

HEMPELS SOFA

Der verdrehte Weg durchs Chaos



Hugo's Hodgepodge – The twisty-turny path through the chaos • Famille Bric-à-brac – Quelle pagaille !

Met rasse schreden – De verdraaide weg doorheen de chaos

El sofá de los Pérez – Un zigzagante camino a través del caos • Il divano degli Hempel – Il caos regna sovrano



HEMPELS SOFA

Der verdrehte Weg durchs Chaos



Ein verdrehtes Merkspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Marco Teubner · **Illustration:** Timo Grubing · **Redaktion:** Annemarie Wolke · **Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Quietscheentchen? Klopapier? Hot Dog? Herrje, hier sieht es ja aus wie bei Hempels unterm Sofa! Es herrscht das totale Chaos und alles liegt auf dem Boden verteilt. Wie soll man da nur etwas finden? Erst recht, wenn die ganze Familie faul auf dem Sofa rumlungert. Hugo Hempel ist der Einzige, der sich mit seinen besonders langen Beinen und geschickten Schritten einen Weg durch das Chaos bahnen kann.

Die Spieler helfen dabei, mit Überblick und gutem Gedächtnis die gesuchten Gegenstände zu erreichen. *Aber aufgepasst:* Nur nicht auf die Gegenstände der Mitspieler treten, sonst ist dein Spielzug beendet!

Prägt euch den sicheren Weg durch das Gerümpel gut ein und denkt daran, sofort „Stopp“ zu rufen, wenn einer eurer Mitspieler auf euren Krempel tritt. **Ziel des Spiels ist es, als Erster vier Chaoskarten zu sammeln.**



Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Sofa, 1 Tisch, 1 Kommode, 1 Stehlampe, 1 Spielfigur „Hugo Hempel“ (+ 2 Silikonfüße und 1 Holzzylinder), 66 Chaoskarten, 4 Kartenständer, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel

Brech die Pappteile aus den Tableaus heraus und werf die Reste der Tableaus gleich weg. Löst auch die Schlitzte aus dem Spielplan. Steck die beiden Silikonfüße unten und den Holzzylinder oben an die Spielfigur.



Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte.

Steckt das Sofa, den Tisch, die Stehlampe und die Kommode **zusammen**.

Fixiert Sofa, Tisch und Kommode **in den dafür vorgesehenen Schlitz** auf dem Spielplan.

Mischt die Chaoskarten.

Entsprechend der Spieleranzahl bekommt jeder Spieler folgende Kartenanzahl:

Bei 2 und 3 Spielern: 8 Chaoskarten (Sonderregel für 2 Spieler s. Seite 3)

Bei 4 Spielern: 6 Chaoskarten

Alle Spieler stecken **die Chaoskarten in ihre Kartenständer**, sodass die Mitspieler die Karten nicht sehen können.

Die **restlichen Karten** werden **auf dem kleinen Tisch** auf dem Spielplan **bereitgelegt**.

Halte die **Spielfigur „Hugo Hempel“** und die **Stehlampe bereit**.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt aufgeräumt hat, ist Startspieler. Du bekommst die Hugo-Figur.

- 1. Chaokarte aufdecken und Stehlampe platzieren**
Decke die oberste Chaokarte des Kartenstapels auf. Stelle die Stehlampe auf das Feld des Spielplans, das den gleichen Gegenstand zeigt. Dein Ziel ist es, mit mindestens einem Fuß von Hugo auf dem Feld anzukommen, auf dem die Stehlampe steht.
- 2. Start-Teppich bestimmen**
Der Spieler rechts von dir bestimmt jetzt eine Spielplanecke (gelber, roter, grüner oder blauer Teppich), von der aus Hugo Hempel seinen Weg durch das Chaos startet. Lege die gezogene Chaokarte dort ab.
- 3. Hugo Hempels Weg durch das Chaos!**
Bewege Hugo Hempel wie einen Zirkel. Du setzt einen Fuß der Figur auf das farbige Teppich-Startfeld und hältst sie am blauen Zylinder am oberen Ende mit zwei Fingern fest. Du kannst Hugo Hempel jetzt wie einen Zirkel im Kreis um die eigene Achse drehen und mit seinem zweiten Fuß das nächste Feld betreten.
Immer wenn du einen Fuß auf einem Feld aufsetzt, nennst du laut den Gegenstand, der auf diesem Feld abgebildet ist.



Aufgepasst!

Deine Mitspieler kontrollieren bei jedem Schritt, ob du auf einen ihrer Gegenstände getreten bist.

- Gehört der betretene Gegenstand keinem Mitspieler oder dir selbst, darfst du mit Hugo weiterlaufen.
- Ist der Gegenstand auf der Chaokarte eines Mitspielers abgebildet, ruft der jeweilige Spieler „Stopp!“. Er zeigt kurz die entsprechende Chaokarte und steckt sie anschließend wieder in seinen Kartenständer zurück.

Merke dir gut, welche Gegenstände „blockiert“ sind. Dein Zug ist dann leider beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Er beginnt wieder beim selben Teppich. Das wiederholt ihr so lange, bis ein Spieler das Zielfeld erreicht hat.

Hinweise

- Du darfst das gleiche Feld - sofern es nicht blockiert ist - auch mehrmals hintereinander betreten.
- Die Felder, auf denen Sofa, Tisch und Kommode stehen, darfst du nicht betreten. Du darfst die Möbelstücke mit der Figur zwar berühren, aber nicht verschieben.

Geschafft

Sobald du mit einem Fuß von Hugo Hempel das Zielfeld betrittst, hast du es geschafft! Du erhältst die Chaokarte, die beim Start-Teppich liegt, als Belohnung und steckst diese in deinen Kartenständer. Lege nun eine beliebige andere Karte aus deinem Kartenständer offen vor dir ab. Dieser Gegenstand ist nun für alle Spieler blockiert!

Tritt in den folgenden Runden ein Spieler auf ein Feld, dessen Gegenstand offen vor einem beliebigen Spieler (also auch vor ihm selbst!) ausliegt, darf jeder Spieler „Stopp!“ rufen.

Nächster Gegenstand

Der nächste Spieler ist an der Reihe, deckt die oberste Chaokarte vom Nachziehstapel auf und platziert die Stehlampe auf dem entsprechenden Zielfeld. Der Spieler rechts von ihm legt einen der vier Teppiche als Startfeld fest. Nun bahnt sich Hugo Hempel erneut seinen Weg durch das Chaos!

Spielende:

Sobald ein Spieler seine vierte Chaokarte vor sich ablegt, ist das Spiel sofort beendet. Du bist der Gewinner des Spiels und der Herrscher über Hempels Chaos!

Spiel zu zweit:

Beim Spiel zu zweit steckt ihr bei der Spielvorbereitung 8 Chaokarten auf einen der beiden verbliebenen Kartenständer und platziert ihn so neben dem Spielplan, dass beide Spieler die Gegenstände gut sehen können. Die 8 Spielplanfelder, auf denen diese Gegenstände abgebildet sind, sind für beide Spieler blockiert. Betritt dennoch ein Spieler mit der Figur eines dieser Felder, ruft sein Mitspieler „Stopp!“ und beendet somit den Zug des anderen.





HUGO'S HODGEPODGE

The twisty-turny path through the chaos



A crazy memory game for 2 to 4 players between 5 and 99 years old.

Author: Marco Teubner · **Illustrator:** Timo Grubing · **Editor:** Annemarie Wolke · **Length of the game:** ca. 20 minutes

Squeaky duck? Toilet paper? Hot dog? Oh my gosh, this place a disaster! It's a total mess, with everything spread out all over the floor. How are you supposed to find anything? Especially when the whole family is lying around on the sofa. Hugo Hempel is the only one who can make his way through the chaos with his particularly long legs and skillful steps. The players help him reach the objects they need by keeping track of things and having a

good memory. *But be careful:* Don't step on other players' objects, or your turn will be over!

Memorize the safe way through the mess and remember to call "Stop" right away if one of the other players steps on your stuff.

The aim of the game is to be the first player to collect four chaos cards.

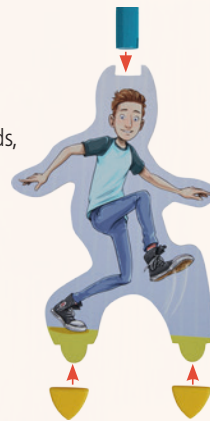


Contents

1 game board, 1 sofa, 1 table, 1 chest of drawers, 1 floor lamp, 1 "Hugo Hempel" play figure (+ 2 silicone feet and 1 wooden cylinder), 66 chaos cards, 4 card stands, 1 set of instructions

Before the first game:

Remove the necessary game pieces from the cardboard tableaus and dispose of the waste. Loosen the slots on the game board. Place the two silicone feet on the bottom of the Hugo play figure and place the wooden cylinder on top of him.



Preparation

Place the game board in the center of the table.

Assemble the sofa, the table, the floor lamp, and the chest of drawers.

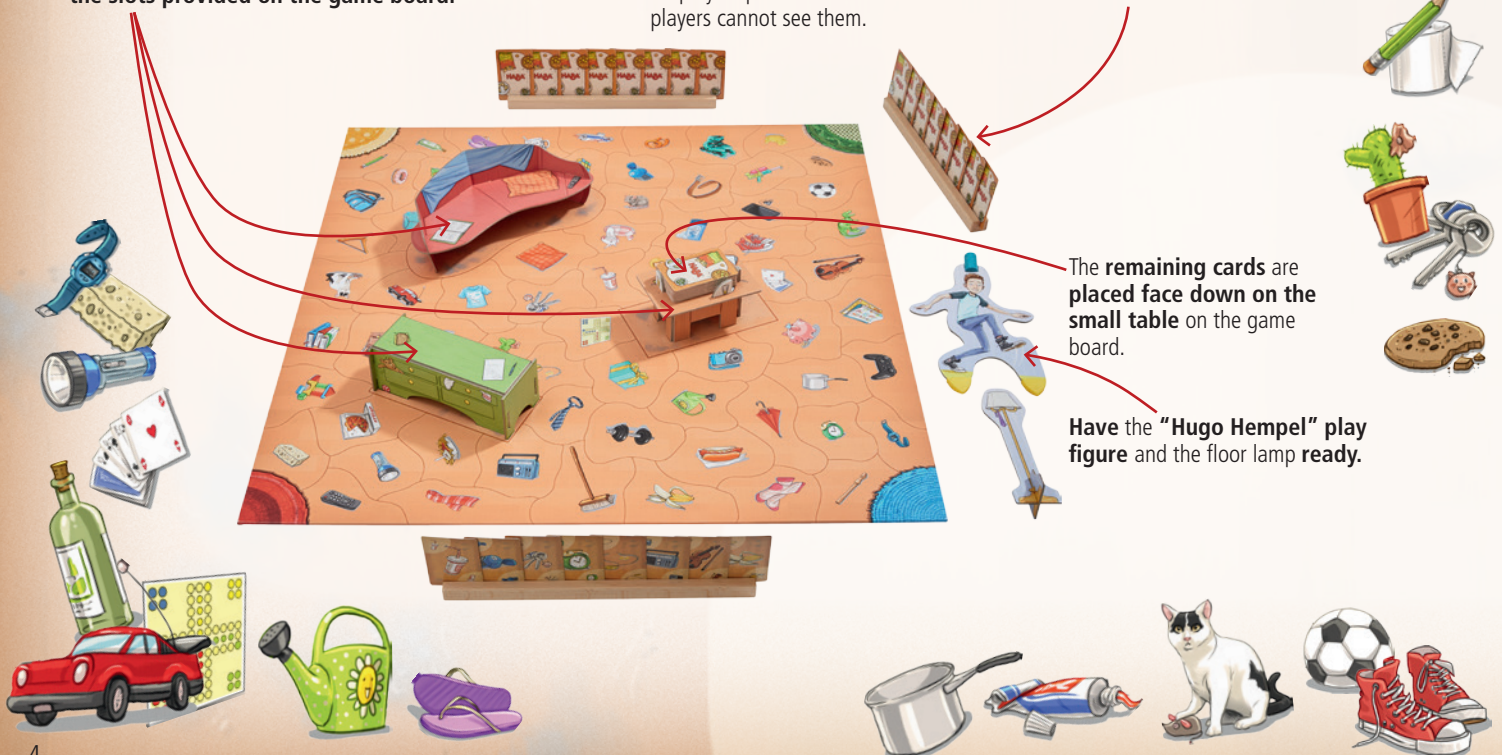
Affix the sofa, table, and chest of drawers in the slots provided on the game board.

Shuffle the chaos cards. Depending on the number of players, each player gets the following number of cards:

With 2 or 3 players: 8 chaos cards (See page 5 for special 2 player rule)

With 4 players: 6 chaos cards

All players put the **chaos cards into their card stands** so that the other players cannot see them.



The remaining cards are placed face down on the small table on the game board.

Have the "Hugo Hempel" play figure and the floor lamp ready.

How to play:

Play in a clockwise direction. Whoever last tidied up is the starting player and gets to move Hugo Hempel first.

1. Turn over the chaos card and position the floor lamp

Turn over the top chaos card in the deck on the table. Place the floor lamp on the space of the game board showing the same object. Your goal is to arrive with at least one of Hugo's feet on the space where the floor lamp is standing.

2. Choose the starting rug

The player to your right now chooses a game board corner (yellow, red, green, or blue rug) from which Hugo Hempel starts his path through the chaos. Put the drawn chaos card on the colored rug chosen.

3. Hugo Hempel's path through the chaos!

Move Hugo Hempel like a drawing compass. Holding Hugo with your fingertips on the blue cylinder, place one of Hugo's feet on the colored rugs. Now to move him, rotate (pivot) Hugo Hempel around his axis, similar to how you would move a drawing compass, in order to place his second foot on the next space.

Whenever you place a foot on a space, name the object shown on that space out loud.

Watch out!

At every step, other players should check to see if Hugo is stepping on one of their objects shown on their cards.

- If the object you have stepped on does not belong to another player or to you, Hugo may continue to walk.
- If the object is shown on another player's chaos card, the player calls "Stop". The player who has the object card briefly shows the card to all players and then places it back into his card stand. This object is now officially blocked for all players. Players need to memorize which objects are "blocked". Your turn is unfortunately over and it's the next player's turn. They start on the same rug again. Repeat this until a player has reached the finish space.

Note

- You may enter the same space several times in a row, provided it is not blocked.
- You are not allowed to enter the spaces where the sofa, table, and chest of drawers are. You may touch the pieces of furniture with the figure, but not move them.

You did it

As soon as one of Hugo Hempel's feet enters the finish space, you have done it! You are awarded the chaos card that is on the starting rug; take it and place it into your card stand.

Now select a card from your card stand and place it face-up in front of you so that all players may see it. This item is now blocked for all players!

In the following rounds, if a player steps on a space whose object is face-up in front of any player (including themselves!), each player may shout "Stop!".

Next object

It is now the next player's turn. They turn over the top chaos card from the draw pile and place the floor lamp on the corresponding finish space. The player to their right chooses one of the four rugs as the starting space. Now Hugo Hempel carefully makes his way through the chaos again!

End of the game

As soon as a player places their fourth chaos card in front of them, the game ends immediately.

You are the winner of the game and the master of Hempel's chaos!

Game with two players:

In a game with two players, while preparing the game put 8 chaos cards on one of the two remaining card stands and place it next to the game board so that both players can see the objects easily. The 8 spaces of the game board on which these objects are shown are blocked for both players. If a player enters one of these spaces with the figure, his opponent calls "Stop", ending the other player's turn.





FAMILLE BRIC-À-BRAC

Quelle pagaille !



Un jeu de mémoire très amusant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner · **Illustration :** Timo Grubing · **Rédaction :** Annemarie Wolke · **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Un canard de bain ? Du papier toilette ? Un hot dog ? Mais quelle pagaille ! Chez les Bric-à-brac, il règne le désordre le plus total, et les objets sont éparpillés partout par terre. Comment s'y retrouver ? En plus, toute la famille est avachie sur le canapé. Seul, Hugo, le fils de cette drôle de famille réussit, du haut de ses longues jambes, à se frayer un chemin au milieu de cette pagaille. En gardant une vue d'ensemble et avec une bonne mémoire, les

joueurs l'aident à retrouver les objets dont il a besoin. *Mais attention !* Ne le laissez pas marcher sur les objets des autres joueurs, sinon tu passes aussitôt ton tour !

Frayez-vous un chemin à travers ce chaos et n'oubliez pas de crier « Stop » dès qu'un autre joueur trébuche sur vos objets.

Le but du jeu est d'être le premier à réunir quatre cartes « pagaille ».



Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 canapé, 1 table, 1 commode, 1 lampadaire, 1 figurine du fils Hugo (+ 2 pieds en silicone et 1 cylindre en bois), 66 cartes « pagaille », 4 réglettes à cartes, 1 règle du jeu

Avant la première partie :

Retirez les pièces en carton de leur cadre, que vous pouvez aussitôt jeter.

Évidez les fentes du plateau de jeu. Insérez les deux pieds en silicone sous la figurine et le cylindre en bois au-dessus.



Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Assemblez le canapé, la table, le lampadaire et la commode.

Insérez le canapé, la table et la commode **dans les fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu.**

Mélangez les cartes « pagaille » et distribuez-les suivant le nombre de joueurs, comme suit :

pour 2 ou 3 joueurs : 8 cartes « pagaille » (voir règle spéciale pour 2 joueurs à la page 7)

pour 4 joueurs : 6 cartes « pagaille »

Tous les joueurs placent **leurs cartes « pagaille » sur leur réglette** à l'abri du regard des autres joueurs.



Les **cartes restantes forment** une pioche **sur la table basse** du plateau de jeu.

Mettez à disposition la figurine du fils Bric-à-brac et le lampadaire.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir rangé commence. Tu prends la figurine d'Hugo Bric-à-brac.

1. Retourner une carte « pagaille » et placer le lampadaire

Tire une carte « pagaille » dans la pioche. Place le lampadaire sur la case du plateau de jeu représentant le même objet que cette carte. Ton objectif est de poser au moins un pied du fils Bric-à-brac sur la case où se trouve le lampadaire.

2. Choisir le tapis de départ

Le joueur à ta droite choisit maintenant un coin du plateau de jeu (tapis jaune, rouge, vert ou bleu) depuis lequel Hugo Bric-à-brac tracera sa route à travers le chaos. Dépose la carte « pagaille » tirée à côté du tapis sélectionné.

3. Guider Hugo à travers le chaos

Déplace Hugo comme un compas. Pose un pied de la figurine sur la case départ (= tapis coloré) et tiens fermement entre tes deux doigts le cylindre bleu fixé sur la figurine. Tu peux maintenant faire pivoter Hugo, comme un compas, sur son axe et poser son second pied sur une autre case.

A chaque fois que tu poses un pied sur une case, tu énonces à voix haute le nom de l'objet représenté sur cette case.



Attention !

Les autres joueurs vérifient à chaque pas si tu marches sur un de leurs objets.

- Si l'objet sur lequel le garçon a marché n'appartient ni à un autre joueur ni à toi, tu peux continuer à le faire avancer.
- Si l'objet figure sur la carte « pagaille » d'un autre joueur, celui-ci crie : « Stop ! » Il montre rapidement la carte « pagaille » correspondante, puis la replace sur sa réglette à cartes. Essaie de bien mémoriser ces objets qui bloquent le passage. Malheureusement, ton tour est alors terminé, et c'est au tour du joueur suivant. Il commence sur le même tapis. L'opération se répète jusqu'à ce que l'un d'entre vous atteigne la case d'arrivée.

Remarques

- Le fils Bric-à-brac peut marcher plusieurs fois sur la même case, à condition qu'elle ne bloque pas son passage.
- Il ne peut pas marcher sur les cases occupées par le canapé, la table et la commode. Il peut toucher les meubles, mais pas les déplacer.

Tu as réussi !

Dès que le fils Bric-à-brac pose un pied sur la case d'arrivée, tu as réussi ! Tu obtiens la carte « pagaille » qui se trouve près du tapis de départ. Tu la places sur ta réglette à cartes.

Maintenant, pose n'importe quelle autre carte de ta réglette à cartes face visible devant toi.

Cet objet est désormais bloqué pour tous les joueurs !

Durant les tours suivants, si Hugo marche sur une case dont l'objet est face visible devant n'importe quel joueur (même celui qui déplace la figurine !), n'importe quel joueur peut s'écrier : « Stop ! »

Objet suivant

C'est au tour du joueur suivant. Il tire une nouvelle carte « pagaille » dans la pioche et place le lampadaire sur la case d'arrivée correspondante. Le joueur à sa droite choisit un des quatre tapis comme case de départ. Et voilà que le fils Bric-à-brac se fraie à nouveau un chemin au milieu du chaos !

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur pose une quatrième carte « pagaille » devant lui. Tu remportes la partie et tu règnes sur le désordre des Bric-à-brac !

Jeu à deux :

Lorsque vous jouez à deux, préparez le jeu en plaçant 8 cartes « pagaille » sur une des deux réglettes à cartes restantes et placez-la à côté du plateau de jeu de façon à ce que les deux joueurs puissent bien voir les objets. Les 8 cases du plateau de jeu sur lesquelles ces objets sont représentés constituent des barrages pour les deux joueurs. Si un joueur fait marcher la figurine sur une de ces cases, l'autre joueur s'écrie « Stop ! » et c'est à son tour de jouer.





MET RASSE SCHREDEDEN

De verdraaide weg doorheen de chaos



Een te gek geheugenspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Marco Teubner · **Illustraties:** Timo Grubing · **Redactie:** Annemarie Wolke · **Duur van het spel:** ca. 20 minuten

Badeendjes? Wc-papier? Hotdog? Help, het ziet er hier net uit zoals bij de Hempels in de woonkamer! Het is een totale chaos en alles ligt verspreid over de grond. Hoe kun je daar nu iets terugvinden? Al helemaal niet als het hele gezin lui op de sofa ligt te lummelen. Hugo Hempel is de enige die zich met zijn erg lange benen en handige stappen een weg door de wanorde kan banen. De spelers helpen hem om, dankzij een goed overzicht en een

uitstekend geheugen, de gezochte voorwerpen te bereiken. *Maar let op:* ga niet op de voorwerpen van je medespelers staan, anders is je beurt voorbij!

Onthoud goed de veilige weg door de wanorde en vergeet niet onmiddellijk 'Stop!' te roepen als een van je medespelers op je rommel stapt.

Het doel van het spel is om als eerste vier chaoskaarten te verzamelen.



Spelinhoud

1 spelbord, 1 sofa, 1 tafel, 1 commode, 1 speelfiguur „Hugo Hempel“ (+ 2 siliconen voeten en 1 houten cilinder), 66 chaoskaarten, 4 kaarthouders, 1 handleiding

Vóór het eerste spel:

Maak de kartonnen onderdelen los en gooi de rest van het karton meteen weg. Maak ook de gleuven in het spelbord los. Plaats beide siliconen voeten onderaan en de houten cilinder bovenaan op de speelfiguur.



Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Maak de sofa, de tafel, de staanlamp en de commode.

Plaats de sofa, de tafel en de commode **in de daartoe voorziene gleuven op het spelbord.**

Meng de chaoskaarten.

Afhankelijk van het aantal spelers krijgt elke speler het volgende aantal kaarten:

bij 2 en 3 spelers: 8 chaoskaarten (speciale regel voor 2 spelers, zie pagina 9)

bij 4 spelers: 6 chaoskaarten

Alle spelers steken **de chaoskaarten in hun kaarthouder**, zodat de medespelers de kaarten niet kunnen zien.

De **overige kaarten leggen jullie klaar op het tafeltje** op het spelbord.

Houd de speelfiguur „Hugo Hempel“ en de staanlamp **klaar**.



Spelverloop

Je speelt om de beurt, kloksgewijs. Wie als laatste opgeruimd heeft, mag beginnen. Die speler krijgt de Hugo-figuur.

1. Chaoskaart omdraaien en staanlamp plaatsen

Draai de bovenste chaoskaart van de stapel om. Zet de staanlamp op het veld van het spelbord met hetzelfde voorwerp. Het doel van het spel is om minstens één voet van Hugo op het veld te zetten waarop de staanlamp staat.



2. Starttapijt bepalen

De speler rechts van jou bepaalt nu een hoek van het spelbord (geel, rood, groen of blauw tapijt) van waaruit Hugo Hempel zijn weg door de wanorde begint. Leg de genomen chaoskaart daar.



3. Hugo Hempels weg doorheen de chaos!

Verplaats Hugo Hempel: zet één voet van de figuur op het gekleurde tapijt/startveld en houd Hugo met twee vingers bovenaan de blauwe cilinder vast. Nu kun je Hugo als in een cirkel om zijn eigen as draaien en met zijn tweede voet op het volgende veld zetten.

Telkens wanneer hij een voet op een veld zet, vermeld je hardop het voorwerp dat op dat veld afgebeeld is.



Opgelet!

Je medespelers controleren bij elke stap of je op een van hun voorwerpen staat.

- Als het voorwerp niet van een medespeler of van jezelf is, mag je Hugo verder laten stappen.
- Als het voorwerp op de chaoskaart van een medespeler is afgebeeld, roept die speler 'Stop!'. Hij/zij toont even de betreffende chaoskaart en steekt die vervolgens weer in de kaarthouder. Onthoud goed welke voorwerpen 'geblokkeerd' zijn. Je beurt is dan helaas voorbij en de volgende speler is aan zet. Hij/zij begint weer bij hetzelfde tapijt. Dat herhalen jullie tot een speler het doelveld bereikt heeft.

Opmerkingen

- Als een veld niet geblokkeerd is, mag je dat ook verschillende keren na elkaar betreden.
- De velden waarop de sofa, tafel en commode staan, mag je niet betreden. Met de figuur mag je de meubelstukken weliswaar aanraken, maar niet verschuiven.

Gelukt!

Als je met één voet van Hugo Hempel op het doelveld komt, is het je gelukt! Als beloning krijg je de chaoskaart, die bij het starttapijt ligt en steek je die in je kaarthouder. Leg nu een willekeurige andere kaart uit je kaarthouder open voor je neer. Dat voorwerp is nu voor alle spelers geblokkeerd. Als in de volgende ronde een speler op een veld komt, waarvan het voorwerp open voor een willekeurige speler ligt (dus ook voor hemzelf!), mag elke speler 'Stop!' roepen.

Volgend voorwerp

Nu is de volgende speler aan zet. Hij/zij draait de bovenste chaoskaart van de afneemstapel om en zet de staanlamp op het bijbehorende doelveld. De speler rechts bepaalt welk van de vier tapijten het startveld is. Nu baant Hugo Hempel zich opnieuw een weg door de chaos!

Einde van het spel

Als een speler zijn vierde chaoskaart voor zich legt, is het spel meteen gedaan. Hij/zij wint het spel en is heer en meester in Hempels chaos!

Spel met twee spelers:

Bij het spel met twee, steken jullie bij de spelvoorbereiding 8 chaoskaarten in een van de overige kaarthouders en zetten jullie die zo naast het spelbord dat jullie de voorwerpen allebei goed kunnen zien. De 8 velden van het spelbord waarop deze voorwerpen afgebeeld zijn, zijn voor beide spelers geblokkeerd. Als een speler toch met de figuur op een van deze velden komt, roept zijn medespeler 'Stop!' en is hij/zij aan de beurt.





EL SOFÁ DE LOS PÉREZ

Un zigzagueante camino a través del caos



Un zigzagueante juego de memoria para 2 - 4 jugadores con edades entre los 5 y 99 años.

Autor: Marco Teubner · **Ilustrador:** Timo Grubing · **Redacción:** Annemarie Wolke · **Duración del juego:** aprox. 20 minutos

¿Patitos de goma?, ¿papel higiénico?, ¿salchichas? ¡Madre mía!, ¡esto es una auténtica leonera! Aquí predomina un caos absoluto y todo está esparcido por el suelo. ¿Cómo vamos a encontrar nada? Y menos aún cuando toda la familia está holgazaneando en el sofá. Pedro Pérez es el único que puede abrirse camino entre tanto caos con sus largas piernas y la destreza de sus pasos. Los jugadores ayudan a encontrar los objetos buscados con un poco de visión general y de buena memoria.

Pero, cuidado: no se deberán pisar los objetos de los contrincantes, de lo contrario, finalizará tu turno.

Memorizad bien el camino seguro a través de los trastos y gritad inmediatamente «¡stop!» cuando uno de vuestros contrincantes pise vuestras cosas.

El objetivo del juego es ser el primero en conseguir cuatro cartas caóticas.



Contenido del juego

1 tablero, 1 sofá, 1 mesa, 1 cómoda, 1 lámpara de pie, 1 figurita de juego «Pedro Pérez» (+ 2 bases de silicona y 1 cilindro de madera), 66 cartas caóticas, 4 soportes, 1 instrucciones del juego

Antes de jugar por primera vez:

Extraed las piezas del cartón y tirad el cartón restante. Abrid también las ranuras del tablero. Colocad las dos bases de silicona en la parte inferior y el cilindro de madera en la parte superior de la figura de juego.



Preparación del juego

Situad el tablero en el centro de la mesa.

Montad el sofá, la mesa, la lámpara de pie y la cómoda.

Fijad el sofá, la mesa y la cómoda en las ranuras del tablero.

Mezclad las cartas caóticas.

En función del número de jugadores, cada jugador recibe el siguiente número de cartas:

2 y 3 jugadores: 8 cartas caóticas (véanse en la página 11 las reglas especiales para 2 jugadores)

4 jugadores: 6 cartas caóticas

Todos los jugadores colocan **las cartas caóticas en los soportes de modo que el resto de jugadores no puedan verlas.**



El resto de cartas se sitúa sobre la mesa pequeña del tablero.

Preparad la figurita de juego «Pedro Pérez» y la lámpara de pie.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último que haya ordenado su habitación más recientemente. Tú cogerás a «Pedro».

1. Destapar carta caótica y colocar la lámpara

Destapa la primera carta caótica del mazo. Coloca la lámpara en la casilla del tablero que muestra el mismo objeto. Tu objetivo es llegar a la casilla en la que se encuentra la lámpara con al menos un pie de Pedro.

2. Determinar la alfombra de salida

El jugador de tu derecha elige la esquina del tablero desde la que Pedro comenzará a abrirse camino a través del caos (la alfombra amarilla, roja, verde o azul). Coloca en esa esquina la carta caótica que has sacado.

3. El camino de Pedro Pérez a través del caos

Mueve a Pedro Pérez como si fuese un compás. Coloca un pie de la figura en la alfombra de salida y sujetas con dos dedos el cilindro superior de color azul. A continuación, puedes mover a Pedro en círculo como si fuese un compás, sobre su propio eje, y colocar el segundo pie en la siguiente casilla.

Cuando sitúes un pie en una casilla, nombrarás siempre en voz alta el objeto que aparece en esa casilla.

¡Cuidado!

A cada paso, tus contrincantes controlarán si has pisado alguno de sus objetos.

- Si el objeto pisado no te pertenece a ti ni a ningún otro jugador, podrás continuar con Pedro.
- Si, por el contrario, el objeto aparece en la carta caótica de algún jugador, ese jugador gritará «¡stop!». Mostrará brevemente la carta caótica correspondiente y la colocará de nuevo en su soporte.

Memoriza bien los objetos «bloqueados». Lamentablemente, tu turno ha terminado y ahora le toca al siguiente jugador, que empieza desde la misma alfombra. Repetiréis esta dinámica hasta que un jugador alcance la casilla de meta.

Nota

- Podrás pisar la misma casilla varias veces seguidas –siempre que no se encuentre bloqueada–.
- No podrás pisar las casillas en las que se encuentren el sofá, la mesa y la cómoda. Podrás rozar los muebles con la figura, pero no podrás desplazarlos.

Conseguido

Cuando Pedro Pérez pise la casilla de meta con un pie, lo habrás conseguido. Como recompensa, recibes la carta caótica que se encuentra en la alfombra de salida y la colocas en tu soporte.

A continuación, coloca una de las cartas de tu soporte boca arriba delante de ti. El objeto que muestra la carta quedará bloqueado para todos los jugadores.

En las siguientes rondas, todos los jugadores podrán gritar «¡stop!» si algún jugador pisa una casilla cuyo objeto aparece en alguna de las cartas puestas boca arriba (independientemente de a quién pertenece la carta).

Siguiente objeto

Es el turno del siguiente jugador. Destapa la primera carta de la pila para robar y coloca la lámpara en la casilla correspondiente.

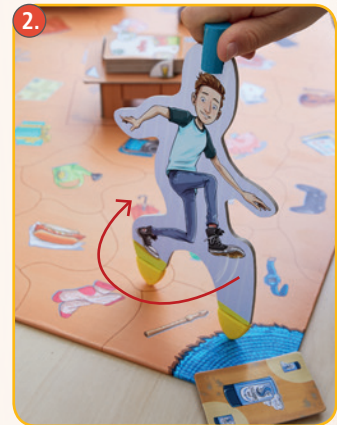
El jugador de la derecha elige una de las alfombras como casilla de salida. Pedro Pérez se abre camino de nuevo a través del caos.

Finalización del juego

El juego termina en cuanto un jugador coloque la cuarta carta caótica boca arriba delante de él. Será el ganador del juego y habrá conseguido dominar el caos de Pérez.

Para dos jugadores:

Si sois dos jugadores, cogéis 8 cartas caóticas y las colocáis en uno de los soportes sobrantes, al lado del tablero, de modo que los dos podáis ver bien los objetos. Las 8 casillas en las que aparezcan los objetos de las cartas estarán bloqueadas para ambos jugadores. Por lo que si alguno de vosotros pisa con la figura una de estas casillas, el contrincante gritará «¡stop!» y terminará con ello el turno del otro jugador.





IL DIVANO DEGLI HEMPEL

Il caos regna sovrano



Uno scombinato gioco di attenzione, per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autore: Marco Teubner · **Illustrazioni:** Timo Grubing · **Redazione:** Annemarie Wolke · **Durata del gioco:** 20 minuti circa

Paperelle di gomma? Carta igienica? Hot dog? Santo cielo, sembra proprio di stare sotto il divano degli Hempel! Qui il caos regna sovrano e per terra si trova di tutto. Ma come si fa a trovare qualcosa in mezzo a questo disordine? Soprattutto quando tutta la famiglia si butta sul divano a oziare. Hugo Hempel è l'unico che, con le sue gambe lunghe e la sua destrezza nei movimenti, riesce ad aprirsi un varco in mezzo al caos. I giocatori lo aiutano, con lucidità e buona memoria, a raggiungere gli oggetti che sta cercando.

Ma attenzione a non calpestare gli oggetti degli avversari, altrimenti il turno di gioco finisce! Memorizzate per bene il percorso sicuro per farsi strada tra le cianfrusaglie e ricordatevi di gridare subito: "Stop" non appena uno degli avversari calpesta i vostri oggetti.

Lo scopo del gioco è arrivare per primi a ottenere quattro carte caos.



Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 1 divano, 1 tavolo, 1 comò, 1 lampada da terra, 1 figura di gioco "Hugo Hempel" (+ 2 piedi in silicone e 1 cilindro in legno), 66 carte caos, 4 supporti per carte, 1 istruzioni di gioco

Prima di giocare per la prima volta

Staccate i pezzi di cartone dal pannello e gettate via le parti restanti. Aprite anche le fessure del tabellone di gioco. Infilate i piedi in silicone sotto e il cilindro di legno sopra la figura di gioco.



Preparazione del gioco

Sistemate il tabellone di gioco al centro del tavolo.

Assemblate il divano, il tavolo, la lampada da terra e il comò.

Fissate il divano, il tavolo e il comò nelle apposite fessure del tabellone di gioco.

Mescolate le carte caos. A seconda del numero di giocatori, ognuno riceve il seguente numero di carte:

Nel caso di 2 o 3 giocatori: 8 carte caos (per la regola speciale per 2 giocatori v. pagina 13)

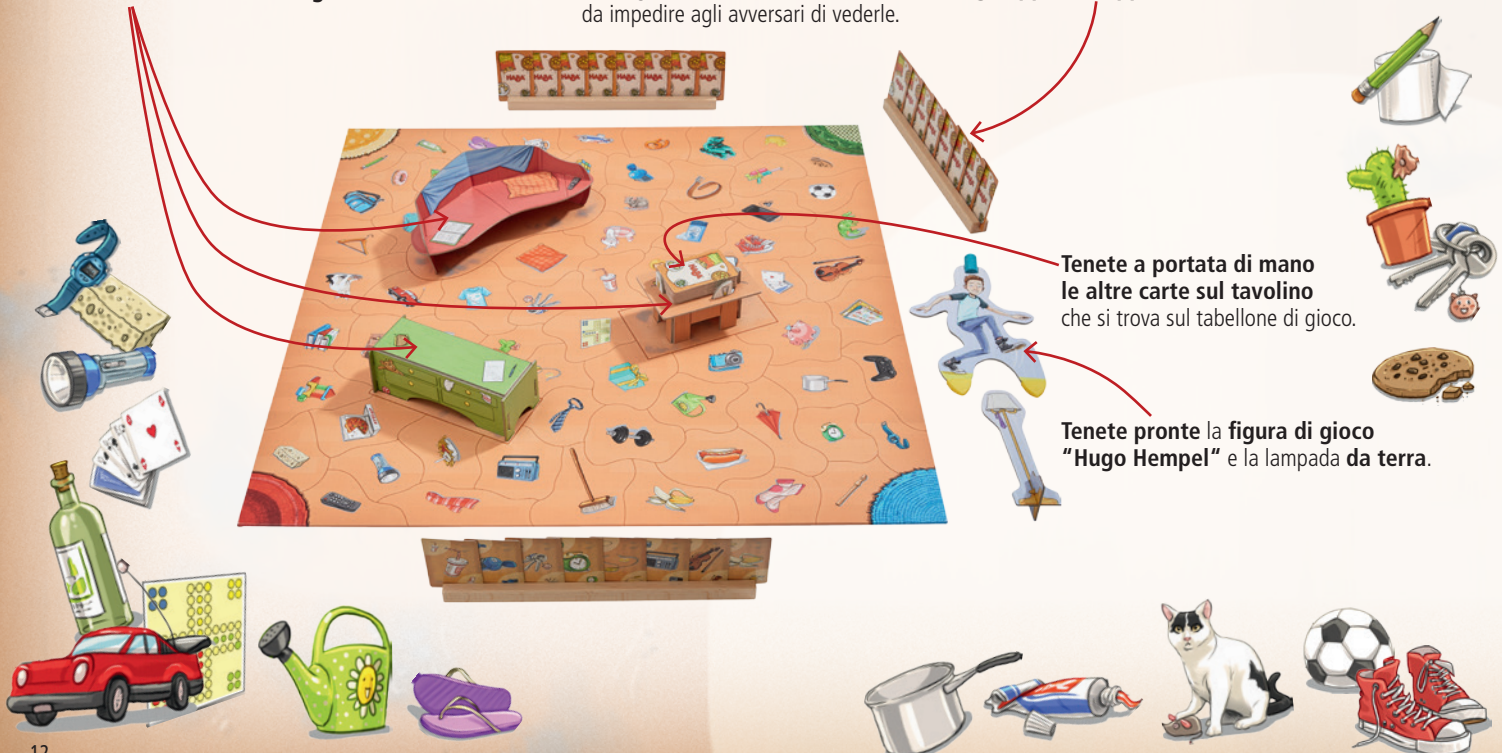
Nel caso di 4 giocatori: 6 carte caos

Tutti i giocatori inseriscono le **carte caos negli appositi supporti**, in modo tale da impedire agli avversari di vederle.



Tenete a portata di mano le altre carte sul tavolino che si trova sul tabellone di gioco.

Tenete pronte la figura di gioco "Hugo Hempel" e la lampada da terra.



Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha fatto ordine più di recente. Prendi la figura di Hugo.

1. Scopri le carte caos e posiziona la lampada da terra

Scopri la prima carta caos del mazzo. Posiziona la lampada sulla casella del tabellone di gioco su cui è raffigurato lo stesso oggetto. Ora devi arrivare con almeno un piede di Hugo alla casella su cui si trova la lampada.

2. Stabilire il tappeto di partenza

Il giocatore alla tua destra decide da quale angolo del tabellone di gioco (il tappeto giallo, rosso, verde o blu) dovrà partire Hugo per farsi strada in mezzo al caos. Metti la carta caos appena scoperta vicino all'angolo scelto.

3. Hugo Hempel si fa strada nel caos!

Sposta Hugo Hempel come se volessi disegnare un cerchio. Posiziona un piede della figura sul tappeto colorato corrispondente alla casella di partenza e reggila con due dita dal cilindro blu che si trova all'estremità superiore della figura. Ora sposta Hugo facendolo girare intorno al proprio asse, come se volessi disegnare un cerchio con un compasso, e porta l'altro piede sulla casella successiva.

Ogni volta che appoggi un piede su una casella, devi dire ad alta voce quale oggetto vi è raffigurato.



Attenzione!

I tuoi avversari controllano a ogni tuo passo se hai calpestato uno dei loro oggetti.

- Se l'oggetto calpestato non è raffigurato su una delle carte caos dei tuoi avversari, puoi far proseguire Hugo allo stesso modo.
- Se l'oggetto è raffigurato su una delle carte caos di un avversario, quest'ultimo deve gridare "Stop!", far vedere velocemente la carta corrispondente e rimetterla sul suo supporto. Memorizza gli oggetti "bloccati". Il tuo turno è finito e passa al prossimo giocatore, che riparte dallo stesso tappeto. Il gioco si ripete finché un giocatore non raggiunge la casella di arrivo.

Avvertenze

- Puoi mettere piede nella stessa casella, purché non sia bloccata, anche più volte di seguito.
- Non puoi mettere piede nelle caselle occupate dal divano, dal tavolo e dal comò. Con la figura puoi sfiorare i mobili, ma non spostarli.

Missione compiuta

Non appena appoggi un piede di Hugo Hempel sulla casella di arrivo, ce l'hai fatta! Ricevi in premio la carta caos che si trova accanto al tappeto di partenza e infila nel tuo supporto. Ora prendi una carta a piacere dal supporto e mettila scoperta davanti a te. Adesso questo oggetto è bloccato per tutti i giocatori! Se, nel turno successivo, un giocatore arriva su una casella che raffigura un oggetto presente su una carta scoperta davanti a uno degli avversari (o anche davanti a se stesso!), ogni giocatore può gridare "Stop!"

Il prossimo oggetto

Il turno passa al giocatore successivo, che scopre la prima carta caos dal mazzo di pesca e appoggia la lampada sulla casella di arrivo corrispondente. Il giocatore alla sua destra decide quale dei quattro tappeti sarà la casella di partenza. E ora Hugo Hempel ricomincia a farsi strada in mezzo al caos!

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore posiziona davanti a sé la quarta carta caos scoperta. Sarà quindi decretato vincitore del gioco e signore del caos degli Hempel!

Se si gioca in due

Se siete in due a giocare, durante la preparazione del gioco infilate 8 carte caos su uno dei due supporti rimasti e posizionatele accanto al tabellone di gioco in maniera tale che entrambi riusciate vedere bene gli oggetti. Le 8 caselle del tabellone raffiguranti questi oggetti sono bloccate per entrambi i giocatori. Se uno dei giocatori mette piede con la figura su una di queste caselle, l'avversario grida "Stop!" e il turno si interrompe.



🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

🇺🇸 Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

🇫🇷 Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

🇳🇱 Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

🇪🇸 Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

🇮🇹 Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.








HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

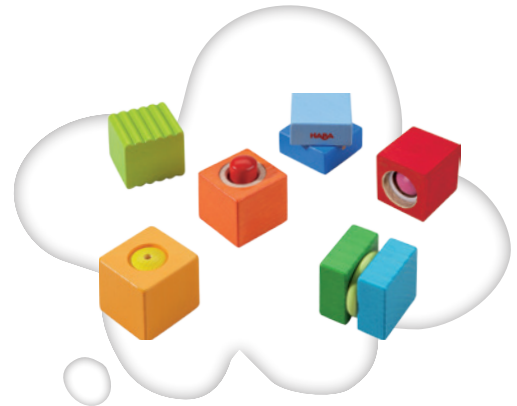
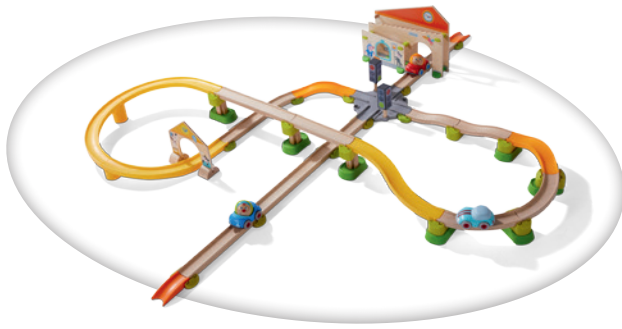
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

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

Art. Nr.: 304682 TL A 116047 1/19

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.