DREAMWORKS

# GABBY'S DOLLHOUSE

NETFLIX
A NETFLIX ORIGINAL SERIES



Game Instructions
Règles des jeux
Speluitleg
Reglas del juego
Spielanleitung
Regole dei giochi
Инструкции за играта
Instrukcja
Játékszabály

5+

## Game Compendium


1
2
3
4
3x
4x4
DREAMWORKS
GABBY'S DOLLHOUSE

1 - Crafty Box Creations
2 - Pawsome Who has the 6?
3 - Dollhouse Party
4 - Kitty Climbers
5 - 36 game cards

1 - La course aux boîtes
2 - Épattant Qui a fait 6 ?
3 - Fête à la maison magique
4 - Les Chalpinistes
5 - 36 cartes de jeu









1 - Knutselige creaties
2 - Wie heeft de 6?
3 - Feestje in het poppenhuis
4 - Kattige klimmers
5 - 36 speelkaarten

1 - Manualidades Creativas
2 - Pawsome ¿Quién tiene el 6?
3 - Fiesta en la casa de muñecas
4 - Gatitos Escaladores
5 - 36 cartas de juego

1 - Bastel-Box-Kreationen
2 - Auf die Pfoten, fertig, los - Wer hat die 6?
3 - Puppenhaus-Party
4 - Kletternde Kätzchen
5 - 36 Spielkarten

1 - Crea le scatole
2 - Gat-tastico Chi ha il 6?
3 - Festa nella casa delle bambole
4 - Gattini arrampicatori
5 - 36 carte da gioco

1 - [illegible]
2 - Pawsome [illegible] 6?
3 - [illegible] Dollhouse
4 - [illegible]
5 - 36 [illegible]

1 – Skarby z warsztatowej skrzyneczki
2 – Kociastyczne Kto wyrzucił 6?
3 – Impreza w Kocim Domku
4 – Kocia wspinaczka
5 – 36 kart do gry

1 – Barkácsdoboz alkotások
2 – Cicasztikus, kinek van hatosa?
3 – Buli a babaházban
4 – Mászó cicák
5 – 36 db kártyalap



# Crafty Box Creations

## The beloved game of dice for 2 - 4 players

A normal day in the craft room at Gabby's Dollhouse. Gabby Girl and Pandy Paws have come to play with Baby Box and the rest of the Box family. To join in with the crafty activities, Gabby Girl and Pandy Paws have some obstacles to overcome!

**Included in the game:** game board, 1 dice, 4 game pieces, optionally 1 pen

**Setting up the game:** The playing board is placed in the middle. Each player receives a game piece, which is placed at the start.

**How to play:** The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. There is no limit to the number of players pieces being on the same space.

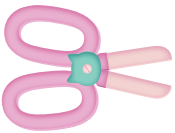
**Pay attention:** something happens on these spaces:
If a piece lands on the red button, it goes up the pipe cleaner.
If a piece lands on the blue button, it goes down the pipe cleaner.
If a piece lands on the pink button, it goes up the lollypop stick.
If a piece lands on the green button, it goes down the lollypop stick.
The player who reaches the final button where Mama Box waits is the winner!





**Other game variant:** Make sure to have pencil and paper for this variant.
You can increase the game difficulty by making the players try and collect the crafting objects. On the below spaces you can collect key crafting objects to score bonus points!

| | | |
|---|---|---|
| **6** | = paint pots | = 1 bonuspoint |
| **15** | = cellotape | = 1 bonuspoint |
| **20** | = paper chain | = 2 bonuspoints |
| **31** | = glue stick | = 2 bonuspoints |
| **33** | = pencil | = 3 bonuspoints |
| **37** | = scissors | = 3 bonuspoints |




Add 1 point for going up a pipe cleaner.
Subtract 2 points for going down a pipe cleaner.
Add 3 points for going up a lollypop stick.
Subtract 1 point for going down a lollypop stick.
If you do not have any points and have to subtract points for going down a pipe cleaner or lollypop stick, minus points are allowed.







## Pawsome who has the 6?

### For 2 - 4 players

Gabby Girl has come to the dollhouse to play, but the Gabby-cats are nowhere to be found! Help Pandy Paws, MerCat, Kitty Fairy and Cakey Cat reach the centre with their game pieces. The goal is to bring the Gabby-cats into the centre with Gabby Girl using the 4 game pieces to meet Gabby Girl for play-time.

**Included in the game:** 1 game board, 16 game pieces, 1 dice.



**Setting up the game:** The playing board is placed in the middle. Each player takes 4 game pieces of the same colour and places them on the arrow in each corner with their matching game piece colour. The game pieces correspond to the following Gabby-cat:
Blue = Pandy Paws
Red = MerCat
Green = Kitty Fairy
Yellow = Cakey Cat

**How to play:** Players take turns rolling the dice until someone rolls a 6. The first player to roll a 6 starts the game, play then moves clockwise. The object of the game is to move all 4 of your game pieces around the full board and into the centre faster than the other players. Players take turns rolling the dice and moving one game piece at a time around the board. If you land on a space occupied by another player, the player on that space must move that game piece off the board. To bring another of your game pieces on the board, you must roll a 6 on the dice to add that piece to the starting arrow. If you land on a space occupied by your own game piece you cannot move that piece and must move another, or roll a 6 to add a new piece. You can skip over the other game pieces and your own game pieces, but you cannot land on the same space.

**Other game variant:**
Include these additional rules in the game to increase the level of difficulty: You can roll the dice 3 times if you do not have any game pieces active on the board. You must all roll a 6 on the dice to be able to put your first game piece into play. If you roll a 6, make your move and then roll the dice again. You must roll the exact number to reach the final space in the centre. Example: you roll a 4, but there is only 3 spaces required, you cannot move until you roll a 3, or a 2 and then a 1.



## Dollhouse Party

### For 2- 4 players

There is a party happening today in Gabby's Dollhouse and everyone is invited! All the guests must follow the path to reach the final room where Gabby Girl is hosting a pawsome party!

**Included in the game:** game board, 1 dice, 4 game pieces

**Setting up the game:** Each player receives a game piece of a different colour, place this at the start with Mercat.

**How to play:** The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. Move your piece forward as many spaces as shown on the dice. You cannot land on a space already occupied by another player, so you must place your game piece back 1 space. If you land on a blue cat space or a purple cat space you must follow the actions list below. The first player to race around the house and reach Gabby Girl in the party room wins!

**Spaces of action:**

Blue cat space: lucky star! Move forward 2 spaces.
Purple cat space: late to the party miss a turn.





# Kitty Climbers

## For 2 - 4 players

Kitty Fairy, Pandy Paws, Cakey Cat and MerCat are having a fun race day. The aim of the game to be the fastest kitty climber and reach the top of the kitty cat tower.

**Included in the game:** game board, 1 dice, 4 game pieces, paper, pencil

**Setting up the game:** Each player chooses a game path and Gabby-cat to play. Place your game piece on space 1 of your game path.

**How to play:** The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. Using the below dice rules, follow the correct action per number shown on the dice. If you land on a coloured space you must, draw, make a sound or act out to pass the space. The other players will guess the answer to your action, whichever player guesses correctly moves their own piece forward 1 space too.

Draw one of the Gabby-cats

Sound out - any of the Gabby-cats names, but backwards

Act out - actions that relate to one of the Gabby-cats
(example: baking like Cakey Cat, or mixing DJ decks like DJ Catnip)

**Dice rules:**

Go back 1 space!

Miss a turn!

Move your game piece forward to another players position and they move their piece back to your space, but stay on your own paths!

Move forward 1 space!

Name a player of your choice, they must then move their game piece back 1 space!

Move forward 2 spaces!

If you move forwards or backwards and land on an action space, you must then complete the action space task. This applies to all players. If another player roll makes your game piece move forwards or backwards, you also complete the action space before play moves on.



## Card game Mau Mau

**Players:** 2+ **Age:** 6+ **Included in the game:** 36 cards

**How to play:** The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. Each player gets 5 cards, the rest are placed face down on a draw pile in the centre. The top card is turned over and placed next to the draw pile, this is called the discard pile. Now try to place a card of the same colour or number on top of the visible discard pile. Example: 5 on 5, pink on pink.

**Attention:**

Some cards have a special move, look out for the signs at the top of the cards.



+2 the next player must draw two cards from the draw pile

pick any colour to change play direction

the next player misses a turn

choose any special action from: draw 2 cards, miss a turn, or colour change

If the draw pile becomes empty, keep the top visible card as the new discard pile, shuffle the rest of the discard pile and start a new draw pile. When a player has reached their last card, they must say **Meow** out loud. If they do not say this out loud when they reach their last card, they must pick up two cards from the draw pile. The player who successfully places their last card on the discard pile must then say **Meow Meow** out loud to win the game.

## Card game Memo

**Players:** 2+ **Age:** 4+ **Included in the game:** 32 game cards (picture cards with star are removed)

**How to play:** The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. The cards are shuffled well and placed face down in the middle. The goal of the game is to collect as many pairs i.e. two cards with the same symbol or number. You can turn over two cards. If these cards form a pair, you can place them in front of you and turn over another two cards. If the new cards don't match, they are turned to be face down again. The important thing is to try and remember the cards that have been turned over. Once the cards turned over don't match, play moves to the next player. The player with the most pairs once all the cards are turned over wins.

## Card game Old Maid

**Players:** 2+ **Age:** 4+ **Included in the game:** 33 game cards (3 picture cards wit star are removed, one picture card with star remains - this is the old maid)

**How to play:** The goal of the game is to find as many pairs as possible. First, all cards are shuffled well and distributed evenly among all players. Anyone who already has a pair i.e. two cards with the same number in their hands, can immediately place them in front of them. The youngest player starts the game. You can draw a card from the player to your left. If this matches to one of your cards in your hands and youform a pair, then you place the cards in front of you. If it doesn't match with any of the cards in your hands, then you keep the card in your hand and the next player takes their turn. The game ends when a player has managed to discard all the cards in their hand. The player who is in possession of the Old Maid card (picture card) has the lost game, no matter how many pairs they collect.

## Card game Cheat

**Players:** 3+ **Age:** 8+ **Included in the game:** 32 game cards (picture cards with star are removed)

**How to play:** As a child, you learn from your parents to always be honest and not to lie. And that is the right thing to do. But in this game you have to cheat if you want to win the game. The cards should be well shuffled and in turn evenly distributed among all players. Any excess cards will be set aside. The youngest player starts the game. Play then moves in a clockwise direction around the players. Place a card face down and say the value out loud. The next player must then place a card that is the lower or higher value and say it out loud. If a player has more than 1 of a particular number, they can place and say out loud i.e. two 6's. If another player says Cheat, the player placing their card face down must revela their card or cards. If the placing player cheated, they then pick uo the whole discard pile and add to their hand. If the placing player did not cheat, the player who called out the Cheat must take the whole discard pile into their hand. The player who manages to have no cards left in their hand first is the winner.










## La course aux boîtes

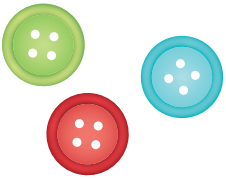
### Jeu de dés pour 2 à 4 joueurs

C'est une journée normale dans l'atelier de la maison magique de Gabby. Gabby et Pandy Pattes sont venus jouer avec Bébé Boîte et le reste de la famille Boîte. Mais pour pouvoir les rejoindre, Gabby et Pandy Pattes doivent surmonter quelques obstacles !

**Inclus dans le jeu :** plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, 1 stylo (facultatif)

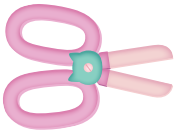
**Mise en place :** Le plateau de jeu doit être placé au centre. Chaque joueur reçoit un pion qu'il doit placer sur la case départ.

**Règles du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Fais avancer ton pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé.



**Attention aux actions sur ces cases :**
Si un pion s'arrête sur le bouton rouge, il monte le long du fil coloré
Si un pion s'arrête sur le bouton bleu, il descend le long du fil coloré.
Si un pion s'arrête sur le bouton rose, il monte le long du bâtonnet.
Si un pion s'arrête sur le bouton vert, il descend le long du bâtonnet.
Le premier joueur qui atteint le bouton final où l'attend Maman Boîte remporte la partie !

**Autre variante du jeu :** Prépare un crayon et du papier pour cette variante.
Il est possible d'augmenter la difficulté du jeu en demandant aux joueurs d'essayer de récupérer des objets en chemin. Les cases ci-dessous te permettent de récupérer des objets et de marquer des points bonus !



| | | |
|---|---|---|
| **6** | = pots de peinture | = 1 point bonus |
| **15** | = Scotch | = 1 point bonus |
| **20** | = guirlande en papier | = 2 points bonus |
| **31** | = bâton de colle | = 2 points bonus |
| **33** | = crayon | = 3 points bonus |
| **37** | = ciseaux | = 3 points bonus |



Ajoute 1 point quand tu montes le long du fil coloré.
Soustrais 2 points quand tu descends du fil coloré.
Ajoute 3 points quand tu montes sur le bâtonnet.
Soustrais 1 point quand tu descends du bâtonnet.
S'il ne te reste plus de points et que tu dois en soustraire encore, alors ton score sera négatif.







## Épattant Qui a fait 6 ?

### Pour 2 à 4 joueurs

Gabby est venue jouer dans la maison magique, mais les Gabby-chats sont introuvables ! Aide Pandy Pattes, Marine, la fée Minette et P'tichou à arriver au centre du plateau avec leurs pions. Le but du jeu est d'amener les Gabby-chats au centre du plateau où se trouve Gabby, à l'aide des 4 pions.

**Inclus dans le jeu :** 1 plateau de jeu, 16 pions, 1 dé.



**Mise en place :** Le plateau de jeu doit être placé au centre. Chaque joueur prend 4 pions de la même couleur et les place sur la flèche située dans le coin du plateau de la couleur correspondante.
Les pions correspondent aux Gabby-chats suivants :
Bleu = Pandy Pattes
Rouge = Marine
Vert = fée Minette
Jaune = P'tichou

**Règles du jeu :** Les joueurs jettent le dé à tour de rôle jusqu'à ce que quelqu'un fasse un 6. Le premier joueur qui fait un 6 peut commencer, puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but du jeu est de déplacer tes 4 pions le plus vite possible sur le plateau jusqu'au centre et d'arriver avant les autres joueurs. Les joueurs jettent le dé à tour de rôle et bougent un pion à la fois sur le plateau. Si tu t'arrêtes sur une case occupée par un autre joueur, le joueur présent sur la case doit sortir son pion du jeu. Pour faire rentrer un autre pion sur le plateau, il te faut faire un 6 avec le dé et ajouter le pion sur la flèche de départ. Si tu t'arrêtes sur une case occupée par ton propre pion, alors tu ne pourras plus avancer ce pion et devras en avancer un autre ou faire un 6 pour ajouter un nouveau pion. Tu peux sauter par-dessus les autres pions (ainsi que les tiens), mais tu ne peux pas t'arrêter sur la même case.

**Autre variante du jeu :** Ajoute ces règles supplémentaires au jeu pour augmenter le niveau de difficulté : Tu peux jeter le dé 3 fois si tu n'as aucun pion actif sur le plateau. Tous les jours doivent faire un 6 pour pouvoir faire entrer un pion dans le jeu. Si tu fais un 6, déplace ton pion et jette le dé encore une fois. Pour t'arrêter sur la case finale au centre du plateau, tu dois faire le chiffre exact nécessaire avec le dé. Par exemple : tu fais un 4 mais il ne reste que 3 cases, alors tu ne pourras pas bouger avant d'avoir fait un 3 ou un 2 puis un 1.



# Fête à la maison magique

## Pour 2 à 4 joueurs

Aujourd'hui, c'est la fête dans la maison magique de Gabby et tout le monde est invité ! Tous les invités doivent emprunter le chemin qui mène dans la pièce où Gabby a organisé une fête épattante !

**Inclus dans le jeu :** plateau de jeu, 1 dé, 4 pions

**Mise en place :** Chaque joueur reçoit un pion d'une couleur différente, qu'il place sur la case départ avec Marine.

**Règles du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Fais avancer ton pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par le dé. Tu ne peux pas t'arrêter sur une case déjà occupée par un autre joueur. Si cela arrive, tu devras reculer d'une case. Si tu t'arrêtes sur une case-chat bleue ou une case-chat violette, tu devras effectuer les actions ci-dessous. Le premier joueur qui traverse la maison et arrive à la fête de Gabby remporte la partie !

**Cases d'action :**

Case-chat bleue : chance ! Avance de 2 cases.
Case-chat violette : tu vas être en retard à la fête, tu passes ton tour.





## Les Chalpinistes

### Pour 2 à 4 joueurs

La fée Minette, Pandy Pattes, P'tichou et Marine jouent à la course.
Le but du jeu est de grimper le plus vite tout en haut de l'arbre à chats.

**Inclus dans le jeu :** plateau de jeu, 1 dé, 4 pions, papier, crayon

**Mise en place :** Chaque joueur choisit un parcours et un Gabby-chat. Place ton pion sur la première case de ton parcours.

**Règles du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. En suivant les règles ci-dessous, effectue l'action qui correspond au chiffre indiqué par le dé. Si tu t'arrêtes sur une case de couleur, dessine, imite le son ou mime une action pour pouvoir quitter la case. Les autres joueurs devront deviner votre action. Celui qui devine la bonne réponse pourra faire avancer son propre pion d'une case.

Dessine - un des Gabby-chats

Imite le son - du nom de l'un des Gabby-chats mais à l'envers

Mime - des actions en rapport avec l'un des Gabby-chats
(par exemple : fais un gâteau comme P'tichou ou mixe comme DJ Miaou)

**Règles des dés :**

Recule de 1 case !

Passe ton tour !

Avance ton pion jusqu'à la case d'un autre joueur et ramène son pion à la case que tu viens de quitter, mais restez tous les deux sur votre parcours !

Avance de 1 case !

Nomme le joueur de ton choix :il devra reculer son pion de 1 case !

Avance de 2 cases !

Si tu avances ou que tu recules et que tu t'arrêtes sur une case d'action, tu dois alors effectuer l'action indiquée. Cette règle s'applique à tous les joueurs. Si un autre joueur fait avancer ou reculer ton pion, tu dois également effectuer l'action indiquée avant que le jeu suive son cours.



## Jeux de cartes Miaou Miaou

**Joueurs :** +2 **Âge :** +6 **Inclus dans le jeu :** 36 cartes

**Règles du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Les cartes restantes sont empilées au centre face cachée (pioche). La carte au-dessus de la pile est retournée et placée à côté de la pioche. Il s'agira de la pile de défausse. Essaye de placer une carte de la même couleur ou du même chiffre sur la carte visible de la pile de défausse. Exemple : 5 sur 5, rose sur rose.

**Attention :** Certaines cartes entraînent une action spéciale. Sois attentif aux symboles en haut des cartes.



- le joueur suivant pioche deux cartes
- choisis n'importe quelle couleur pour changer la direction du jeu
- le joueur suivant passe son tour
- Carte image - choisis une action spéciale parmi : pioche 2 cartes, passe ton tour ou change de couleur

Si la pioche est vide, garde la première carte visible comme nouvelle pile de défausse, mélange les autres cartes de la défausse et fais-en une nouvelle pioche. Lorsqu'un il ne reste qu'une seule carte à un joueur, il doit dire « **Miaou** ». S'il ne le dit pas à haute voix alors qu'il arrive à sa dernière carte, il devra piocher 2 cartes. Le joueur qui place sa dernière carte sur la défausse doit dire « **Miaou Miaou** » pour remporter la partie.

## Jeux de cartes Mémory

**Joueurs :** +2 **Âge :** +4 **Inclus dans le jeu :** 32 cartes de jeu (les cartes images sont retirées)

**Règles du jeu :** Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Mélange bien les cartes et place-les face cachée au centre. Le but du jeu est de trouver autant de paires que possible, c'est-à-dire deux cartes du même symbole ou de la même valeur. Retourne deux cartes. Si ces cartes forment une paire, place-les devant toi et retourne deux autres cartes. Si les nouvelles cartes ne correspondent pas, retourne-les face cachée. Pour gagner, il faut se souvenir des cartes cachées. Si les cartes retournées ne correspondent pas à une paire, alors on passe au joueur suivant. Le joueur qui a ramassé le plus de paires, une fois que toutes les cartes ont été retournées, remporte la partie.

## Jeux de cartes Pouilleux

**Joueurs :** +2 **Âge :** +4 **Inclus dans le jeu :** 33 cartes de jeu (retire 3 cartes image et gardes-en une - on l'appellera le Pouilleux)

### Règles du jeu :

Le but du jeu est de trouver autant de paires que possible. Mélange bien toutes les cartes et distribue-les entre tous les joueurs. Tous les joueurs qui possèdent déjà une paire, c'est-à-dire deux cartes de la même valeur, en main peuvent les placer devant eux. Le joueur le plus jeune commence. Tire une carte dans la main du joueur à ta gauche. Si cette carte te permet de former une paire avec une carte de ta propre main, alors place les deux cartes devant toi. Si la carte ne correspond à aucune des tiennes, alors garde-la en main et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Le jeu se termine quand un joueur a réussi à poser toutes les cartes qu'il avait en main. Le joueur qui possède le Pouilleux (image) a perdu la partie, quel que soit le nombre de paires qu'il a formées.

## Jeux de cartes Menteur

**Joueurs :** +3 **Âge :** +8 **Inclus dans le jeu :** 32 cartes de jeu (les cartes images sont retirées)

### Règles du jeu :

Quand on est petit, nos parents nous apprennent à toujours être honnêtes et à ne pas mentir. Et c'est ce qu'il faut faire. Mais dans ce jeu, il faut mentir pour gagner. Mélange bien les cartes et distribues-en un nombre égal entre tous les joueurs. Mets de côté les cartes restantes. Le joueur le plus jeune commence. Puis les autres joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Pose une carte face cachée et annonces-en la valeur à haute voix. Le joueur suivant doit alors poser une carte de valeur supérieur ou inférieure et l'annoncer à haute voix. Si un joueur a plusieurs cartes d'une même valeur, il peut les poser et l'annoncer à haute voix, par exemple : deux 6. Si un autre joueur crie « Menteur !», le joueur qui vient de poser sa carte doit révéler sa ou ses carte(s). Si le joueur a menti, alors il ramasse toute la défausse et l'ajoute à sa main. Si le joueur n'a pas menti, le joueur qui l'a traité de menteur ramasse toute la défausse et l'ajoute à sa main. Le joueur qui réussit à poser toutes ses cartes en premier remporte la partie.









# Knutselige creaties

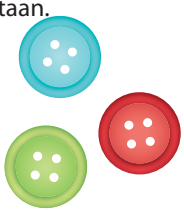
## Populair dobbelspel voor 2 - 4 spelers

Een normale dag in de knutselkamer van Gabby's Poppenhuis. Gabby en Pandy Poek komen spelen met Baby Kitty en de rest van de familie. Gabby en Pandy Poek moeten een aantal obstakels overwinnen voordat ze lekker kunnen knutselen!

**Spelmateriaal:** spelbord, 1 dobbelsteen, 4 poppetjes, optioneel 1 pen

**Het spel voorbereiden:** Het spelbord wordt in het midden gelegd. Elke speler krijgt een pion, die bij de start wordt gezet.

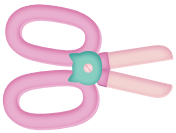
**Spelinstructies:** De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. Zet je pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen van de dobbelsteen dat je hebt gegooid. Het maakt niet uit hoeveel spelers er op hetzelfde vakje staan.



**Let goed op:** op de volgende vakjes gebeurt iets:
Als een pion op de rode knop komt, gaat de pion omhoog in de pijpenrager.
Als een pion op de blauwe knop komt, gaat de pion omlaag in de pijpenrager.
Als een pion op de roze knop komt, gaat de pion omhoog op de lolly.
Als een pion op de groene knop komt, gaat de pion omlaag op de lolly.

**Andere spelvariant:**
Voor deze variant heb je een potlood en papier nodig. Je kunt het spel moeilijker maken door de spelers knutselmateriaal te laten verzamelen. Op de onderstaande vakjes kun je belangrijke knutselvoorwerpen verzamelen om bonuspunten te scoren!

| | | |
|---|---|---|
| **6** | = verfpotten | = 1 bonuspunt |
| **15** | = plakband | = 1 bonuspunt |
| **20** | = papieren slinger | = 2 bonuspunten |
| **31** | = lijmstift | = 2 bonuspunten |
| **33** | = potlood | = 3 bonuspunten |
| **37** | = schaar | = 3 bonuspunten |





Je krijgt 1 punt erbij als je omhoog in de pijpenrager gaat.
Trek 2 punten af als je omlaag in de pijpenrager gaat.
Je krijgt 3 punten erbij als je omhoog op een lolly gaat.
Trek 1 punt af als je omlaag op een lolly gaat.
Als je geen punten hebt en punten moet aftrekken omdat je omlaag in een pijpenrager of op een lolly gaat, krijg je minpunten.







## Wie heeft de 6?

### Voor 2 - 4 spelers

Gabby komt in het poppenhuis spelen, maar de Gabby-katten zijn nergens te vinden! Help Pandy Poek, Meerminkat, Kitty Fee en Cakey om met hun pionnen het midden te bereiken. In dit spel moet je de Gabby-katten met Gabby naar het midden brengen met behulp van de 4 pionnen zodat ze met Gabby kunnen spelen.

**Spelmateriaal:** 1 spelbord, 16 pionnen, 1 dobbelsteen.



**Het spel voorbereiden:** Het spelbord wordt in het midden gelegd. Elke speler neemt 4 pionnen in dezelfde kleur en zet ze op de pijl in elke hoek met de bijbehorende kleur. De pionnen komen overeen met de volgende Gabby-katten:
Blauw = Pandy Poek
Rood = Meerminkat
Groen = Kitty Fee
Geel = Cakey

**Spelinstructies:** De spelers gooien de dobbelsteen totdat iemand 6 gooit. De eerste speler die 6 gooit mag beginnen. Het spel wordt in de richting van de klok gespeeld. In dit spel moet je jouw 4 pionnen sneller over het hele bord naar het midden verplaatsen dan je tegenstanders. Spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en verplaatsen telkens één pion op het bord. Als je op een vakje komt waar al een andere speler staat, dan moet die speler zijn of haar pion van het bord halen. Als je je andere pionnen op het bord wilt plaatsen, moet je eerst een 6 met de dobbelsteen gooien. Pas dan mag je je pion op de startpijl zetten. Als je op een vakje komt waar je zelf al staat, dan mag je die pion niet verplaatsen en moet je een andere pion verplaatsen of weer een 6 gooien om een nieuwe pion op het bord te zetten. Je kunt over andere pionnen en je eigen pionnen springen, maar je mag niet op hetzelfde vakje staan.

**Andere spelvariant:** Je kunt de volgende extra regels toepassen om het spel moeilijker te maken: Je mag de dobbelsteen 3 keer gooien als je nog geen pionnen op het bord hebt staan. Iedereen moet eerst een 6 gooien om de eerste pion in het spel te krijgen. Als je een 6 gooit, verplaats je een pion en gooi je de dobbelsteen nog een keer. Je moet het precieze aantal gooien om op het laatste vakje in het midden te komen. Bijvoorbeeld: je gooit een 4, maar er zijn nog maar 3 vakjes. Je mag je pion pas verplaatsen als je een 3, of een 2 en daarna een 1 gooit.



# Feestje in het poppenhuis

## Voor 2 - 4 spelers

Het is vandaag feest in Gabby's Poppenhuis en iedereen mag komen! Alle gasten moeten het pad volgen om in de kamer te komen waar Gabby een kat-tastisch feestje geeft!

**Spelmateriaal:** spelbord, 1 dobbelsteen, 4 pionnen

**Het spel voorbereiden:** Elke speler krijgt een pion in een andere kleur; zet je pion op start met Meerminkat.

**Spelinstructies:** De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. Zet je pion net zo veel vakjes vooruit als het aantal ogen van de dobbelsteen dat je hebt gegooid. Je mag niet op een vakje komen waar al een andere speler staat; als dat gebeurt, moet je je pion één vakje terug zetten. Als je op een blauw of paars kattenvakje komt, moet je doen wat hieronder wordt uitgelegd. De eerste speler die rond het huis is gelopen en bij Gabby in de feestkamer komt, heeft gewonnen!

**Vakjes waar je iets moet doen:**
Blauw kattenvakje - wat een geluk! Je mag 2 vakjes vooruit.
Paars kattenvakje - je komt te laat, je moet een beurt overslaan.





# Kattige klimmers

## Voor 2 - 4 spelers

Kitty Fee, Pandy Poek, Cakey en Meerminkat gaan tegen elkaar racen. In dit spel moet je de snelste zijn en als eerste de top van de kattentoren bereiken.

**Spelmateriaal:** spelbord, 1 dobbelsteen, 4 pionnen, papier, potlood

**Het spel voorbereiden:** Elke speler kiest een pad en een Gabby-kat om mee te spelen. Zet je pion op vakje 1 van het pad dat je hebt gekozen.

**Spelinstructies:** De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. Doe wat er in de onderstaande regels staat voor elk getal op de dobbelsteen. Als je op een gekleurd vakje staat, moet je iets tekenen, met geluid nadoen of uitbeelden om het vakje te passeren. De andere spelers moeten het antwoord raden; de speler die het goed heeft geraden, mag ook 1 vakje verder.

Tekenen - teken één van de Gabby-katten

Geluid nadoen - spreek de naam van een van de Gabby-katten, maar achterstevoren (bv. Keop Ydnap, Taknimreem...)

Uitbeelden - doe iets wat een van de Gabby-katten doet (bijvoorbeeld bakken als Cakey of muziek mixen als DJ Kattenkruid)

**Getallen op de dobbelsteen:**

Ga 1 vakje achteruit!

Volgende beurt overslaan!

Zet je pion naar voren op het vakje van een andere speler en die speler moet zijn of haar pion op jouw vakje zetten, maar je moet wel op je eigen pad blijven!

Ga 1 vakje vooruit!

Kies een speler; deze speler moet zijn of haar pion 1 vakje achteruit zetten!

Je mag 2 vakjes vooruit!

Als je je pion naar voren of naar achteren verplaatst en op een vakje komt waar je iets moet doen, dan moet je die opdracht uitvoeren voordat je verder mag gaan. Dat geldt voor alle spelers. Als een andere speler de dobbelsteen gooit en jij moet je pion vooruit of achteruit zetten, dan moet jij ook de opdracht doen voordat het spel verder kan gaan.



## Kaartspel Miauw Miauw

**Spelers:** 2+ **Leeftijd:** 6+ **Spelmateriaal:** 36 kaarten

**Spelinstructies:** De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. Elke speler krijgt 5 kaarten; de overige kaarten worden omgekeerd op een stapel in het midden gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid en naast de stapel gelegd; dit is de aflegstapel. Probeer nu een kaart met hetzelfde getal of dezelfde kleur bovenop de zichtbare aflegstapel te leggen. Voorbeeld: 5 op 5, roze op roze.

**Let op:**

Bij sommige kaarten moet je iets doen; bovenaan de kaarten staat wat de opdracht is.

- de volgende speler moet twee kaarten van de afneemstapel pakken
- kies een kleur om de spelrichting te veranderen
- de volgende speler moet een beurt overslaan
- Kaart met plaatje - kies een van de volgende opdrachten: pak 2 kaarten, sla een beurt over of verander de kleur



Als de afneemstapel op is, laat je de bovenste zichtbare kaart liggen; dat wordt de nieuwe aflegstapel. Schud dan de kaarten van de aflegstapel en begin met een nieuwe afneemstapel. Als je nog maar 1 kaart hebt, moet je **Miauw** zeggen. Wanneer je niet hardop **Miauw** zegt als je nog maar 1 kaart hebt, moet je twee kaarten van de afneemstapel pakken. De speler die zijn of haar laatste kaart op de aflegstapel legt en dan hardop **Miauw Miauw** zegt, heeft gewonnen.

## Kaartspel Memory

**Spelers:** 2+ **Leeftijd:** 4+ **Spelmateriaal:** 32 speelkaarten (kaarten met plaatjes worden uit het spel genomen)

**Spelinstructies:** De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. De kaarten worden goed geschud en allemaal omgekeerd in het midden gelegd. Bij dit spel moet je zo veel mogelijk paren verzamelen, dus twee kaarten met hetzelfde symbool of getal. Je mag nu twee kaarten omdraaien.
Als deze twee kaarten een paar vormen, dan leg je ze voor je neer en draai je weer twee kaarten om. Als deze kaarten niet hetzelfde zijn, draai je ze weer om. Het is belangrijk om de kaarten te onthouden die al zijn omgedraaid. Als je twee kaarten hebt omgedraaid die niet hetzelfde zijn, dan is de volgende speler aan de beurt. Wanneer alle kaarten zijn omgedraaid, heeft de speler met de meeste paren gewonnen.

## Kaartspel Zwartepiet

**Spelers:** 2+ **Leeftijd:** 4+ **Spelmateriaal:**
33 speelkaarten (3 kaarten met plaatjes worden verwijderd, één kaart met plaatje wordt wel gebruikt, dit is de zwarte piet)

**Spelinstructies:** Bij dit spel moet je zo veel mogelijk paren vinden. Eerst worden alle kaarten geschud en gelijk onder alle spelers verdeeld. Iedereen die al een paar in handen heeft, dus twee kaarten met hetzelfde getal, mag ze meteen voor zich neerleggen. De jongste speler mag beginnen. Je moet een kaart trekken bij de speler links van je. Als deze kaart bij een van de kaarten in je hand past en dit een paar vormt, leg je de kaarten voor je neer. Als de kaart niet bij een van de kaarten in je handen past, doe je de kaart bij de andere kaarten in je hand en is de volgende speler aan de beurt. Het spel is afgelopen als een speler al zijn of haar kaarten heeft weggelegd. De speler die de zwarte piet (de kaart met het plaatje) heeft, heeft verloren; het maakt niet uit hoeveel paren je hebt verzameld.

## Kaartspel Liegen

**Spelers:** 3+ **Leeftijd:** 8+ **Spelmateriaal:** 32 speelkaarten (kaarten met plaatjes worden uit het spel genomen)

**Spelinstructies:** Je leert van je ouders dat je altijd eerlijk moet zijn en niet mag liegen. En dat klopt. Maar in dit spel moet je juist liegen als je wilt winnen. De kaarten moeten goed worden geschud en onder alle spelers verdeeld, zodat iedereen evenveel kaarten heeft. Als er kaarten overblijven, worden die opzij gelegd. De jongste speler mag beginnen. Er wordt in de richting van de klok gespeeld. Leg een kaart ondersteboven en zeg het getal van de kaart hardop. De volgende speler moet een kaart neerleggen die hoger of lager is en dat hardop zeggen. Als een speler meer dan 1 kaart met dat getal heeft, dan mag de speler ook twee kaarten met bijvoorbeeld een 6 neerleggen en dat hardop zeggen. Als een andere speler zegt ‚Je liegt', dan moet de speler die een kaart ondersteboven heeft neergelegd laten zien wat die kaart of kaarten is of zijn. Als de speler die aan de beurt is heeft gelogen, moet hij of zij de hele stapel pakken. Als de speler die aan de beurt is niet heeft gelogen, moet de speler die zei ‚Je liegt' de hele aflegstapel nemen.
De speler die als eerste geen kaarten meer heeft, heeft gewonnen.







# Manualidades Creativas

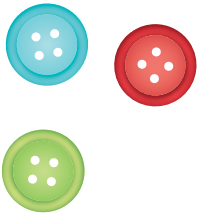
## El entrañable juego de dados para 2 - 4 jugadores

Un día cualquiera en la sala de manualidades de la casa de muñecas de Gabby. Gabby y Pandy Patas han venido a jugar con Bebé Caja y el resto de la familia. ¡Para unirse a las actividades de manualidades, Gabby y Pandy tienen que superar algunos obstáculos!

**El juego incluye:** tablero de juego, 1 dado, 4 fichas de juego, 1 bolígrafo opcional

**Inicio del juego:** Se coloca el tablero de juego en el centro. Cada jugador recibe una ficha, que se coloca en la salida.

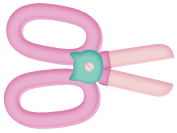
**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Mueve tu ficha hacia delante tantas casillas como indique el dado. No hay límite en el número de fichas de jugadores que pueden estar en la misma casilla.



**Presta atención:** algo pasa en estas casillas:
Si una ficha cae en el botón rojo, sube por la tubería.
Si una ficha cae en el botón azul, baja por la tubería.
Si una ficha cae en el botón rosa, sube por el palo de la piruleta.
Si una ficha cae en el botón verde, baja por el palo de la piruleta.
¡El jugador que llegue al botón final donde espera Mamá Box gana!

**Otra variante del juego:** Para esta variante, deberás tener papel y lápiz. Puedes aumentar la dificultad del juego haciendo que las capas intenten recoger los objetos de manualidades. ¡Puedes recoger objetos de manualidades clave en las casillas de abajo para conseguir puntos extra!

| | | |
|---|---|---|
| **6** | = botes de pintura | 1 punto extra |
| **15** | = cinta de celofán | 1 punto extra |
| **20** | = cadena de papel | 2 puntos extra |
| **31** | = pegamento en barra | 2 puntos extra |
| **33** | = lápiz | 3 puntos extra |
| **37** | = tijeras | 3 puntos extra |





Suma 1 punto para subir un la tubería.
Resta 2 puntos para bajar un la tubería.
Suma 3 puntos para subir por el palo de la piruleta.
Resta 1 punto para bajar por el palo de la piruleta.
Si no tienes puntos y tienes que restar puntos por bajar por la tubería o el palo de la piruleta, se permiten puntos negativos.







## Pawsome ¿Quién tiene el 6?

### Para 2 - 4 jugadores

Gabby ha venido a la casa de muñecas a jugar, ¡pero los gatos no aparecen por ningún lado! Ayuda a Pandy Patas, Sirenata, Hadigata y Muffin a llegar al centro con sus fichas de juego. El objetivo es llevar a los gatos con Gabby al centro, para encontrarse con Gabby para jugar, utilizando las 4 fichas del juego

**El juego incluye:** 1 tablero de juego, 16 fichas, 1 dado.



**Inicio del juego:** Se coloca el tablero de juego en el centro. Cada jugador toma 4 fichas del mismo color y las coloca en la flecha de cada esquina con su ficha del mismo color. Las fichas del juego corresponden a los siguientes gatos de Gabby:
Azul = Pandy Patas
Roja = Sirenata
Verde = Hadigata
Amarillo = Muffin

**Cómo jugar:**

Los jugadores tiran los dados por turnos hasta que alguien saca un 6. El primer jugador que saque un 6 comienza la partida, el juego avanza en el sentido de las agujas del reloj. El objetivo del juego es mover tus 4 fichas por todo el tablero y hacia el centro más rápido que los demás jugadores. Los jugadores tiran los dados por turnos y mueven una ficha cada vez por el tablero. Si llegas a una casilla ocupada por otro jugador, el jugador que está en esa casilla debe sacar esa ficha del tablero. Para poner otra de tus fichas en el tablero, debes sacar un 6 en el dado para añadir esa ficha a la flecha de salida. Si caes en una casilla ocupada por tu propia ficha, no podrás mover esa ficha y deberás mover otra, o sacar un 6 para añadir una nueva ficha. Puedes saltar por encima de las otras fichas del juego y de tus propias fichas, pero no puedes caer en la misma casilla.

**Otra variante del juego:**

Incluye estas reglas adicionales en el juego para aumentar el nivel de dificultad: Puedes tirar los dados 3 veces si no tienes ninguna ficha activa en el tablero. Todos debéis sacar un 6 para poder poner en juego vuestra primera ficha. Si sacas un 6, haz tu movimiento y vuelve a tirar el dado. Debes sacar el número exacto para llegar a la última casilla del centro. Ejemplo: sacas un 4, pero sólo hay 3 casillas en juego, no puedes moverte hasta que saques un 3, o un 2 y luego un 1.



## Fiesta en la casa de muñecas

### Para 2- 4 jugadores

¡Hoy se celebra una fiesta en la casa de muñecas de Gabby y todo el mundo está invitado! Todos los invitados deben recorrer el camino para llegar a la última sala, donde Gabby organiza una fiesta gatuna.

**El juego incluye:** tablero de juego, 1 dado, 4 fichas de juego

**Inicio del juego:** Cada jugador recibe una ficha de juego de un color diferente, colócala al inicio con Siregata.

**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Mueve tu ficha hacia delante tantas casillas como indique el dado. No puedes caer en una casilla ya ocupada por otro jugador, deberás retroceder tu ficha 1 casilla. Si caes en una casilla del gato azul o en una casilla del gato violeta, deberás realizar las siguientes acciones. ¡Gana el primer jugador que consiga llegar hasta Gabby en la sala de fiestas!

**Casillas de acción:**

Casilla de gato azul - ¡inicio de suerte! Avanza 2 casillas.
Casilla de gato violeta - tarde a la fiesta, se pierde un turno.





## Gatitos Escaladores

### Para 2 - 4 jugadores

Hadigata, Pandy Patas, Muffin y Siregata pasan un divertido día de carreras. El objetivo del juego es ser el gatito escalador más rápido y llegar a lo más alto de la torre.

**El juego incluye:** tablero de juego, 1 dado, 4 fichas de juego, papel, lápiz

**Inicio del juego:** Cada jugador elige una ruta de juego y un gato de Gabby para jugar. Coloca tu ficha en la casilla 1 de tu ruta de juego.

**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Utilizando las siguientes reglas de dados, sigue la acción correcta según el número mostrado en el dado. Si caes en una casilla coloreada deberás dibujar, emitir un sonido o actuar para pasar de casilla. Los otros jugadores adivinarán la respuesta a tu acción, y el jugador que adivine correctamente mueve su propia ficha también 1 casilla hacia delante.

Dibuja - uno de los gatos de Gabby

Haz un sonido - cualquiera de los nombres de los gatos de Gabby, pero al revés

Actúa - acciones relacionadas con uno de los gatos de Gabby (por ejemplo: hornear como Muffin, o realizar mezclas de DJ como ‚DJ' Musicat)

**Reglas de los dados:**

¡Retrocedes 1 casilla!

¡Pierdes un turno!

Mueve tu ficha hacia la posición de otro jugador y éste moverá su ficha hasta tu casilla, ¡pero quédate en tu ruta!

¡Avanza 1 casilla!

Elige a un jugador y éste deberá hacer retroceder su ficha 1 casilla.

¡Avanza 2 casillas!

Si avanzas o retrocedes y caes en una casilla de acción, deberás realizar la tarea de esa casilla. Se aplica a todos los jugadores. Si la tirada de otro jugador hace que su ficha avance o retroceda, también completarás la casilla de acción antes de continuar el juego.



## Juego de cartas Miau Miau

**Jugadores:** 2+ **Edad:** 6+ **El juego incluye:** 36 cartas

**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Cada jugador recibe 5 cartas, el resto se ponen en un mazo de reparto boca abajo en el centro. Se voltea la carta de arriba y se coloca junto al mazo de reparto, es lo que se denomina el mazo de descarte. Ahora intenta colocar una carta del mismo color o número encima del mazo de descarte visible. Ejemplo: 5 sobre 5, rosa sobre rosa.

**Atención:** Algunas cartas tienen un movimiento especial, fíjate en los signos de la parte superior de las cartas.



+2 el siguiente jugador debe robar dos cartas del mazo de reparto

elige un color para cambiar el sentido de juego

el siguiente jugador pierde un turno

Carta de imagen - elige cualquier acción especial entre: robar 2 cartas, perder un turno o cambiar de color

Si el mazo de reparto se termina, guarda la carta superior visible como una nueva pila de descarte, baraja el resto de la pila y empieza un nuevo mazo de reparto. Cuando un jugador llega a su última carta, debe decir **Miau** en voz alta. Si no lo dice en voz alta cuando llegue a su última carta, deberá coger dos cartas del mazo de reparto. El jugador que consiga colocar su última carta en la pila de descarte deberá decir **Miau Miau** en voz alta para ganar la partida.

## Juego de cartas Memo

**Jugadores:** 2+ **Edad:** 4+ **El juego incluye:** 32 cartas (las cartas con imágenes se han retirado)

**Cómo jugar:** Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Las cartas se barajan bien y se colocan boca abajo en el centro. El objetivo del juego es reunir el mayor número de parejas, es decir, dos cartas con el mismo símbolo o número. Puedes girar dos cartas. Si estas cartas forman una pareja, puedes colocarlas frente a ti y voltear otras dos cartas. Si las nuevas cartas no forman pareja, se vuelven a poner boca abajo. Lo importante es intentar recordar las cartas que se han volteado. Si no coinciden las cartas volteadas, el juego pasa al siguiente jugador. Gana el jugador que tenga más parejas una vez volteadas todas las cartas.

## Juego de cartas La solterona

**Jugadores:** 2+ **Edad:** 4+ **El juego incluye:** 33 cartas (se retiran 3 cartas con imagen, queda una carta con imagen, es la solterona)

**Cómo jugar:** El objetivo del juego es encontrar tantas parejas como sea posible. Primero se barajan bien todas las cartas y se reparten por igual entre todos los jugadores. Quien tenga ya un par, es decir, dos cartas con el mismo número en sus manos, puede exponerlas inmediatamente. Empieza el jugador más joven. Puedes robar una carta del jugador a tu izquierda. Si coincide con una de las cartas que tienes en la mano y formas una pareja, colocas las cartas delante de ti. Si no coincide con ninguna de tus cartas, te quedas con la carta en la mano y le toca el turno al siguiente jugador. El juego termina cuando un jugador ha conseguido deshacerse de todas las cartas de su mano. El jugador que se queda con la carta «la solterona» (carta con imagen) pierde la partida, independientemente del número de parejas que reúna.

## Juego de cartas Tramposo

**Jugadores:** 3+ **Edad:** 8+ **El juego incluye:**32 naipes (se retiran las cartas con imágenes)

**Cómo jugar:** De niño aprendes de tus padres a ser siempre honesto y a no mentir. Y eso es lo correcto. Pero en este juego tienes que hacer trampas si quieres ganar la partida. Las cartas deben barajarse bien y, después repartirse uniformemente entre todos los jugadores. Las cartas sobrantes se apartarán. Empieza el jugador más joven. El juego se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los jugadores. Coloca una carta boca abajo y di el valor en voz alta. A continuación, el siguiente jugador debe colocar una carta de valor superior o inferior y decirlo en voz alta. Si un jugador tiene más de 1 de un número concreto, puede colocarlo y decirlo en voz alta, por ejemplo, dos 6. Si otro jugador dice „trampa", el jugador que pone su carta boca abajo debe revelar su carta o cartas. Si ese jugador ha hecho trampa, deberá recoger todo el mazo de descarte y añadirlo a su mano. Si ese jugador no ha hecho trampa, el jugador que lo llamó tramposo se llevará todo el mazo de descarte a su mano. El jugador que antes consiga quedarse sin cartas es el ganador.









## Bastel-Box-Kreationen

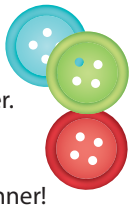
### Das beliebte Würfelspiel für 2-4 Spieler

Ein ganz normaler Tag im Bastelzimmer von Gabbys Puppenhaus.
Gabby und Panda Pfötchen sind hergekommen, um mit Baby Box und dem Rest der Box-Familie zu spielen. Um bei den Bastelaktivitäten mitzumachen, müssen Gabby und Panda Pfötchen einige Hindernisse überwinden!

**Zum Spiel gehören:** Spielbrett, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, optional 1 Stift und Papier

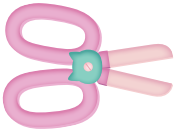
**Spielvorbereitung:** Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler erhält eine Spielfigur, die am Start aufgestellt wird.

**So wird gespielt:** Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Bewege deine Figur so viele Felder vorwärts, wie auf dem Würfel zu sehen sind. Es können beliebig viele Spielfiguren auf demselben Feld stehen.



**Passen Sie auf:** auf diesen Flächen passiert etwas:
Wenn eine Figur auf dem roten Knopf landet, geht sie den Pfeifenreiniger hoch.
Wenn eine Figur auf dem blauen Knopf landet, geht sie den Pfeifenreiniger hinunter.
Wenn eine Figur auf dem rosafarbenen Knopf landet, geht sie den Lolli hoch.
Wenn eine Figur auf dem grünen Knopf landet, geht sie den Lolli hinunter.
Der Spieler, der den letzten Knopf erreicht, auf dem Mama Box wartet, ist der Gewinner!

**Eine andere Spielvariante:**
Halte für diese Variante unbedingt Stift und Papier bereit. Du kannst den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen, indem die Spieler versuchen müssen, die Bastelgegenstände zu sammeln. Auf den unten beschriebenen Feldern kannst du wichtige Bastelgegenstände einsammeln, um Bonuspunkte zu erhalten!





| | | |
|---|---|---|
| **6** | = Farbtöpfe | 1 Bonuspunkt |
| **15** | = Klebeband | 1 Bonuspunkt |
| **20** | = Papierkette | 2 Bonuspunkte |
| **31** | = Klebestift | 2 Bonuspunkte |
| **33** | = Bleistift | 3 Bonuspunkte |
| **37** | = Schere | 3 Bonuspunkte |



Zähle 1 Punkt hinzu, wenn du an einem Pfeifenreiniger hochgehst.
Ziehe 2 Punkte ab, wenn du an einem Pfeifenreiniger heruntergehst.
Zähle 3 Punkte hinzu, wenn du an einem Lolli hochgehst.
Ziehe 1 Punkt ab, wenn du an einem Lolli heruntergehst.
Wenn du keine Punkte hast und Punkte abziehen musst, weil du an einem Pfeifenreiniger oder Lolli heruntergehst, sind Minuspunkte erlaubt.



# Auf die Pfoten, fertig, los! Wer hat die 6?

## Für 2-4 Spieler

Gabby ist zum Spielen ins Puppenhaus gekommen, aber die Katzen sind nirgends zu finden! Hilf Panda Pfötchen, Meerkätzchen, Kitty Fee und Kuchi dabei, mit ihren Spielfiguren die Mitte zu erreichen. Das Ziel ist es, die Katzen mit Gabby in der Mitte des Spielfelds zusammenzubringen. Nutze die 4 Spielfiguren, um Gabby zu erreichen.

**Zum Spiel gehören:** 1 Spielbrett, 16 Spielfiguren, 1 Würfel.



**Spielvorbereitung:** Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt. Jeder Spieler nimmt 4 gleichfarbige Spielfiguren und stellt sie in der Ecke mit der passenden Spielfigurenfarbe auf. Die Spielfiguren entsprechen der folgenden Katze:
Blau = Panda Pfötchen
Rot = Meerkätzchen
Grün = Kitty Fee
Gelb = Kuchi

**So wird gespielt:** Die Spieler würfeln abwechselnd, bis jemand eine 6 würfelt. Der erste Spieler, der eine 6 würfelt, beginnt das Spiel. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Ziel des Spiels ist es, alle 4 Spielfiguren schneller als die anderen Spieler über das gesamte Spielbrett und in die Mitte zu bringen. Die Spieler würfeln abwechselnd und bewegen jeweils eine Spielfigur auf dem Spielbrett. Wenn du auf einem Feld landest, das von einem anderen Spieler besetzt ist, muss der Spieler auf diesem Feld seine Spielfigur vom Brett nehmen. Um eine weitere deiner Spielfiguren auf das Spielbrett zu bringen, musst du eine 6 würfeln, um diese Figur zum Startpfeil zu bringen. Wenn du auf einem Feld landest, das von deiner eigenen Spielfigur besetzt ist, kannst du mit dieser Figur nicht ziehen und musst stattdessen mit einer anderen ziehen. Du kannst die anderen Spielfiguren und deine eigenen Spielfiguren überspringen, aber du kannst nicht auf demselben Feld landen.

**Eine andere Spielvariante:** Nimm diese Zusatzregeln mit ins Spiel, um es schwieriger zu machen: Du darfst 3 Mal würfeln, wenn du keine Spielfiguren auf dem Spielbrett hast. Wenn du eine 6 würfelst, machst du deinen Zug und würfelst dann erneut. Du musst die genaue Zahl würfeln, um das letzte Feld in der Mitte zu erreichen. Beispiel: Du würfelst eine 4, aber bist nur 3 Felder von der Mitte entfernt. Du kannst erst ziehen, wenn du eine 3 oder eine 2 und dann eine 1 würfelst.



## Puppenhaus-Party

### Für 2-4 Spieler

Heute findet in Gabbys Puppenhaus eine Party statt und alle sind eingeladen! Alle Gäste müssen dem Pfad folgen, um den letzten Raum zu erreichen, in dem Gabby eine tolle Party veranstaltet!

**Zum Spiel gehören:** Spielbrett, 1 Würfel, 4 Spielfiguren

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler erhält eine Spielfigur in einer anderen Farbe, die er zusammen mit Meerkätzchen an den Start bringt.

**So wird gespielt:** Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Bewege deine Figur so viele Felder vorwärts, wie Augen auf dem Würfel zu sehen sind. Du kannst nicht auf einem Feld landen, das bereits von einem anderen Spieler besetzt ist, also musst du deine Spielfigur um 1 Feld zurücksetzen. Wenn du auf einem blauen oder lilafarbenen Katzenfeld landest, musst du die unten beschriebenen Aktionen ausführen. Der erste Spieler, der um das Haus herum flitzt und bei Gabby im Partyraum ankommt, gewinnt!

**Aktionsfelder:**
Blaues Katzenfeld - Glücksstern! 2 Felder vorrücken.
Lila Katzenfeld - du kommst zu spät zur Party, eine Runde aussetzen.





# Kletternde Kätzchen

## Für 2-4 Spieler

Kitty Fee, Panda Pfötchen, Kuchi und Meerkätzchen veranstalten heute ein witziges Rennen. Das Ziel des Spiels ist es, das schnellste kletternde Kätzchen zu sein und die Spitze des Katzenturms zu erreichen.

**Zum Spiel gehören:** Spielbrett, 1 Würfel, 4 Spielfiguren, Stift und Papier

**Spielvorbereitung:** Jeder Spieler wählt einen Spielpfad und eine Gabby-Katze, die er spielen möchte. Setze deine Spielfigur auf Feld 1 deines Spielpfads.

**So wird gespielt:** Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Verwende die unten beschriebenen Würfelregeln und führe die richtige Aktion für die jeweilige Zahl auf dem Würfel aus. Wenn du auf einem farbigen Feld landest, musst du zeichnen, ein Geräusch machen oder etwas vorspielen, um weiterziehen zu dürfen. Die anderen Spieler müssen die Antwort auf deine Aktion erraten. Der Spieler, der richtig rät, rückt seine eigene Figur ebenfalls um 1 Feld vor.

Zeichnen - Male eine der Gabby-Katzen

Laut sagen - Nenne einen der Namen der Gabby-Katzen, aber rückwärts

Vormachen - Aktionen, die sich auf eine der Gabby-Katzen beziehen (z. B. backen wie Kuchi oder DJ-Decks mixen wie Daniel James „DJ" Katzenminze)

**Würfelregeln:**

Gehe 1 Feld zurück!

Setze eine Runde aus!

Ziehe deine Spielfigur vorwärts auf die Position eines anderen Spielers und er zieht seine Figur zurück auf dein Feld, aber bleibt beide auf eurem eigenen Pfad!

Rücke 1 Feld vor!

Nenne einen Spieler deiner Wahl. Dieser muss dann seine Spielfigur um 1 Feld zurücksetzen!

Rücke 2 Felder vor!

Wenn du vor- oder rückwärts gehst und auf einem Aktionsfeld landest, musst du die Aufgabe des Aktionsfeldes erfüllen. Das gilt für alle Spieler. Wenn ein anderer Spieler würfelt und deine Spielfigur vorwärts oder rückwärts auf ein Aktionsfeld bewegt, musst du ebenfalls eine Aktion ausführen, bevor das Spiel weitergeht.



## Kartenspiele Miau Miau

**Spieler:** 2 oder mehr **Alter:** ab 6 Jahren **Zum Spiel gehören:** 36 Karten

**So wird gespielt:** Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler erhält 5 Karten, der Rest wird verdeckt auf einen Nachziehstapel in der Mitte gelegt. Die oberste Karte wird umgedreht und neben den Nachziehstapel gelegt. Das ist der Ablagestapel. Versuche nun, eine Karte mit der gleichen Farbe oder Zahl auf den sichtbaren Ablagestapel zu legen. Beispiel: 5 auf 5, rosa auf rosa.

**Aufgepasst:**

Manche Karten haben eine besondere Bedeutung. Achte auf die Zeichen am oberen Rand der Karten.

- Zwei ziehen: der nächste Spieler muss zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen
- Farbwünscher: wähle eine beliebige Farbe, mit der weitergespielt wird
- Aussetzen: der nächste Spieler muss eine Runde aussetzen
- Joker - wähle eine der folgenden Sonderaktionen: 2 Karten ziehen, einmal aussetzen oder Farbwechsel

Wenn der Nachziehstapel leer wird, behältst du die oberste sichtbare Karte als neuen Ablagestapel, mischst den Rest des Ablagestapels und beginnst einen neuen Nachziehstapel. Wenn ein Spieler nur noch eine Karte auf der Hand hat, muss er laut **Miau** sagen. Vergisst er dies, dann muss er zwei Karten vom Nachziehstapel nehmen. Der Spieler, der seine letzte Karte erfolgreich auf den Ablagestapel legt, muss dann laut **Miau Miau** sagen, um das Spiel zu gewinnen.

## Kartenspiele Memo

**Spieler:** 2 oder mehr **Alter:** ab 4 Jahren **Zum Spiel gehören:** 32 Spielkarten (Joker werden entfernt)

**So wird gespielt:** Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Die Karten werden gut gemischt und verdeckt in die Mitte gelegt. Das Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu sammeln, d. h. zwei Karten mit demselben Symbol. Du darfst zwei Karten aufdecken. Wenn diese Karten ein Paar bilden, kannst du sie vor dir ablegen und zwei weitere Karten aufdecken. Wenn die neuen Karten nicht übereinstimmen, werden sie wieder verdeckt abgelegt. Das Wichtigste ist, dass du versuchst, dir die aufgedeckten Karten zu merken. Wenn die aufgedeckten Karten nicht übereinstimmen, werden sie wieder umgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spieler mit den meisten Paaren, wenn alle Karten aufgedeckt sind, gewinnt.

## Kartenspiele Schwarzer Peter

**Spieler:** 2 oder mehr **Alter:** ab 4 Jahren **Im Spiel enthalten:** 33 Spielkarten (3 Joker werden entfernt, eine Bildkarte bleibt im Spiel - das ist der schwarze Peter)

**So wird gespielt:** Das Ziel des Spiels ist es, so viele Paare wie möglich zu finden. Zuerst werden alle Karten gut gemischt und gleichmäßig auf alle Spieler verteilt. Wer bereits ein Paar, d. h. zwei Karten mit dem gleichen Symbol, auf der Hand hat, kann sie sofort vor sich ablegen. Der jüngste Spieler fängt an. Du darfst eine Karte von dem Spieler zu deiner Linken ziehen. Wenn diese mit einer deiner Karten auf der Hand übereinstimmt und somit ein Paar bildet, legst du die Karten vor dir ab. Wenn sie mit keiner der Karten auf deiner Hand übereinstimmt, behältst du die Karte auf der Hand und der nächste Spieler ist an der Reihe. Das Spiel endet, wenn ein Spieler es geschafft hat, alle Karten auf seiner Hand abzulegen. Der Spieler, der im Besitz des Schwarzen Peters (Joker) ist, hat das Spiel verloren, egal wie viele Paare er gesammelt hat.

## Kartenspiele Mogeln

**Spieler:** 3 oder mehr **Alter:** ab 8 Jahren **Im Spiel enthalten:** 32 Spielkarten (Joker entfernt)

**So wird gespielt:** Als Kind lernst du von deinen Eltern, immer ehrlich zu sein und nicht zu lügen. Und das ist auch richtig so. Aber in diesem Spiel musst du schummeln, wenn du gewinnen willst. Die Karten sollten gut gemischt und der Reihe nach gleichmäßig unter allen Spielern verteilt werden. Überzählige Karten werden beiseite gelegt. Der jüngste Spieler fängt an. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Lege eine Karte verdeckt ab und sage den Wert laut. Der nächste Spieler muss dann eine Karte mit einem höheren Wert ablegen und dies laut sagen. Gespielt wird in aufsteigender Rangfolge: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, Ass. Es ist nicht immer möglich, die geforderte Karte abzulegen. Dann hast du die Möglichkeit zu „Mogeln“ und eine Karte verdeckt abzulegen, welche nicht an der Reihe ist. Du legst also z.B. anstatt einer geforderten Zehn eine Acht. Wenn ein anderer Spieler „Mogeln“ sagt, muss der Spieler, der seine Karte verdeckt ablegt, seine Karte oder Karten aufdecken. Wenn der Spieler, der die Karte abgelegt hat, geschummelt hat, nimmt er den gesamten Ablagestapel zu seinen bisherigen Karten hinzu. Wenn der Spieler nicht geschummelt hat, muss der Spieler, der ihn des Schummelns bezichtigt hat, den gesamten Ablagestapel auf die Hand nehmen. Der Spieler, der zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, ist der Gewinner.









## Creazioni di scatole artigianali

### L'amato gioco dei dadi per 2 - 4 giocatori

Una normale giornata nel laboratorio della Casa delle bambole di Gabby. Gabby e Pandy Panda sono venuti a giocare con Baby Scatola e il resto della famiglia Scatola. Per partecipare alle attività artigianali, Gabby e Pandy Panda devono superare alcuni ostacoli!

**Incluso nel gioco:** tabellone di gioco, 1 dado, 4 pedine, facoltativamente 1 penna

**Preparazione del gioco:** Il tavolo da gioco è posto al centro. Ogni giocatore riceve una pedina, che viene posizionata all'inizio.

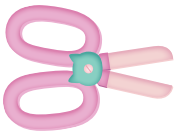
**Come si gioca:** Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Muovere la pedina in avanti per il numero di caselle indicato sul dado. Non c'è limite al numero di pedine dei giocatori che si trovano sulla stessa casella.



**Fate attenzione:** in queste caselle succede qualcosa:
Se una pedina finisce sul pulsante rosso, sale sullo scovolino.
Se una pedina finisce sul pulsante blu, scende sullo scovolino.
Se una pedina finisce sul pulsante rosa, sale sul lecca-lecca.
Se una pedina finisce sul pulsante verde, scende dal lecca-lecca.
Il giocatore che raggiunge l'ultimo pulsante dove aspetta Mamma Scatola è il vincitore!

**Altre varianti del gioco:** Assicurarsi di avere carta e penna per questa variante. È possibile aumentare la difficoltà del gioco facendo in modo che i giocatori cerchino di raccogliere gli oggetti per le creazioni artigianali. Negli spazi sottostanti è possibile raccogliere gli oggetti chiave per ottenere punti bonus!

| | | |
|---|---|---|
| **6** | = vasetti di vernice | 1 punto bonus |
| **15** | = nastro adesivo | 1 punto bonus |
| **20** | = catena di carta | 2 punti bonus |
| **31** | = colla stick | 2 punti bonus |
| **33** | = matita | 3 punti bonus |
| **37** | = forbici | 3 punti bonus |





Aggiungere 1 punto per chi sale su uno scovolino.
Sottrarre 2 punti per chi scende da uno scovolino.
Aggiungere 3 punti per chi sale su un lecca-lecca.
Sottrarre 1 punto per chi scende da un lecca-lecca.
Se non si hanno punti e si devono sottrarre punti per scendere da uno scovolino o da un lecca-lecca, sono ammessi punti negativi.







## Gat-tastico Chi ha il 6?

### Per 2-4 giocatori

Gabby è venuta a giocare nella casa delle bambole, ma i gattini non si trovano da nessuna parte! Aiuta Pandy Panda, Siregatta, Gattina Fatina e Dolcetto a raggiungere il centro con le loro pedine. L'obiettivo è portare i Personaggi al centro con Gabby utilizzando le 4 pedine per incontrare Gabby e giocare.

**Incluso nel gioco:** 1 tabellone, 16 pedine, 1 dado.



**Preparazione del gioco:** Il tavolo da gioco è posto al centro. Ogni giocatore prende 4 pedine dello stesso colore e le posiziona sulla freccia in ogni angolo con il colore della pedina corrispondente. Le pedine corrispondono ai seguenti Gabby-gatto:
Blu = Pandy Panda
Rosso = Siregatta
Verde = Gattina Fatina
Giallo = Dolcetto

**Come si gioca:** I giocatori tirano a turno i dadi finché qualcuno non tira un 6. Il primo giocatore che tira un 6 inizia la partita, che si svolge in senso orario. Lo scopo del gioco è quello di muovere tutti e 4 i pezzi del gioco intorno al tabellone completo e raggiungere il centro più velocemente degli altri giocatori. I giocatori tirano a turno i dadi e muovono un pezzo alla volta sul tabellone. Se si finisce su una casella occupata da un altro giocatore, il giocatore che si trova su quella casella deve spostare la pedina fuori dal tabellone. Per portare un'altra pedina sul tabellone, si deve ottenere un 6 con il dado per aggiungere quella pedina alla freccia di partenza. Se si finisce su una casella occupata da una propria pedina, non si può muovere quella pedina e bisogna spostarne un'altra, oppure tirare un 6 per aggiungere una nuova pedina. Si possono superare le altre pedine e le proprie, ma non si può finire sulla stessa casella.

**Altre varianti del gioco:** Includi queste regole aggiuntive nel gioco per aumentare il livello di difficoltà: Si può lanciare il dado 3 volte se non ci sono pedine attive sul tabellone. Per poter mettere in gioco la prima pedina, tutti i giocatori devono ottenere un 6 sul dado. Se si tira un 6, si fa la propria mossa e poi si tira di nuovo il dado. Per raggiungere l'ultima casella al centro è necessario tirare il numero esatto. Esempio: si tira un 4, ma gli spazi necessari sono solo 3; non si può muovere finché non si tira un 3, o un 2 e poi un 1.



## Festa nella Casa delle bambole

### Per 2- 4 giocatori

Oggi c'è una festa nella Casa delle Bambole di Gabby e tutti sono invitati! Tutti gli ospiti devono seguire il percorso per raggiungere la stanza finale, dove Gabby organizza una gat-tastica festa!

**Incluso nel gioco:** tabellone, 1 dado, 4 pedine

**Preparazione del gioco:** Ogni giocatore riceve una pedina di colore diverso, da posizionare all'inizio con Siregatta.

**Come si gioca:** Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Muovere la pedina in avanti per il numero di caselle indicato sul dado. Non si può finire su una casella già occupata da un altro giocatore, quindi si deve arretrare la propria pedina di 1 casella. Se si raggiunge una gat-casella blu o una gat-casella viola, si devono seguire le azioni elencate di seguito. Il primo giocatore che compie il giro della casa e raggiunge Gabby nel salone delle feste vince!

**Spazi d'azione:**

Gat-casella blu - stella fortunata! Avanza di 2 caselle.
Gat-casella viola - in ritardo alla festa, salta un turno.





## Gattini arrampicatori

### Per 2-4 giocatori

Gattina Fatina, Pandy Panda, Dolcetto e Siregatta stanno facendo una gara di corsa. Lo scopo del gioco è essere il gattino più veloce ad arrampicarsi e raggiungere la cima della torre dei gattini.

**Incluso nel gioco:** tabellone, 1 dado, 4 pedine, carta, matita

**Preparazione del gioco:** Ogni giocatore sceglie un percorso di gioco e un gatto di Gabby con cui giocare. Posizionare la propria pedina sulla casella 1 del percorso di gioco.

**Come si gioca:** Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Utilizzando le regole dei dadi qui sotto, seguire l'azione corretta in base al numero indicato sul dado. Se si raggiunge una casella colorata, si deve disegnare, pronunciare una parola o recitare per superare la casella. Gli altri giocatori indovineranno la risposta all'azione; chi indovina correttamente sposta anche la propria pedina in avanti di 1 casella.

Disegna - uno dei gatti di Gabby

Pronuncia - uno qualsiasi dei nomi dei gatti di Gabby, ma al contrario

Recita - ripeti azioni che si riferiscono a uno dei gatti di Gabby (ad esempio: cucinare come Dolcetto, o mixare come Daniel James "DJ" Catnip).

**Regole dei dadi:**

Torna indietro di 1 casella!

Salta un turno!

Muovi la tua pedina in avanti verso la posizione di un altro giocatore e lui muoverà la sua pedina indietro verso la tua casella, ma resta sul tuo percorso!

Avanza di 1 casella!

Nomina un giocatore a tua scelta, che dovrà muovere la sua pedina indietro di 1 casella!

Avanza di 2 caselle

Se ti muovi in avanti o indietro e finisci su una casella azione, dovrai completare l'attività indicata. Questo vale per tutti i giocatori. Se un altro giocatore tira per far muovere la sua pedina in avanti o indietro, anche lui deve completare la casella azione prima di proseguire il gioco.



## Giochi di carte Miao Miao

**Giocatori:** 2+ **Età:** 6+ **Incluso nel gioco:** 36 carte

**Come si gioca:** Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Ogni giocatore riceve 5 carte, le altre vengono messe a faccia in giù su un mazzo di carte al centro. La carta più alta viene girata e messa accanto al mazzo di carte, che si chiama mazzo degli scarti. Ora si cerca di mettere una carta dello stesso colore o numero sopra il mazzo degli scarti visibile. Esempio: 5 sul 5, rosa sul rosa.

**Attenzione:**
Alcune carte consentono una mossa speciale, fate attenzione ai segni in cima alle carte.



+2 il giocatore successivo deve pescare due carte dal mazzo.

scegli un colore qualsiasi per cambiare direzione di gioco

il giocatore successivo perde un turno

Carta immagine - scegli un'azione speciale tra: pescare 2 carte, perdere un turno o cambiare colore.

Se il mazzo di carte termina, si tiene la prima carta visibile come nuovo mazzo di carte da scartare, si rimescola il resto del mazzo di carte da scartare e si inizia un nuovo mazzo di carte da pescare. Quando un giocatore ha raggiunto la sua ultima carta, deve dire **Miao** ad alta voce. Se si dimentica di farlo, deve prendere due carte dal mazzo di pesca. Il giocatore che riesce a mettere l'ultima carta nel mazzo degli scarti deve dire **Miao Miao** ad alta voce per vincere la partita.

## Giochi di carte Memo

**Giocatori:** 2+ **Età:** 4+ **Incluso nel gioco:** 32 carte di gioco (le carte illustrate vengono rimosse)

**Come si gioca:** Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Le carte vengono mescolate bene e messe al centro a faccia in giù. Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di coppie, cioè due carte con lo stesso simbolo o numero. Si possono girare due carte. Se queste carte formano una coppia, si possono mettere davanti a sé e girare altre due carte. Se le nuove carte non corrispondono, si girano di nuovo a faccia in giù. L'importante è cercare di ricordare le carte che sono state girate. Se le carte girate non corrispondono, il gioco passa al giocatore successivo.
Vince il giocatore con il maggior numero di coppie una volta girate tutte le carte.

## Giochi di carte Gioco dell'Asino

**Giocatori:** 2+ **Età:** 4+ **Incluso nel gioco:** 33 carte di gioco (attenzione: rimuovere 3 delle 4 carte immagine)

**Come si gioca:** Lo scopo del gioco è cercare di non rimanere con l'unica carta singola del mazzo. Per prima cosa, tutte le carte vengono mescolate bene e distribuite uniformemente tra tutti i giocatori. Chi ha già in mano una coppia, cioè due carte con lo stesso numero, può immediatamente metterle davanti a sé. Inizia il gioco il giocatore più giovane. Può pescare una carta dal giocatore alla sua sinistra. Se questa corrisponde a una delle carte che hai in mano e forma una coppia, puo mettere le carte davanti a sé. Se non corrisponde a nessuna delle carte in mano, tiene la carta in mano e il turno passa al giocatore successivo. La partita termina quando un giocatore riesce a scartare tutte le carte che ha in mano. Il giocatore in possesso della carta dell'Asino (carta immagine) ha perso la partita, indipendentemente dal numero di coppie raccolte.

## Giochi di carte Il baro

**Giocatori:** 3+ Età: 8+ **Incluso nel gioco:** 32 carte di gioco (le carte illustrate vengono rimosse)

**Come si gioca:** Da bambini si impara dai genitori a essere sempre onesti e a non mentire. E questa è la cosa giusta da fare. Ma in questo gioco bisogna barare se si vuole vincere la partita. Le carte devono essere ben mescolate e a loro volta distribuite uniformemente tra tutti i giocatori. Le carte in eccesso saranno messe da parte. Inizia il gioco il giocatore più giovane. Il gioco procede in senso orario. Si mette una carta a faccia in giù e si dichiara il valore ad alta voce. Il giocatore successivo deve poi posizionare una carta di valore inferiore o superiore e dirlo ad alta voce. Se un giocatore ha più di una carta di un determinato numero, può piazzarne una e dirla ad alta voce, ad esempio due 6. Se un altro giocatore dice Baro, il giocatore deve dire ad alta voce il valore della carta. Se il giocatore che ha piazzato la carta ha imbrogliato, allora prende l'intero mazzo degli scarti e lo aggiunge alle sue carte. Se il giocatore che ha piazzato la carta non ha barato, il giocatore che ha detto Baro deve prendere in mano l'intero mazzo degli scarti. Il giocatore che per primo riesce a non avere più carte in mano è il vincitore.







**2 - 4**

Обикновен ден в работилницата на Gabby's Dollhouse. Момичето Gabby и Pandy Paws са дошли да си играят с Baby Box и останалите членове на семейство Box. За да се присъединят към изкусните дейности, Момичето Gabbyl и Pandy Paws трябва да преодолеят някои препятствия!

: игрална дъска, 1 зарче, 4 игрални фигури, по желание 1 химикалка

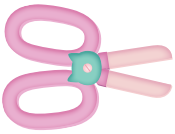
: Игралната дъска се поставя в средата. Всеки играч получава игрална фигура, която се поставя в началото.

: Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Преместете фигурата си напред с толкова полета, колкото е показано на зара. Няма ограничение за броя на фигурите на играчите, които се намират на едно и също поле.

**-** на тези полета се случва нещо: Ако някоя фигура попадне върху червения бутон, тя се придвижва напред по тръбата за почистване. Ако някоя от фигурите попадне върху синия бутон, тя се връща назад по тръбата за почистване. Ако някоя фигура попадне върху розовия бутон, тя се придвижва напред по лентата. Ако фигура попадне върху зеления бутон, тя се връща назад по лентата. Победител е играчът, който стигне до последния бутон, където чака Mama Box!

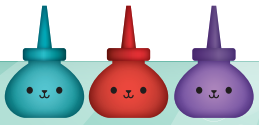
: Не забравяйте да вземете молив и хартия за този вариант. Можете да увеличите трудността на играта, като направите така, че играчите да се опитват да събират занаятчийски предмети. В долните пространства можете да събирате ключови занаятчийски предмети, за да спечелите бонус точки!

| | | |
|---|---|---|
| **6** | = съдове с боя | 1 бонус точка |
| **15** | = тиксо | 1 бонус точка |
| **20** | = хартиена верига | 2 бонус точки |
| **31** | = лепило | 2 бонус точки |
| **33** | = молив | 3 бонус точки |
| **37** | = ножици | 3 бонус точки |





Добавете 1 точка за придвижване напред по тръба за почистване.
Отнемете 2 точки за връщане назад по тръба за почистване.
Добавете 3 точки за придвижване напред по лентата.
Извадете 1 точка за връщане назад по лентата.
Ако нямате никакви точки и трябва да извадите точки за връщане назад по тръба за почистване или лента, се допускат минусови точки.





## Pawsome 6?

**2 - 4**

Момичето Gabby е дошло в къщичката за кукли, за да си играе, но котките Gabby-cats не са открити никъде! Помогнете на Pandy Paws, MerCat, Kitty Fairy и Cakey Cat да стигнат до центъра със своите играли фигури. Целта е котките Gabby-cats да влязат в центъра заедно с Момичето Gabby, като се използват 4-те играли фигури, за да се срещнат с Момичето Gabby по време на игра.

1 играла дъска, 16 играли фигури, 1 зарче.



Играната дъска се поставя в средата.
Всеки играч взема 4 играли фигури от един и същи цвят и ги поставя върху стрелката във всеки ъгъл със съответния цвят на играната фигура. Фигурите в играта отговарят на следната котка Gabby-cat:
Синьо = Pandy Paws
Червен = MerCat
Зелено = Kitty Fairy
Жълто = Cakey Cat

Играчите се редуват да хвърлят заровете, докато някой хвърли 6. Първият играч, който хвърли 6, започва играта, а след това играта се движи по посока на часовниковата стрелка. Целта на играта е да придвижите всичките си 4 фигури по дъската и да ги поставите в центъра по-бързо от останалите играчи. Играчите се редуват да хвърлят заровете и да преместват по една играла фигура на дъската. Ако попаднете на поле, което от друг играч, играчът на това поле трябва да махне играната фигура от дъската. За да поставите друга своя фигура на играната дъска, трябва да хвърлите 6 със зара, за да добавите тази фигура в стартовата стрелка. Ако попаднете на поле, което от Ваша собствена фигура, не можете да преместите тази фигура и трябва да преместите друга или да хвърлите 6, за да добавите нова фигура. Можете да прескачате другите играли фигури и собствените си играли фигури, но не можете да попадате на едно и също поле.

Включете тези допълнителни правила в играта, за да повишите нивото на трудност: Можете да хвърлите заровете 3 пъти, ако нямате активни играли фигури на дъската. Всички трябва да хвърлите 6 със зара, за да можете да поставите първата си играла фигура в играта. Ако хвърлите 6, направете своя ход и хвърлете зара отново. Трябва да хвърлите точното число, за да достигнете до последното място в центъра. Пример: хвърляте 4, но са необходими само 3 полета, не можете да се придвижите, докато не хвърлите 3 или 2 и след това 1.



## Dollhouse

**2- 4**

Днес в Gabby's Dollhouse има парти и всички са поканени! Всички гости трябва да следват пътеката, за да стигнат до последната стая, където Момичето Gabby организира страхотно парти!

**Включени в играта:** игрална дъска, 1 зарче, 4 игрални фигури

**Подготовка на играта:** Всеки играч получава игрална фигура в различен цвят, поставете я в началото с Mercat.

**Как се играе:** Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Преместете фигурата си напред с толкова полета, колкото е показано на зара. Не можете да застанете на поле, което вече е заето от друг играч, затова трябва да върнете фигурата си с 1 поле назад. Ако попаднете на поле със синя или лилава котка, трябва да следвате действията, изброени по-долу. Първият играч, който обиколи къщата и стигне до Момичето Gabby в стаята за парти, печели!

**Пространства на действие:**

Поле със синя котка - щастлива звезда! Преместете се с 2 полета напред.
Поле с лилава котка - закъснявате за партито и пропускате ход.





## 2 - 4

Kitty Fairy, Pandy Paws, Cakey Cat и MerCat се забавляват в деня на състезанието. Целта на играта е да бъдете най-бързата котка катерач и да достигнете върха на котешката кула.

**Включени в играта:** игрална дъска, 1 зарче, 4 игрални фигури, хартия, молив

**Подготовка на играта:** Всеки играч избира път за игра и котка Gabby-cat, с която да играе. Поставете игралната си фигура на поле 1 от пътя за играта.

**Как се играе:** Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Като използвате правилата за заровете по-долу, извършете правилното действие за числото, показано на зара. Ако попаднете на цветно поле, трябва да нарисувате, да издадете звук или да изиграете роля, за да преминете полето. Другите играчи ще отгатнат отговора на Вашето действие, като всеки играч, който отгатне правилно, също премества своята фигура с 1 поле напред.

Рисунка - една от котките Gabby

Изговаряне - всяко от имената на котките Gabby-cats, но наобратно

Действие - действия, които са свързани с една от котките Gabby-cats (например: печене като Cakey Cat или DJ миксиране като Daniel James ,DJ' Catnip).

**Правила за зарове:**

Връщате се с 1 поле назад!

Пропускате ход!

Премествате фигурата си напред до позицията на друг играч, а той премества фигурата си обратно на Вашето поле, но оставате на собствените си пътища!

Премествате се с 1 поле напред!

Посочвате играч по Ваш избор, който трябва да премести своята фигура с 1 поле назад!

Премествате се с 2 полета напред!

Ако се придвижите напред или назад и попаднете на поле за действие, трябва да изпълните задачата на полето за действие. Това се отнася за всички играчи. Ако при хвърляне на друг играч игралната Ви фигура се придвижи напред или назад, Вие също трябва да изпълните действието, преди играта да продължи.



## КККК К КККК ККК ККК

ККККК +2 ККККК +6 ККККККК К ККККК 36 cartes

ККК КК КККК Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Всеки играч получава 5 карти, а останалите се поставят с лицето надолу на купчинка за теглене в центъра. Горната карта се обръща и се поставя до купчината за теглене, която се нарича купчина за хвърляне. Сега се опитайте да поставите карта от същия цвят или номер върху видимата купчина за хвърляне. Пример: 5 върху 5, розово върху розово.

КККККК Някои карти имат специален ход - обърнете внимание на знаците в горната част на картите.



следващият играч трябва да изтегли две карти от купчината за теглене



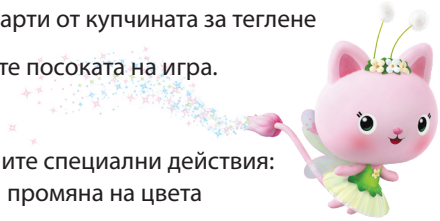
изберете произволен цвят, за да промените посоката на игра.



следващият играч пропуска ход



Карта с картинка - изберете едно от следните специални действия: теглене на 2 карти, пропускане на ход или промяна на цвета



Ако купчината за теглене е празна, запазете най-горната видима карта като нова купчина за хвърляне, разбъркайте останалата част от купчината за хвърляне и започнете нова купчина за теглене. Когато играчът стигне до последната си карта, той трябва да каже „**Мяу**“ на глас. Ако не каже това на глас, когато стигне до последната си карта, той трябва да вземе две карти от купчината за теглене. Играчът, който успешно постави последната си карта на купчината за хвърляне, трябва да каже на глас „**Мяу мяу**“, за да спечели играта.

## КККК К КККК КККК

ККККК +2 ККККК +4 ККККККК К ККККК 32 карти за игра (картите с картинки са премахнати)

ККК КК КККК Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Картите се разбъркват добре и се поставят в средата с лицето надолу. Целта на играта е да съберете колкото се може повече двойки, т.е. две карти с един и същ символ или число. Можете да обърнете две карти. Ако тези карти образуват двойка, можете да ги поставите пред себе си и да обърнете други две карти. Ако новите карти не съвпадат, те се обръщат отново с лицето надолу. Важното е да се опитате да запомните картите, които са били обърнати. Когато обърнатите карти не съвпадат, играта преминава към следващия играч. Играчът с най-много двойки след обръщането на всички карти печели.

## [illegible]

[illegible] +2 [illegible] +4 [illegible] [illegible] 33 карти за игра (3 карти с картинки са премахнати, една карта с картинка остава - това е старата мома)

### [illegible]

Целта на играта е да откриете възможно най-много двойки. Първо, всички карти се разбъркват добре и се разпределят равномерно между всички играчи. Всеки, който вече има чифт, т.е. две карти с еднакъв номер в ръцете си, може веднага да ги постави пред себе си. Най-младият играч започва играта. Можете да теглите карта от играча вляво от Вас. Ако тя съвпада с някоя от картите в ръцете Ви и образувате двойка, поставяте картите пред себе си. Ако тя не съвпада с някоя от картите в ръцете Ви, запазвате картата в ръцете си, а следващият играч поема своя ход. Играта приключва, когато някой от играчите успее да хвърли всички карти в ръцете си. Играчът, който притежава картата „Старата мома“ (картата с картинката), губи играта, независимо колко двойки е събрал.

## [illegible]

[illegible] +3 [illegible] +8 [illegible] [illegible] 32 карти за игра (картите с картинки са премахнати)

### [illegible]

Като дете научавате от родителите си да бъдете винаги честни и да не лъжете. И това е правилната постъпка. Но в тази игра трябва да лъжете, ако искате да спечелите играта. Картите трябва да се разбъркат добре и на свой ред да се разпределят равномерно между всички играчи. Всички излишни карти ще бъдат оставени настрана. Най-младият играч започва играта. След това играта се движи по посока на часовниковата стрелка за играчите. Поставете карта с лицето надолу и кажете стойността ѝ на глас. След това следващият играч трябва да постави карта с по-ниска или по-висока стойност и да я каже на глас. Ако даден играч има повече от 1 от дадено число, той може да постави и да каже на глас, напр. две шестици. Ако друг играч каже „Лъжеш“, играчът, който поставя картата си с лицето надолу, трябва да разкрие своята карта или карти. Ако поставящият играч е излъгал, той взема цялата купчина за хвърляне и я добавя в ръцете си. Ако поставящият играч не е излъгал, играчът, който е извикал „Лъжеш“, трябва да вземе цялата купчина за хвърляне в ръцете си. Победител е играчът, който пръв успее да остане без карти в ръцете си.









# Skarby z warsztatowej skrzyneczki

## Uwielbiana gra kościana dla 2–4 graczy

Zwykły dzień w warsztacie Kociego Domku. Gabi i Kiciuś Panduś przyszli pobawić się z Tekturzątkiem i resztą rodziny Tekturkotków. Chcąc przyłączyć się do pracy przy tworzeniu skarbów, Gabi i Kiciuś Panduś muszą pokonać parę przeszkód!

**Do gry potrzebne będą następujące elementy:** plansza do gry, 1 kostka, 4 pionki, opcjonalnie 1 długopis.

**Przygotowanie gry:** Połóżcie planszę do gry w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. Każdy gracz otrzymuje pionek, który ustawia na polu startowym.

**Zasady gry:** Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Kolejka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przesuń swój pionek o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Na jednym polu może stać dowolna liczba pionków. Jeśli pionek stanie na polu w kolorze czerwonym, to wchodzi na górę po czyściku.

**Uważaj:** na tych polach trzeba wykonać pewne zadanie.
Jeśli pionek stanie na polu w kolorze niebieskim, to schodzi w dół po czyściku.
Jeśli pionek stanie na polu w kolorze różowym, to wchodzi na górę po patyczku od lizaka.
Jeśli pionek stanie na polu w kolorze zielonym, to schodzi w dół po patyczku od lizaka.
Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze na ostatnie pole, na którym czeka Tekturkotka!

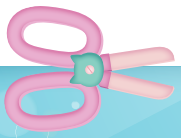
**Inny wariant gry:** Do tego wariantu będą potrzebne długopis i kartka papieru. Możesz podnieść poziom trudności, polecając graczom, by próbowali zbierać różne przedmioty. Na poniższych polach możesz zebrać różne przedmioty pomocne w stworzeniu skarbu, zbierz je, by otrzymać bonusowe punkty!

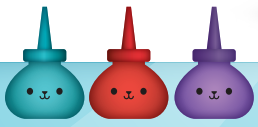
| | | |
|---|---|---|
| **6** | = pojemnik z farbą | 1 punkt bonusowy |
| **15** | = przezroczysta taśma klejąca | 1 punkt bonusowy |
| **20** | = papierowy łańcuch | 2 punkty bonusowe |
| **31** | = klej w sztyfcie | 2 punkty bonusowe |
| **33** | = długopis | 3 punkty bonusowe |
| **37** | = nożyczki | 3 punkty bonusowe |





Dodaj 1 punkt za wejście po czyściku.
Odejmij 2 punkty za zejście po czyściku.
Dodaj 3 punkty za wejście po patyczku od lizaka.
Odejmij 1 punkt za zejście po patyczku od lizaka. Jeśli nie masz punktów, a musisz odjąć punkty za zejście po czyściku lub patyczku od lizaka, możesz mieć ujemne saldo puntków.







# Kociastyczne Kto wyrzucił 6?

## Dla 2–4 graczy

Gabi przyszła do Kociego Domku, żeby się pobawić, ale Gabikotki zniknęły! Pomóż Kiciusiowi Pandusiowi, Syrenkotce, Wróżkici i Łakotkowi dotrzeć do domku, używając ich pionków. Celem gry jest przemieszczenie czterech pionków Gabikotków do środka planszy, aby mogły się spotkać z Gabi.

**Do gry potrzebne będą następujące elementy:** 1 plansza do gry, 16 pionków, 1 kostka.

### Przygotowanie gry

Umieszczamy planszę do gry pomiędzy graczami. Każdy z graczy bierze komplet 4 pionków w wybranym kolorze, następnie umieszcza je w przypisanym temu kolorowi narożniku. Kolor pionków reprezentuje Gabikotka:

Niebieski = Kiciuś Panduś
Czerwony= Syrenkotka
Zielony = Wróżkicia
Żółty = Łakotek



### Zasady gry

Gracze kolejno rzucają kostką, dopóki nie wypadnie 6. Gracz, który wyrzuci 6, rozpoczyna grę. Celem gry jest przemieszczanie wszystkich czterech pionków po planszy tak aby wszystkie dotarły do środka planszy. Gracze kolejno rzucają kostką i przesuwają wybrany pionek o tyle pól ile oczek wypadło na kostce. Podczas tury można przesunąć wyłącznie jeden pionek. W celu wprowadzenia pionka na planszę, trzeba wyrzucić 6 oczek na kostce – Udało się ? umieść pionek na strzałce początkowej. Można przeskakiwać pionki innych graczy i swoje własne, ale nie można ustawiać na zajętym polu. Jeśli pionek trafi na pole zajmowane przez innego gracza, to gracz zdejmuje pionek konkurenta z planszy. Jeśli pionek trafi na pole zajmowane przez inny pionek tego samego gracza, to należy cofnąć ten ruch i ruszyć się innym pionkiem, nie masz innego pionka na planszy? Tura przechodzi na kolejnego gracza.

**Drugi wariant gry:** Chcesz więcej emocji? Wprowadź dodatkowe zasady. Jeśli gracz nie ma na planszy żadnych pionków, może rzucić 3-krotnie kostką. Wyrzucić 6 oczek, aby móc wprowadzić pionek do gry. Jeśli wyrzucisz 6, możesz wykonać ruch i ponownie rzucić kostką! Chcesz postawić pionek na polu końcowym? Wyrzuć liczbę oczek równą liczbie pól pozostałych do przebycia. Przykład: gracz wyrzucił 4, ale do przebycia ma 3 pola, więc nie może wykonać ruchu, dopóki nie wyrzuci 3, 2 lub 1.



# Impreza w Kocim Domku

## Dla 2–4 graczy

W Kocim Domku jest dziś impreza i każdy jest mile widziany! Wszyscy goście muszą przejść po ścieżce do ostatniego pokoju, w którym Gabi wyprawia kociastyczne przyjęcie!

**Do gry potrzebne będą następujące elementy:**
plansza do gry, 1 kostka, 4 pionki.

**Przygotowanie gry:**
Każdy gracz otrzymuje pionek w innym kolorze i umieszcza go na polu startowym z Syrenkotką.

**Zasady gry:**
Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Następnie kolejni gracze wykonują swój ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przesuń pionek o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce. Pionek nie może trafić na pole zajmowane przez innego gracza – w takim przypadku trzeba się cofnąć o 1 pole. W przypadku trafienia na pole z niebieskim lub fioletoym kotem trzeba wykonać zadanie z poniższej listy. Wygrywa gracz, który jako pierwszy okrąży domek i dotrze na przyjęcie do Gabi!

**Pola z zadaniami**
Niebieskie pole – szczęśliwa gwiazda! Przesuń się do przodu o 2 pola.
Fioletowe pole – spóźniasz się na przyjęcie i tracisz kolejkę.





# Kocia wspinaczka

## Dla 2–4 graczy

Wróżkicia, Kiciuś Panduś, Łakotek i Syrenkotka użądzają dziś wyścigi. Celem gry jest jak najszybsze dotarcie na górę kociej wieży wspinaczkowej.

**Zestaw do gry zawiera następujące elementy:** plansza do gry, 1 kostka, 4 pionki, papier, ołówek

**Przygotowanie gry:** Każdy gracz wybiera swoją ścieżkę i Gabikotka. Umieść pionek na polu z numerem 1 na swojej ścieżce.

**Zasady gry:** Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Następnie kolejni gracze wykonują swój ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Korzystając z poniższej listy, wykonuj zadania przypisane do liczby oczek wyrzuconej na kostce. Jeśli trafisz na kolorowe pole, musisz coś narysować, wydać jakiś dźwięk lub coś odegrać, żeby przejść dalej.
Pozostali gracze będą zgadywać, co pokazujesz – ten, który odgadnie poprawnie, sam również przesuwa swój pionek o 1 pole do przodu.

Narysuj – jednego z Gabikotków.

Wydaj dźwięk – wymów imię jednego z Gabikotków, ale od tyłu.

Odegraj – czynność związaną z jednym z kotków Gabi (np. pieczenie ciasta jak Łakotek albo miksowanie przy stole didżejskim jak DJ Kocimiętka).

### Zadania przypisane do wyrzuconej liczby oczek

Cofasz się o 1 pole.

Tracisz kolejkę.

Przesuwasz swój pionek do przodu do poziomu, gdzie stoi inny gracz, a on cofa swój pionek do poziomu gdzie stał twój, obydwa pionki zostają na swoich ścieżkach.

Przesuwasz się do przodu o 1 pole.

Wskazujesz gracza, który musi cofnąć swój pionek o 1 pole.

Przesuwasz się do przodu o 2 pola.

Jeśli przesuniesz się do przodu lub do tyłu i trafisz na pole z zadaniem, musisz również je wykonać. To dotyczy wszystkich graczy. Jeśli inny gracz rzuci kostką tak, że musisz przesunąć swój pionek do przodu lub do tyłu, to również musisz wykonać odpowiednie zadanie także jeśli staniesz na polu z zadaniem.



## Gra karciana Miau miau

**Gracze:** od dwóch **Wiek:** powyżej 6 lat

**Do gry potrzebne bkdk nastkpujke elementy:** 36 kart

**Zasady gry:** Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Następnie kolejni gracze wykonują swój ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy gracz otrzymuje 5 kart, resztę umieście na środku, awersem do dołu – z tego stosu będziecie dobierać karty. Kartę z samego wierzchu odwraca się i kładzie obok stosu dobierania, tworząc stos kart odrzuconych. Teraz gracze próbują umieścić kartę o tym samym kolorze lub numerze na karcie widocznej na stosie kart odrzuconych. Przykład: 5 na 5, różowa na różowej.

**Uwaga:** Niektóre karty zawierają akcje specjalne – należy zwracać uwagę na ikonki w górnej części karty.



Następny gracz musi dobrać dwie karty ze stosu kart do dobierania.


Gracz wybiera dowolny kolor.


Następny gracz traci kolejkę.


Wybierz jedną akcję: dobierz 2 karty, utrata kolejki lub zmiana koloru.



Jeśli stos kart do dobierania wyczerpie się, ostatnią kartę kładzie się obok jako nową kartę stosu kart odrzuconych, a resztę kart odrzuconych tasuje się i kładzie jako nowy stos kart do dobierania. Gdy graczowi zostanie ostatnia karta, musi głośno **MIAŁKNĄĆ**! Jeśli tego nie zrobi, musi wtedy dobrać dwie karty ze stosu kart do dobierania. Gracz, któremu uda się położyć ostatnią kartę na stosie kart odrzuconych, musi dwukrotnie **MIAŁKNĄĆ,** aby wygrać grę!

## Gra karciana Memory

**Gracze:** od dwóch **Wiek:** powyżej 4 lat **Zestaw do gry zawiera nastkpujke elementy:** 32 karty do gry (odkłada się karty z obrazkami).

**Zasady gry:** Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Następnie kolejni gracze wykonują swój ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Karty tasuje się i kładzie pomiędzy graczy awersem do dołu. Celem gry jest zebranie jak największej liczby par, tj. dwóch kart z tym samym symbolem lub numerem. Gracz odwraca dwie karty. Jeśli trafi na parę, kładzie ją przed sobą i odwraca kolejne dwie karty. Jeśli karty są różne, odwraca je z powrotem awersem do dołu. Trzeba jednak próbować zapamiętać, w jakich miejscach leżały karty, które już zostały odwrócone. Jeśli gracz nie trafi na parę, kolejny gracz wykonuje swój ruch. Wygrywa gracz, który ma najwięcej par, gdy wszystkie karty zostaną odwrócone.

## Gra karciana Piotruś

**Gracze:** od dwóch **Wiek:** powyżej 4 lat **Zestaw do gry zawiera następujące elementy:** 33 karty do gry (odkłada się 3 karty z obrazkami, zostawiając jedną, która będzie Piotrusiem).

**Zasady gry**: Celem gry jest zdobycie jak największej liczby par i unikanie Piotrusia. Na początek tasuje się karty i rozdaje je wszystkim graczom w równej ilości. Każdy, kto ma już w ręce parę, tj. dwie karty o tym samym numerze, kładzie je od razu przed sobą. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Każdy gracz wyciąga losową kartę od gracza po lewej. Jeśli tworzy ona parę z jedną z już posiadanych kart, to taką parę gracz również kładzie przed sobą. Jeśli nie tworzy ona żadnej pary, to gracz zachowuje ją, a ruch wykonuje kolejny gracz. Gra kończy się, gdy jednemu z graczy uda się pozbyć wszystkich kart trzymanych w ręce. Gracz, który został z kartą Piotrusia (kartą z obrazkiem) w ręce, przegrywa grę!

## Gra karciana Oszust

**Gracze:** od trzech **Wiek:** powyżej 8 lat **Do gry potrzebne będą następujące elementy:** 32 karty do gry (odrzuć z talli karty z obrazkami)

**Zasady gry:** Rodzice zawsze uczą dzieci, żeby były uczciwe i mówiły prawdę. I tak należy robić. Ale w tej grze trzeba oszukiwać, jeśli chce się wygrać. Karty tasuje się i rozdaje wszystkim graczom w równej ilości. Jeśli jakiekolwiek karty pozostaną nierozdane, odkłada się je na bok. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę. Następnie kolejni gracze wykonują swój ruch zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Pierwszy gracz kładzie kartę awersem do dołu i mówi na głos, jaką ma wartość. Następny gracz musi położyć kartę, która ma wartość niższą lub wyższą, i powiedzieć to na głos. Jeśli gracz ma więcej kart o danym numerze, może je położyć i powiedzieć głośno np. „dwie szóstki". Jeśli inny gracz powie „oszustwo", gracz kładący swoją kartę awersem do dołu musi odkryć kartę (lub karty), które położył. Jeśli gracz kładący kartę oszukiwał, to zbiera cały stos kart odrzuconych i dokłada je do swoich. Jeśli gracz kładący kartę nie oszukiwał, to ten gracz, który nazwał go oszustem, musi zebrać cały stos i dołożyć go do swoich kart. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart z ręki!









# Barkácsdoboz alkotások

## A közkedvelt  játék 2-4 játékos részére

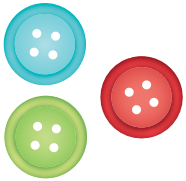
Egy átlagos nap Gabi babaháza barkácsszobájában. Gabi és Pandi Pajti eljöttek játszani Picidobozhoz és a Doboz család többi tagjához. Ahhoz, hogy nyugodtan barkácsoljanak, Gabinak és Pandi Pajtinak le kell küzdenie néhány akadályt!

**Játéktartozékok:** játéktábla, 1 db dobókocka, 4 db játékbábu, 1 db toll (opcionális)

**A játék elkezdése:** A játéktáblát helyezzétek középre. Minden játékos kap egy bábut, amelyet a starthoz kell helyezni.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. Annyit lépj előre a bábuddal, amennyit a dobókocka mutat. Nincs korlátozva, hogy hány játékos bábuja lehet ugyanazon a mezőn.

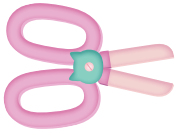
**Figyelem:** ezeken a mezőkön valami különös történik:
Ha egy bábuval a piros gombra lépsz, akkor menj felfelé a zseníliadróton.
Ha egy bábuval a kék gombra lépsz, akkor menj lefelé a zseníliadróton.
Ha egy bábuval a rózsaszín gombra lépsz, akkor menj felfelé a nyalókán.
Ha egy bábuval a zöld gombra lépsz, akkor menj lefelé a nyalókán.
Az a játékos győz, aki eléri az utolsó gombot, ahol Mama doboz várja!



**Egyéb játékváltozat:**

Ehhez a változathoz mindenképpen legyen nálad ceruza és papír. Növelheted a játék nehézségét azzal, hogy megpróbálod összegyűjteni a barkács kellékeket. Az alábbi mezőkön összegyűjtheted a kulcsfontosságú barkács kellékeket, hogy bónusz pontokat szerezz!

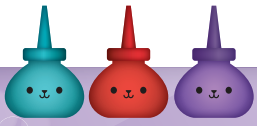
| | | |
|---|---|---|
| **6** | = festékes tégelyek | 1 bónuszpont |
| **15** | = cellux ragasztószalag | 1 bónuszpont |
| **20** | = papírlánc | 2 bónuszpont |
| **31** | = ragasztó stift | 2 bónuszpont |
| **33** | = ceruza | 3 bónuszpont |
| **37** | = olló | 3 bónuszpont |





Adj magadnak 1 pontot, ha felfelé mész egy zseníliadróton.
Vonj le magadtól 2 pontot, ha lefelé mész egy zseníliadróton.
Adj magadnak 3 pontot, ha felfelé mész egy nyalókán.
Vonj le magadtól 1 pontot, ha lefelé mész egy nyalókán.
Ha nincsenek pontjaid, és pontokat kell levonnod azért, mert le kell menned a zseníliadróton vagy a nyalókán, akkor a mínusz pontok is engedélyezettek.







## Cicasztikus, kinek van hatosa?

### 2-4 játékos részére

Gabi eljött a babaházba játszani, de sehol sem talál egyetlen Gabi cicát sem! Segíts Pandi Pajtinak, Szirénkének, Cicatündérnek és Sütinek, hogy a bábuikkal célba érjenek. A játék célja az, hogy Gabi a 4 db bábu segítségével célba juttassa a Gabi cicákat, hogy játszhassanak egy jót Gabival.

**Játéktartozékok:** 1 db játéktábla, 16 db játékbábu, 1 db dobókocka



**A játék elkezdése:** A játéktáblát helyezzétek középre. Minden játékos magához vesz 4 db azonos színű bábut, és a bábukkal megegyező színű sarkokban lévő nyílra helyezi őket. A bábuk a következő Gabi-cicáknak felelnek meg:
Kék = Pandi Pajti
Piros = Szirénke
Zöld = Cicatündér
Sárga = Süti

**A játék menete:** A játékosok felváltva dobnak a kockával addig, amíg valaki 6-ost nem dob. Az a játékos kezdi a játékot, aki először dob 6-ost, majd a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. A játék célja, hogy a többi játékosnál gyorsabban a játéktáblát körbeérve mind a 4 db bábuddal célba érj. A játékosok felváltva dobnak a kockával és lépnek egy-egy bábuval a játéktáblán. Ha egy másik játékos által elfoglalt mezőre érkezel, az adott mezőn lévő játékosnak el kell távolítania a bábut a játéktábláról. Ahhoz, hogy egy másik bábut a játéktáblára helyezz, a kockával 6-ost kell dobnod, hogy az adott bábut a kezdőnyílra helyezd. Ha a saját bábud által elfoglalt mezőre érkezel, nem tudsz azzal a bábuval lépni, és egy másik bábuval kell lépned, vagy 6-ost kell dobnod, hogy egy új bábut tegyél a játéktáblára. Átugorhatod a többi bábut és a saját bábuidat, de nem léphetsz ugyanarra a mezőre.

**Egyéb játékváltozat:** A nehézség fokozása érdekében ezeket a szabályokat is beépítheted a játékba: A kockával 3-szor dobhatsz, ha nincs aktív bábud a játéktáblán. 6-ost kell dobnod a kockával ahhoz, hogy az első bábut játékba hozhasd. Ha 6-ost dobsz, lépj, majd dobj újra a kockával. Pontosan annyit kell dobni, hogy elérd a középen lévő utolsó mezőt. Példa: dobsz egy 4-est, de csak 3 mezőre vagy a céltól; nem léphetsz, amíg nem dobsz egy 3-ast, vagy 2-est, majd 1-est.



# Buli a babaházban

## 2-4 játékos részére

Ma buli lesz Gabi babaházában, amire mindenki hivatalos! Minden vendégnek követnie kell az ösvényt, hogy eljusson a legutolsó szobába, ahol Gabi cicasztikus bulit rendez!

**Játéktartozékok:** játéktábla, 1 db dobókocka, 4 db játékbábu

**A játék elkezdése:** Minden játékos kap egy eltérő színű bábut, ezt Szirénkével együtt helyezzétek el a startnál.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. Annyit lépj előre a bábuddal, amennyit a dobókocka mutat. Nem léphetsz olyan mezőre, amelyen már egy másik játékos áll, ezért a bábuddal lépj vissza 1-et. Ha kék cicás vagy lila cicás mezőre lépsz, akkor az alábbi listában felsorolt lépéseket kell követned. Az a játékos nyer, aki először körbeér a ház körül, és odaér Gabihoz a buliszobába!

**Akciómezők:**

Kék cicás mező – szerencsecsillag! Lépj előre két mezőt.
Lila cicás mező – késni fogsz a buliból; kimaradsz egy körből.





# Mászó cicák

## 2-4 játékos részére

Cicatündér, Pandi Pajti, Süti és Szirénke egy mókás versenynapot tart. A játék célja, hogy te legyél a leggyorsabban mászó cica, és elsőként érd fel a cicatorony tetejére.

**Játéktartozékok:** játéktábla, 1 db dobókocka, 4 db játékbábu, papír, ceruza

**A játék elkezdése:** Minden játékos kiválaszt magának egy útvonalat és egy Gabi cicát. Helyezd a bábudat az útvonalad 1. mezőjére.

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. A dobókockára vonatkozó alábbi szabályokat alkalmazva, kövesd a kockán látható számnak megfelelő feladatot. Ha egy színes mezőre lépsz, akkor vagy rajzolnod kell, vagy ki kell mondanod vagy mutogatnod valamit, hogy tovább tudj lépni a mezőről. A többi játékosnak kell kitalálnia a választ, és amelyik játékos helyesen tippel, az a játékos is előreléphet 1 mezőt.

Rajzold le – valamelyik Gabi cicát

Mondd ki – bármelyik Gabi cica nevét, de visszafelé

Mutogasd el – játszd el azokat a tevékenységeket, amelyek a Gabi cicák valamelyikéhez kapcsolódnak (például: játszd el azt, hogy éppen sütsz, mint Süti, vagy azt, hogy éppen te vagy a DJ, mint „DJ" Cicafa).

**A dobókockára vonatkozó szabályok:**

Lépj vissza 1-et!

Kimaradsz egy körből!

Lépj a bábuddal előre egy másik játékos helyére, és ő lépjen vissza a saját bábujával a te helyedre, de mindenki maradjon a saját útvonalán!

Lépj előre 1-et!

Nevezz meg egy tetszőleges játékost, akinek ezután 1-et vissza kell lépnie!

Lépj előre 2-t!

Ha előre vagy vissza lépsz, és egy akciómezőre érsz, akkor meg kell csinálnod az akciómező feladatát. Ez minden játékosra vonatkozik. Ha egy másik játékos dobása miatt a bábuddal előre vagy vissza lépsz, akkor neked is meg kell csinálnod az akciómező feladatát, mielőtt a játék folytatódna.



## Kártyajátékok Miau Miau

**Játékosok száma:** 2+ **Életkor:** 6+

**Játéktartozékok:** 36 db kártyalap

**A játék menete:**

A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. Minden játékos 5 kártyát kap, a többit lefelé fordítva helyezzétek el a középen lévő húzópakliba. A húzópakli felső kártyáját fordítsátok fel és helyezzétek a húzópakli mellé: ez lesz a dobópakli. Ezek után a dobópakli kártyájával megegyező színű vagy számú kártyát kell letenni. Példa: 5-ös az 5-ösre, rózsaszín a rózsaszínre

**Figyelem:** Néhány kártyán speciális utasítások vannak, figyeld a kártyák tetején található jeleket.



+2 a következő játékosnak két lapot kell húznia



válaszd bármelyik színt a játék irányának megváltoztatásához



a következő játékos kimarad a körből



Képes kártya – a következők közül választhatsz: húzz két kártyát, egy körből kimaradsz, vagy válts színt

Ha elfogynak a lapok a húzópakliból: a legfelső látható kártyát meg kell tartani; ez lesz az új dobópakli, majd a dobópakli többi lapját össze kell keverni, és ez lesz az új húzópakli. Amikor egy játékosnak már csak egy lapja van, hagosan ki kell mondania, hogy „**Miau**". Ha nem így tesz, akkor húznia kell még kettőt a húzópakliból. Annak a játékosnak, aki sikeresen lerakja az utolsó kártyáját a dobópaklira, hangosan ki kell mondania, hogy „**Miau Miau**", hogy megnyerje a játékot.

## Kártyajátékok Memória

**Játékosok száma:** 2+ **Életkor:** 4+ **Játéktartozékok:** 32 db kártyalap (a képes kártyákat ki kell venni)

**A játék menete:** A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. A kártyákat jól meg kell keverni, és lefelé fordítva középre kell tenni. A játék célja, hogy minél több párt, azaz két azonos szimbólummal vagy számmal ellátott kártyát gyűjts össze. Egyszerre két kártyát fordíthatsz meg. Ha ezek a kártyák egyeznek, magad elé teheted őket, és még két kártyát felfordíthatsz. Ha a kártyák nem egyeznek, lefelé fordítva vissza kell tenni őket. A legfontosabb dolog az, hogy megpróbáld megjegyezni a felfordított lapokat. Ha a felfordított kártyák nem egyeznek, a következő játékoson a sor. Az a játékos nyer, akinek a kártyák felfordítása után a végén a legtöbb párja van.

## Kártyajátékok Fekete Péter

**Játékosok száma:** 2+ **Életkor:** 4+ **Játéktartozékok:**
33 db kártyalap (3 db képes kártyát ki kell venni, 1-et meghagyunk – ez lesz a Fekete Péter)

**A játék menete:** A játék célja, hogy minél több párt gyűjts össze. Először is, az összes kártyát jól össze kell keverni, és egyenlően el kell osztani a játékosok között. Akinek már van párja, azaz két azonos számú kártya a kezében, az azonnal maga elé rakhatja őket. A legfiatalabb játékos kezd. A tőled balra lévő játékostól húzhatsz egy kártyát. Ha ez megegyezik a kezedben lévő kártyák egyikével, és így lett egy párod, akkor a kártyákat le kell tenned magad elé. Ha nem egyezik a kezedben lévő kártyák egyikével sem, akkor a kártyát a többivel együtt a kezedben kell tartanod, és a következő játékoson a sor. A játék akkor ér véget, ha egy játékosnak sikerült eldobnia a kezében lévő összes kártyát. Az a játékos, akinél a Fekete Péter (képes kártya) van, elveszíti a játékot, függetlenül attól, hogy hány párt gyűjtött össze.

## Kártyajátékok Svindli

**Játékosok száma:** 3+ **Életkor:** 8+ **Játéktartozékok:** 32 db kártyalap (a képes kártyákat ki kell venni)

**A játék menete:** Gyermekként az ember megtanulja a szüleitől, hogy mindig őszinte legyen, és ne hazudjon. És ez így helyes. De ebben a játékban csalni kell, ha meg akarod nyerni a játékot. A kártyákat jól meg kell keverni, és egyenlően szét kell osztani a játékosok között. A megmaradt kártyákat félre kell tenni. A legfiatalabb játékos kezd. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban kerülnek mindig sorra. Tegyél le egy kártyát képpel lefelé, és mondd ki hangosan az értékét. A következő játékosnak ezután le kell tennie egy alacsonyabb vagy magasabb értékű kártyát, és hangosan ki kell mondania. Ha egy játékosnak egy adott számból 1-nél több van, akkor elhelyezheti és hangosan kimondhatja, hogy pl. két 6-os. Ha egy másik játékos azt kiáltja, hogy „Svindli", a kártyáját lerakó játékosnak fel kell fednie a kártyáját vagy kártyáit. Ha a kártyát lerakó játékos csalt, akkor a teljes dobópaklit fel kell vennie. Ha a kártyát lerakó játékos nem csalt, akkor a „Svindlit" kiáltó játékosnak kell felvennie a teljes dobópaklit. Az a játékos nyer, akinek először sikerül elérnie, hogy ne maradjon kártya a kezében.












DREAMWORKS
DreamWorks Gabby's Dollhouse
© 2023 DreamWorks Animation LLC.
All rights reserved.