

DREAMWORKS  
**GABBY'S  
DOLLHOUSE**

**Helping Gabby!**



**Ravensburger**



# Hjälp Gabby!

Ett roligt samarbetsspel för **2–4** spelare i åldern **4** år och uppåt.

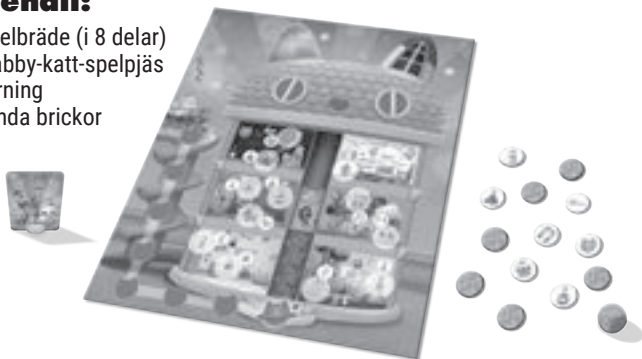
**Författare:** Janet Kneisel

**Design:** Gisela Köslér

**Ett spännande äventyr väntar i det färgglada dockskåpet. Gabby planerar en överraskningsfest för Gabby-katterna. Hjälp Gabby att placera festgrejerna på rätt plats för en kattastisk fest!**

## Innehåll:

- 1 spelbräde (i 8 delar)
- 1 Gabby-katt-spelpjä
- 1 tärning
- 13 runda brickor



**Målet med spelet** är att hjälpa Gabby dekorera dockskåpet. Innan Gabby-katterna kommer hem måste alla föremål vara på rätt plats.

## Förberedelser

Innan det första spelet börjar, ta bort alla kartongbitar från stansbrädorna.



1. Sätt ihop spelbrädet och placera det mitt på bordet.
2. Sätt pjäsen i plasthållaren och placera den i trädgården.  
***Obs!** Om du är ett erfaret Gabby-fan kan du också placera spelpjäsen på det andra eller tredje fältet för att göra spelet ännu mer spännande.*
3. Blanda de 13 brickorna med baksidan uppåt och fördela dem sedan slumpmässigt på de runda fälten på spelbrädet.

## Hur man spelar

I början av spelet vänder alla spelare upp en bricka så att alla får se den. När du har memorerat föremålen vänder du tillbaka brickorna igen.

Den som senast såg ett avsnitt av Gabby's dockskåp börjar. Denna person kastar tärningen och gör sedan det som tärningen visar. Därefter turas ni om att kasta tärningen medurs.

***Obs!** Ni spelar tillsammans. Glöm inte att ge varandra tips.*



**Om du kastar tärningen och får kattungen:** Flytta Gabby-katt-pjäsen 1 ruta framåt på spelbrädet.



**Om du får två pilar:** Du får byta plats på två valfria brickor. Detta är valfritt, du kan välja att inte byta.



**Om du får fyra pilar:** Du får byta plats på vilka två 2X2-brickor som helst. Du kan också välja att bara byta plats på två brickor. Detta är valfritt, du kan välja att inte byta.



**Om du får 2 pilar och 1 prick:** Bestäm om du vill byta plats på två valfria brickor eller vända en bricka. Om du vänder en bricka, visa den för de andra spelarna och vänd sedan tillbaka den igen.



**Om du får 2 prickar:** Vänd 2 brickor, visa dem för de andra spelarna och vänd sedan tillbaka dem igen.



**Om du får 3 prickar:** Vänd 3 brickor, visa dem för de andra spelarna och vänd sedan tillbaka dem igen.

Om du vänder en bricka som ligger på rätt plats, lämnar du den med bilden uppåt. Om alla föremål ligger med framsidan uppåt och på rätt plats avslutas spelet och du har vunnit. Grattis! Du har hjälpt Gabby att dekorera dockskåpet innan Gabby-katterna kommer tillbaka!



**Spelet avslutas också** om Gabby-katt-pjäsen når det sista fältet på brädet. Om detta händer, vänd alla nedvända brickor och:

- Om alla brickor ligger på rätt plats, grattis, du har vunnit spelet!
- Om 1 eller fler brickor ligger fel, har du inte dekorerat dockskåpet innan Gabby-katterna kom tillbaka, och du har förlorat spelet. Men varför inte försöka igen?!



# Hjelp Gabby!

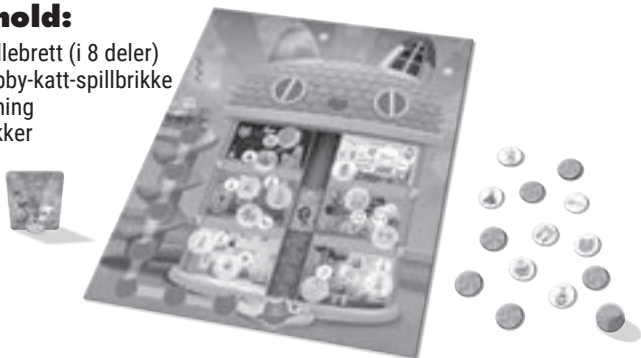
Et samarbeidsbasert minnespill for **2-4** spillere  
i alderen **4** år og oppover.

**Forfattere:** Janet Kneisel  
**Design:** Gisela Köslér

**Et spennende eventyr venter i det fargerike  
dukkehuset. Gabby planlegger en overraskelsesfest  
for Gabby-kattene. Hjelp Gabby med å plassere  
festartiklene på riktig plass for en fantastisk kattfest!**

## Innhold:

- 1 spillebrett (i 8 deler)
- 1 Gabby-katt-spillbrikke
- 1 terning
- 13 brikker



**Målet med spillet** er å hjelpe Gabby med å dekorere  
dukkehuset. Før Gabby-kattene kommer hjem, må alle gjenstandene  
være på riktig plass.

## Forberedelse

Før du starter spillet, fjern alle pappbitene fra utstansingsplatene.



1. Sett sammen spillbrettet og plasser det midt på bordet.

2. Sett brikken i stativet og plasser den i hagen.

**Merk:** Hvis du er en erfaren Gabby-fan, kan du også plassere flytteren på det andre eller tredje feltet for å gjøre det enda mer spennende.

3. Bland de 13 sjetongene med baksiden opp og fordel dem tilfeldig på de runde feltene på spillbrettet.

## Hvordan spille

Ved spillets start snur hver spiller en brikke og lar alle de andre spillerne se den. Når du har husket objektene, snu brikkene igjen.

Den som sist så en episode av Gabby's dukkehus, starter. Denne personen kaster terningen og utfører handlingen som vises på den. Deretter kaster dere terningen etter tur i retning med klokken.

**Merk:** Dere spiller sammen. Så ikke glem å gi hverandre tips.



**Hvis du kaster kattungen:** Flytt Gabby-katt-spillbrikken 1 felt fremover på brettet.



**Hvis du kaster to piler:** Du kan bytte plass på to brikker. Dette er valgfritt, du kan velge å ikke bytte.



**Hvis du kaster fire piler:** Du kan bytte plass på to brikker i en 2x2-gruppe. Du kan også velge å bytte bare 2 brikker. Dette er valgfritt; du kan velge å ikke bytte.



**Hvis du kaster 2 piler og 1 prikk:** Bestem om du vil bytte 2 brikker eller snu 1 brikke. Hvis du snur en brikke, viser du den til de andre spillerne og snur den tilbake igjen.



**Hvis du kaster 2 prikker:** Snu 2 brikker, vis dem til de andre spillerne, og snu dem tilbake igjen.



**Hvis du kaster 3 prikker:** Vend 3 brikker, vis dem til de andre spillerne, og vend dem tilbake igjen.

Hvis du snur en gjenstand som ligger i riktig posisjon, lar du den ligge med bildet opp. Hvis alle objektene ligger med forsiden opp og i riktig posisjon, avsluttes spillet umiddelbart og du har vunnet spillet.

Gratulerer! Du har hjulpet Gabby med å dekorere dukkehuset før Gabby-kattene kommer tilbake!



### **Spillet avsluttes også umiddelbart hvis**

Gabby-kattens brikke når det siste feltet på brettet. Hvis dette skjer, snu alle brikkene som ligger med forsiden ned, og:

- Hvis alle brikker er i riktig posisjon, gratulerer, du har vunnet spillet!
- Hvis 1 eller flere brikker er i feil posisjon, så har du ikke pyntet dukkehuset før Gabby-kattene kom tilbake, og du har tapt spillet. Men hvorfor ikke prøve igjen?!



# Hjælp Gabby!

Et samarbejdsbaseret hukommelsesspil for **2-4** spillere  
i alderen **4** år og opefter.

**Forfattere:** Janet Kneisel  
**Design:** Gisela Kössler

**Et spændende eventyr venter i det farverige dukkehus.  
Gabby planlægger en overraskelsesfest for Gabby-  
kattene. Hjælp Gabby med at placere festtingene på  
deres rette plads, så kattedefesten kan begynde!**

## Indhold:

- 1 spilleplade (i 8 dele)
- 1 Gabby-katte-spillebrik
- 1 terning
- 13 runde brikker



**Målet med spillet** er at hjælpe Gabby med at dekorere dukkehuset. Inden Gabby-kattene kommer hjem, skal alle genstande være på sin rette plads.

## Forberedelse af spillet

Før det første spil skal alle spillebrikker i pap fjernes fra udstansningspladerne.



1. Saml spillepladen og læg den midt på bordet.
2. Sæt brikken i holderen og placér den i haven.

**Bemærk:** Hvis du er en erfaren Gabby-fan, kan du også placere spillebrikken på det andet eller tredje felt for at gøre det endnu mere spændende.

3. Bland de 13 brikker med bagsiden opad og fordel dem derefter tilfældigt på de runde felter på spillepladen.

## Sådan spiller du

Ved spillets start vender hver spiller en brik og lader alle de andre spillere se den. Når du har husket de forskellige genstande, vendes brikkerne igen.

Den spiller, der sidst har set et afsnit af Gabby's dukkehus, starter. Denne spiller kaster terningen og udfører den handling, der er vist på den. Derefter kaster I terningen på skift med uret.

**Bemærk:** I spiller sammen. Så glem ikke at give hinanden tips.



**Hvis du slår symbolet med katten:** Flyttes Gabby-kattebrikken 1 felt fremad på spillepladen.



**Hvis du slår to pile:** Du må bytte plads med to brikker. Dette er valgfrit, du kan vælge ikke at bytte.



**Hvis du slår fire pile:** Du kan bytte plads med to 2x2 brikker. Du kan også vælge kun at bytte 2 brikker. Dette er valgfrit; du kan vælge ikke at bytte.



**Hvis du slår 2 pile og 1 prik:** Beslut, om du vil bytte 2 brikker eller vende 1 brik. Hvis du vender en brik, skal du vise den til de andre spillere og derefter vende den om igen.



**Hvis du slår 2 prikker:** Vend 2 brikker, vis dem til de andre spillere, og vend dem derefter om igen.



**Hvis du slår 3 prikker:** Vend 3 brikker, vis dem til de andre spillere, og vend dem derefter om igen.

Hvis du vender en genstand, der ligger på den rigtige position, skal du lade den ligge med billedet opad. Hvis alle genstande ligger med forsiden opad og på den rigtige position, slutter spillet straks, og du har vundet spillet.

Tillykke! Du har hjulpet Gabby med at dekorere dukkehuset, inden Gabby-kattene kommer tilbage!



**Spillet slutter også straks**, hvis Gabby-katten når det sidste felt på spillepladen. Hvis dette sker, skal du vende alle de brikker, der ligger med billedsiden nedad, og:

- Hvis alle brikkerne ligger korrekt, tillykke, du har vundet spillet!
- Hvis 1 eller flere brikker ligger på en forkert position, så har du ikke dekoreret dukkehuset, inden Gabby-kattene kom tilbage, og du har tabt spillet. Men hvorfor ikke prøve igen?!



# Auta Gabbya!

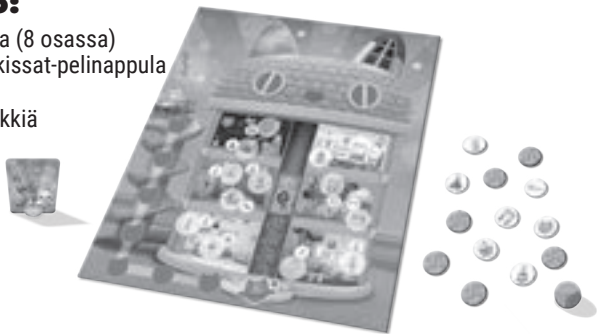
Yhteistyömuistipeli 2–4 pelaajalle,  
 4 ikävuodesta ylöspäin.

**Pelisuunnittelu:** Janet Kneisel  
**Graafinen suunnittelu:** Gisela Köster

**Värikkäässä nukketalossa odottaa jännittävä seikkailu. Gabby suunnittelee yllätysjuhlia Gabby-kissoille. Auta Gabbyä asettamaan juhlatarvikkeet oikeille paikoilleen, jotta kissajuhlat voivat alkaa!**

## Sisältö:

- 1 pelilauta (8 osassa)
- 1 Gabby-kissat-pelinappula
- 1 noppa
- 13 pelimerkkiä



**Pelin tavoitteena** on auttaa Gabbyä koristelemaan nukketalo. Ennen kuin Gabby-kissat tulevat kotiin, jokaisen esineen on oltava oikealla paikallaan.

## Pelin valmistelu

Ennen ensimmäistä peliä, irrota varovaisesti kaikki pahviosat alustoista.



1. Kokoa pelilauta ja aseta se pöydän keskelle.
2. Aseta pelinappula jalustaan ja aseta se puutarhaan.

**Huomautus:** Jos olet kokenut Gabby-fani, voit myös laittaa pelinappulan toiseen tai kolmanteen ruutuun, tehden pelistä vielä jännittävämmän.

3. Sekoita ylösalaisin olevat 13 pelimerkkiä ja jaa ne sitten satunnaisesti pelilaudan pyöreisiin ruutuihin.

## Pelin pelaaminen

Pelin alussa jokainen pelaaja kääntää yhden pelimerkin ja näyttää sen kaikille muille pelaajille. Kun muistat esineet ulkoa, käännä pelimerkit takaisin ympäri.

Peli alkaa pelaajasta, joka on viimeksi katsonut Gabbyn nukketalo-sarjan jakson. Tämä pelaaja heittää noppaa ja suorittaa nopassa näkyvän toiminnon. Sitten heitätte vuorotellen noppaa myötäpäivään.

**Huomautus:** Pelaatte yhdessä. Joten älä unohda antaa toisillenne vinkkejä.



**Jos heität kissan:** Siirrä Gabby-kissat-pelinappula 1 ruutu eteenpäin pelilaudalla.



**Jos heität kaksi nuolta:** Voit vaihtaa kahden pelimerkin paikkaa. Tämä on vapaaehtoista, voit myös päättää olla vaihtamatta.



**Jos heität neljä nuolta:** Voit vaihtaa neljän pelimerkin paikkaa. Voit myös päättää vaihtaa vain 2 pelimerkkiä. Tämä on vapaaehtoista; voit myös päättää olla vaihtamatta.



**Jos heität 2 nuolta ja 1 pisteen:** Päättä, haluatko vaihtaa 2 pelimerkin paikkaa vai kääntää 1 pelimerkin. Jos käännät pelimerkin, näytä se muille pelaajille ja käännä se sitten takaisin.



**Jos heität 2 pistettä:** Käännä 2 pelimerkkiä, näytä ne muille pelaajille ja käännä ne sitten takaisin.



**Jos heität 3 pistettä:** Käännä 3 pelimerkkiä, näytä ne muille pelaajille ja käännä ne sitten takaisin.

Jos käännät esineen, joka on oikealla paikalla, jätä se kuvapuoli ylöspäin. Jos kaikki esineet ovat kuvapuoli ylöspäin ja oikealla paikalla, peli päättyy välittömästi ja olet voittanut pelin. Onnittelut! Autoit Gabbyä koristelevaan nukketalon ennen kuin Gabby-kissat palaavat!



**Peli päättyy myös välittömästi**, jos Gabby-kissat-pelinappula saavuttaa pelilaudan viimeisen ruudun. Jos näin tapahtuu, käännä kaikki kuvapuoli alaspäin olevat pelimerkit ympäri ja:

- Jos kaikki pelimerkit ovat oikeilla paikoillaan, onnittelut, olet voittanut pelin!
- Jos yksi tai useampi pelimerkki on väärässä paikassa, et ole koristellut nukketaloa ennen Gabby-kissojen paluuta, ja olet hävinnyt pelin. Mutta miksi et yrittäisi uudelleen?!







DREAMWORKS

DreamWorks Gabby's Dollhouse  
DreamWorks Animation LLC.  
All rights reserved

[ravensburger.com/service](http://ravensburger.com/service)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

243251

**Ravensburger**