

## 713306 RULES SPECS

### FRONT

**FR - Jeu d'équilibre - Range ta chambre !**

De 1 à 4 joueurs

13 objets - 2 enfants - 1 tapis - 1 dé

On place les deux enfants comme éléments de base sur la table. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé. Le premier qui tombe sur la face « tapis » du dé commence en posant l'objet « tapis » à plat sur les bras des enfants. Il relance alors le dé et pose un objet de la couleur indiquée sur le tapis.

Les joueurs jouent ainsi de suite en posant un objet de la couleur indiquée par le dé sur la pile d'objets. Attention ! Si un joueur tombe sur la face « tapis » du dé alors que celui-ci a déjà été posé, il passe son tour. Si un joueur tombe sur la face « choisis ta couleur », il pose l'objet de son choix sur la pile.

Lorsqu'un joueur tombe sur une couleur dont toutes les pièces ont été déjà posées, il passe son tour. Le joueur qui fait tomber la pile une première fois a un gage, une deuxième fois un deuxième gage et au bout de trois fois, il est éliminé.

Le joueur qui reste le dernier en course gagne la partie !

Si tous les joueurs arrivent ensemble à monter la pile d'objets sans la faire tomber, bravo !

-----

**DE - Wurfspiel - Räume dein Zimmer auf!**

1-4 Spieler

13 Holzspielstücke - 2 Kinderfiguren - 1 Teppich - 1 Würfel

Man stellt die zwei Kinderfiguren als Grundbausteine auf den Tisch. Die Spieler würfeln nacheinander. Der erste Spieler, bei dem der Würfel mit der Seite „Teppich“ nach oben landet, beginnt, indem er das Spielstück „Teppich“ flach auf die Arme der Kinder setzt. Er würfelt erneut und setzt ein Spielstück der angegebenen Farbe auf die Matte.

Die Spieler würfeln nacheinander und setzen dann ein Spielstück der angezeigten Farbe auf dem Würfel auf den Stapel mit Spielstücken. Achtung! Wenn bei einem Spieler der Würfel mit der Würfelseite „Teppich“ nach oben landet, obwohl er bereits abgelegt wurde, setzt er diese Runde aus. Wenn ein Spieler die Seite „wähle deine Farbe“ würfelt, setzt er ein Spielstück der gewünschten Farbe auf den Stapel. Wenn ein Spieler eine Farbe würfelt, von der bereits alle Spielstücke abgelegt worden sind, setzt er diese Runde aus. Der Spieler, der den Stapel zum ersten Mal umkippen lässt, verliert ein Pfand, beim zweiten Mal ein zweites Pfand und nach dem dritten Mal scheidet er aus. Der Spieler, der am Ende übrig ist, gewinnt die Runde! Wenn alle Spieler es zusammen schaffen, den Stapel aufzubauen, ohne dass er umkippt, Bravo!

-----

**ES - Juego de apilar objetos - ¡Ordena tu habitación!**

1 a 4 jugadores

13 objetos - 2 niños - 1 alfombra - 1 dado

Se colocan los dos niños como base sobre la mesa. Los jugadores lanzan el dado por turnos. El primero que saque la cara "" alfombra"" del dado comienza colocando el objeto ""alfombra"" plano sobre los brazos de los niños. Vuelve a tirar el dado y coloca un objeto del color indicado sobre la alfombra.

Los jugadores van jugando así sucesivamente colocando un objeto del color que indique el dado sobre el montón de objetos. ¡Atención! Si un jugador saca la cara "" alfombra"" con el dado cuando ésta ya se ha colocado, pierde su turno. Si un jugador saca la cara ""elige un color"", puede poner el objeto que elija en el montón. Si un jugador saca un color del que ya se han puesto todas las piezas, pierde su turno.

El jugador que haga caer el montón la primera vez deberá hacer una prenda, la segunda vez, otra prenda y la tercera vez, quedará eliminado. ¡El ganador será el jugador que quede el último en el juego! Si todos los jugadores llegan juntos a apilar el montón de objetos sin que se caigan, ¡felicidades!

**GB - Fun stacking game - Tidy your bedroom!**

For 1 to 4 players

13 objects - 2 children - 1 mat - 1 dice

Start by placing the two children on the table to form the base. The players then take turns to throw the dice. The first player who throws a ""rug"" with the dice begins by placing the ""rug"" object flat on the children's arms. The player then throws the dice again and places an object of the same colour as that shown by the dice, on the rug. The players continue to take turns, each adding an object of the same colour as that shown by the dice to the pile of objects already piled up on the rug. Important: if a player ""throws"" a ""rug"" when the rug has already to place they miss their turn. If a player throws the ""choose your colour"", they place add any object of their choice to the pile. When a player throws a colour for which all the objects have already been placed, they miss their turn. The player who knocks the pile over as they place their object is given a forfeit, if they knock the pile over a second time they are given a second forfeit and the third time they are out. The last player when all the others have been eliminated is the winner! If all the players successfully stack all the objects on the rug without them ever being knocked over... congratulations!!

-----

**IT - Gioco del disordine - Riordiniamo la cameretta!**

Da 1 a 4 giocatori

13 oggetti - 2 bambini -1 tappeto - 1 dado

Mettere i bambini sul tavolo come elementi di base. I giocatori lanciano il dado a turno. Il primo giocatore che, lanciando il dado, ottiene il tappeto, comincia posando l'oggetto ""tappeto"" sulle mani dei bambini, dopodiché lancia il dado ancora una volta e posa sul tappeto un oggetto del colore indicato dal dado. I giocatori proseguono, posando sulla pila crescente un oggetto del colore indicato di volta in volta dal dado. Attenzione! Se un giocatore ottiene il ""tappeto"" e questo è già stato posato, perde il turno. Se ottiene la faccia del ""colore a scelta"", può mettere sulla pila un oggetto a scelta. Se ottiene un colore, ma gli oggetti di quel colore sono già esauriti, perde il turno. Se un giocatore fa cadere la pila una prima volta, dovrà fare una penitenza; la seconda volta dovrà fare un'altra penitenza e la terza volta sarà invece eliminato. Vince chi rimane in gara per ultimo! Se tutti i giocatori riescono a costruire una pila con tutti gli oggetti senza farla cadere, complimenti!

-----

**PT - Jogo da desordem - Arruma o teu quarto!**

De 1 a 4 jogadores

13 objetos - 2 crianças - 1 tapete - 1 dado

Colocamos as duas crianças como elementos base em cima da mesa. Um de cada vez, os jogadores lançam o dado. O primeiro jogador a quem calhar o ""tapete"" no dado começa a jogar, colocando o objeto ""tapete"" nos braços das crianças. Ele volta a lançar o dado e coloca um objeto da cor indicada no tapete. Os jogadores vão jogando, colocando um objeto da cor indicada pelo dado no monte de objetos. Atenção! Se calhar novamente o ""tapete"" a um jogador quando este já estiver posto, passa a vez ao jogador seguinte. Se calhar a um jogador a opção ""escolhe a tua cor"", ele coloca o objeto à sua escolha no monte. Quando calhar uma cor a um jogador cujas peças já tenham sido todas postas, ele passa a vez. O jogador que fizer o monte cair uma vez, recebe o primeiro aviso. Se fizer o monte cair uma segunda vez, recebe o segundo aviso. Na terceira vez, ele é eliminado. O último jogador a ficar em jogo ganha! Se todos os jogadores conseguirem montar o monte de objetos sem o fazer cair, ganham todos. Parabéns!

**NL - Stapelspel - Ruim je kamer op!**

Van 1 tot 4 spelers

13 voorwerpen - 2 kinderen - 1 kleed - 1 dobbelsteen

De twee kinderen worden als basiselement op tafel gezet. Om de beurt gooien de spelers de dobbelsteen. De eerste die op de kant 'kleed' van de dobbelsteen komt, begint en zet het voorwerp 'kleed' plat op de armen van de kinderen. Hij gooit de dobbelsteen opnieuw en legt een voorwerp van de aangegeven kleur op het kleed. Zo spelen de spelers verder door elke keer een voorwerp van de aangegeven kleur op de stapel voorwerpen te leggen. Pas op! Als de dobbelsteen op de kant 'kleed' komt terwijl dit al is neergelegd, slaat de betreffende speler de beurt over. Als een speler op de kant 'Kleur kiezen' komt, legt hij een voorwerp met de kleur van zijn keuze op de stapel. Als een speler een kleur gooit waarvan alle voorwerpen al neergelegd zijn, slaat hij de beurt over. De speler die de stapel de eerste keer laat omvallen moet een pand geven, de tweede keer geeft hij een tweede pand en de derde keer is hij uitgeschakeld. De laatste speler die nog in het spel is, wint! Als de spelers samen de hele stapel voorwerpen opbouwen zonder dat deze omvalt: bravo!

-----

**SU - Vänd upp och ned på allt-spel - Städa ditt rum!**

För 1 till 4 spelare

13 föremål - 2 barn - 1 matta - 1 tärning

De två barnen placeras som grundelement på bordet. Spelarna kastar tärningen i tur och ordning. Den som först slår ""matta"" med tärningen börjar med att lägga föremålet ""matta"" plant på barnens armar. Han kastar tärningen igen och placerar ett föremål i den färg som tärningen visar på mattan. Så fortsätter spelarna efter varandra att placera ett föremål i den färg som tärningen visar på högen av föremål. Obs! Om en spelare slår ""matta"" med tärningen när denna redan har blivit placerad får spelaren stå över. Om en spelare slår ""välj din färg"", placerar han valfritt föremål på högen. När en spelare slår en färg där det inte finns några föremål kvar att placera får spelaren stå över. Den spelare som får högen att falla en första gång har en pant, en andra gång en andra pant och efter tre gånger är han utslagen. Den spelare som blir kvar till sist vinner! Om alla spelare tillsammans lyckas bygga upp högen med föremål utan att den faller, bravo!

-----

### BACK

**DA - Et spil der vender op og ned på det hele - Ryd op på dit værelse!**

Fra 1 til 4 spillere

13 ting - 2 børn - 1 tæppe - 1 terning

Man stiller de to børn på bordet. Efter tur kaster spillerne terningen. Den første, der slår ""tæppe"", begynder at stille ting på ""tæppet"", som ligger fladt henover børnenes arme. Derefter kastes terningen og en ting i den angivne farve stilles på tæppet. Herefter fortsætter spillerne med at kaste terningen og stille ting i den angive farve ovenpå de andre ting på tæppet. Bemærk! Hvis en spiller lander på ""tæppe"", og tæppet allerede er installeret, så springe han/hun en omgang over. Hvis en spiller lander på ""vælg din farve"", stiller han/hun en ting på bunken efter eget valg. Hvis en spiller lander på en farve, hvor alle tingene allerede er brugt, springer han/hun omgangen over. Den spiller, der vælter bunken for første gang, får en første ""bod"" (en opgave der skal udføre), anden gang ""bod"" nr. 2, men tredje gang elimineres spilleren. Den spiller, der formår at blive ved i længst tid, vinder spillet! Hvis alle spillere formår at stille samtlige ting ovenpå hinanden, uden at de vælter: Så siges der bravo!

-----

**RU - Потрясающая игра - Приберись в комнате!**

От 1 до 4 игроков

13 предметов - 2 ребенка (фигурки) - 1 ковер - 1 игровой кубик

На стол ставим две фигурки детей - базовые элементы. Все игроки по очереди бросают кубик. Первый, кому выпадает сторона кубика «ковер», начинает игру, кладя предмет «ковер» плашмя на руки фигурки ребенка. Затем он вновь бросает кубик и кладет на ковер предмет обозначенного цвета. Так, все игроки поочередно складывают в стопку предметы того цвета, на который указывает сторона кубика. Внимание! Если игроку выпадает сторона кубика «ковер», а он уже был поставлен, то он пропускает свой ход. Если игроку выпадает сторона «выбирай цвет», он кладет любой предмет на стопку. Если игроку выпадает цвет, все предметы которого уже были выложены, он пропускает свой ход. Игрок, который роняет стопку впервые, получает фант, второй раз - второй фант, а на третий раз он выходит из игры. Игрок, который остается последним - выигрывает! Если все игроки выложили все предметы, не уронив при этом стопку, можно сказать только одно - bravo!

*Moulin Roty*

**Z.I. de la Sangle**

**44390 NORT S/ ERDRE**

**FRANCE**

*www.moulinrotty.fr*