

DREAMWORKS
**GABBY'S
DOLLHOUSE**

Helping Gabby! Aider Gabby!



Ravensburger

Helping Gabby

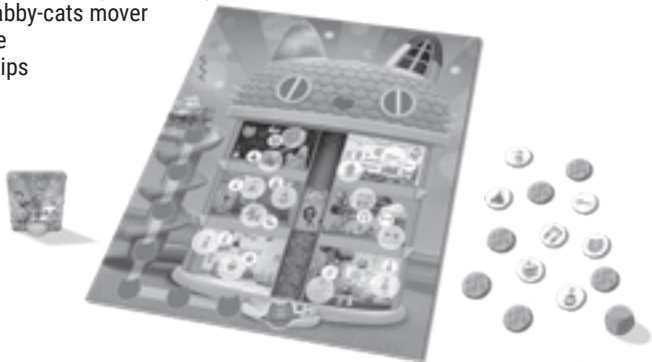
A cooperative memory game for 2-4 players aged 4 years and up.

Game Design: Janet Kneisel
Graphic Design: Gisela Kössler

An exciting adventure awaits in the colorful dollhouse. Gabby is planning a surprise party for the Gabby-cats. Help Gabby put the party objects in their correct positions for the cat-eriffic celebrations!

Contents:

- 1 game board (in 8 pieces)
- 1 Gabby-cats mover
- 1 die
- 13 chips



The object of the game is to help Gabby decorate the dollhouse. Before the Gabby-cats come home, every object must be in the correct position.

Setting up the game

Before the first game, remove all the cardboard pieces from the punchout boards.



1. Put the game board together and place it in the middle of the table.

2. Put the mover in the stand and place it in the garden.

Note: *If you're an experienced Gabby fan, you can also put the mover on the second or third space to make it even more exciting.*

3. Mix the 13 chips with the back side facing up and then distribute them randomly on the round spaces on the game board.

How to play

At the start of the game, each player turns over a chip and lets all the other players see it. Once you've memorized the objects, turn the chips back over again.

The person who last saw an episode of Gabby's Dollhouse starts. This person rolls the die and performs the action shown on it. You then take turns rolling the die in a clockwise direction.

Note: *You play together. So don't forget to give each other tips.*



If you roll the kitten: Move the Gabby-cats mover 1 space forward along the board.



If you roll two arrows: You may swap the positions of any 2 chips. This is optional, you may choose not to make a swap.



If you roll the four arrows: You may swap the position of any 2X2 chips. You can also decide to swap just 2 chips. This is optional, you may choose not to make a swap.



If you roll 2 arrows and 1 dot: Decide whether you want to swap any 2 chips or turn over 1 chip. If you turn over a chip, show it to the other players, and then turn it back over again.



If you roll 2 dots: Turn over 2 chips, show them to the other players, and then turn them back over again.



If you roll 3 dots: Turn over 3 chips, show them to the other players, and then turn them back over again.

If you turn over an object that is in the correct position, leave it with the picture facing up.

If all of the objects are face up and in the correct position, then the **game ends** immediately and **you have won the game.**

Congratulations! You've helped Gabby decorate the dollhouse before the Gabby-cats are back!



The game also ends immediately if the Gabby-cats mover reaches the last space on the board.

If this happens, turn over all of the face-down chips and:

- If all the chips are in the correct position, congratulations, you have **won the game!**
- If 1 or more chips are in the wrong position, then you did not decorate the dollhouse before the Gabby-cats returned, and you have **lost the game.** But why not try again?



Aider Gabby

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Désign: Gisela Köslér

Une aventure passionnante vous attend dans la Maison magique. Gabby prépare une fête surprise pour les Gabbychats. Aidez Gabby à placer les objets correctement pour que la fête soit miaou-gnifique !

Contenu :

1 plateau de jeu (en 8 pièces)

1 pion

1 dé

13 jetons



Le but du jeu est d'aider Gabby à décorer la Maison magique. Chaque objet doit être au bon endroit avant que les Gabbychats ne rentrent à la maison.

Mise en place du jeu

Avant la première partie, retirez toutes les pièces prédécoupées des planches en carton.



1. Assemblez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Mettez le pion sur son support et placez-le dans le jardin.

Remarque : si vous connaissez bien Gabby, vous pouvez mettre le pion sur le deuxième ou le troisième emplacement pour corser les choses.

3. Mélangez les 13 jetons face cachée et répartissez-les aléatoirement sur les emplacements circulaires prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

Comment jouer

Au début de la partie, chaque joueur retourne un jeton et le montre à tous les autres joueurs. Une fois que vous avez mémorisé les images, retournez à nouveau les jetons.

La personne qui a vu un épisode de Gabby et la Maison magique le plus récemment commence. Cette personne lance le dé et réalise l'action que celui-ci indique. Les joueurs lancent ensuite le dé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : ce jeu est coopératif. Alors n'oubliez pas de vous entraider.



Si le résultat du dé est le chaton : faites avancer le pion Gabbychats d'1 emplacement sur le plateau.



Si le résultat du dé est 2 flèches : vous pouvez inverser les positions de deux jetons. C'est une action facultative, vous pouvez choisir de ne pas la faire.



Si le résultat du dé est 4 flèches : vous pouvez échanger les positions de deux paires de jetons. Vous pouvez aussi choisir d'échanger seulement les positions de deux jetons. C'est une action facultative, vous pouvez choisir de ne pas la faire.



Si le résultat du dé est 2 flèches et 1 point : vous pouvez décider soit d'inverser les positions de deux jetons, soit de retourner un jeton. Si vous retournez un jeton, montrez-le aux autres joueurs, puis remettez-le en place.



Si le résultat du dé est 2 points : retournez deux jetons, montrez-les aux autres joueurs, puis remettez-les en place.



Si le résultat du dé est 3 points : retournez trois jetons, montrez-les aux autres joueurs, puis remettez-les en place.

Si vous retournez un jeton qui est à un emplacement correspondant à son image, laissez-le à cet emplacement face visible.

Lorsque tous les jetons sont à leur place faces visibles, la partie prend **immédiatement fin** et vous **avez gagné**.

Félicitations ! Vous avez aidé Gabby à décorer la Maison magique avant le retour des Gabbychats !

La partie prend immédiatement fin

si le pion Gabbychats atteint le dernier emplacement du plateau. Si cela se produit, retournez tous les jetons face visible, puis :

- Si tous les jetons sont à leur place, félicitations, vous avez **gagné la partie** !
- Si au moins un jeton n'est pas à sa place, alors vous n'avez pas réussi à décorer la Maison magique avant le retour des Gabbychats, et vous avez **perdu la partie**. Mais vous pouvez toujours retenter votre chance !





FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



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



ATTENTION :
RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ravensburger.com/service

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 · Bicester · OX26 9QQ · GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 9333 · Seattle, WA 98109 · USA

© 2025



DREAMWORKS

DreamWorks Gabby's Dollhouse

© 2025 DreamWorks Animation LLC.

All rights reserved

243301

Ravensburger