



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Treetop Trouble • Cabane-partie! • Boomhutparty!  
¡Fiesta en la cabaña del árbol! • La capanna sull'albero

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2011

# Baumhausparty

Ein tierisches Memospiel für 2 - 4 Spieler von 6 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Martin Kallenborn und Matthias Prinz

**Illustration:** Oliver Freudenreich

**Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Im Baumhaus ist mal wieder tierisch was los! Die Bewohner sind irgendwo, nur nicht in ihren Wohnungen. Thea Taube gefällt es gar nicht bei Milo Marder und Glenn Grille vermisst sein Zuhause, wo er immer Banjo spielt. Deshalb möchte jetzt jeder so schnell wie möglich in die eigenen vier Wände zurück, damit Ruhe eintritt und alle wieder friedlich nebeneinander leben können.

## Spielinhalt

- 1 Baumhaus (Spielplan)
- 1 Aufzug (kleiner Spielplan)
- 24 Tierplättchen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

In jedem Stockwerk des Baumhauses und im Aufzug wohnt ein bestimmtes Tier. Aber noch sind die Tiere bunt durcheinander auf die einzelnen Wohnungen und den Aufzug verteilt. Die Spieler müssen erst herausfinden, welches ihrer Tiere sich auf welcher Etage befindet, um sie dann durch geschickten Platztausch in die richtige Wohnung bringen zu können. Ziel des Spiels ist es, als Erster seine sechs Tiere nach Hause zu bringen.

## Spielaufbau

Legt das Baumhaus in die Tischmitte und den Aufzug rechts neben das unterste Stockwerk.

Ordnet und stapelt die Tierplättchen nach ihrer Farben. Jeder Spieler erhält einen Stapel und mischt ihn verdeckt noch einmal durch. Überzählige Stapel werden aus dem Spiel genommen.

Jetzt legt jeder Spieler ein Tierplättchen mit der Rückseite nach oben in jede Etage und in den Aufzug. Das Plättchen im Aufzug darf er sich geheim ansehen. Legt den Würfel bereit.

*Etage  
Taubе*

*Etage  
Eichhörnchen*

*Etage  
Grille*

*Etage  
Maus*

*Etage  
Fuchs*



*Spielplan*

*Tierplättchen verdeckt  
auf Spielplan*



*Aufzug: Marder*



## Spielablauf

Wer von euch schon einmal in einem Baumhaus übernachtet hat, darf beginnen und würfelt.

Je nach Würfelsymbol bewegt er nun den Aufzug in die entsprechende Etage:

- **1 Pfeil:** 1 Etage rauf oder runter.
- **2 Pfeile:** 2 Etagen rauf oder runter.
- **Stoppsymbol:** Der Aufzug wird nicht bewegt.
- **Stern:** Den Aufzug zu einer beliebigen Etage bewegen oder stehen lassen.



### Wichtige Regeln für das Bewegen des Aufzugs:

- Ihr müsst den Aufzug so viele Etagen bewegen, wie der Würfel Pfeile zeigt.
- Ihr dürft den Aufzug immer nur in eine Richtung bewegen.

### Anschließend beginnt der **wilde Wohnungstausch:**

Jetzt dürfen alle Spieler beginnend bei dem Spieler, der gewürfelt hat, reihum ihr Tierplättchen aus dem Aufzug mit ihrem Tierplättchen auf der Etage neben dem Aufzug tauschen. Dabei dürfen sie das Plättchen, das sie jetzt in den Aufzug legen, auch anschauen. Sie können aber auch auf das Tauschen verzichten, wenn sie meinen, ihr Tier befindet sich bereits auf der richtigen Etage.

### Wichtig:

Es ist nicht erlaubt, sich ein Plättchen anzusehen, ohne es zu tauschen!



Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe und eine neue Tauschrunde beginnt.

## Spielende

Wenn ein Spieler während des wilden Wohnungstauschs an der Reihe ist und – egal ob er tauschen möchte oder nicht – der Meinung ist, dass alle seine Tiere jetzt in ihren richtigen Wohnungen sind, ruft er: „Alle meine Tiere sind daheim!“ Jetzt werden die Tierplättchen dieses Spielers kontrolliert, auch das im Aufzug.

### Sind alle Tiere in ihrer richtigen Wohnung?

- **Ja?**  
Super! Der Spieler gewinnt und beendet damit das Spiel.
- **Nein?**  
Schade. Der Spieler mischt alle seine Tierplättchen verdeckt und verteilt sie erneut auf die freien Stellen im Baumhaus und im Aufzug. Das Tier im Aufzug darf er sich anschauen. Dann wird das Spiel normal fortgesetzt.

### Wichtig:

Ein Tier ist dann zu Hause, wenn es sich auf der Etage befindet, neben der es auf dem Spielplan abgebildet ist.

## Variante für jüngere Kinder

Wenn ein Spieler alle Tiere richtig im Baumhaus verteilt hat, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Die anderen Spieler dürfen die Tauschrunde noch zu Ende spielen. Anschließend wird gemeinsam kontrolliert. Haben dann mehrere Spieler ihre Tiere in den richtigen Wohnungen, gewinnen sie gemeinsam.

# Treetop Trouble



A memory game about animals for 2 - 4 players ages 6 - 99.

**Authors:** Martin Kallenborn and Matthias Prinz  
**Illustration:** Oliver Freudenreich  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

There's trouble in the tree house! The mouse, the dove and all the other inhabitants are everywhere but in their own apartments and they just don't feel at ease. Daisy Dove doesn't like it at Mick Martens' and Chuck Cricket really misses his home where he used to play the banjo. Each of the animals wish to return to their own home as soon as possible so that they can relax and carry on living peacefully side by side.

## Contents

- 1 tree house (game board)
- 1 elevator (small game board)
- 24 animal tiles
- 1 die with symbols
- Set of game instructions



## Game Idea

A specific type of animal lives on each floor of the tree house and in the elevator. The animals however are still all over the place, scattered around in the different apartments, including the elevator. So the players first have to work out which of their animals is staying on which floor. The aim of the game is to be the first player to successfully get each animal into their correct home. This is accomplished by swapping the animals of your color on and off the elevator.

## Game Set up

Place the tree house in the center of the table and the elevator on the right hand side of the lowest floor. Sort and pile the animal tiles according to their colors. Each player receives a pile of one color and shuffles it and places their pile face-down. Any color piles that are not needed are taken out of the game.

Now each player randomly places one animal tile on each floor and one in the elevator. He can secretly look at the one he places in the elevator. Get the die ready.

*floor: dove*

*floor: squirrel*

*floor: cricket*

*floor: mouse*

*floor: fox*



*game board*

*animal tiles on game board (backside of tiles face up.)*

*elevator: marten*

## How to Play

Has one of you already slept in a tree house? This player starts and rolls the die.

He now moves the elevator to the floor corresponding with the symbol on the die:

- **1 arrow:** 1 floor up or down
- **2 arrows:** 2 floors up or down
- **stop symbol:** the elevator is not moved
- **star:** elevator is moved to any floor or left where it is.



ENGLISH



### Important handling instructions for the elevator:

- You have to move the elevator as many floors as arrows shown on the die.
- You may only move the elevator in one direction

Now the **wild apartment swapping** starts:

All the players, starting with the one who rolled the die, take a turn and swap their color of animal tile in the elevator with their animal tile on the floor where the elevator stopped. While doing so they take look at the animal tile they are placing in the elevator.

If a player thinks his animal is already on the proper floor he can fore-go his turn at swapping tiles.



### **Important:**

You are only allowed to look at the tile when you swap it.

Then it's the turn of the next player to roll the die. A new swapping round starts.



## ENGLISH

### **End of the Game**

If it's the turn of a player and he thinks all his animals are in their corresponding apartments he shouts "All my animals are back home!". Now all the players check the animal tiles of this player, including the one in the elevator.

#### **Are all the animals in the correct apartments?**

- **Yes?**

Great! The player wins and the game ends.

- **No?**

That's a pity! The player shuffles his animal tiles face-down and distributes them once again on the free spots in the tree house and the elevator. He may look at the animal in the elevator. Then the game continues.

### **Important:**

An animal is at home when an animal is on the floor next to where its picture is shown on the game board.

### **Variation for younger children**

When a player thinks all his animals are at home and says so, the ongoing swapping round is finished. Then you check together. If more than one player has brought their animals to the right apartments, they win together.

# Cabane-partie !

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

**Idée :** Martin Kallenborn et Matthias Prinz  
**Illustration :** Oliver Freudenreich  
**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Dans une cabane perchée au sommet d'un arbre, il y a un remue-ménage infernal. L'écureuil, la souris, le pigeon ainsi que les autres occupants ne se trouvent pas dans leur propre logement et ils ne se sentent pas à leur place. Pierrot le pigeon ne se plaît pas chez Martine la martre et Glenn le grillon a hâte de rentrer chez lui pour jouer du banjo. Ils souhaitent donc tous revenir le plus vite possible chez eux pour vivre de nouveau tranquillement les uns à côté des autres.

## Contenu du jeu

- 1 cabane (plateau de jeu)
- 1 ascenseur (petit plateau de jeu)
- 24 plaquettes d'animaux
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



## Idée

A chaque étage de la cabane, et même dans l'ascenseur, vit un animal déterminé. Mais les animaux sont dispersés dans les différents logements, et dans l'ascenseur. Les joueurs doivent donc amener leurs animaux à leur étage respectif en ayant procédé à plusieurs échanges. Le but du jeu est d'amener en premier ses six animaux à la maison.

## Déroulement de la partie

Posez la cabane au milieu de la table et l'ascenseur à droite, à côté de l'étage inférieur. Triez les plaquettes d'animaux et empilez-les suivant la couleur du fond. Chaque joueur prend une pile et mélange les plaquettes de cette pile, faces cachées. Les piles en trop sont retirées du jeu.

Chaque joueur pose une plaquette d'animal, face cachée, sur chaque étage et sur l'ascenseur. Il a le droit de regarder discrètement ce qui est représenté sur la plaquette posée sur l'ascenseur. Préparez le dé.

FRANÇAIS

*Etage du pigeon*

*Etage de l'écureuil*

*Etage de du grillon*

*Etage de la souris*

*Etage du renard*



*Plateau de jeu*

*Plaquettes d'animaux sur le plateau de jeu (dos visibles)*



*Ascenseur de la martre*

## Déroulement de la partie :

Celui d'entre vous qui a déjà dormi dans une cabane perchée dans un arbre a le droit de commencer. Il lance le dé.

Selon le symbole obtenu sur le dé, il amène l'ascenseur à l'étage correspondant :

- **1 flèche** : monter ou descendre d'un étage.
- **2 flèches** : monter ou descendre de deux étages.
- **Symbole stop** : l'ascenseur n'est pas déplacé.
- **Etoile** : amener l'ascenseur à n'importe quel étage ou ne pas le déplacer.



FRANÇAIS



### Règles importantes pour déplacer l'ascenseur :

- Vous devez déplacer l'ascenseur du même nombre d'étage(s) que de flèche(s) indiquée (s) sur le dé.
- Vous déplacez toujours l'ascenseur dans une seule direction.

### Ensuite commence l'échange de logement :

Maintenant, tous les joueurs, à commencer par celui qui a lancé le dé, ont le droit à tour de rôle d'échanger leur plaquette d'animal posée sur l'ascenseur contre celle qui se trouve à l'étage situé à côté de l'ascenseur. Ils ont alors le droit de regarder l'animal représenté sur la plaquette qu'ils posent maintenant sur l'ascenseur.

Celui qui pense que son animal se trouve déjà au bon étage n'échange pas ses plaquettes.

### N. B. :

on n'a pas le droit de regarder l'animal représenté sur une plaquette si on n'échange pas cette plaquette !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé. Un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

Si un joueur pense que tous ses animaux sont rentrés chez eux et que c'est à son tour de jouer, il dit bien haut : « J'ai rentré tous mes animaux ! ». Toutes les plaquettes de ce joueur sont alors vérifiées, même celle sur l'ascenseur.

### Les animaux sont-ils tous dans leur bon logement ?

- **Oui ?**

Super ! Le joueur gagne la partie qui est alors terminée.

- **Non ?**

Domage. Le joueur mélange toutes ses plaquettes, faces cachées, et les pose de nouveau sur les emplacements libres de la cabane et sur l'ascenseur. Il a le droit de regarder l'animal qui se trouve sur l'ascenseur. La partie se poursuit.

#### **N. B. :**

Un animal sera considéré comme rentré chez lui si la plaquette correspondante se trouve sur l'étage à côté duquel il est représenté sur le plateau de jeu.

## Variante pour jeunes enfants

Quand un joueur a amené tous ses animaux au bon étage dans la cabane, la partie n'est encore pas terminée. Les autres joueurs ont le droit de continuer d'échanger leurs plaquettes et de jouer jusqu'à la fin du tour. Ensuite, tous vérifient ensemble. Si plusieurs joueurs ont ramené correctement tous leurs animaux, ils gagnent tous ensemble.

# Boomhutparty!

Een beestachtig memospel voor 2 - 4 spelers van 6 - 99 jaar.

**Spelidee:** Martin Kallenborn en Matthias Prinz

**Illustraties:** Oliver Freudenreich

**Speelduur:** ca. 15 minuten

In de boomhut gaat het er weer eens beestachtig aan toe. Eekhoorn-tje, muis, duif en de andere bewoners kunnen overal verstopt zijn behalve in hun eigen woning en ze voelen zich niet thuis. Dora Duif is helemaal niet op haar gemak bij Marco Marter en Karel Krekel mist zijn eigen stekje waar hij altijd banjo speelt. Daarom wil iedereen zo snel mogelijk terug naar zijn eigen vier muren zodat het weer rustig wordt en ieder weer op zijn eigen plekje vredig naast elkaar kan wonen.

## Spelinhoud

- 1 boomhut (speelbord)
- 1 lift (klein speelbord)
- 24 dierkaartjes
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels



## Spelidee

Op iedere verdieping van de boomhut en ook in de lift woont een bepaald dier.

Maar de dieren zijn over alle afzonderlijke woningen en ook over de lift verspreid. De spelers moeten daarom eerst uitvinden op welke verdieping hun dieren verstopt zitten om ze daarna naar hun eigen woning te brengen door ze van plaats te verwisselen.

Het doel van het spel is om als eerste alle zes eigen dieren naar hun eigen huis te brengen.

## Spelvoorbereiding

Leg de boomhut in het midden op tafel en leg de lift rechts naast de onderste verdieping.

Leg de dierkaartjes op zes verschillende stapels volgens de achtergrondkleuren. Elke speler krijgt een stapel en schudt de kaartjes verdekt. Overgebleven stapels worden uit het spel genomen.

Nu legt elke speler verdekt een dierkaartje op iedere verdieping en in de lift. Iedere speler mag ongezien zijn eigen kaartje in de lift bekijken. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS

verdieping  
duif

verdieping  
eekhoorntje

verdieping  
krekel

verdieping  
muis

verdieping  
vos



speelbord

dierkaartjes op het  
speelbord  
(achterzijde zichtbaar)



lift marter

## Spelverloop

Wie van jullie al eens in een boomhut heeft geslapen, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Afhankelijk van het gegooid symbool gaat de lift nu naar een andere verdieping:

- **1 pijl:** 1 verdieping omhoog of omlaag.
- **2 pijlen:** 2 verdiepingen omhoog of omlaag.
- **stopsymbool:** de lift blijft staan.
- **ster:** de lift mag naar een willekeurige verdieping worden verplaatst of blijven staan.



### Belangrijke regels om de lift te bedienen:

- De lift moet net zoveel verdiepingen worden verplaatst als het aantal pijlen op de dobbelsteen.
- De lift mag slechts in één richting worden verplaatst.

### Vervolgens begint het **wilde woningruilen:**

Nu mogen alle spelers, te beginnen bij de speler die heeft gegooid, om de beurt hun eigen dierkaartje op de lift met hun dierkaartje op de verdieping naast de lift omruilen. Hierbij mogen de spelers het kaartje bekijken dat op de lift wordt gelegd.

Wie denkt dat zijn dier al op de juiste verdieping ligt, mag zijn beurt voorbij laten gaan.

### Belangrijk:

het is niet toegestaan om een kaartje te bekijken zonder het om te wisselen!





Daarna is de volgende speler met gooien aan de beurt en er begint een nieuwe ruilronde.

## Einde van het spel

Als een van de spelers tijdens het woningruilen aan de beurt is en denkt dat al zijn dieren zich in hun eigen woning bevinden, roep hij: "al mijn dieren zijn weer thuis!" Nu worden de dierkaartjes van deze speler gecontroleerd, inclusief het kaartje in de lift.

### Liggen alle dieren op hun eigen woning?

- **Ja?**  
Geweldig! De speler wint en het spel is afgelopen.
- **Nee?**  
Helaas. De speler schudt verdekt al zijn dierkaartjes en verdeelt ze opnieuw over de vrije plekken van de boomhut en de lift. Het dier in de lift mag hij bekijken. Daarna gaat het spel gewoon verder.

### Belangrijk:

Een dier is pas thuis als het dierkaartje zich op dezelfde verdieping bevindt waarnaast op het speelbord zijn afbeelding is te zien.

## Variant voor jongere kinderen

Als een van de spelers alle dieren op de juiste verdieping van de boomhut heeft gezet, is het spel nog niet afgelopen. De andere spelers mogen hun ruilronde nog uitspelen. Vervolgens wordt gezamenlijk gecontroleerd. Als meerdere spelers al hun dieren naar hun eigen woningen hebben gebracht, winnen ze gezamenlijk.

# ¡Fiesta en la cabaña del árbol!



Un bestial juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 6 a 99 años.

**Autores:** Martin Kallenborn y Matthias Prinz

**Ilustraciones:** Oliver Freudenreich

**Duración de una partida:** aprox. minutos

En la cabaña del árbol están los animalitos muy intranquilos. La ardilla, el ratón, la paloma y los demás inquilinos de la cabaña están en alguna parte, pero no en sus propios pisos, y se sienten ahora como pez fuera del agua. A Pami Paloma no le gusta para nada estar en la casa de Mami Marta y Jero Grillo echa de menos su hogar donde se pasa las horas tocando el banjo. Por este motivo, todos desean volver lo más rápidamente posible entre sus cuatro paredes para que regrese la calma y todos puedan vivir apaciblemente como buenos vecinos.

## Contenido del juego

- 1 cabaña en el árbol (tablero de juego)
- 1 ascensor (tablero de juego pequeño)
- 24 fichas de animales
- 1 dado de símbolos
- 1 instrucciones del juego



## El juego

En cada planta de la cabaña del árbol y también en el ascensor vive un determinado animal, pero los animales siguen repartidos desordenadamente en los pisos y también en el ascensor. De ahí que los jugadores tengan que averiguar primero en qué piso se encuentran sus animales para poder llevarlos entonces a su vivienda correcta mediante un cambio de domicilio.

El objetivo del juego es ser el primero en llevar a sus seis animales a sus casas.

## Montaje del juego

Colocad la cabaña del árbol en el centro de la mesa y el ascensor a la derecha, junto a la planta baja de la cabaña.

Clasificad y apilad las fichas de animales por colores. Cada jugador recibe un mazo y lo mezcla boca abajo. Los mazos sobrantes se retiran del juego.

Ahora, cada jugador pone una ficha boca abajo en cada piso y en el ascensor. Puede mirar a escondidas la ficha del ascensor. Tened el dado preparado.

ESPAÑOL

*piso de la paloma*

*piso de la ardilla*

*piso del grillo*

*piso del ratón*

*piso del zorro*



*tablero de juego*

*fichas de los animales sobre el tablero de juego (reverso visible)*



*ascensor de la marta*

## ¿Cómo se juega?

Comienza tirando el dado aquel de vosotros que haya pasado una noche en una cabaña montada en un árbol.

Dependiendo del símbolo que haya salido en el dado, el jugador moverá el ascensor al piso correspondiente:

- **1 flecha:** 1 piso arriba o abajo.
- **2 flechas:** 2 pisos arriba o abajo.
- **símbolo de stop:** el ascensor no se mueve.
- **estrella:** mover el ascensor a un piso cualquiera o dejarlo en el que está.



### Reglas importantes para el manejo del ascensor:

- Tenéis que mover el ascensor exactamente el número de pisos que señalen las flechas en el dado.
- Sólo podéis mover el ascensor en una dirección.

A continuación da comienzo **el turbulento cambio de domicilio:**

Ahora, todos los jugadores (por turnos y comenzando por el jugador que ha tirado el dado) pueden cambiar su ficha del ascensor por la ficha de la planta en la que está situado el ascensor. Al hacerlo pueden mirar también la ficha que colocan en ese momento en el ascensor. Quien crea que su animal se encuentra ya en el piso correcto también puede renunciar al cambio de fichas.

### Importante:

¡No está permitido mirar una ficha sin cambiarla acto seguido!



A continuación le toca tirar el dado al siguiente jugador en posesión del turno y da comienzo una nueva ronda de cambios.

## Final del juego

Si durante un cambio de domicilio un jugador cree que todos sus animales se encuentran ahora en su vivienda exclamará: «¡Todos mis animales están de nuevo en su casa!». Entonces se controlan las fichas de este jugador, incluyendo las del ascensor.

### ¿Están todos los animales en su domicilio correcto?

- **¿Sí?**  
¡Perfecto! Gana ese jugador y termina, por tanto, la partida.
- **¿No?**  
¡Qué pena! Ese jugador mezclará de nuevo todas sus fichas boca abajo y las distribuirá de nuevo en los lugares libres de la cabaña del árbol y del ascensor. Puede mirar la ficha del animal del ascensor. A continuación prosigue el juego normalmente.

### Importante:

Un animal se encuentra en casa cuando la ficha correspondiente se encuentra en el piso en el que aparece su símbolo en el tablero de juego.

## Variante para niños más pequeños

La partida no ha llegado a su final cuando un jugador ha distribuido todos los animales correctamente en la cabaña del árbol. Los demás jugadores pueden hacer sus cambios hasta el final de esa ronda. A continuación se procede al control conjuntamente. Si resulta que son varios los jugadores que han colocado sus animales en las viviendas correctas, éstos compartirán el triunfo en esa partida.

# La capanna sull'albero

Un bestiale memory per 2 - 4 giocatori da 6 a 99 anni

**Autori:** Martin Kallenborn e Matthias Prinz

**Illustrazioni:** Oliver Freudenreich

**Durata del gioco:** circa 15 minuti

Nella capanna sull'albero è di nuovo tutto sottosopra: non si sa bene dove si siano cacciati lo scoiattolo, il topo, il piccione e tutti gli altri abitanti. Non si trovano a casa loro e vorrebbero proprio ritornarci. La picciona Pia non si sente per nulla a proprio agio a casa della martora Marta e il grillo Beppe ha grande nostalgia della sua casetta dove suona sempre il banjo.

Ognuno vorrebbe allora tornare al più presto a casa sua, perché tutto torni normale e tutti possano vivere pacificamente insieme.

## Contenuto del gioco

- 1 Casa albero (tabellone di gioco)
- 1 ascensore  
(tabellone di gioco piccolo)
- 24 cartoncini di animali
- 1 dado con simboli
- Istruzioni per giocare



## Ideazione

In ogni piano della casa albero ed anche nell'ascensore abita un determinato animale. Ma gli animali sono distribuiti disordinatamente nei singoli alloggi ed anche nell'ascensore. I giocatori dovranno perciò prima scoprire quale dei loro animali si trova nei diversi piani, per poi, scambiandoli, riportarli nei loro giusti alloggi. Scopo del gioco è aver portato per primi a casa i propri sei animali.

## Montaggio

Mettete la casa albero al centro del tavolo e l'ascensore a destra accanto al primo piano. Ordinate e formate dei mazzi con i cartoncini degli animali secondo i loro colori di sfondo. Ogni giocatore riceve un mazzo e lo mescola di nascosto. I mazzi eccedenti vengono messi da parte.

Ogni giocatore mette un cartoncino coperto in ogni piano e nell'ascensore. Ognuno può guardare di nascosto il cartoncino dell'ascensore. Preparate il dado.

*piano del  
piccione*

*piano dello  
scoiattolo*

*piano del  
grillo*

*piano del  
topo*

*piano della  
volpe*



*tabellone di gioco*

*cartoncini degli animali  
sul tabellone (retro  
visibile)*



*ascensore della martora*

## Svolgimento del gioco

Inizia chi ha pernottato una volta in una capanna su un albero e tira il dado.

A seconda del simbolo uscito al dado può muovere l'ascensore al piano corrispondente:

- **1 freccia:** un piano in alto o in basso
- **2 frecce:** 2 piani in alto o in basso
- **Stop:** l'ascensore non si muove
- **Stella:** muovere l'ascensore su un piano a piacere oppure non muoverlo.



### Importanti regole per manovrare l'ascensore:

- Dovete muovere l'ascensore di un numero di piani corrispondenti alle frecce sul dado.
- Dovete muovere l'ascensore sempre e solo in una direzione.

Adesso ci si scatena a scambiare gli alloggi:

Iniziando dal giocatore che ha tirato il dado, tutti in cerchio scambiano il loro cartoncino dell'ascensore con il loro cartoncino sul piano accanto all'ascensore. Adesso potranno guardare il cartoncino che mettono in ascensore. Chi ritiene che il suo animale si trovi già al piano corretto, può anche rinunciare allo scambio.

### Importante:

è vietato guardare un cartoncino senza averlo scambiato.

Il turno passa poi al seguente giocatore che tira il dado e inizia un nuovo giro.





Il turno passa poi al seguente giocatore che tira il dado e inizia un nuovo giro.

## Conclusione del gioco

Quando un giocatore è di turno e durante uno scambio di alloggio ritiene che tutti i suoi animali siano collocati al loro piano, esclama: "Tutti i miei animali sono di nuovo a casa!" Si controllano i cartoncini del giocatore, anche quello dell'ascensore.

### Tutti gli animali sono a casa?

- **Si?**  
Magnifico! Il giocatore ha vinto e il gioco è concluso.
- **No?**  
Peccato. Il giocatore mescola coperti tutti i suoi cartoncini e li distribuisce di nuovo nelle caselle libere dell'albero casa enell'ascensore. Può guardare il cartoncino dell'ascensore. Il gioco procede poi come innanzi descritto.

### Importante:

Un animale è a casa quando il cartoncino corrispondente si trova sul piano accanto al quale è rappresentato sul tabellone.

## Variente per i più piccini

Quando un giocatore ha distribuito correttamente tutti gli animali sulla casa albero il gioco non è ancora finito. Gli altri giocatori possono concludere il loro giro di scambio. Alla fine si controlla tutti insieme. Se più giocatori hanno i loro animali negli alloggi giusti, condividono la vittoria.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de