# Waffel-zeit

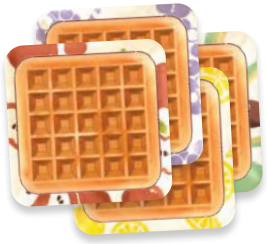
**Eine zuckersüße Waffelpuzzelei für 1 bis 4 Leckermäuler ab 8 Jahren von Maxime Demeyere**

*Es ist ein herrlicher Morgen und du entspannst auf dem Sofa, als dein Magen zu knurren beginnt. Was ist das für ein himmlischer Duft, der aus der Küche herüberweht? Aber natürlich: Heute ist Waffelzeit!*

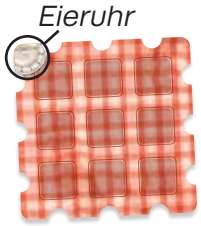
*Sammle Kombinationen aus Früchten und Sahne, um deine Waffeln noch schmackhafter zu machen. Erschaffe Muster und beträufle sie mit Sirup, um Schlemmerpunkte zu erhalten. Deine Auswahl beeinflusst nicht nur die Wertung, sondern auch die Zugreihenfolge und wie viel Sirup dir zur Verfügung steht.*

*Nach 8 schnellen Runden gewinnt die Person mit der leckersten Waffel!*

## Spielmaterial

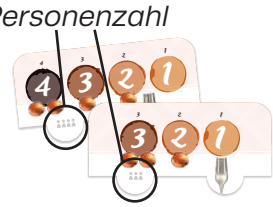


4 Waffeltafeln

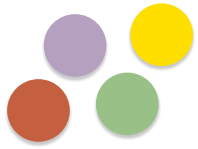



1 Auswahltafel

1 Wertungsblock




2 Reihenfolge-Plättchen



4 Farbmarker

**33 Karten, davon**

9 Sirupkannenkarten

15 Musterkarten

8 Zielkarten

1 Wertungsübersicht

*Vorschau andere Seite*

9 Auswahlplättchen
(doppelseitig)

3 Butterplättchen

32 Sahneplättchen

100 Fruchtplättchen
(je 20× Banane, Brombeere, Erdbeere, Heidelbeere, Kirsche)

70 Siruptropfen

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
**Dein Pegasus Spiele Team**

# Spielvorbereitung

1. Legt die **Auswahltafel** in die Mitte eurer Spielfläche. Mischt alle **9 Auswahlplättchen** und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben sowie zufällig verteilt auf die 9 Felder der Auswahltafel.
2. Legt das entsprechende **Reihenfolge-Plättchen** für eure Personenzahl an die ersten beiden Aussparungen links oberhalb der Eieruhr auf der Auswahltafel an.

> Im Spiel zu zweit: Legt das andere Reihenfolge-Plättchen mit der leeren Seite nach oben an die beiden oberen Aussparungen auf der gegenüberliegenden Seite der Auswahltafel an. Zwischen den beiden Plättchen sind nun jeweils 4 Aussparungen frei.

3. Sortiert alle **Musterkarten** nach den Fruchtarten auf ihren Rückseiten und mischt jede Art verdeckt. Deckt anschließend 1 Karte von jeder Art auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Spielfläche. Legt die übrigen Musterkarten in die Schachtel zurück.
4. Mischt alle **Zielkarten** verdeckt. Deckt anschließend 3 davon auf und legt sie für alle gut sichtbar in die Spielfläche. Legt die übrigen Zielkarten in die Schachtel zurück.
5. Legt 1 **Butterplättchen** auf jede Zielkarte.
6. Legt alle **Frucht- und Sahneplättchen** (von nun an **Früchte** und **Sahne** genannt) sowie alle **Siruptropfen** als Vorrat bereit.
7. Wählt jeweils 1 **Waffeltafel** und legt sie vor euch aus. Legt alle übrigen Waffeltafeln in die Schachtel zurück. Jede Waffel zeigt 25 Felder in einem 5×5-Raster.
8. Mischt alle **Sirupkannenkarten** verdeckt (also mit der Sirupkanne nach oben) und teilt an jede Person 1 Sirupkanne aus.
9. Dreht jeweils eure Sirupkannenkarte mit der Waffelseite nach oben. Platziert nun aus dem Vorrat je **5 Sahne und 2 Früchte** so auf eurer eigenen Waffeltafel, wie von eurer Karte vorgegeben. Für die Früchte dürft ihr selbst entscheiden, an welche der beiden möglichen Stellen (grüne Sterne) ihr welche Frucht legt. Dreht eure Karte anschließend wieder auf die Seite mit der Sirupkanne und legt sie vor euch ab.
10. Nehmt euch je **6 Siruptropfen** aus dem Vorrat und legt sie auf eure **Sirupkanne**.
11. Nehmt die **Farbmarker**, die zu euren Waffeltafeln passen, und legt sie in einer zufälligen Reihenfolge auf die Felder des Reihefolge-Plättchens. Legt alle übrigen Farbmarker in die Schachtel zurück. Befindet sich euer Farbmarker auf einem Feld, unter dem Siruptropfen abgebildet sind, dürft ihr euch entsprechend viele zusätzliche Siruptropfen aus dem Vorrat nehmen und auf eure Sirupkanne legen.
12. Legt die **Wertungsübersicht** aus.

# Spielübersicht

*Waffelzeit* spielt ihr über 8 Runden, in denen ihr jeweils 1 Zug ausführt. Dabei versucht ihr, den Belag auf euren Waffeln so anzuordnen, dass ihr die Vorgaben auf den Musterkarten sowie auf den Zielkarten erfüllt. Dadurch dürft ihr Sirup und – wenn ihr schnell genug seid – wertvolle Butter auf eure Waffel legen.

In eurem Zug legt ihr euren Farbmarker an 1 leere Aussparung der Auswahltafel an, nehmt euch entsprechend der 2 nächsten Auswahlplättchen in der Reihe neben eurem Marker Belag (Früchte, Sahne und/oder Sirup) aus dem Vorrat und platziert diesen.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr Schlemmerpunkte für Felder eurer Waffel mit:

- Butter
- Früchten mit Sirup darauf
- Sahne mit Früchten und Sirup darauf

Die Person mit den meisten Schlemmerpunkten gewinnt.

# Spielablauf

In jeder Runde führt ihr nacheinander je 1 Zug aus, und zwar in der Reihenfolge eurer Farbmarker auf dem Reihenfolge-Plättchen. Danach folgt eine Aufräumphase, bevor die nächste Runde beginnt.

Es ist immer die Person am Zug, deren Farbmarker auf dem Reihenfolge-Plättchen **am weitesten vorne** liegt.

Bist du am Zug, führe die folgenden 4 Schritte **in der angegebenen Reihenfolge** aus:

- Marker bewegen und Belag nehmen
- Belag platzieren
- Muster überprüfen
- Ziele überprüfen

Anschließend ist die nächste Person am Zug.

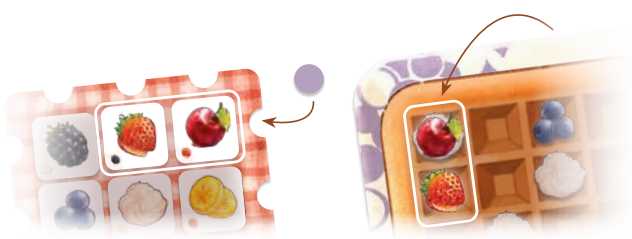
1. ***Marker bewegen und Belag nehmen:*** Nimm deinen Marker vom Reihenfolge-Plättchen und lege ihn an eine **freie** Aussparung deiner Wahl an. (Du kannst ihn also nicht an eine Aussparung anlegen, an der sich ein anderer Farbmarker oder ein Reihenfolge-Plättchen befindet.) Nimm dir aus dem Vorrat sofort den Belag, der auf **den nächsten 2 Auswahlplättchen** in der Reihe neben deinem Farbmarker abgebildet ist. Lass die Auswahlplättchen **unverändert** liegen.

> Der Vorrat ist nicht limitiert. In dem seltenen Fall, dass ein Belag nicht mehr im Vorrat verfügbar ist, verwende stattdessen einen geeigneten Ersatz.

2. ***Belag platzieren:*** Du darfst frei entscheiden, wo du die 2 Beläge auf deiner Waffel platzierst, aber du **musst** sie auf 2 **benachbarte Felder** legen – waagerecht oder senkrecht, nicht diagonal. Ist das nicht möglich, darfst du keinen Belag platzieren (Ausnahme: 1 der 2 Beläge ist ein Siruptropfen – siehe unten).

   Beachte außerdem die folgenden Platzierungsregeln:

   - **Sahne** darfst du nur auf leere Felder legen.
   - **Früchte** darfst du nur auf leere Felder oder Felder mit Sahne, die sich schon vorher auf deiner Waffel befand, legen.
   - **Siruptropfen** darfst du in diesem Schritt **nicht** auf deine Waffel legen. Lege sie stattdessen auf deine Sirupkanne. Es gibt kein Limit, wie viele Siruptropfen dort liegen dürfen. Lege den anderen Belag, den du genommen hast, entsprechend auf ein einzelnes Feld. Er muss nicht zu irgendetwas benachbart sein.



*Beispiel: Annika ● legt ihren Farbmarker an die Aussparung an und nimmt sich 1 Kirsche und 1 Erdbeere aus dem Vorrat. Sie legt beide sofort auf 2 benachbarte Felder auf ihrer Waffel.*

3. ***Muster überprüfen:*** Vergleiche deine Waffel mit den Musterkarten und überprüfe, ob du ein oder mehrere Muster erfüllt hast. Für jedes erfüllte Muster darfst du Sirup von deiner Sirupkanne auf die Früchte legen, die auf der erfüllten Musterkarte abgebildet sind.

   Beachte beim Erfüllen von Mustern die folgenden Regeln:

   - Du darfst die Vorgaben der Muster **beliebig drehen und spiegeln**.
   - Du darfst nur Muster erfüllen, die du in **diesem Zug vervollständigt** hast, indem du mindestens 1 passende Frucht oder 1 Siruptropfen platziert hast.
   - Du darfst **beliebig viele Muster** in deinem Zug erfüllen. Handle sie in einer Reihenfolge deiner Wahl ab.
   - Du darfst **dasselbe Muster auch mehrfach** erfüllen, sowohl im Verlauf der Partie als auch im selben Zug.
   - Früchte, die Teil eines Musters sind, dürfen auf Sahne liegen.
   - **Muster dürfen überlappen** und Früchte beinhalten, auf denen bereits Sirup liegt.
   - Auf jeder Frucht darf **nur 1 Siruptropfen** liegen.
   - Durch das Platzieren von Sirup kannst du ggf. **sofort weitere Muster** erfüllen.
   - Hast du nicht genug Siruptropfen auf deiner Sirupkanne, **platziere so viele Siruptropfen, wie du kannst**. Du entscheidest selbst, auf welche Früchte des Musters du dabei Sirup legst und auf welche nicht. Du darfst den fehlenden Sirup **nicht nachträglich** platzieren.

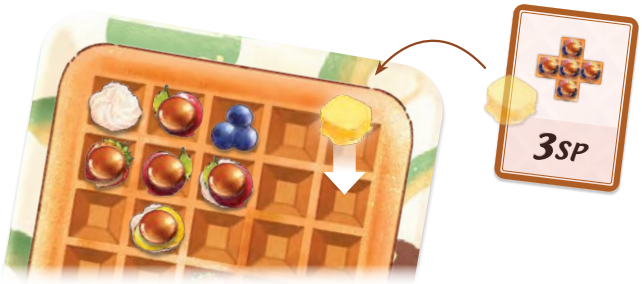
*Beispiel: Kay vervollständigt das Kirschmuster und legt 3 Siruptropfen von seiner Sirupkanne auf die 3 Kirschen des Musters.*

4. ***Ziele überprüfen:*** Vergleiche deine Waffel mit den Zielkarten und überprüfe, ob du ein oder mehrere Ziele erfüllt hast. **Jede Person kann jedes Ziel nur 1× pro Partie erfüllen**. Am Ende des Spiels erhältst du Schlemmerpunkte für deine erfüllten Ziele.

   Beachte beim Erfüllen von Zielen die folgenden Regeln:

   - Du darfst die Vorgaben der Ziele **beliebig drehen und spiegeln**.
   - Liegt auf der erfüllten Zielkarte ein Butterplättchen, nimm dir das Butterplättchen und lege es auf ein beliebiges **leeres** Feld deiner Waffel. Es bringt dir am Spielende zusätzliche Schlemmerpunkte.
   - Liegt auf der Zielkarte kein Butterplättchen mehr, passiert nichts weiter. Du erhältst am Spielende dennoch die Schlemmerpunkte für das erfüllte Ziel.

Eine Übersicht aller Muster- und Zielkarten findet ihr auf den Seiten 6 und 7.




*Beispiel: Mit dem Sirup, den Kay durch das Erfüllen des Kirschmusters platzieren durfte, hat er ein Ziel erfüllt und darf sofort das Butterplättchen von der Zielkarte auf ein leeres Feld seiner Waffel legen. (Am Spielende wird er für dieses Ziel 3 Schlemmerpunkte erhalten.)*

Nach diesem Schritt ist die nächste Person am Zug, deren Farbmarker auf dem Reihenfolge-Plättchen am weitesten vorne liegt.

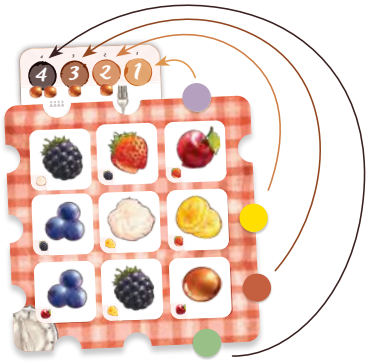
Wenn alle ihren Zug ausgeführt haben, fahrt ihr mit der Aufräumphase fort.

## *Aufräumphase*

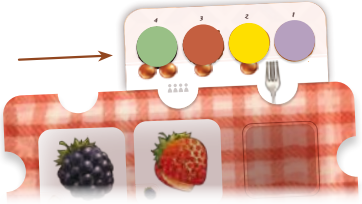
Waren alle Personen am Zug, führt die folgenden Schritte aus, bevor ihr die nächste Runde startet.

Überspringt die Aufräumphase am Ende der 8. Runde.

1. Legt alle Farbmarker auf das Reihenfolge-Plättchen zurück, basierend auf ihrer Entfernung **im Uhrzeigersinn** zum Reihenfolge-Plättchen. Legt also den im Uhrzeigersinn nächstgelegenen Farbmarker auf die „1" des Reihenfolge-Plättchens, den zweitnächsten auf die „2" und so weiter.




2. Alle Personen, deren Farbmarker sich jetzt auf einem Feld des Reihenfolge-Plättchens befindet, unter dem Siruptropfen abgebildet sind, nehmen sich entsprechend viele **Siruptropfen aus dem Vorrat** und legen sie auf ihre Sirupkanne.
3. Verschiebt das Reihenfolge-Plättchen (mit allen Farbmarkern darauf) **1 Aussparung im Uhrzeigersinn** am Rand der Auswahltafel entlang, sodass es wieder **2 Aussparungen** belegt, ggf müsst ihr das Plättchen dabei um eine Ecke der Tafel herum schieben.



Im Spiel zu zweit: Verschiebt das andere Reihenfolge-Plättchen auf die gleiche Weise.

4. Die Gabel auf dem Reihenfolge-Plättchen befindet sich in einer Reihe mit 3 Auswahlplättchen. Dreht diese 3 Auswahlplättchen auf die andere Seite um. Beginnt dann die nächste Runde.

Die Auswahlplättchen zeigen alle in 1 Ecke an, welcher Belag sich auf der jeweils anderen Seite befindet. Beachtet, dass die Beläge unterschiedlich oft vorkommen.

# Spielende

Nach der 8. Runde (wenn das Reihenfolge-Plättchen wieder an der Ecke der Auswahltafel angekommen ist, die eine Eieruhr zeigt), endet das Spiel und ihr wertet jeweils eure Waffel aus:

1. Du erhältst Schlemmerpunkte (SP) für den Belag auf deiner Waffel:
   - 1 SP für jedes Feld mit 1 Frucht und 1 Siruptropfen, aber ohne Sahne
   - 3 SP für jedes Feld mit 1 Sahne, 1 Frucht und 1 Siruptropfen
   - 2 SP für jedes Feld mit 1 Butterplättchen
2. Du erhältst 2 SP, falls keine Siruptropfen mehr auf deiner Sirupkanne liegen.
3. Du erhältst SP für jedes Ziel, das du mit deiner Waffel erfüllt hast (auch wenn du nicht die erste Person warst, die das Ziel erfüllt hat). Wie viele SP du erhältst, steht auf der jeweiligen Zielkarte.

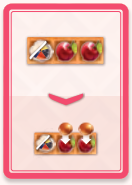
**Tipp:** Die Punkteverteilung findet ihr auch auf der Karte mit der Wertungsübersicht wieder.

Zählt mithilfe des Wertungsblocks eure Punkte zusammen. Die Person mit den meisten Schlemmer-punkten hat die leckerste Waffel und gewinnt! Im Falle eines Gleichstands gewinnt die Person, deren Farbmarker am Spielende näher am Reihenfolge-Plättchen liegt (im Uhrzeigersinn).

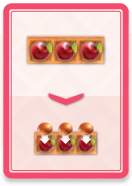
# Kartenübersicht

## Musterkarten

Alle Muster dürft ihr **beliebig drehen und spiegeln**. Sofern nicht anderweitig angegeben, dürfen Früchte auch auf Sahne liegen.



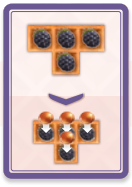
Besitze 2 Kirschen nebeneinander in einer waagerechten oder senkrechten Reihe mit 1 Sahne an einem Ende. Auf der Sahne darf eine beliebige Frucht liegen. Lege nur auf die 2 abgebildeten Kirschen Sirup. Selbst wenn auf der Sahne eine Kirsche liegt, legst du keinen Sirup darauf.



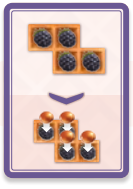
Besitze 3 Kirschen nebeneinander in einer waagerechten oder senkrechten Reihe.

Besitze 3 Kirschen in einer L-Form.

Besitze 4 Brombeeren in einem Quadrat.



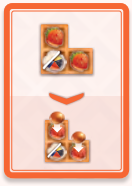
Besitze 4 Brombeeren in einer T-Form.



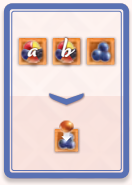
Besitze 4 Brombeeren in einer Z-Form.

Besitze 2 Erdbeeren und 2 andere Früchte (keine Erdbeeren, es dürfen aber 2 unterschiedliche Früchte sein) in einem Quadrat. Lege nur auf die 2 Erdbeeren Sirup. Es spielt keine Rolle, an welchen Positionen im Quadrat die Erdbeeren liegen.

Besitze 2 Erdbeeren in einer diagonalen Reihe mit genau 1 anderen Frucht (keine Erdbeere) dazwischen. Lege nur auf die 2 Erdbeeren Sirup.



Besitze 2 Erdbeeren in einer L-Form mit 1 Sahne in der Ecke zwischen den Erdbeeren. Auf der Sahne darf eine beliebige Frucht liegen. Lege nur auf die 2 abgebildeten Erdbeeren Sirup. Selbst wenn auf der Ecke mit der Sahne eine Erdbeere liegt, legst du keinen Sirup darauf.



Besitze 1–3 Heidelbeeren in einer waagerechten oder senkrechten Reihe mit mindestens 2 anderen, unterschiedlichen Früchten (keine Heidelbeeren, es **müssen** 2 unterschiedliche Früchte sein). Lege nur auf die 1–3 Heidelbeeren Sirup.

Benutze 1 oder mehrere Heidelbeeren als ? für eine andere Musterkarte.

Besitze 1 Heidelbeere angrenzend an 2 Felder, auf denen Sirup liegt. Es spielt keine Rolle, welche Früchte sich unter dem Sirup befinden.

Besitze 2 Bananen nebeneinander in einer waagerechten oder senkrechten Reihe mit 2 anderen Früchten (keine Bananen, es dürfen aber 2 unterschiedliche Früchte sein) an den Enden. Lege nur auf die 2 Bananen Sirup.

Besitze 2 Bananen und 2 andere Früchte (keine Bananen, es dürfen aber 2 unterschiedliche Früchte sein) in abwechselnder Reihenfolge nebeneinander in einer waagerechten oder senkrechten Reihe. Lege nur auf die 2 Bananen Sirup.

Besitze 2 Bananen an den Enden einer waagerechten oder senkrechten Reihe, mit genau 2 anderen Früchten (keine Bananen, es dürfen aber 2 unterschiedliche Früchte sein) dazwischen. Lege nur auf die 2 Banenen Sirup.

## *Zielkarten*

Alle Zielvorgaben dürft ihr **beliebig drehen und spiegeln**.

Besitze 4 Siruptropfen nebeneinander in einer diagonalen Reihe. Am Spielende erhältst du dafür 3 SP.

Besitze 5 Siruptropfen in einer waagerechten oder senkrechten Reihe. Am Spielende erhältst du dafür 3 SP.

Besitze 5 Siruptropfen auf beliebigen Feldern deiner Waffel. Am Spielende erhältst du dafür 1 SP.

Besitze 5 Siruptropfen in einer Kreuzform. Am Spielende erhältst du dafür 3 SP.

Besitze 2 Siruptropfen in den gegenüber–liegenden Eckfeldern deiner Waffel. Am Spielende erhältst du dafür 2 SP.

Besitze dieselbe Fruchtart auf 6 beliebigen Feldern deiner Waffel. Es darf sich Sirup darauf befinden.

Besitze 2 unterschiedliche Fruchtarten auf jeweils 4 beliebigen Feldern deiner Waffel. Es darf sich Sirup darauf befinden.

Besitze alle 5 Fruchtarten auf jeweils 2 beliebigen Feldern deiner Waffel. Es darf sich Sirup darauf befinden.

# Solomodus

Willst du *Waffelzeit* alleine spielen, führe die Spielvorbereitung wie für 2 Personen durch, bereite jedoch **nur 1 Waffel** vor.

***Änderungen beim Spielablauf:***

Du führst jede Runde 1 Zug nach den üblichen Regeln aus.

Beachte folgende Änderungen in der Aufräumphase:

**Bevor** du deinen Farbmarker auf das Reihenfolge-Plättchen zurücklegst, überprüfe, was sich **im Uhrzeigersinn** näher am normalen Reihenfolge-Plättchen befindet: dein Farbmarker oder das Reihenfolge-Plättchen, das mit der leeren Seite nach oben liegt.

- Befindet sich dein Farbmarker näher, lege ihn auf das Feld mit der „1" auf dem normalen Reihenfolge-Plättchen.
- Befindet sich das leere Reihenfolge-Plättchen näher, lege deinen Farbmarker auf das Feld mit der „2" (und nimm dir entsprechend 2 Siruptropfen).

Führe die restliche Aufräumphase wie üblich aus.

***Änderungen beim Spielende:***

Das Spiel endet nicht nach 8 Runden. Stattdessen endet das Spiel **am Ende deines Zuges, wenn 1 dieser Bedingungen eintritt:**

- Es liegen zu irgendeinem Zeitpunkt während deines Zuges **keine Siruptropfen** mehr auf deiner Sirupkanne.
- Auf deiner Waffel gibt es **keine 2 leeren, benachbarten Felder** mehr.

Werte deine Waffel am Spielende wie üblich und vergleiche dein Ergebnis mit der nachfolgenden Tabelle, um zu erfahren, wie erfolgreich du warst:

| | |
|---|---|
| 0–14 SP: | ***Immer noch hungrig*** |
| 15–24 SP: | ***Solides Frühstück*** |
| 25–39 SP: | ***Wundervolle Waffel*** |
| 40+ SP: | ***Brunch-Perfektion!*** |

# Impressum


***Autor:*** Maxime Demeyere

***Illustrationen:*** eggbuttertoast

***Projektleitung:*** Nicolas Bongiu

***Produktion:*** Adelheid Zimmerman, David Lepore

***Entwickung & künstlerische Leitung:*** Neil Kimball

***Grafikdesign:*** Zak Eidsvoog

***Texte:*** Peter McPherson

***Deutsche Ausgabe:***

***Grafikdesign:*** Jessy Töpfer

***Übersetzung & Redaktion:*** Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung der Alderac Entertainment Group.


© 2023 Alderac Entertainment Group. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.


Wir machen Spaß!
www.pegasus.de