



Spielanleitung · Rulebook · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



KLARE KISTE

Kirsten Hiese

Spielzeug rein,
Erster sein



Tidy Toyboxes · Vite, maman arrive !
Opgeruimd staat netjes! · Todo en orden · Il gioco delle ceste

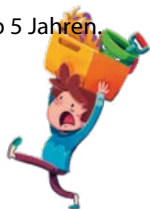
Copyright **HABA** · Spiele Bad Rodach 2021

Klare Kiste

Spielzeug rein, Erster sein

Ein rasantes Suchspiel für 2-4 kleine Chaoten ab 5 Jahren.

Autor: Kirsten Hiese
Illustration: René Amthor
Redaktion: Robin Eckert
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Alle Kinder wissen: Wenn die Eltern einmal weg sind, geht's zu Hause richtig rund! Der Wagen rollt aus der Einfahrt und schon explodieren die Spielzeugkisten der Kids auf dem Kinderzimmerboden.

Auskippen, herumwühlen, Spaß hoch zehn! Heute wird richtig groß aufgespielt!

Doch Moment ... hört ihr das? Ist das Mamas Wagen? Oh nein, schnell alles zurück in die Kisten! Aber was gehört in welche Kiste und wo liegt es jetzt?

Das restliche Chaos muss unter das Bett! Hauptsache alles ist weg, bevor die Tür aufgeht!

Wer bei Spielende am schnellsten richtig aufgeräumt hat, gewinnt.

Spielinhalt



3 Holz-
stäbchen

36 Spielzeug-
Plättchen

15 Chaos-Plättchen
in 3 verschiedenen
Farben und Formen

36 Kisten & 4 Betten
(Karten)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich ein Bett und legt es vorsich ab. Verteilt die Spielzeug-Plättchen beliebig in der Tischmitte. Siedürfen dabei auch übereinander liegen. Räumt in der Mitte eine kleine Stelle frei und legt folgende Stäbchen hinein:

- Bei 2 Spielern: das **gelbe** Stäbchen
- Bei 3 Spielern: das **grüne** und das **orangene** Stäbchen
- Bei 4 Spielern: alle drei Stäbchen

Mischt die 36 Kisten und verteilt je 6 Stück verdeckt an jeden Spieler. Legt die Chaos-Plättchen mit etwas Abstand beiseite.



Spielablauf

Eine Partie geht über mehrere Runden.

Eine Runde besteht immer aus:

- ♦ **AUFRÄUMEN**
- ♦ **CHECKEN**
- ♦ **VERSTECKEN**



AUFRÄUMEN

Ihr wollt eure Kisten möglichst schnell mit den passenden Spielzeug-Plättchen aus der Tischmitte füllen. Jede Kiste zeigt zwei Spielzeuge. Jedes Spielzeug-Plättchen zeigt je ein Spielzeug pro Seite. Aber Achtung: Jedes Spielzeug-Plättchen passt nur genau zu einer Kiste!

Beispiel:

Für die Kiste, die den Bagger und die Puppe zeigt, musst du das Spielzeug-Plättchen mit dem Bagger auf der einen und der Puppe auf der anderen Seite finden.



Beim Aufräumen dürft ihr immer nur eine Hand benutzen. Die andere haltet ihr hinter eurem Rücken.

Auf das Signal „Aaaaaaaufräumen!“ geht es los. Deckt jetzt schnell eure Kisten auf.

Nehmt ein Spielzeug-Plättchen aus der Mitte und schaut euch die Vorder- und Rückseite genau an. Gehört es zu einer eurer Kisten? Ja? Super, leg das Spielzeug-Plättchen auf die passende Kiste. Nein? Schade! Leg das Spielzeug-Plättchen zurück in die Tischmitte. Weiter geht's!

Hast du all deine Kisten mit Spielzeug gefüllt? Schnapp dir schnell das längste noch in der Tischmitte liegende Stäbchen und lege es vor dir ab. Sobald jemand das letzte Stäbchen aus der Mitte nimmt, endet das Aufräumen.

Falls du ein Spielzeug-Plättchen nicht findest, hat es vielleicht ein anderer Spieler fälschlicherweise in eine seiner Kisten gelegt. Bist du dir sicher, dass fehlende Spielzeug-Plättchen nicht mehr in der Mitte liegen, darfst du trotz leerer Kisten nach einem Stäbchen greifen.

CHECKEN

Es gibt immer Chaos, von dem die Eltern nichts wissen sollen und das muss schleunigst versteckt werden!

Kontrolliert zuerst, ob ihr alles richtig eingeräumt habt. Schaut euch dazu jeweils die Spielzeug-Plättchen eines linken Mitspielers an. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun.

Liegt ein Spielzeug-Plättchen auf einer Kiste, in die es gar nicht gehört?

Ja? Öh, hier wurde geschlampt! Klare Kiste, wersich ums Chaos kümmert.

- Jeder Spieler, bei dem ihr mindestens ein falsch eingeräumtes Spielzeug-Plättchen findet, muss sich ein **rotes Chaos-Plättchen** nehmen.
- Alle anderen Spieler müssen sich diese Runde gar kein Chaos-Plättchen nehmen.

Nein? Top sortiert! Aber wohin dann mit dem Chaos?

- Alle Spieler, die ihre Kisten korrekt gefüllt haben, erhalten ein Chaos-Plättchen in der Farbe ihres Stäbchens. (Der Spieler mit dem **grünen Stäbchen**, wasschnell genug beim Aufräumen. Er muss sich gar kein Chaos-Plättchen nehmen.)
- Der Spieler ohne Stäbchen und alle Spieler mit mindestens einer leeren Kiste, müssen sich ein **rotes Chaos-Plättchen** nehmen. Ein Spieler kann nie mehr als 1 Chaos-Plättchen pro Runde erhalten.

VERSTECKEN

Schiebt das neuerhaltene Chaos-Plättchen nun unter eure Betten. Die Betten und das bereits darunter liegende Chaos bleiben über die gesamte Spieldauer liegen. Jedes neue Chaos-Plättchen muss so unter dem Bett verstaut werden, dass das gesammelte Chaos vollständig von der Bett-Karte verdeckt wird. Du darfst Chaos-Plättchen beliebig drehen und wenden, aber sie dürfen sich nie überlappen!

Konnten alle das Chaos unter ihren Betten versteauen?

Nicht schummeln: Das gesamte Plättchen – auch graue Bereiche – muss komplett von der Karte verdeckt werden!



Ja? Puh! Gerade noch mal gut gegangen!
Beginnt die nächste Runde: Werft alle Spielzeug-Plättchen zurück in die Tischmitte und mischt sie gut durch. Legt danach wieder die Stäbchen dazwischen. Sammelt alle Kisten ein und mischt sie gemeinsam mit den zuvor nicht verteilten. Verteilt dann wieder 6 Karten pro Spieler. Beim nächsten „Aaaaaaaaufräumen!“ geht es wieder los.
Nein? Oh-oh ... Die Eltern haben das Chaos entdeckt!
Das Spiel endet.

Befinden sich nicht mehr genug rote Chaos-Plättchen im Vorrat, um alle zu versorgen?

Alle Spieler, die kein rotes Chaos mehr nehmen können, drehen ihr Bett auf die Rückseite. Diese zeigt ebenfalls ein rotes Chaos. Das Spiel endet.

Spielende

Alle Spieler offenbaren nun ihr gesammeltes Chaos. Zählt die Socken auf euren Chaos-Plättchen und gebt ebenfalls auf der umgedrehten Bett-Karte. Der Spieler mit den wenigsten Socken gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der bei Spielende das längere Stäbchen vor sich liegen hat. Der beste Aufräumer aller Zeiten steht vor euch!



Ausgleich: Ist ein von euch schon erfahrener als die anderen Spieler? Dann teilt an diesen Spieler doch einfach mehr Kisten aus, die er füllen muss. Auch spannend ist es, immer dem Spieler, der das grüne Stäbchen geschnappt hat, in der kommenden Runde eine zusätzliche Kiste auszu-teilen.

Alternativ: Ihr könnt auch die Dauer einer Partie anpassen. Für ein kürzeres Spiel verteilt nur 4 Kisten oder für ein längeres Spiel 8 Kisten pro Spieler.

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Tidy Toyboxes

Be the first to put your toys away

A speedy searching game
for 2 to 4 little mess-makers ages 5 years and older.

Game Designer: Kirsten Hiese
Illustration: René Amthor
Game Developer: Robin Eckert
Playtime: about 15 minutes



Every child knows that things get a little crazy when their parents go out of the house! As soon as the car leaves the driveway, the toyboxes seems to explode all over the floor of the kids' room. Tip them out, dig around and have a lot of fun! It's time to play! But wait a minute ... do you hear that? Is that mum's car? Oh no! Quick! Put everything back in the toyboxes! But what belongs in which box and where is it now? The rest of the mess needs to be hidden under the bed! Just make sure it's all out of sight before the door opens! The player who managed to tidy up properly the fastest wins the game.

Contents



3 wooden sticks
36 toy tiles



15 chaos tiles
in 3 different
colors and shapes



36 toyboxes & 4 beds
(cards)

Game Setup

Every player takes a bed and places it in front of them. Spread the toy tiles out in the center of the table. It's OK if they overlap. Clear a small space in the middle and place the following sticks in it:

- For 2 players: the **yellow** stick
- For 3 players: the **green** and the **orange** sticks
- For 4 players: all three sticks

Shuffle the 36 toy boxes and give each player 6 face-down. Place the chaos tiles to the side.



How to Play

A game has multiple rounds.

Each round always includes

- ♦ **TIDYING UP**
- ♦ **CHECKING**
- ♦ **HIDING**

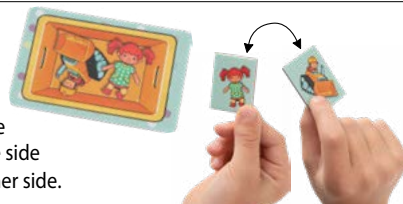


TIDYING UP

You all want to fill your toy boxes quickly with the right toy tiles from the center of the table. Each toy box card shows two toys. Each toy tile has one toy on each side. But watch out – each toy tile only matches a single toybox!

Example:

For the toybox that shows the digger and the doll, you need to find the toy tile with the digger on one side and the doll on the other side.



During tidying up you can only ever use one hand. The other needs to be held behind your back.

On the signal "Tiiiiiiidy Up!" it's time to get to work. Turn over your toyboxes quickly.

Take a toy tile from the center and look closely at the front and back. Does it belong in one of your toyboxes?

Yes? Excellent! Place the toy tile on the matching toybox.

No? Too bad! Put the toy tile back in the center of the table. Keep going!

Have you filled all your toyboxes with toys?

Have you filled all your toyboxes with toys?

Quickly grab the longest stick that is still in the center of the table and place it in front of you. The Tidying Up phase ends as soon as a player takes the last stick from the center.

If you can't find a toy tile it might be because another player accidentally put it in their toybox. If you're sure that the missing toy tile isn't in the center of the table anymore then you can take a stick despite having an empty toybox.

CHECKING

There is always mess that the parents shouldn't know anything about and that needs to be hidden away quickly!

First, you need to check if you tidied everything up correctly. Check the toy tiles of the player to your left. Everyone can do this at the same time.

Is there a toy tile on a toybox that doesn't match?

Yes? Oh, someone was a little sloppy! We need to be careful when tidying up the chaos.

- Each player that has at least one incorrectly tidied up toy tile must take one **red chaos tile**.
- All the other players don't need to take a chaos tile in this round.

No? Great tidying! But where does the rest of the mess go?

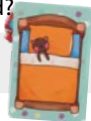
- All players that filled their toyboxes correctly receive one chaos tile in the same color as their stick. (The player with the **green stick** tidied up very fast; they don't need to take a chaos tile.)
- The player without a stick and all players with at least one empty toybox must take a **red chaos tile**. No player can receive more than 1 chaos tile per round.

HIDING

Hide the newly received chaos tile under your beds. The chaos tiles remain underneath the beds throughout the game. Each new chaos tile needs to be placed under the beds so that all the chaos is completely hidden by the bed card. You can turn and flip a chaos tile however you like, but they shouldn't overlap!

Were you able to hide all the chaos under your bed?

Don't cheat! The whole tile, even the gray area, needs to be completely hidden by the bed card!



Yes? Phew! You managed it!

The next round begins. Put all the toy tiles back in the center of the table and shuffle them well. Then place the sticks in the middle again. Collect all the toyboxes, shuffle them with the ones that weren't given out and then give 6 to each player. The next time someone yells "Tiiiiiiidy Up!" it's time to get going again.

No? Uh-oh ... your parents discovered the chaos!

The game ends.

Are there no longer enough **red chaos tiles** in the stockpile for everyone to get one?

All players that aren't able to take a red chaos tile turn their bed over. The back also shows a **red chaos tile**.

The game ends.

End of the Game

All players reveal the chaos they collected. Count the socks on your chaos tiles and, if applicable, on the turned over bed card.

The player with the least socks wins the game.

In the event of a tie, the player that has the longest stick in front of them at the end of the game wins.

We present the best tidier of all times!



Balance: Does one of you have more experience than the other players? Then simply give this player more toyboxes than they need to fill. Another option to keep things exciting is to give the player who grabs the green stick in a round an extra toybox in the next round.

Alternatively, you can also adjust the length of the game – for a shorter game only give each player 4 toyboxes, or for a longer game 8 toyboxes per player.

Vite, maman arrive !

Un jeu de recherche ultrarapide
pour 2 à 4 joueurs bien organisés à partir de 5 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : René Amthor
Rédaction : Robin Eckert
Durée du jeu : env. 15 minutes



Tous les enfants le savent bien : quand les parents sont absents, c'est la fête à la maison ! À peine la voiture est-elle sortie de l'allée que le contenu des caisses de jouets est éparpillé sur le sol de la chambre d'enfant.

Renverser les caisses et fouiller dedans : que c'est amusant ! Aujourd'hui, on joue comme des petits fous !

Mais... c'était quoi ce bruit ? C'est la voiture de maman ! Oh, non, il faut vite tout ranger ! Mais dans quelle caisse se rangent les différents jouets ? Et où se trouvent-ils maintenant ?

Il faut vite glisser le reste des jouets sous le lit ! L'essentielle est qu'ils ne soient plus visibles lorsque que la porte s'ouvrira !

Le joueur qui a rangé correctement et le plus rapidement possible gagne la partie.

Contenu du jeu



3 bâtonnets

36 tuiles
« jouets »

15 tuiles « désordre »
de 3 couleurs et
formes différentes

36 caisses de jouets
et 4 lits (cartes)

Préparation du jeu

Chaque joueur prend un lit et le place devant lui. Répartissez les tuiles « jouets » de manière aléatoire au milieu de la table. Elles peuvent aussi se chevaucher. Libérez un petit espace au milieu et posez les bâtonnets suivants dans cet espace :

- À 2 joueurs : le bâtonnet **jaune**
- À 3 joueurs : les bâtonnets **vert** et **orange**
- À 4 joueurs : les trois bâtonnets

Mélangez les 36 caisses et distribuez-en 6 faces cachées, à chaque joueur. Posez les tuiles « désordre » sur le côté en les espaçant légèrement.



Déroulement de la partie

Une partie comporte plusieurs manches.

Une manche comprend toujours 3 phases : ♦ **RANGER**

♦ **VÉRIFIER**

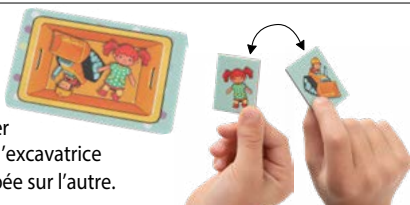
♦ **CACHER**



RANGER

Vous voulez remplir toutes vos caisses au plus vite en rangeant les tuiles «jouets» correspondantes au milieu de la table. Chaque caisse montre deux jouets. Chaque tuile «jouets» montre un jouet par face. Mais faites bien attention : chaque tuile «jouets» ne correspond qu'à une caisse !

Exemple :
pour la caisse
qui représente
l'excavatrice et la
poupée, tu dois trouver
la tuile «jouets» avec l'excavatrice
sur une face et la poupée sur l'autre.



Lorsque vous rangez, vous ne pouvez utiliser qu'une main. Mettez votre autre main derrière votre dos.

Au signal « Raaaangement ! », vous pouvez commencer. Remplissez vite vos caisses.

Prenez une tuile «jouets» au milieu et regardez bien son recto et son verso. Correspond-elle à l'une de vos caisses ?

Oui ? Super, posez la tuile «jouets» sur la caisse correspondante.

Non ? Dommage ! Reposez la tuile «jouets» au milieu de la table. Et ça continue !

As-tu rempli toutes tes caisses avec des jouets ?

Prends vite le plus long bâtonnet qui reste au milieu de la table et pose-le devant toi. Dès qu'un joueur a pris le dernier bâtonnet au milieu, le rangement est terminé.

Si tu ne trouves pas une tuile «jouets», peut-être qu'un autre joueur l'a prise par erreur dans une de ses caisses. Si tu es sûr(e) que la tuile «jouets» manquante n'est plus au milieu, prends un bâtonnet même si tu as des caisses vides.

VÉRIFIER

Il y a toujours du désordre dans la chambre des enfants et les parents n'aiment pas ça. Il va falloir tout ranger au plus vite !

Commencez par vérifier que vous avez tout bien rangé. Regardez les tuiles «jouets» du joueur sur votre gauche. Vous pouvez le faire tous en même temps.

Une tuile «jouets» est-elle posée dans la mauvaise caisse ?

Oui ? oh, mince ! Il faut vite trouver une solution.

- Chaque joueur chez qui au moins une tuile «jouets» est mal rangée prend une tuile « désordre » rouge.
- Tous les autres joueurs n'en prennent aucune pendant cette manche.

Non ? excellent rangement ! Mais où peut-on cacher le reste du désordre ?

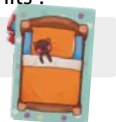
- Tous les joueurs qui ont bien rempli leurs caisses reçoivent une tuile « désordre » de la couleur de leur bâtonnet. (Le joueur qui a le bâtonnet vert était suffisamment rapide à ranger. Il ne prend aucune tuile « désordre ».)
- Le joueur qui n'a pas de bâtonnet et tous ceux qui ont au moins une caisse vide doivent prendre une tuile « désordre » rouge. Un joueur ne peut jamais recevoir plus d'1 tuile « désordre » par manche.

CACHER

Cachez maintenant la tuile «désordre» nouvellement reçue sous votre lit. Le désordre déjà présent sous les lits reste pendant toute la durée de la partie. En glissant chaque nouvelle tuile «désordre» sous le lit, il faut s'arranger pour que tout le désordre soit entièrement recouvert par la carte «lit». Tu peux faire pivoter et retourner les tuiles «désordre» autant que tu le souhaites, mais elles ne doivent pas se chevaucher !

Avez-vous réussi à glisser tout le désordre sous vos lits ?

On ne triche pas : toute la tuile, y compris les zones grises, doit être entièrement recouverte par la carte !



Oui ? ouf ! Tout s'est bien passé jusqu'ici !

Commencez la manche suivante : Replacez toutes les tuiles « jouets » au milieu de la table et mélangez-les bien. Replacez les bâtonnets au centre. Réunissez toutes les caisses et mélangez-les avec celles qui n'avaient pas été distribuées. Distribuez de nouveau 6 cartes par joueur.

Au prochain signal « Raaaangement ! », vous recommencez.

Non ? oh oh... Les parents ont découvert le désordre !

La partie est terminée.

Il n'y a plus assez de **tuiles « désordre » rouges** dans la réserve pour en donner à tout le monde ?

Tous les joueurs qui ne peuvent pas prendre de **tuile rouge** retournent leur lit côté verso. Il présente aussi un **désordre rouge**. La partie est terminée.

Fin de la partie

Tous les joueurs dévoilent le désordre qu'ils ont accumulé. Comptez les chaussettes sur vos tuiles « désordre » et sur la carte « lit » retournée, le cas échéant. Le gagnant est le joueur qui a le moins de chaussettes. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le bâtonnet le plus long devant lui qui l'emporte. C'est le champion du rangement de tous les temps !

Pour équilibrer le jeu : Comme certains d'entre vous sont plus expérimentés que les autres, distribuez-leur plus de caisses à remplir ! Il est aussi captivant de remettre systématiquement au joueur qui vient des empareurs de bâtonnet vert une caisse supplémentaire au début de la manche suivante.

Pour ajuster la durée de la partie : Pour que la partie soit plus courte, distribuez seulement 4 caisses, pour une partie plus longue, distribuez-en 8 par joueur.

Chers enfants, chers parents, vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Opgeruimd staat netjes!

Orden alles snel en win

Een spannend zoekspel voor 2-4 kleine chaoten vanaf 5 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese

Illustration: René Amthor

Redactie: Robin Eckert

Spelduur: ca. 15 minuten



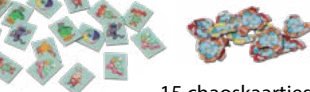
Elk kind weet: wanneer de ouders weg zijn, begint het feest thuis pas echt! De auto rijdt de oprit af en al snel ontploffen de speelgoeddozen van de kids op de vloer van de kinderslaapkamer. Ze worden omgekiept, er wordt door de spullen gerommeld en het plezier is op topniveau! Vandaag wordt er hard gespeeld. Maar wacht even... horen jullie dat ook? Is dat de auto van mama? Onee, snel alle terug in de dozen! Maar wat hoort nu ook weer in welke doos en waar ligt het nu? Derest van de chaos moet maar onder het bed. Het belangrijkste is dat alles weg is vóór de deur opengaat!

Wie bij het spelen het snelst alles opruimt, wint.

Spelinhoud



3 houten
staafjes



36 speelgoed-
kaartjes



15 chaoskaartjes
in 3 verschillende
kleuren en vormen

36 dozen en bedden
(kaartjes)

Spelvoorbereiding

Elke speler neemt een bedkaartje en legt dat voor zich neer. De speelgoedkaarten worden willekeurig over het midden van de tafel verdeeld. Ze mogen ook over elkaar heen liggen. Houd in het midden een klein stukje leeg en leg daar de volgende staafjes neer:

- Bij 2 spelers: het gele staafje
- Bij 3 spelers: het groene en oranje staafje
- Bij 4 spelers: de drie staafjes

Schud de 36 dooskaartjes en geef elke speler 6 kaarten met de afbeelding naar beneden. Leg de chaoskaartjes aan de kant.

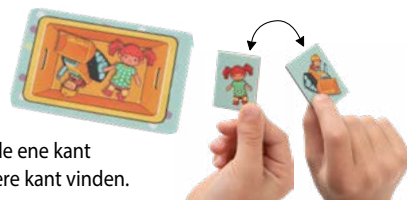


OPRUIMEN

Jullie willen al jullie dozen zo snel mogelijk vullen met de bijpassende speelgoedkaartjes die op de tafel liggen. Op elke doos zijn twee soorten speelgoed afgebeeld. Op elk speelgoedkaartje staat één stuk speelgoed per kant afgebeeld. Maar let op: elk speelgoedkaartje past maar bij één doos!

Bijvoorbeeld:

Voor de doos met de graafmachine en de pop, moet je het speelgoedkaartje met de graafmachine aan de ene kant en de pop aan de andere kant vinden.



Bij het opruimen mag je maar één hand gebruiken. De andere hou je achter je rug.

Op het teken „Oooooopruimen“, gaat het beginnen! Draai nu snel je dozen om.

Neem een speelgoedkaartje van de tafel en bekijk de voor- en achterkant goed. Hoort deze bij één van jullie dozen?

Ja? Super, leg het speelgoedkaartje op de passende doos. Nee? Jammer! Leg het speelgoedkaartje weer terug op tafel. Vervolgens gaat het spel verder.

Hebben jullie al jullie dozen gevuld met speelgoed?

Pak snel het langste staafje dat nog in het midden ligt en leg het voor je neer. Zodra iemand het laat steek uit het midden neemt, is het opruimen afgelopen.

Als je een speelgoedkaartje niet kunt vinden, kan het zijn dat een ander speler het verkeerd in zijn/haar doos heeft gelegd. Als je zeker weet dat het ontbreekt, mag je het kaartje niet meer op tafel leggen, mag je ondanks je lege doos een staafje nemen.

Spelverloop

Het spel verloopt in verschillende ronden.

Een ronde bestaat altijd uit:

- **OPRUIMEN**
- **CONTROLLEREN**
- **VERSTOPPEN**



CONTROLLEREN

Er zijn altijd nog spullen waarvan je ouders niets mogen weten en die snel verstopt moeten worden!

Controleer eerst of jullie alles goed opgeruimd hebben. Bekijk daarvoor des speelgoedkaartjes van de medespeler die links van je zit. Dit kunnen jullie tegelijkertijd doen.

Ligt er een speelgoedkaartje op een doos die daar niet hoort?

Ja? Oh, hier was eens loddervos aan het werk! Duidelijke zaak, die zorgt voor de chaos.

- Elke speler waarbij ten minste één verkeerd opgeruimd speelgoedkaartje wordt gevonden, moet een **rood chaos-kaartje** nemen.
- Alle andere spelers hoeven dezeronde geen chaoskaartje te nemen.

Nee? Goed opgeruimd! Maar wat doen we met de chaos?

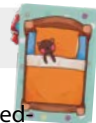
- Alle spelers die hun doos goed hebben gevuld, ontvangen een chaoskaartje in de kleur van hun staafje. (De speler met het **groen staafje** was snel genoeg bij het opruimen. Deze hoeft geen chaoskaartje te nemen.)
- De speler zonder staafje en alle spelers met minimaal één lege doos, moeten een **rood chaoskaartje** nemen. Een speler kan niet meer dan 1 chaoskaartje per ronde ontvangen.

VERSTOPPEN

Schuif het chaoskaartje dat je net hebt ontvangen onder je bed. De bedden en de spullen die er al onder liggen, blijven gedurende het helespeel liggen. Elk nieuw chaoskaartje moet zonder het bed gelegd worden, dat al lever verzamelde chaoskaartjes volledig worden bedekt door het bedkaartje. Je mag de chaoskaartjes naar wens draaien en keren, maar ze mogen elkaar niet overlappen.

Konden jullie allemaal alle spullen onder jullie bed verstopten?

Niet valsspelen: de verzamelde kaartjes - ook de grijze gedeeltes - moeten volledig worden bedekt door het bed!



Ja? Poeh! Dan is het toch goed gedaan!
De volgende ronde begint: leg alle speelgoed-kaartjes weer op tafel en meng ze goed door elkaar. Leg vervolgens de staafjes ertussen. Verzamel alle dozen en schud ze goed, samen met de dozen die eerder niet zijn verdeeld. Geef vervolgens weer 6 doos-kaartjes aan elke speler

Nee? Ohoh ... de ouders hebben de chaos ontdekt!

Het spel is afgelopen.

Zijn er niet meer voldoende **rode chaoskaartjes** op voorraad om iedereen te voorzien?

Alle spelers die geen **rood chaoskaartje** kunnen nemen, draaien hun bed om. Op de achterkant staat ook een **rode chaos**. Het spel is nu afgelopen

Speleinde

Alle spelers laten nu hun verzamelde chaos zien. Teld de sokken op jullie chaoskaartjes en ook die op de omgedraaide bedkaartjes. De speler met de minste sokken wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler die aan het einde van het spel het langste staafje voor zich heeft liggen. De beste opruimer ooit staat voor jullie!

Gelijkspel: Is een van jullie wat meer ervaren dan andere spelers? Geef deze speler dan gewoon wat meer dozen om te vullen. Het kan ook leuk zijn om de speler die het groene staafje heeft gepakt, in de volgende ronde een extra doos te geven.

Alternatief: Jullie kunnen ook de duur van een ronde aanpassen. Voor een korter spel verdeel je maar 4 dozen en voor een langer spel 8 dozen per speler.

Geachte ouders, lieve kinderen via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Todo en orden

Un veloz juego de búsqueda para 2-4 pequeños amantes del caos a partir de 5 años.

Autora: Kirsten Hiese
Ilustración: René Amthor
Redacción: Robin Eckert
Duración de la partida: aprox. 15 minutos



Todos los niños lo saben: a la que se van los padres, la casa acaba patas arriba. Apenas salen por la puerta, ya han abierto todas las cajas de juguetes en el suelo de la habitación.

Volcar, revolver... ¡diversión elevada al cubo! ¡Esto es jugar a lo grande!

Un momento. ¿Qué es ese ruido? ¿No será el coche de mamá? ¡Oh, no! Hay que meter todo en las cajas rápidamente. Pero... ¿qué iba en cada caja y dónde está ahora?

¡El resto del caos habrá que esconderlo debajo de la cama! Lo importante es que todo haya desaparecido cuando se abra la puerta.

Gana quien haya ordenado todo correctamente lo más rápido posible al acabar la partida.

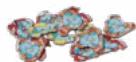
Contenido del juego



3 palitos
demadera



36 fichas
de juguetes



15 fichas de caos
en 3 colores y
formas diferentes



36 cajas y 4 camas
(cartas)

Preparación del juego

Cada jugador coge una cama y la coloca delante suyo. Dispone de las fichas de juguetes de cualquier manera en el centro de la mesa. Pueden incluso estar unas encima de otras. Despeja un pequeño espacio en el centro para colocar los siguientes palitos:

- Si hay 2 jugadores: el palito **amarillo**
- Si hay 3 jugadores: el palito **verde** y **naranja**
- Si hay 4 jugadores: los tres palitos

Mezcla las 36 cajas y reparte 6 boca abajo a cada jugador. Reserva las fichas de caos a cierta distancia.



Desarrollo del juego

Una partida consta de varias rondas.

Cada ronda consiste en

- ♦ **ORDENAR**
- ♦ **COMPROBAR**
- ♦ **ESCONDER**

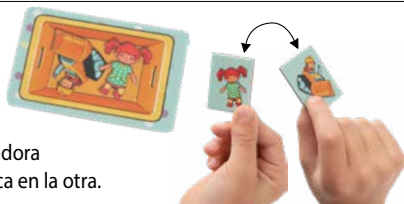


ORDENAR

La idea es llenar todas vuestras cajas lo más rápidamente posible con las fichas de juguetes adecuadas del centro de la mesa. Cada caja muestra dos juguetes, uno por cada lado. Pero, cuidado: cada ficha de juguetes va a una caja determinada.

Ejemplo:

para la caja que muestra la excavadora y la muñeca hay que encontrar la ficha de juguetes con la excavadora en una cara y la muñeca en la otra.



A la hora de ordenar, podréis utilizar una sola mano. La otra la mantendréis escondida detrás vuestro.

Nos ponemos en marcha a la señal de "¡A ordenaaaar!". Le dais la vuelta rápidamente a vuestras cajas.

Coged una ficha de juguetes del centro y mirad bien el anverso y el dorso. ¿Va en una de vuestras cajas?

¿Sí? Genial, dejad la ficha de juguetes en la caja correspondiente.

¿No? ¡Qué lástima! Vuelve a colocar la ficha de juguetes en el centro de la mesa.

¡Seguimos!

¿Has llenado todas las cajas de juguetes?

Coge rápidamente el palito más largo de los que queden en el centro de la mesa y colócalo delante de ti. Cuando alguien coja el último palito del centro finaliza la fase de ordenar.

Si no encuentras una ficha de juguetes, quizás otro jugador la haya colocado por error en su caja. Si estás seguro de que la ficha de juguetes que faltaba no está en el centro, puedes coger un palito aunque tengas una caja sin acabar de llenar.

COMPROBAR

Siempre hay cierto caos que los padres es mejor que no detecten, por lo que hay que esconderlo bien de prisa.

Lo primero es asegurarse de que hayáis ordenado todo correctamente. Para ello, cada uno mira ahora la ficha de juguetes del jugador que tenéis a vuestra izquierda. Podéis hacerlo todos al mismo tiempo.

¿Hay una ficha de juguetes en una caja en la que no va?

¿Sí? Vaya, aquí nos hemos equivocado. Quien se ocupa del caos tiene la caja en orden.

- Cada jugador al que se le encuentre, como mínimo, una ficha de juguetes en el lugar erróneo debe coger una **ficha de caos roja**.
- El resto de los jugadores no cogerán ninguna ficha de caos esta ronda.

¿No? ¡Todo ordenado de primera! Pero ¿qué hacemos con el caos?

- Todos los jugadores que hayan llenado correctamente sus cajas reciben una ficha de caos del color de su palito (el jugador con el **palito verde** ha sido suficientemente rápido ordenando y no tiene que coger ninguna ficha de caos).
- El jugador que no tenga palito y todos los jugadores que tengan al menos una caja sin acabar de llenar deberán coger una **ficha de caos roja**. Ningún jugador puede recibir más de 1 ficha de caos por ronda.

ESCONDER

Meted la ficha de caos que acabáis de recibir debajo de vuestras camas. Las camas y el caos que ya hay debajo de ellas se mantienen al largo de toda la partida. Cada nueva ficha de caos debe dejarse debajo de la cama, de forma que el caos acumulado quede tapado por completo con la carta de la cama. Podéis girar las fichas de caos como queráis pero no pueden solaparse.

¿Habéis podido guardar todo el caos debajo de vuestras camas?

No vale engañar: toda la ficha (incluyendo las zonas grises) debe quedar cubierta por completo por la carta.

¿Sí? ¡Uf! ¡Salvados!

Empieza la siguiente ronda: volved a poner todas las fichas de juguetes boca abajo en el centro de la mesa y mezcladlas bien. Después, volved a dejarlos palitos en el centro. Recoged todas las cajas y mezcladlas junto con las que no habíais repartido anteriormente. A continuación, volved a repartir 6 cartas por jugador. Cuando se vuelva a oír "¡A ordenaaaar!", nos volvemos a poner en marcha.

¿No? ¡Oh, no! ¡Los padres han descubierto el caos!

Concluye la partida.

¿Ya no quedan suficientes **fichas de caos rojas** para repartir a todos los jugadores? Todos los jugadores que se quedan sin **fichas de caos roja** le darán la vuelta a su cama. Es el momento de mostrar igualmente un **caos tremendo**. Concluye la partida.

Finalización de la partida

Todos los jugadores muestran ahora el caos que han acumulado. Contad los calcetines que hay en vuestras fichas de caos y, de ser el caso, en la carta de la cama a la que se le ha dado la vuelta. El jugador que tenga menos calcetines ganará la partida. En caso de empate, ganará el jugador que tenga ante sí el palito más largo al final de la partida.

Ante ustedes, ¡el mayor experto en orden de todos los tiempos!

Empate: ¿Alguno de vosotros tiene más experiencia que los demás? Entonces dadle más cajas para que las rellene. También es divertido repartir al jugador que hay pillado el palito verde una caja adicional en la siguiente ronda.

Alternativa: También podéis adaptar la duración de la partida. Si queréis que sea más corta, repartid únicamente 4 cajas. Y si queréis jugar más rato, 8 cajas por jugador.

Queridos niños y niñas, queridas familias: en www.haba.de/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



Il gioco delle ceste

presto, sistemiamo i giocattoli!

Un gioco di ricerca a tutta velocità per 2-4 confusionari a partire da 5 anni.

Autrice: Kirsten Hiese
Illustrazioni: René Amthor
Testo: Robin Eckert
Durata del gioco: 15 minuti circa



I bambini lo sanno bene: quando i genitori non ci sono, in casa scoppia il divertimento! Non appena l'auto esce dal garage, le ceste dei giocattoli esplodono letteralmente sul pavimento della stanza dei bambini. Il caos regna sovrano, il divertimento è sfrenato! Oggi si gioca in grande!

Ma, un attimo, lo sentite anche voi? È la macchina della mamma? Oh no, presto, rimettiamo tutto dentro alle ceste! Ma cosa andava nelle varie ceste e dove si trova adesso?

Quello che resta di questo caos infiliamolo sotto il letto!

L'importante è sgomberare tutto prima che la porta si apra!

Alla fine del gioco, vince il più veloce a fare ordine.

Dotazione del gioco



3 bastoncini di legno



15 tavolette caos in 3 colori e forme diversi



36 ceste e 4 letti (carte)

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore prende un letto e lo mette davanti a sé. Sparpagliate a piacere le tessere giocattoli al centro del tavolo. Possono anche essere sovrapposte. Create uno spazio libero al centro e metteteci i seguenti bastoncini:

- Se i giocatori sono 2: il bastoncino **giallo**
- Se i giocatori sono 3: il bastoncino **verde** e quello **arancione**
- Se i giocatori sono 4: tutti e tre i bastoncini

Mescolate le 36 ceste e distribuite ne 6 coperte a ciascun giocatore. A lato disponete le tavolette caos un po' distanziate.



Svolgimento del gioco

Una partita va avanti per più giri.

Ogni giro comprende le seguenti fasi:

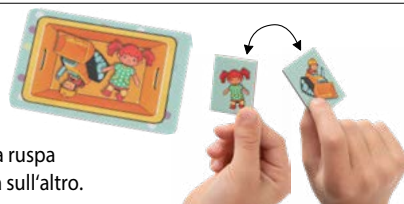
- **CONTROLLARE**
- **NASCONDERE**



FARE ORDINE

Il vostro obiettivo è riempire le ceste il più velocemente possibile con le tessere giocattoli adatte prelevate dal centro del tavolo. Ogni cesta mostra due giocattoli. Ogni tessera giocattoli mostra un giocattolo per lato. Ma attenzione: ogni tessera giocattoli corrisponde esattamente solo ad una cesta!

Esempio:
per la cesta dove
sono raffigurate la
ruspa e la bambola
devi trovare la tessera
giocattoli che mostra la ruspa
su un lato e la bambola sull'altro.



Mentre fate ordine, potete utilizzare sempre una sola mano. Dovete tenere l'altra mano dietro la schiena.

Al segnale "Fare ordiiiiine!" si inizia. Scoprite velocemente le vostre ceste.

Prendete una tessera giocattoli dal centro e guardate con attenzione il fronte e il retro. Appartiene a una delle vostre ceste?

Sì? Ottimo, mettila tessera giocattoli sulla cesta corrispondente. No? Peccato! Rimetti la tessera giocattoli al centro del tavolo. Si continua!

Hai riempito tutte le tue ceste di giocattoli?

Afferra velocemente il bastoncino più lungo che si trova ancora al centro del tavolo e mettilo davanti a te. Non appena un giocatore prende l'ultimo bastoncino dal centro, la fase "fare ordine" termina.

Se non trovi una tessera giocattoli, può darsi che un altro giocatore l'abbia messa per errore in una delle sue ceste. Se sei sicuro che delle tessere giocattoli che ti mancano non si trovino più al centro, puoi prendere un bastoncino anche se hai delle ceste vuote.

CONTROLLARE

C'è sempre del disordine di cui i genitori non devono accorgersi e che deve essere nascosto alla velocità della luce!

Prima di tutto controllate se avete riordinato tutto correttamente. Date un'occhiata alle tessere giocattoli del giocatore alla vostra sinistra. Potete farlo tutti contemporaneamente.

C'è una tessera giocattoli sulla cesta sbagliata?

Sì? oh, qualcuno non è stato attento! Bisogna rimediare.

- Ogni giocatore che ha almeno una tessera giocattoli nel posto sbagliato deve prendere una **tavoletta caos rossa**.
- In questo giro gli altri giocatori non devono prendere alcuna tavoletta caos.

No? ottimo lavoro! Ma del disordine rimasto che ne facciamo?

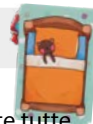
- Tutti i giocatori che hanno riempito correttamente le loro ceste devono una tavoletta caos del colore del loro bastoncino. (Il giocatore con il **bastoncino verde** è stato abbastanza rapido nel fare ordine e non deve prendere alcuna tavoletta caos.)
- Il giocatore senza bastoncino e tutti i giocatori con almeno una cesta vuota devono prendere una **tavoletta caos rossa**. Un giocatore non può mai ricevere più di 1 tavoletta caos per giro.

NASCONDERE

Spingete le tavolette caos appena ricevute sotto i vostri letti. Le tavolette caos rimangono sotto i letti per tutta la durata del gioco. Ogni nuova tavoletta caos deve essere nascosta sotto il letto in modo tale che tutto il disordine raccolto venga completamente coperto dalla carta del letto. Può girare e ruotare a piacere le tavolette caos, ma non puoi mai sovrapporle!

Sono riusciti tutti a nascondere il disordine sotto i rispettivi letti?

Non barate: tutta la tavoletta, anche l'area grigia, deve essere completamente coperta dalla carta!



Sì? fu! Anche stavolta è andata bene!

Iniziate il prossimo giro: gettate nuovamente tutte le tessere giocattoli al centro del tavolo e mescolatele bene. Metteteci ancora i bastoncini in mezzo. Raccogliete tutte le ceste e mescolatele con quelle che prima non erano state distribuite. Distribuite nuovamente 6 carte a giocatore. Al prossimo "Fare ordiiiiineee!" si riparte.

No? oh oh... i genitori hanno scoperto il disordine!

Il gioco si conclude.

Non ci sono più **tavolette caos rosse** da distribuire?

Tutti i giocatori che non possono prendere una **tavoletta caos rossa** girano il letto sulla top posteriore. Anche quest'ultima mostra il simbolo del **caos rosso**.

Il gioco si conclude.

Fine del gioco

Ora i giocatori mostrano il disordine raccolto. Contate le calze sulle tavolette caos e eventualmente sulla carta del letto girata. Vince il giocatore con meno calze. In caso di parità, vince il giocatore che, alla fine del gioco, ha il bastoncino più lungo. Ecco a voi il più bravo in assoluto a fare ordine!



Compensazione: qualcuno di voi è più esperto degli altri giocatori? Allora distribuite a questo giocatore più ceste da riempire. È divertente anche consegnare, nel giro successivo, una cesta aggiuntiva al giocatore che si è aggiudicato il bastoncino verde.

In alternativa: potete anche modificare la durata di una partita. Per accorciare il gioco distribuite solo 4 ceste, per allungare il gioco distribuite 8 a giocatore.

Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

It's
playtime!



Art. Nr.: 306128 TL A106894 1/21



**WARNING:
CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA