

## FR RANGE QUI PEUT

Marius et Alice ont joué toute la journée et leur chambre est en désordre complet ! Retrouvez les jeux qui appartiennent à chacun pour les ramener dans leurs étagères. Le premier qui a rangé toute son étagère pourra choisir l'histoire du soir !

### NOMBRE DE JOUEURS :

2 à 4 joueurs (2 équipes de deux)  
et un maître du jeu pour la mise en place.

### CONTENU :

6 cartes « jouets » orange, 6 cartes « jouets » vertes,  
6 coussins « jouets » orange, 6 coussins « jouets » vertes  
et 2 plateaux de jeu « étagères » Alice et Marius.

### BUT DU JEU :

Être le premier à remplir son étagère avec les coussins «jouets » correspondant aux cartes.

### INSTALLATION :

#### Niveau de jeu 1 (débutant)

1. Poser sur le sol les 2 plateaux de jeu « étagères ».
  2. Disposer (faces visibles) les cartes « jouets » vertes sur l'étagère verte de Marius et les cartes « jouets » orange sur l'étagère orange d'Alice.
  3. Disposer les coussins « jouets » à proximité des 2 plateaux de jeu.
- La distance peut être adaptée pour augmenter le niveau de difficulté.

#### Niveau de jeu 2 (avancé)

1. Poser sur le sol les 2 plateaux de jeu « étagères ».
2. Mélanger les cartes « jouets » et disposez-les de manière aléatoire sur les plateaux de jeu « étagères » (faces visibles).
3. Disposer les coussins « jouets » loin des 2 plateaux de jeu dans la même pièce, cachés ou non, ou encore plus drôle : dans plusieurs pièces !

### DEROULEMENT DE LA PARTIE :

On ne peut prendre et ramener qu'un coussin à la fois, il faut donc bien mémoriser les cartes disposées sur le plateau.  
Les deux équipes jouent en même temps et commencent à chercher les coussins correspondants au top départ du maître du jeu : « Range qui peut ! ».

### FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur (ou équipe) qui a rempli son plateau de jeu crie « RANGÉ ! » et remporte la partie.

## EN PUT AWAY WHO CAN !

Marius and Alice have been playing all day and their bedroom is very messy! Find out which toys belong to Marius and which to Alice and store them on the right shelves. The first player to have tidied up his or her shelf gets to choose a bedtime story!

### NUMBER OF PLAYERS:

2 to 4 players (2 teams of 2 players each)  
and a game master who sets up the game.

### COMPONENTS:

6 orange "toy" cards, 6 green "toy" cards, 6 orange "toy" cushions, 6 green "toy" cushions and 2 large "shelf" game cards for Alice and Marius.

### OBJECT OF THE GAME:

Be the first player to fill a shelf with the corresponding "toy" cushions for the cards.

### SETUP:

#### Level 1 (beginner)

1. Lay the 2 "shelf" game boards on the floor.
2. Arrange the green "toy" cards on the green shelf which belongs to Marius and the orange "toy" cards on Alice's orange shelf (face up).
3. Lay the "toy" cushions near the 2 game boards. The distance can be adapted to make the game more difficult.

#### Level 2 (advanced)

1. Lay the 2 "shelf" game boards on the floor.
  2. Shuffle the "toy" cards and lay them randomly on the "shelf" game boards (face up).
  3. Lay the "toy" cushions far from the 2 game boards, but in the same room. You can also hide them.
- Even more fun: lay the cushions in different rooms.

### PLAYING THE GAME

You can only pick up and bring back one cushion at the time, meaning the players will have to memorise the cards on the board.  
The two teams play the game at the same time, and start to search for the corresponding cushions when the game master gives the go-ahead.

### END OF THE GAME

The first player (or team) to have tidied up his/her shelf yells "DONE" and wins the game.

## **NL** OPRUIJEN MAAR

Marius en Alice hebben heel de dag gespeeld en hun kamer ligt volledig overhoop! Vind ieders speelgoed terug en leg het in de rekken. De eerste die heel zijn rek heeft opgeruimd, mag het verhaaltje voor het slapengaan kiezen!

### AANTAL SPELERS:

2 tot 4 spelers (2 ploegen van twee) en een spelleider om alles klaar te zetten.

### INHOUD:

6 oranje «speelgoedkaarten», 6 groene «speelgoedkaarten», 6 oranje «speelkussens», 6 groene «speelkussens» en 2 spelborden met de «rekken» van Alice en Marius.

### DOEL VAN HET SPEL:

Vul als eerste het rek met de «speelkussens» die overeenkomen met de kaarten.

### START VAN HET SPEL :

#### Spelniveau 1 (beginners)

1. Leg de 2 spelborden met de «rekken» op de grond.
2. Leg de groene «speelgoedkaarten» (met de afbeelding naar boven) op het groene rek van Marius en de oranje «speelgoedkaarten» op het oranje rek van Alice.
3. Leg de «speelkussens» in de buurt van de 2 spelborden. De afstand kan aangepast worden naargelang de moeilijkheidsgraad.

#### Spelniveau 2 (gevorderden)

1. Leg de 2 spelborden met de «rekken» op de grond.
2. Meng de «speelgoedkaarten» en leg ze kris kras op de spelborden met de «rekken» (met de afbeelding naar boven).
3. Leg de «speelkussens» ver van de 2 spelborden in dezelfde kamer, verstopt of niet, of nog leuker: in verschillende kamers!

### VERLOOP VAN HET SPEL:

Je mag slechts een kussen per keer nemen en opruimen, dus moet je goed onthouden hoe de kaarten op het bord liggen.

De twee ploegen spelen tegelijkertijd en beginnen de overeenkomstige kussens te zoeken op het moment dat de spelleider roept: «Opgeruimd staat netjes!»

### EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler (of ploeg) die zijn spelbord gevuld heeft, roept «OPGERUIMD!» en wint het spel.

## **DE** UND AUFRÄUMEN

Marius und Alice haben den ganzen Tag gespielt und ihr Zimmer ist komplett durcheinander! Finde das Spielzeug der beiden und lege es in die Regale. Der/die erste, der/die sein/ihr ganzes Regal aufgeräumt hat, darf die Gute-Nacht-Geschichte aussuchen!

### ANZAHL SPIELER:

2 bis 4 Spieler (2 Teams von zwei Personen) und ein Spielleiter, um alles aufzustellen.

### INHALT:

6 orangefarbene „Spielzeugkarten“, 6 grüne „Spielzeugkarten“, 6 orangefarbene „Spielkissen“, 6 grüne „Spielkissen“ und 2 Spielbretter mit den „Regalen“ von Alice und Marius.

### ZIEL DES SPIELS:

Fülle als erste(r) das Regal mit den „Spielkissen“, die mit den Karten übereinstimmen.

### SPIELBEGINN:

#### Spelniveau 1 (Anfänger)

1. Lege die 2 Spielbretter mit den „Regalen“ auf den Boden.
2. Lege die grünen „Spielzeugkarten“ (mit der Abbildung nach oben) auf das grüne Regal von Marius und die orangefarbenen „Spielzeugkarten“ auf das orangefarbene Regal von Alice.
3. Lege die „Spielkissen“ in die Nähe der 2 Spielbretter. Der Abstand kann je nach Schwierigkeitsgrad angepasst werden.

#### Spelniveau 2 (Fortgeschrittene)

1. Lege die 2 Spielbretter mit den „Regalen“ auf den Boden.
2. Die „Spielzeugkarten“ mischen und kreuz und quer auf die Spielbretter mit den „Regalen“ legen (mit der Abbildung nach oben).
3. Die „Spielkissen“ weit von den 2 Spielbrettern entfernt in dasselbe Zimmer legen, eventuell versteckt - oder noch lustiger: in verschiedene Zimmer!

### SPIELVERLAUF:

Du darfst nur ein Kissen auf einmal nehmen und aufräumen, also musst du dir gut merken, wie die Karten auf dem Brett liegen.

Die zwei Teams spielen gleichzeitig und beginnen, die entsprechenden Kissen zu suchen, sobald der Spielleiter ruft: «Aufräumen!»

### SPIELENDEN:

Der/die erste Spieler(in) (oder das Team), der/die/das sein Spielbrett gefüllt hat, ruft „AUFGERÄUMT!“ und gewinnt das Spiel.

## IT METTIAMO A POSTO

Marius e Alice hanno giocato tutto il giorno e la loro camera è completamente sotto sopra!  
Ritrovate i giocattoli che appartengono ad ognuno per rimetterli sugli appositi scaffali.  
Il primo che avrà messo a posto il suo scaffale potrà scegliere la storia della sera!

### NUMERI DI GIOCATORI:

2 fino a 4 giocatori (2 squadre di due)  
e un arbitro per la disposizione delle carte.

### CONTENUTO:

6 carte "giocattoli" arancioni, 6 carte "giocattoli" verdi, 6 cuscini "giocattoli" arancioni, 6 cuscini "giocattoli" verdi e 2 tavole da gioco "scaffali" Alice e Marius.

### SCOPO DEL GIOCO:

Essere il primo a riempire il proprio scaffale con i cuscini "giocattoli" che corrispondono alle carte.

### PREPARAZIONE:

#### Livello del gioco 1 (principiante)

1. Mettere le 2 tavole da gioco "scaffali".
2. Disporre (con faccia visibile) le carte "giocattoli" verdi sullo scaffale verde di Marius e le carte "giocattoli" arancioni sullo scaffale arancione di Alice.
3. Mettere i cuscini "giocattoli" vicino alle 2 tavole da gioco. La distanza può essere adattata per aumentare il livello di difficoltà.

#### Livello del gioco 2 (avanzato)

1. Mettere le 2 tavole da gioco "scaffali".
2. Mescolare le carte "giocattoli" e metterle in modo casuale sulle tavole da gioco "scaffali" (con faccia visibile).
3. Mettere i cuscini "giocattoli" lontani dalle 2 tavole da gioco nella stessa stanza, nascosti o no, o ancora più divertente: in diverse stanze!

### SVOLGIMENTO DELLA PARTITA:

Si può prendere un solo cuscino alla volta, bisogna dunque ben memorizzare le carte disposte sulla tavola. Le due squadre giocano contemporaneamente e iniziano a cercare i cuscini corrispondenti dopo il via dell'arbitro del gioco: "Prende chi può!".

### FINE DELLA PARTITA:

Il primo giocatore (o squadra) che ha riempito la sua tavola grida "A POSTO!" e vince la partita.

## SP ¡GUÁRDESE QUIÉN PUEDA!

Marius y Alice se han pasado el día jugando, ¡y tienen la habitación patas arriba!  
Encuentra a quién le pertenece cada juego para volver a guardarlos en sendas estanterías.  
¡El primero que haya ordenado toda la estantería podrá elegir el cuento de noche!

### NÚMERO DE JUGADORES:

De 2 a 4 jugadores (2 equipos de dos)  
y un maestro del juego para la instalación.

### CONTENIDO:

6 cartas de «Juguetes» de color naranja, 6 cartas de «Juguetes» de color verde, 6 cojines de «Juguetes» de color naranja, 6 cojines de «Juguetes» de color verde y 2 tableros de juego de «Estanterías» de Alice y Marius.

### META DEL JUEGO:

Ser el primero en rellenar la Estantería con los cojines de «Juguetes» que coincidan con sendas cartas.

### INSTALACIÓN:

#### Nivel de juego 1 (principiante)

1. Colocamos en el suelo los 2 tableros de juego de «Estanterías».
2. Colocamos (boca arriba) las cartas de «Juguetes» de color verde en la Estantería de color verde de Marius y las cartas de «Juguetes» de color naranja en la Estantería de color naranja de Alice.
3. Colocamos los cojines de «Juguetes» cerca de los 2 tableros de juego. Podemos adaptar la distancia para incrementar el nivel de dificultad.

#### Nivel de juego 2 (avanzado)

1. Colocamos en el suelo los 2 tableros de juego de «Estanterías».
2. Mezclamos las cartas de «Juguetes» y las repartimos al azar por los tableros de juego de «Estanterías» (boca arriba).
3. Colocamos los cojines de «Juguetes» lejos de los 2 tableros de juego en la misma habitación, escondidos o no, o más divertido aún, ¡en varias habitaciones!

### PARA JUGAR UNA PARTIDA:

Solo podemos coger y devolver un cojín a la vez, por lo que tenemos que recordar bien las cartas colocadas en el tablero.

Los dos equipos juegan al mismo tiempo y empiezan a buscar sendos cojines cuando el maestro del juego dé inicio a la partida: «¡Guárdese quién pueda!».

### FINAL DE LA PARTIDA:

El primer jugador (o equipo) que ha conseguido rellenar su tablero grita «¡GUARDADO!» y gana la partida.

**RU** СПАСАЙСЯ КТО МОЖЕТ!  
ГИГАНТСКАЯ ИГРА-МЕМОРИ

Мариус и Алиса играли целый день и теперь в их комнате такой беспорядок! Найди все их игрушки и положи их на полки.

Первый, кто уберёт все полку целиком, может выбрать себе сказку на ночь!

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

От 2 до 4 игроков (2 команды по два человека) и один ведущий, чтобы всё расставить.

**СОДЕРЖАНИЕ:**

6 оранжевых «карточек с игрушками», 6 зелёных «карточек с игрушками», 6 оранжевых «подушек с игрушками», 6 зелёных «подушек с игрушками» и 2 игровые доски с «полками» для Алисы и Мариуса.

**ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

Первым заполни полку «подушками с игрушками», которые соответствуют карточкам.

**НАЧАЛО ИГРЫ:**

Игровой уровень 1 (простой)

1. Положи обе игровые доски с «полками» на пол.
2. Положи зелёные «карточки с игрушками» (картинкой вверх) на зелёную полку Мариуса, оранжевые «карточки с игрушками» на оранжевую полку Алисы.
3. Разложи «подушки с игрушками» вблизи 2 игровых досок. Расстояние можно варьировать в зависимости от степени сложности.

Игровой уровень 2 (сложный)

1. Положи обе игровые доски с «полками» на пол.
  2. «Карточки с игрушками» перемешать и беспорядочно положить на игровые доски с «полками» (картинкой вверх).
  3. «Подушки с игрушками» разложить на большом расстоянии от 2 игровых досок, в той же комнате, может быть даже спрятать.
- Или – ещё веселее: в разных комнатах!

**ХОД ИГРЫ:**

За один ход тебе разрешается взять и убрать только одну подушку, т. е. ты должен очень хорошо запомнить, как карточки лежат на доске.

Обе команды играют одновременно и начинают искать соответствующие подушки, как только ведущий прокричит: «Уборка!»

**КОНЕЦ ИГРЫ:**

Первый игрок (или первая команда), которая заполнил свою игровую доску, кричит «УБРАЛ!» и выигрывает игру.