovrà farla vedere agli altri e riporla **coperta** al centro del tabellone.

Licensed by:



Licenza: Big Ideas
Realizzazione: Stefanie Fimpel
Design: SoSound
Gioco Ravensburger® n° 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd./Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Vandaag is er kermis in de stad! Dat wordt super leuk. Peppa Pig neemt haar felgele camera mee. Daarmee kan ze vast wel een paar leuke kiekjes van haar vriendjes maken. Cheese! En "klik", de eerste vrolijke foto is al gemaakt! Maar in de loop van het spel raken verschillende foto's door elkaar. Help Peppa Pig! Verzamel vier foto's van hetzelfde vriendje en maak daarvan een set. De speler* die dit als eerste lukt, wint.

Inhoud

- 1 camera (A)
- 20 foto's (B)
- 1 opvouwbaar spelbord (C)
- 4 speelfiguren (D)
- 4 kunststof houdertjes (E)
- 1 dobbelsteen (F)



D+E

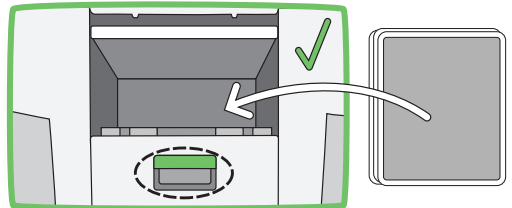
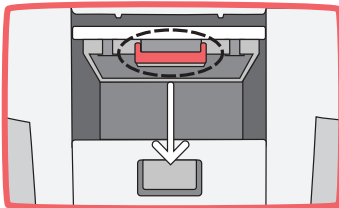


C



Vorbereiding

1. Leg alle foto-kaarten van de vriendjes met de afbeelding naar beneden op tafel en hussel ze goed. Maak dan een blinde stapel.
2. Nu kan de camera geladen worden met de foto's. Vraag een volwassene om dit voor je te doen. De camera kan aan de onderkant worden opengemaakt. Daarvoor duw je de klep terug. Er is een ruimte binnenin waarin de stapel foto's nu kan worden geplaatst met de foto naar het venster gericht (zie groen omrande afbeelding). De camera wordt weer gesloten door de klep weer in de oorspronkelijke positie te schuiven.



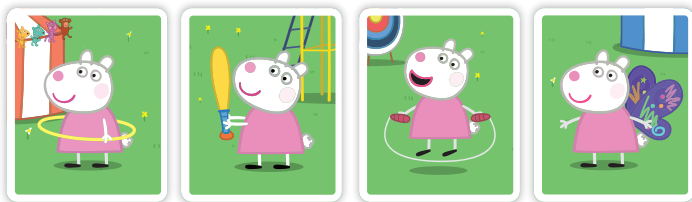
*De mannelijke verwijzwoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

3. Leg het spelbord in het midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan.
4. Zet de speelfiguren in de kunststof houdertjes. Iedere speler kiest nu een speelfiguur waar hij mee wil spelen. Zet de figuren op één van de zonnevelden.
5. Leg de dobbelsteen klaar.
6. Leg de camera in het midden van het spelbord.



Doel van het spel

Het doel van het spel is, als eerste vier foto's van een vriend te verzamelen.



Voor het eerste spel

Voordat jullie met het spel beginnen, hier een paar belangrijke aanwijzingen voor het verzamelen van de foto's:

1. Iedere speler verzamelt een andere vriend: alleen als iedere speler foto's van een andere vriend verzamelt, is het mogelijk een set van vier foto's te maken.
2. De eerste foto kun je het beste meteen veiligstellen: we raden je aan de eerste foto die je van een vriend maakt, ook direct te verzamelen. Tenzij een andere speler al foto's van deze vriend verzamelt.

3. Blijf erbij: heb je besloten een bepaalde vriend te verzamelen, blijf daar dan bij. Je kunt hem in de loop van het spel niet tegen een andere ruilen.
4. Foto's open neerleggen: foto's die je verzamelt, leg je met de afbeelding naar boven voor je neer.

En het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Er wordt gespeeld en gezet met de klok mee. Ben je aan de beurt, dan gooi je. Zet dan je speelfiguur het gegooide aantal ogen langs de loopvelden verder. Is een veld al bezet door een ander speelfiguur, dan zet je je figuur gewoon op het eerstvolgende vrije veld.

Je bereikt één van deze drie actievelen:



Camera

Pak de camera en druk op de ontspannknop. Daardoor komt er aan de onderkant van de camera een foto-kaart uit. Pak deze en trek hem helemaal uit de camera.

Wie is daarop te zien? Is dat de vriend die je verzamelt?

Ja: Prima, leg de foto dan open voor je neer.

Nee: Laat de foto dan aan de andere spelers zien en leg hem vervolgens open in het midden van het spelbord.

Leg de camera in beide gevallen voorzichtig terug op tafel, zodat een volgende speler hem na jou kan gebruiken.



Vraagteken

Komt je speelfiguur op een vraagteken-veld, dan mag je uit het midden van het spelbord een kaart van de vriend pakken die je verzamelt. Liggen er meerdere foto's van die vriend, dan kies je een foto. Ligt er geen foto, dan heb je helaas pech.

Verzamel je nog geen vriend en ligt er in het midden van het spelbord een foto die nog door niemand wordt verzameld? Pak deze dan. Dat is de vriend die je vanaf nu verzamelt.



Zon

Je mag kiezen! Met de camera een foto maken of een foto-kaart uit het midden van het spelbord pakken, als daar een kaart ligt die je kunt gebruiken. Voer je actie uit, zoals beschreven bij het camera- of vraagtekenveld.



Let op: Tegen het einde van het spel kan het gebeuren dat alle foto's al zijn gemaakt. De camera wordt dan even opzij gelegd. Kom je tijdens je beurt op het veld van de camera, dan heb je helaas pech. Er kan alleen nog verzameld worden vanaf het midden van het spelbord, als een speler op het vraagteken- of zonneveld zet.

Nadat je een actie hebt uitgevoerd, is je beurt ten einde en is je linker buur aan de beurt.

Einde van het spel

Zodra een speler vier foto's van een vriend heeft verzameld, eindigt het spel.

Deze speler wint. Jullie kunnen afspreken dat je net zo lang speelt, tot iedere speler een set, bestaande uit vier foto's, bij elkaar heeft.

Bij een spel met z'n tweeën, verzamelt iedere speler twee vrienden.

Bij een spel met z'n drieën, haal je voor het spel vier kaarten van een vriend uit het spel.

Memo-variant voor ervaren spelers:

Als jullie het spel al vaker hebben gespeeld, kunnen jullie afspreken, foto-kaarten niet open, maar blind in het midden van het spelbord te leggen.

Dan moeten jullie goed onthouden, waar welke vriend ligt.

Er wordt gespeeld zoals tot nu toe, alleen geldt voor de actievelen, **vraagteken** of, **zon** bij de memo-variant de volgende regelverandering:

Draait de speler in z'n beurt de foto-kaart van een vriend om die hij verzamelt, dan mag hij de foto pakken en open voor zich neerleggen. Is het de foto van een vriend die hij niet verzamelt, dan laat de speler de foto aan de andere spelers zien en legt hem weer **blind** in het midden van het spelbord.

Licensed by:



Licença: Big Ideas
Redactie: Stefanie Fimpel
Design: SoSound
Ravensburger® Spel nr. 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd./Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

¡Hoy llega la feria a la ciudad y va a ser muy divertido! Peppa Pig va a llevarse su cámara de color amarillo chillón para hacerles fotos geniales a sus amigos. «¡Patataaaa!». ¡Clic! Peppa pulsa el disparador y hace una simpática foto. Pero en el transcurso del juego algunas fotos acaban mezcladas... ¡Ayudad a Peppa Pig! Recopilad cuatro fotos del mismo amigo y formad con ellas un conjunto. El primer jugador* que lo consiga gana.

Contenido

- 1 cámara (A)
- 20 fotos (B)
- 1 tablero plegable (C)
- 4 peones (D)
- 4 pedestales de plástico (E)
- 1 dado (F)



D+E

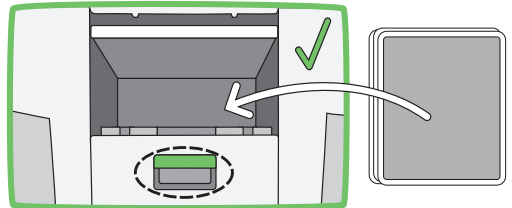
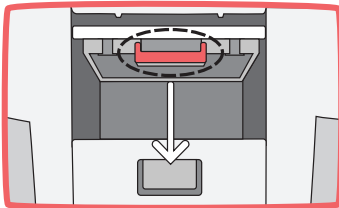


C



Preparación del juego

1. Colocad todas las cartas-foto de los amigos de Peppa boca abajo sobre la mesa y mezcladlas bien. Formad con ellas una pila boca abajo.
2. Ahora ya podéis cargar las fotos adentro de la cámara. Pedidle a un adulto que las cargue. La cámara se puede abrir por la parte inferior. Para ello, hay que deslizar la tapa hacia atrás. Hay un hueco (ver imagen del cuadro verde) dentro en el que se puede introducir la pila de fotos con el lado de la imagen mirando hacia la ventanita. Luego hay que volver a cerrar la cámara deslizando la tapa de vuelta a su posición original.



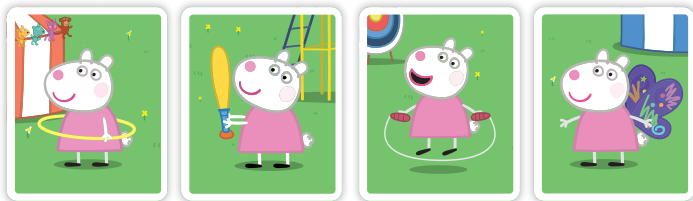
* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

3. Poned el tablero en el centro de la mesa de forma que quede al alcance de todos.
4. Insertad los peones en los pedestales de plástico. Cada jugador escoge un peón para jugar. Colocad los peones correspondientes en una de las casillas-sol.
5. Preparad el dado.
6. Dejad la cámara en el centro del tablero.



Objetivo del juego

El objetivo del juego es ser el primero en recopilar **cuatro fotos de un mismo amigo**.



Antes de jugar por primera vez

Antes de empezar a jugar, aquí tenéis algunas indicaciones importantes para recopilar las fotos:

1. Cada uno debería recopilar las fotos de un amigo distinto: solo en el caso de que cada jugador recopile un amigo diferente, podréis formar un conjunto compuesto por cuatro fotos.
2. Lo mejor es quedarse enseguida la primera foto que os toque: es aconsejable quedarse ya con esa primera foto de un amigo, a menos que otro jugador ya se haya quedado alguna foto de ese mismo amigo.

3. Limitate a recopilar fotos de ese amigo: una vez que has decidido recopilar un determinado amigo, sigue cogiendo fotos del mismo. No cambies a otro durante la partida.
4. Coloca las fotos bocarriba: las fotos que ya hayas recopilado debes dejarlas bocarriba delante de ti mismo.

iA jugar!

Empieza el jugador más joven. Se juega por turnos y se mueve el peón en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, tira el dado. Luego avanza tu peón tantas casillas como indique el dado. Si una casilla ya está ocupada por otro peón, simplemente pon tu peón en la siguiente casilla libre.

Puedes caer en una de estas tres casillas de acción:



Cámara

Coge la cámara y pulsa el disparador. Así se asomará una carta-foto por la parte inferior de la cámara. Cógela y sácala totalmente de la cámara.

¿A quién ves en ella? ¿Es el amigo que estás recopilando?

Sí: ¡Genial! Pon la foto bocarriba delante de ti.

No: En ese caso, muéstrales la foto a los demás jugadores y luego déjala bocarriba en el centro del tablero.

En ambos casos, vuelve a colocar la cámara con cuidado en el centro de la mesa, para que el siguiente jugador después de ti pueda usarla.



Signo de interrogación

Si tu peón cae en una casilla de signo de interrogación, puedes coger del centro del tablero una carta-foto del amigo que estás recopilando. Si en el centro hay varias fotos de ese amigo, escoge una de ellas. Si no hay ninguna, por desgracia no coges nada.

Si aún no has empezado a recopilar ningún amigo y hay una foto en el centro del tablero de un amigo que nadie está recopilando todavía, cógela. Ese será el amigo que recopilars a partir ahora.



Sol

¡Tú eliges! Haz una foto con la cámara o coge una foto del centro del tablero si hay alguna que te sirva. Realiza la acción que hayas escogido como se describe para las casillas de cámara o las de signo de interrogación.



Nota: Hacia el final de la partida puede ocurrir que ya se hayan hecho todas las fotos. Llegado ese momento, se deja la cámara apartada a un lado. Luego, cuando un jugador caiga en una casilla de cámara, no obtendrá ninguna foto. Los jugadores ya solo podrán recopilar fotos del centro del tablero cuando caigan en una casilla de signo de interrogación o de sol.

Una vez que has realizado una de las acciones, tu turno termina y le toca al jugador de tu izquierda.

Fin de la partida

En cuanto un jugador ha recopilado cuatro fotos del mismo amigo, la partida termina. Ese jugador gana. Podéis acordar seguir jugando hasta que todos los jugadores hayan recopilado su conjunto de cuatro fotos.

En las partidas de dos jugadores, cada jugador recopila dos amigos.

En las partidas de tres jugadores, se retiran del juego las cuatro cartas de un mismo amigo antes de empezar la partida.

Variante de memoria para jugadores experimentados:

Cuando ya hayáis jugado muchas veces a este juego, podéis acordar dejar las cartas bocabajo en vez de bocarriba en el centro del tablero. Así tendréis que memorizar bien dónde está cada amigo.

Se juega como se ha descrito anteriormente, solo que en la variante de memoria cuando se cae en una casilla de acción de **signo de interrogación** se aplica el siguiente cambio en las reglas:

Si en tu turno destapas una carta-foto del amigo que tú estabas recopilando, puedes quedarte la foto y colocarla bocarriba delante de ti. En cambio, si es una carta-foto de un amigo que no estabas recopilando, muéstrales la foto a los demás jugadores y vuelve a ponerla bocabajo en el centro del tablero.

Licensed by:



Licencia: Big Ideas
Realización: Stefanie Fimpel
Diseño: SoSound
Juego Ravensburger® n.º 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker and Neville Astley.

Hoje é dia de feira! Vai ser muito divertido. A Porquinha Peppa até leva a sua extraordinária câmara amarela para poder tirar algumas fotografias incríveis dos seus amigos. Sorri! E "clique"! Basta carregar no botão de disparo para ter logo uma fotografia divertida. Mas algumas das fotografias misturam-se durante o jogo. Ajuda a Porquinha Peppa! Reúne quatro fotografias do mesmo amigo e forma uma coleção com elas. Ganha quem o conseguir fazer primeiro*.

Conteúdo

- 1 câmara (A)
- 20 fotografias (B)
- 1 tabuleiro dobrável (C)
- 4 peças (D)
- 4 suportes de plástico (E)
- 1 dado (F)



D+E

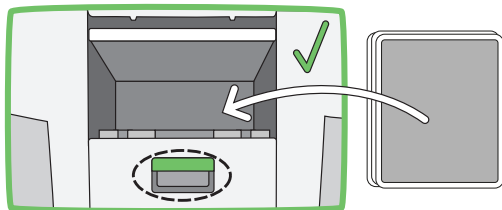
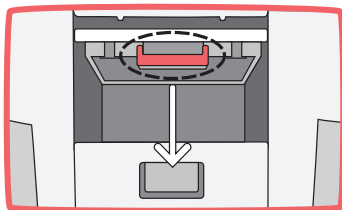


C



Preparação do jogo

1. Coloca todos os cartões-fotografia sobre a mesa, com o lado da imagem virado para baixo, e baralha-os bem. Depois, forma uma pilha de modo a que as imagens não sejam visíveis.
2. Agora, a câmara já pode ser carregada com as fotografias. Pede a um adulto que o faça. A câmara pode ser aberta pela parte de baixo. Para o efeito, basta deslizar a tampa para trás. Existe um espaço vazio no interior onde as fotografias são inseridas numa pilha, com o lado da imagem virado para a janela (ver ilustração assinalada a verde). A câmara é então fechada novamente, empurrando a tampa para a sua posição original.



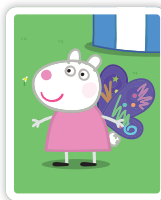
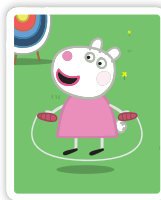
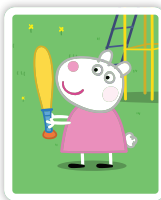
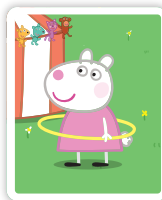
*A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.

3. Coloca o tabuleiro ao centro da mesa, de forma que todos lhe possam chegar facilmente.
4. Encaixa as peças nos suportes de plástico. Cada jogador escolhe então a peça com a qual gostaria de jogar. Coloca cada uma das peças numa das casas com o sol.
5. Prepara o dado.
6. Coloca a câmara no centro do tabuleiro.



Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é ser o primeiro a reunir **quatro fotografias de um amigo**.



Antes de começar o jogo

Antes de começarem a jogar, apresentamos aqui algumas indicações importantes para colecionar as fotografias:

1. Cada jogador coleciona fotografias de um amigo diferente: só é possível formar uma coleção de quatro fotografias se cada jogador colecionar fotografias de um amigo diferente.
2. O melhor é guardar logo a primeira fotografia: é recomendável guardar logo a primeira fotografia que se tira de um amigo, a não ser que já exista outro jogador a colecionar fotografias desse amigo.

3. Manter sempre o mesmo amigo: assim que decidirem colecionar fotografias de um determinado amigo, mantenham a vossa decisão. Não o troquem por outro durante o jogo.
4. Expor as fotografias de modo visível: coloquem as fotografias que reunirem à vossa frente, com o lado da imagem virado para cima.

E vamos lá começar!

Começa o jogador mais novo. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Quando for a tua vez, lança o dado. Depois, avanças a tua peça pelas casas do tabuleiro de acordo com o número de pontos do dado lançado. Se uma casa já estiver ocupada com outra peça, coloca a tua peça na casa livre seguinte.

Chegarás a um destes três campos de ação:



Câmara

Pega na câmara e pressiona o botão de disparo. Pela parte de baixo da câmara sairá um cartão-fotografia. Pega nele e retira-o completamente da câmara.

Quem vês? É o amigo que estás a colecionar?

Sim: excelente, então coloca a fotografia à tua frente, de modo visível.

Não: então, mostra a fotografia aos outros jogadores e, depois, coloca-a ao centro do tabuleiro, de modo visível.

Em ambos os casos, volta a colocar cuidadosamente a câmara sobre a mesa para que o jogador seguinte a possa utilizar também.



Ponto de interrogação

Se a tua peça chegar a uma casa com um ponto de interrogação, podes retirar do centro do tabuleiro um cartão do amigo que estás a colecionar. Se houver várias fotografias desse amigo, podes escolher a fotografia que queres. Se não existir nenhuma fotografia, infelizmente, continuas sem nada.

Ainda não estás a colecionar nenhum amigo em particular e no centro do tabuleiro está uma fotografia de um amigo que ainda não é colecionado por ninguém? Então, pega nessa. Esse é o amigo que colecionarás a partir de agora.



Sol

Podes escolher! Tira uma fotografia com a câmara ou tira um cartão-fotografia do centro do tabuleiro se estiver aí um cartão que tu precisas. Executa a tua ação conforme descrito na casa com a câmara ou com o ponto de interrogação.



Nota: No final do jogo, é possível que todas as fotografias já tenham sido tiradas. Quando isso acontecer, a câmara é colocada de lado. A partir daí, quem chegar à casa com a câmara durante a sua jogada, infelizmente, continuará sem nada. Neste caso, já só será possível colecionar fotografias a partir do centro do tabuleiro, quando um jogador avançar para a casa com o ponto de interrogação ou com o sol.

Depois de executares a tua ação, a tua jogada chegou ao fim e é a vez do jogador que se encontra à tua esquerda.

Final do jogo

Assim que um jogador conseguir reunir quatro fotografias de um amigo, o jogo acaba. Esse jogador ganha o jogo. Também podem acordar que o jogo só acaba quando todos os jogadores tiverem formado uma coleção de quatro fotografias.

Ao jogar com dois jogadores, cada um coleciona dois amigos.

Ao jogar com três jogadores, retirem quatro cartões de um amigo antes de começarem o jogo.

Variante do jogo de memória para jogadores experientes:

Se já tiverem jogado este jogo muitas vezes, podem acordar colocar os cartões-fotografia ao centro do tabuleiro virados para baixo em vez de os colocarem virados para cima. Assim, terão de memorizar bem onde se encontra determinado amigo.

O jogo decorre da mesma forma, mas, para os campos de ação com o **ponto de interrogação** ou com o **sol**, existe na variante do jogo de memória a seguinte alteração às regras:

Se o jogador que está a jogar descobrir o cartão-fotografia do amigo que está a colecionar, ele pode ficar com a fotografia e colocá-la à sua frente, de modo visível. Se se tratar da fotografia de um amigo que ele não está a colecionar, o jogador mostra a fotografia a todos os outros jogadores e coloca-a novamente **virada para baixo** ao centro do tabuleiro.

Licensed by:



Licença: Big Ideas
Redação: Stefanie Fimpel
Design: SoSound

Jogo Ravensburger® n.º 20 982 8
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

© 2023 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro

Peppa Pig created by Mark Baker
and Neville Astley.

Ravensburger