

CABANA BOOM



CABANA BOOM

FR

 **Âge :** 6-99 ans

 **Nb de joueurs :** 1 à 4 joueurs

 **Contenu :** 1 boîte de jeu, 4 cartes « départ », 42 cartes « cabane » dont 1 carte « cabane terminée », 1 pion « chat », 3 jetons « marteaux »



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3

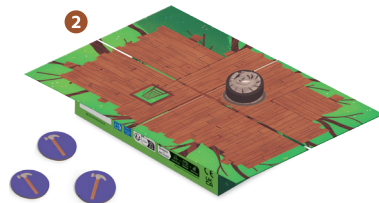
 **But du jeu :** Parvenir à construire la plus grande des cabanes en empilant des cartes.

 **Préparation du jeu :**

Placer la boîte de jeu au centre des joueurs : côté arbre, vue de dessus. **1**

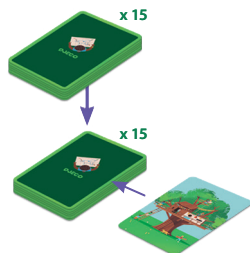
Poser les 4 cartes « départ » sur chacun des angles de la boîte. Poser le pion « chat » sur l'emplacement du chat.

Poser à côté de la boîte les 3 jetons « marteau », face marteau visible. **2**



Constituer la pile de cartes « cabane » à jouer :

- 1 Prendre les cartes « cabane » et les mélanger sauf la carte « cabane terminée ».
- 2 Séparer ensuite 15 cartes de ce paquet et ajouter la carte « cabane terminée ».
- 3 Bien mélanger ces 16 cartes.
- 4 Placer ce paquet de 16 cartes sous la pile des autres cartes « cabane » pour ne former qu'une seule pile.
- 5 Placer la pile de cartes « cabane » face cachée à côté de la boîte pour former la pioche.



→ De cette façon, personne ne sait où se trouve la carte « cabane terminée » qui met fin à la partie : parfois elle apparaîtra tôt, parfois seulement à la toute fin du jeu.

Chaque joueur prend 2 cartes de la pioche et les pose, face visible, devant lui.

NB : dans le cas d'une partie solo, le joueur prend 3 cartes.

Déroulement de la partie :

Les joueurs se concertent pour décider qui commence, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

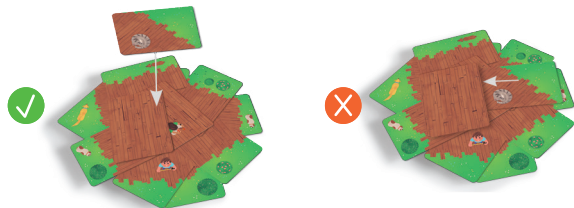
À son tour de jeu, on doit obligatoirement poser l'une de ses cartes sur la boîte de jeu, au-dessus des cartes déjà présentes sur la boîte.

Conditions de pose

Lorsqu'un joueur place une carte, il doit respecter les règles suivantes :

1. Superposition des cartes

Une carte doit **toujours** être posée **au-dessus** des cartes déjà présentes sur la boîte et jamais insérée en dessous.



2. Herbe et cabane

Lorsqu'une carte est posée, la **zone « herbe »** de celle-ci doit toujours **déborder à l'extérieur** de la cabane.

- Il est donc interdit de placer une zone d'herbe sur une zone de bois existante.
- Il est en revanche autorisé de poser des planches (zones de bois) sur l'herbe.

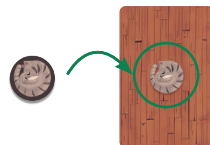
3. Ouvrier en herbe

Il est **interdit de recouvrir un enfant présent dans la cabane, même partiellement.**

4. Espace « chat »

Si la carte posée contient un espace « chat », le pion « chat » doit être immédiatement posé sur cet emplacement.

On peut recouvrir un chat qui ne contient pas de jeton. L'inverse est impossible.



5. Effet « écureuil »

Lorsqu'un joueur joue une carte comportant un écureuil, il désigne un autre joueur qui doit défausser une carte de son jeu, puis en piocher immédiatement une nouvelle pour la remplacer.

Une fois son tour terminé, le joueur pioche une nouvelle carte « cabane » pour toujours avoir 2 cartes devant lui.

On peut recouvrir un écureuil.

Chute de cartes « cabane »



→ Si, lors du tour d'un joueur, une ou plusieurs cartes tombent, il retourne un jeton « marteau » côté « trou ».

Les cartes tombées sont ensuite mises de côté.



→ Si le pion « chat » tombe également, il doit être remplacé :

- Soit immédiatement dans la cabane, si un emplacement « chat » est disponible,
- Soit plus tard, lorsqu'une nouvelle carte comportant un espace « chat » est posée.

Ensuite, le tour passe au joueur suivant.

Fin de partie

Condition de victoire

La partie est remportée dès que la carte « cabane terminée » apparaît !

Selon le nombre de jetons « marteau » restants, les joueurs obtiennent le titre suivant :

Marteaux restants Titre obtenu

- 1 marteau → Bravo ! Vous êtes de solides **Ouvriers malins** !
- 2 marteaux → Super travail ! Vous êtes de grands **Maîtres constructeurs** !
- 3 marteaux → Excellent ! Vous êtes les **Chefs de chantier suprêmes** !

Condition de défaite

Si tous les jetons « marteau » sont utilisés, la cabane s'écroule et la partie est perdue.

Il ne reste plus qu'à recommencer une nouvelle construction !

Variante

Pour rendre le jeu plus difficile, vous pouvez intégrer l'une des deux variantes suivantes :



Attention aux chiens ! → Autour de la cabane, il ne peut jamais y avoir plus de trois chiens visibles ou partiellement visibles en même temps.

Pas touche aux buissons ! → Les buissons ne peuvent jamais être recouverts.

Un jeu de Jérémy Ducret et Romaric Galonnier

CABANA BOOM

EN



Age: 6-99 years



No. of players: 1 to 4 players



Contents: 1 game box, 4 'start' cards, 42 'treehouse' cards including 1 'built treehouse' card, 1 'cat' playing piece, 3 'hammer' tokens



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Aim of the game: To build the tallest treehouse by stacking cards.

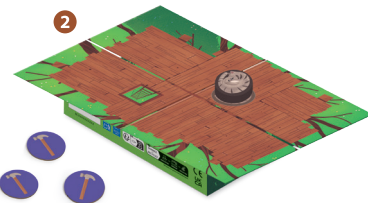


Game set-up:

Put the game box in the middle of the players: tree side, view from above. ①

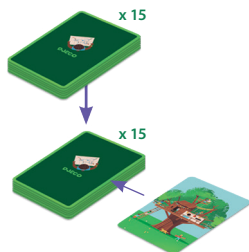
Put the 4 'start' cards on each corner of the box. Put the 'cat' playing piece in the cat space.

Put the 3 'hammer' tokens next to the box, hammer side up. ②



Put together the pile of 'treehouse' cards to play:

- ➊ Take the 'treehouse' cards, except the 'built treehouse' card, and shuffle them.
- ➋ Next, separate 15 cards from this stack and add the 'built treehouse' card.
- ➌ Shuffle these 16 cards well.
- ➍ Place this stack of 16 cards under the pile of the other 'treehouse' cards to form just one pile.
- ➎ Place the pile of 'treehouse' cards face down next to the box to make the draw pile.



→ In this way, no one knows where the 'built treehouse' card that ends the game is: sometimes, it turns up early, sometimes at the very end of the game.

Each player takes 2 cards from the draw pile and places them down in front of them face up.

Please note: for a one-player game, the player takes 3 cards.

How to play:

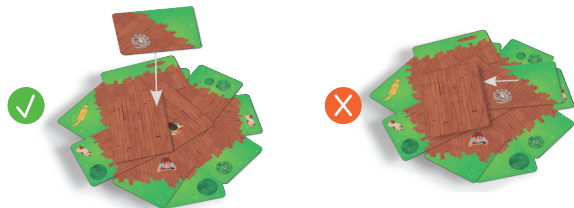
The players agree on who should start, then they take turns to play clockwise. On a player's turn, they must place one of their cards on the game box on top of the cards that are already there.

Rules for placing cards

When a player places a card, they must follow these rules:

1. Placing cards on top of each other

A card must **always** be placed **on top** of the cards that are already in the box and never slipped underneath.



2. Grass and treehouse

When a card is placed, its '**grass**' area must always **extend outside** the treehouse.

- Placing a grass area on an existing wood area is not allowed.
- However placing planks (wood areas) on grass is allowed.

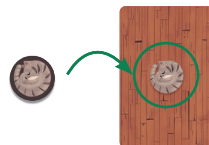
3. Budding worker

Covering a child who is in the treehouse is not allowed, even partially.

4. 'Cat' space

If the card placed contains a 'cat' space, the 'cat' playing piece must immediately be placed in this space.

You can cover a card with a 'cat' space that does not contain a 'cat' playing piece but not the opposite.



5. 'Squirrel' effect

When a player plays a card with a squirrel on it, they must choose another player who must discard a card from their hand, then immediately draw a new one to replace it.

Once their turn is over, the player must draw a new 'treehouse' card to always have 2 cards in front of them.

You can cover a squirrel.

Falling 'treehouse' cards



→ If, on a player's turn, one or more cards fall, they must turn over a 'hammer' token to the 'hole' side.

The fallen cards are then put to one side.



→ If the 'cat' playing piece also falls, it must be put back:

- either immediately in the treehouse, if a 'cat' space is available,
- or later, when a new card with a 'cat' space is placed.

The game then continues with the next player.

End of the game

How to win

The game is won as soon as the 'built treehouse' card appears!

Depending on the number of 'hammer' tokens remaining, the players earn the following titles:

Hammers remaining	Title earned
1 hammer	→ Well done! You are very Clever Workers!
2 hammers	→ Great work! You are great Master Builders!
3 hammers	→ Fantastic! You are supreme Works Foremen!

How you may lose

If all the 'hammer' tokens are used up, the treehouse falls down and the game is lost.

You just need to start building again!

Variations



To make the game more difficult, try one of these two variations:

Watch out for the dogs! → You must never be able to see or have a glimpse of more than three dogs at the same time.



Don't touch the bush! → The bushes can never be covered up.

A game by Jérémy Ducret and Romaric Galonnier

CABANA BOOM

DE



Alter: 6–99 Jahre



Anzahl der Mitspielenden: 1 bis 4 Personen



Inhalt: 1 Schachtel, 4 Startkarten, 42 Baumhaus-Karten inkl. 1 „Baumhaus-Fertig“-Karte, 1 Spielstein „Katze“, 3 Hammer-Chips



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Spziel: In diesem kooperativen Spiel geht es darum, dass ihr das größte Baumhaus baut, indem ihr Karten aufeinanderstapelt.



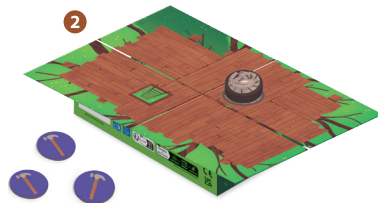
Spzielvorbereitung:

Legt die Spielschachtel in die Tischmitte (Baumseite nach oben). **1**



Legt die 4 Startkarten jeweils auf die 4 Ecken der Schachtel. Legt den Katzen-Spielstein auf das Katzenfeld.

Legt die 3 Hammer-Chips neben der Schachtel bereit, der Hammer zeigt dabei nach oben. **2**



Stellt den Baumhaus-Kartenstapel wie folgt zusammen:

- ➊ Nehmt die Baumhaus-Karten, mit Ausnahme der Baumhaus-Fertig-Karte, und mischt sie verdeckt.
- ➋ Zählt 15 Karten von diesem Stapel ab und fügt die Baumhaus-Fertig-Karte zu diesen 15 hinzu.
- ➌ Mischt die 16 Karten gut.
- ➍ Legt den Stapel mit den 16 Karten unter den Stapel mit den übrigen Baumhaus-Karten, um einen gemeinsamen Stapel zu bilden.
- ➎ Legt den gesamten Stapel Baumhaus-Karten verdeckt als Nachziehstapel neben die Schachtel.

→ So weiß niemand, wann genau die Baumhaus-Fertig-Karte kommt, die das Spiel beenden wird. Manchmal kommt sie früher, manchmal taucht sie erst ganz am Ende des Stapels auf.

Nehmt euch alle je 2 Karten vom Stapel und legt sie offen vor euch ab.

Achtung: Spielst du alleine, nimmst du dir 3 Karten.

Spielablauf: Einigt euch, wer beginnt. Dann seid ihr einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

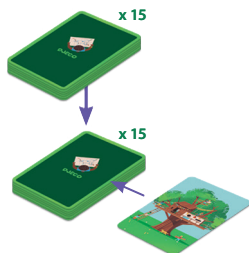
Bist du am Zug, musst du eine deiner Karten auf die Schachtel auf die anderen Karten legen, die schon dort liegen.

So legst du die Karten

Wenn du eine Karte legst, gelten folgende Regeln:

1. Karten auf andere Karten legen

Jede Karte muss **auf** die Karten gelegt werden, die sich bereits auf der Schachtel befinden. Karten dürfen nicht unter andere Karten geschoben werden.



2. Rasen und Baumhaus

Wenn du eine Karte legst, muss der „Rasen“-Bereich immer **außerhalb des Baumhauses** sein.

- Du darfst keinen „Rasen“-Bereich auf einen bereits liegenden Bretter-Bereich legen.
- Bretter auf einen „Rasen“-Bereich zu legen, ist allerdings erlaubt!

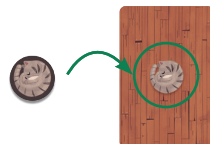
3. Baumhaus-Bauarbeiter

Du darfst kein Kind abdecken, auch nicht teilweise, wenn es sich im Baumhaus befindet.

4. Katzenplatz

Ist auf der Karte ein Feld für eine Katze, legt ihr den Spielstein „Katze“ sofort auf dieses Feld.

Ein Katzenfeld darf nur abgedeckt werden, wenn der Katzen-Spielstein nicht darauf liegt.



5. Eichhörnchen-Effekt

Legt jemand eine Karte mit einem Eichhörnchen, wählt diese Person sofort eine andere Person, die eine Karte aus ihrer Hand beiseitelegen und eine neue Karte vom Nachziehstapel als Ersatz ziehen muss.

Am Ende deines Zuges ziehst du eine neue Baumhaus-Karte, sodass immer 2 Karten vor dir liegen.

Eichhörnchen dürfen abgedeckt werden.

Baumhaus-Karten fallen herunter



→ **Fallen in deinem Zug eine oder mehrere Baumhaus-Karten herunter**, drehst du einen Hammer-Chip auf die „Loch“-Seite.

Die heruntergefallenen Karten legt ihr dann beiseite.



→ **Fällt der Katzen-Spielstein herunter, legt ihr ihn wieder zurück:**

- Entweder sofort auf das Baumhaus, falls ein Katzenplatz zu sehen ist
- Oder später, sobald eine neue Karte mit einem Katzenplatz gelegt wird.

Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Spielende

So gewinnt ihr

Sobald die Baumhaus-Fertig-Karte auftaucht, habt ihr das Spiel gewonnen!
Je nach Anzahl an Hammer-Chips, die noch auf der „Hammer“-Seite liegen, erringt ihr die folgenden Titel:

Anzahl Hämmer	Titel
------------------	-------

- | | |
|----------|---|
| 1 Hammer | ➔ Sehr gut! Ihr seid sehr schlaue Baumhaus-Erbauer! |
| 2 Hämmer | ➔ Tolle Arbeit! Ihr seid Meister-Baumhaus-Erbauer! |
| 3 Hämmer | ➔ Fantastisch! Ihr seid die Besten beim Baumhaus-Bau! |

So verliert ihr

Sind alle „Hammer“-Chips umgedreht, fällt das Baumhaus in sich zusammen und ihr habt verloren. Am besten baut ihr gleich ein neues!

Varianten

Wenn ihr das Spiel herausfordernder machen möchtet, könnt ihr folgende Varianten ausprobieren:



Achtung, Hunde! ➔ Ihr dürft zu keinem Zeitpunkt mehr als drei Hunde ganz oder teilweise sehen können.



Hände weg vom Busch! ➔ Büsche dürfen nicht überbaut werden.

Ein Spiel von Jérémy Ducret und Romaric Galonnier

CABANA BOOM

ES



Edad: 6-99 años



N.º de jugadores: de 1 a 4 jugadores



Contenido: 1 caja de juego, 4 cartas "inicio", 42 cartas "cabaña" de las cuales 1 es la carta "cabaña terminada", 1 peón "gato", 3 fichas "martillo"



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Objetivo del juego: construir la cabaña más grande superponiendo unas cartas sobre otras.



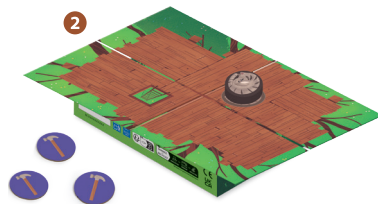
Preparación:

Colocar la caja de juego en el centro con la imagen del árbol boca arriba. **1**



Colocar las 4 cartas "inicio" en cada uno de los ángulos de la caja. Colocar el peón "gato" en el lugar del gato.

Colocar las 3 fichas "martillo" al lado de la caja con la imagen del martillo boca arriba. **2**



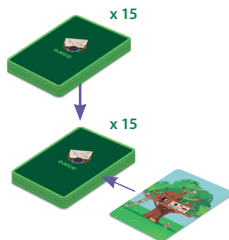
Formar la pila de cartas "cabaña" con las que se va a jugar:

- 1 Cogér las cartas "cabaña" y barajarlas dejando fuera la carta "cabaña terminada".
- 2 A continuación, retirar 15 cartas de esa pila y añadir la carta "cabaña terminada".
- 3 Barajar bien esas 16 cartas.
- 4 Colocar este montón de 16 cartas debajo de la pila del resto de cartas "cabaña" para formar una única pila.
- 5 Poner la pila de cartas "cabaña" boca abajo al lado de la caja para formar el montón.

→ De esta manera, nadie sabrá dónde se encuentra la carta "cabaña terminada" que da fin a la partida: a veces, aparecerá enseguida y otras veces, al final del juego.

Cada jugador roba 2 cartas del montón y se las coloca delante boca arriba.

Nota: en el caso de que haya un solo jugador, roba 3 cartas.



Desarrollo de la partida:

Los jugadores se ponen de acuerdo para decir quién empieza y, a partir de ahí, se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

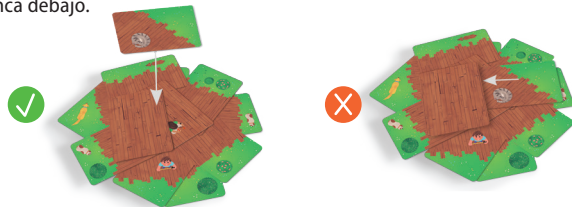
Cuando a un jugador le toca el turno, debe colocar obligatoriamente una de sus cartas sobre la caja de juego, encima de las cartas que ya están en la caja.

Condiciones de colocación

Cuando un jugador coloca una carta, debe respetar las siguientes reglas:

1. Superposición de las cartas

Las cartas se deben colocar **siempre encima** de las que ya están en la caja; nunca debajo.



2. Hierba y cabaña

Cuando se coloca una carta, la **zona de "hierba"** de esta siempre debe **sobresalir hacia el exterior** de la cabaña.

- Por lo tanto, está prohibido colocar una zona de hierba sobre una zona de madera.
- Por el contrario, está permitido colocar tablones (zonas de madera) sobre la hierba.

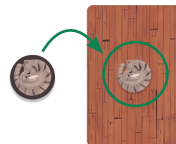
3. Aprendiz de obrero

Está **prohibido poner una carta encima de un niño que esté en la cabaña, ni siquiera parcialmente.**

4. Espacio "gato"

Si la carta que se ha colocado tiene un espacio "gato", el peón "gato" debe colocarse inmediatamente en este lugar.

Se puede poner una carta encima de un espacio "gato" que no contenga un peón "gato". Lo contrario no es posible.



5. Efecto "ardilla"

Cuando un jugador juegue con una carta que tenga una ardilla, elige a otro jugador. Este último deberá descartar una carta de su mano y, luego, robar otra.

Una vez que se termine su turno, el jugador deberá robar otra carta "cabaña" para seguir teniendo 2 cartas.

Se puede poner una carta encima de una ardilla.

Caída de las cartas "cabaña"



→ Si, durante el turno de un jugador, una o más cartas se caen, este da la vuelta a una ficha "martillo" y enseña el lado "agujero".

Las cartas que se han caído se apartan.



→ Si el peón "gato" también se cae, se debe volver a colocar en su lugar:

- ya sea inmediatamente dentro de la cabaña, si hay un espacio "gato" disponible;
- o más tarde, cuando se coloque otra carta con un espacio "gato".

A continuación, el turno pasa al jugador siguiente.

Fin de la partida

Condición de victoria

La partida se gana cuando sale la carta "cabaña terminada".

Según el número de fichas "martillo" que queden, los jugadores obtienen el título siguiente:

Martillos restantes	Título obtenido
1 martillo	→ ¡Genial! ¡Sois Obreros astutos de primera!
2 martillos	→ ¡Buen trabajo! ¡Sois grandes Maestros constructores!
3 martillos	→ ¡Excelente! ¡Sois Jefes de obra supremos!

Condición de fracaso

Si se han utilizado todas las fichas "martillo", la cabaña se derrumba, se pierde la partida y hay que construir otra cabaña de nuevo.

Variante



Para complicar el juego, se puede jugar a una de las dos variantes siguientes:

¡Cuidado con los perros! → Alrededor de la cabaña, no puede haber nunca más de tres perros visibles o parcialmente visibles simultáneamente.

¡Los arbustos, ni tocarlos! → No se puede poner ninguna carta encima de los arbustos.

Un juego de Jérémy Ducret y Romaric Galonnier

CABANA BOOM

IT



Età: 6-99 anni



N° di giocatori: da 1 a 4 giocatori



Contenuto: 1 scatola di gioco, 4 carte "partenza", 42 carte "casa sull'albero" di cui 1 carta "casa sull'albero terminata", 1 pedina "gatto", 3 gettoni "martello"



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Scopo del gioco: riuscire a costruire la più grande casa sull'albero impilando le carte.

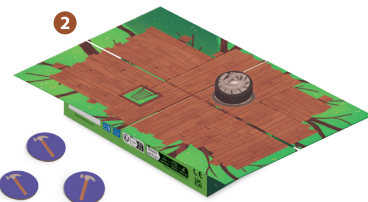


Preparazione:

Posizionare la scatola di gioco al centro tra i giocatori: lato albero, vista dall'alto. **1**

Posizionare le 4 carte "partenza" su ciascuno degli angoli della scatola. Posizionare la pedina "gatto" sul posto del gatto.

Posizionare a fianco della scatola i 3 gettoni "martello", con il lato martello in su. **2**



Costituire la pila di carte "casa sull'albero" da giocare:

1 Prendere le carte "casa sull'albero" e mischiarle, tranne la carta "casa sull'albero terminata".

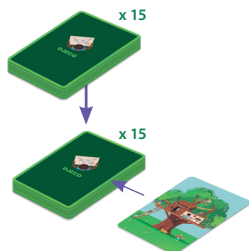
2 Separare poi 15 carte da questo mazzo e aggiungere la carta "casa sull'albero terminata".

3 Mischiare bene queste 16 carte.

4 Posizionare questo mazzo di 16 carte sotto la pila delle altre carte "casa sull'albero", per formare una sola pila.

5 Posizionare la pila di carte "casa sull'albero" a faccia in giù a fianco della scatola per formare un mazzo.

→ In questo modo nessuno sa dove si trova la carta "casa sull'albero terminata" che mette fine alla partita. A volte apparirà subito, altre volte soltanto alla fine del gioco. Ogni giocatore prende 2 carte dal mazzo e le poggia, a faccia in su, davanti a sé. N.B.: in caso di una partita in solitaria, il giocatore prende 3 carte.



Svolgimento della partita:

I giocatori si consultano per decidere chi comincia, poi ognuno gioca a turno in senso orario.

Durante il proprio turno ogni giocatore deve obbligatoriamente posizionare una delle proprie carte sulla scatola di gioco, sopra alle carte già presenti sulla scatola.

Condizioni di posizionamento

Quando un giocatore posiziona una carta deve rispettare le regole seguenti:

1. Sovrapposizione delle carte

Una carta deve **sempre** venire posizionata **sopra** alle carte già presenti sulla scatola e non deve essere mai inserita sotto.



2. Erba e casa sull'albero

Quando una carta viene posizionata, la zona "erba" di quest'ultima deve sempre **fuoriuscire all'esterno** della casa sull'albero.

- È quindi vietato posizionare una zona d'erba su una zona di legno esistente.
- Al contrario, è consentito posizionare assi (zone di legno) sull'erba.

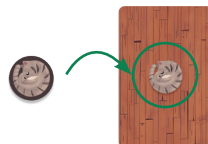
3. Operaio in erba

È vietato coprire un bambino presente nella casa sull'albero, anche solo parzialmente.

4. Spazio "gatto"

Se la carta posizionata contiene uno spazio "gatto", la pedina "gatto" deve essere immediatamente posizionata su quello spazio.

Uno spazio "gatto" che non contiene pedine "gatto" può essere coperto, ma il contrario non è possibile.



5. Effetto "scoiattolo"

Quando un giocatore gioca una carta con uno scoiattolo, designa un altro giocatore che dovrà scartare una carta dal suo mazzo, per poi pescarne subito una nuova per sostituirla.

Una volta terminato il proprio turno il giocatore pesca una nuova carta "casa sull'albero" per avere sempre 2 carte davanti a sé.

Uno scoiattolo può essere coperto.

Crollo delle carte "casa sull'albero"



→ Se, durante il turno di un giocatore una o più carte cadono, il giocatore gira un gettone "martello" dal lato "buco".

Le carte che sono cadute vengono poi messe da parte.



→ Se anche la pedina "gatto" cade, deve essere riposizionata:

- o immediatamente nella casa sull'albero, se uno spazio "gatto" è disponibile;
- o più tardi, quando una nuova carta con uno spazio "gatto" viene posizionata.

La partita continua poi con il giocatore successivo.

Fine del gioco

Condizioni per la vittoria

Si vince la partita appena appare la carta "casa sull'albero terminata"!

In base al numero di gettoni "martello" restanti i giocatori ottengono il titolo seguente:

Martelli restanti	Titolo ottenuto
1 martello	➔ Complimenti! Siete Operai forti e intelligenti!
2 martelli	➔ Ottimo lavoro! Siete grandi Mastri costruttori!
3 martelli	➔ Eccezionale! Siete i Capi cantiere supremi!

Condizioni per la sconfitta

Se tutti i gettoni "martello" vengono utilizzati, la casa sull'albero crolla e si perde la partita.

Non rimane che ricominciare una nuova costruzione!

Variente

Per rendere il gioco più difficile potete integrare una delle due seguenti varianti:



Attenzione ai cani! ➔ Intorno alla casa sull'albero non ci possono mai essere più di tre cani visibili o parzialmente visibili contemporaneamente.

Giù le mani dal cespuglio! ➔ I cespugli non possono mai essere coperti.

Un gioco di Jérémy Ducret e Romaric Galonnier

CABANA BOOM

PT



Idade: 6-99 anos



N° de jogadores: 1 a 4 jogadores



Conteúdo: 1 caixa de jogo, 4 cartas de "início", 42 cartas "cabana", incluindo 1 carta "cabana terminada", 1 peão "gato", 3 fichas "martelo"



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Objetivo do jogo: Conseguir construir a maior cabana empilhando cartas.



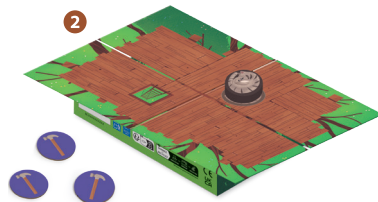
Preparação do jogo:

Colocar a caixa do jogo no centro dos jogadores: lado da árvore visível de cima. **1**



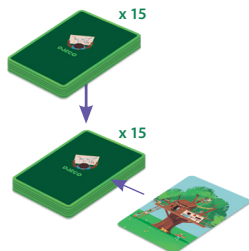
Colocar as 4 cartas "início" em cada um dos cantos da caixa. Colocar o peão "gato" no lugar do gato.

Colocar ao lado da caixa as 3 fichas "martelo", com a face do martelo visível. **2**



Formar o baralho de cartas “cabana” para jogar:

- 1 Pegar nas cartas “cabana” e embaralhá-las, exceto a carta “cabana terminada”.
- 2 Em seguida, separar 15 cartas desse baralho e adicionar a carta “cabana terminada”.
- 3 Baralhar bem estas 16 cartas.
- 4 Colocar este baralho de 16 cartas debaixo do monte das outras cartas “cabana”, para formar um só monte.
- 5 Colocar o monte de cartas «cabana» virado para baixo ao lado da caixa para formar o baralho.



→ Dessa forma, ninguém sabe onde está a carta “cabana terminada” que encerra o jogo: às vezes ela aparecerá cedo, outras vezes apenas no final do jogo.

Cada jogador pega em 2 cartas do baralho e coloca-as, viradas para cima, à sua frente.

Nota: no caso de uma partida a solo, o jogador pega em 3 cartas.

Como jogar:

Os jogadores conversam para decidir quem começa, depois cada um joga à vez, no sentido dos ponteiros do relógio.

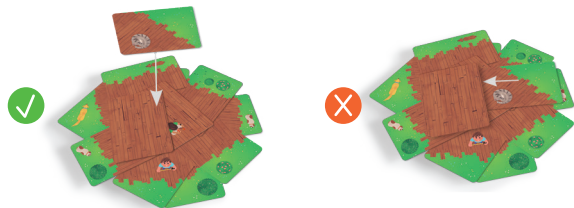
Na sua vez de jogar, é obrigatório colocar uma das suas cartas em cima da caixa do jogo, por cima das cartas já presentes na caixa.

Condições de colocação

Quando um jogador coloca uma carta, deve respeitar as seguintes regras:

1. Sobreposição das cartas

Uma carta deve ser **sempre** colocada **por cima** das cartas já presentes em cima da caixa e nunca inserida por baixo.



2. Relva e cabana

Quando uma carta é colocada, a **área de “relva”** da mesma deve sempre **ultrapassar os limites** da cabana.

- Portanto, é proibido colocar uma área de relva sobre uma área de madeira existente.
- No entanto, é permitido colocar tábuas (áreas de madeira) sobre a relva.

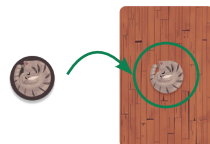
3. Trabalhador em formação

É proibido cobrir uma criança que esteja na cabana, mesmo parcialmente.

4. Espaço “gato”

Se a carta colocada contiver um espaço “gato”, o peão “gato” deve ser imediatamente colocado nesse espaço.

É possível cobrir um espaço “gato” que não contenha um peão “gato”. O inverso é impossível.



5. Efeito “esquilo”

Quando um jogador joga uma carta com um esquilo, designa outro jogador que deve descartar uma carta do seu baralho e, em seguida, tirar imediatamente uma nova carta para a substituir.

Quando terminar a sua vez, o jogador tira uma nova carta “cabana” para ter sempre duas cartas à sua frente.

É possível cobrir um esquilo.

Queda de cartas “cabana”



→ Se, durante a vez de um jogador, uma ou mais cartas caírem, ele vira uma ficha “martelo” com o lado do “buraco” para cima.

As cartas que caíram são então postas de lado.



→ Se o peão “gato” também cair, ele deve ser novamente colocado:

- De imediato na cabana, se houver um local “gato” disponível,
- Ou mais tarde, quando uma nova carta com um espaço “gato” for colocada.

A partida continua então com o jogador seguinte.

Fim do jogo

Condição para a vitória

A partida é ganha assim que a carta “cabana terminada” aparecer!

De acordo com o número de fichas “martelo” restantes, os jogadores obtêm o seguinte título:

Martelos restantes	Título obtido
1 martelo	➔ Bravo! Vocês são Trabalhadores inteligentes e dedicados!
2 martelos	➔ Ótimo trabalho! Vocês são grandes Mestres construtores!
3 martelos	➔ Excelente! Vocês são os Chefes de Obra supremos!

Condição de derrota

Se todas as fichas “martelo” forem usadas, a cabana desaba e o jogo é perdido. Agora só resta recomeçar uma nova construção!

Variante

Para tornar o jogo mais difícil, pode integrar uma das duas variantes seguintes:



Cuidado com os cães! ➔ À volta da cabana, nunca podem estar mais de três cães visíveis ou parcialmente visíveis ao mesmo tempo.

Não se toca no arbusto! ➔ Os arbustos nunca podem ser cobertos.

Um jogo de Jérémy Ducret e Romaric Galonnier

CABANA BOOM

NL



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 1 tot 4 spelers



Inhoud: 1 speldoos, 4 startkaarten, 42 boomhutkaarten, inclusief 1 voltooide boomhut-kaart, 1 kattenpion, 3 hamerfiches



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Doel van het spel: De grootste boomhut bouwen door kaarten op elkaar te leggen.



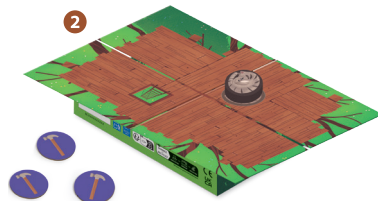
Voorbereiding van het spel:

Plaats de speldoos in het midden tussen de spelers: met de boomkant naar boven. **1**



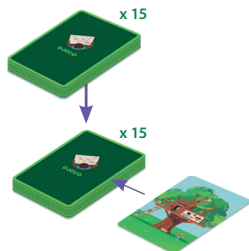
Leg de 4 startkaarten op elke hoek van de doos. Zet de kattenpion op het vakje van de kat.

Leg de 3 hamerfiches naast de doos met de hamer naar boven. **2**



Zo maak je de stapel met boomhutkaarten voor het spel:

- 1 Schud de boomhutkaarten, behalve de voltooide boomhut-kaart.
- 2 Neem vervolgens 15 kaarten uit deze stapel en voeg hier de voltooide boomhut-kaart aan toe.
- 3 Schud deze 16 kaarten goed.
- 4 Leg deze stapel van 16 kaarten onder de stapel met de overige boomhutkaarten, zodat je één stapel krijgt.
- 5 Leg de boomhutkaarten met het plaatje naar beneden naast de doos om de stapel te vormen.



→ Zo weet niemand waar de voltooide boomhut-kaart ligt die het spel beëindigt: soms duikt deze vroeg op, soms pas helemaal aan het einde van het spel.

Elke speler pakt 2 kaarten van de stapel en legt ze met het plaatje naar boven voor zich neer.

NB: als je alleen speelt, pak je 3 kaarten.

Spelverloop:

De spelers overleggen wie begint en dan speelt iedereen om de beurt met de klok mee.

De speler die aan de beurt is, legt één van zijn kaarten op de speldoos, boven op de kaarten die er al liggen.

Regels voor kaarten neerleggen

Als een speler een kaart neerlegt, moet hij zich aan de volgende regels houden:

1. Kaarten op elkaar leggen

Een kaart moet **altijd boven op** de kaarten worden gelegd die al op de doos liggen, en mag er nooit tussen of onder worden geschoven.



2. Gras en boomhut

Als een kaart wordt neergelegd, moet het **gedeelte met gras** ervan altijd **buiten** de boomhut **uitsteken**.

- Het is niet toegestaan om een grasgedeelte op een bestaand houtgedeelte te leggen.
- Je mag daarentegen wel planken (houtgedeelte) op het gras leggen.

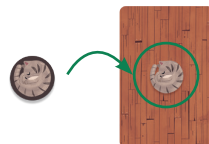
3. Kleine bouwers

Je **mag een kind in de boomhut niet bedekken, ook niet gedeeltelijk**.

4. Kattenvakje

Als er een kattenvakje op de neergelegde kaart staat, moet de kattenspion onmiddellijk op dit vakje worden gezet.

Je mag een kat bedekken als er geen kattenspion op staat. Het omgekeerde mag niet.



5. 'Eekhoorn'-effect

Wanneer een speler een kaart met een eekhoorn speelt, wijst hij een andere speler aan die een kaart uit zijn spel moet wegdoen en meteen een nieuwe kaart moet pakken om deze te vervangen.

Zodra zijn beurt voorbij is, pakt de speler een nieuwe boomhutkaart, zodat hij altijd 2 kaarten voor zich heeft liggen.

Je mag een eekhoorn bedekken.

Als de boomhutkaarten vallen



→ Als er tijdens de beurt van een speler een of meer kaarten vallen, draait hij een hamerfiche om naar de gatkant.

De gevallen kaarten worden dan opzijgelegd.



→ Als de kattenspion ook valt, moet deze worden teruggeplaatst:

- of onmiddellijk in de boomhut, als daar een kattenvakje beschikbaar is,
- of later, wanneer een nieuwe kaart met een kattenvakje wordt neergelegd.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Zo win je het spel

Het spel is gewonnen zodra de voltooide boomhut-kaart verschijnt!

Afhankelijk van het aantal overgebleven hamerfiches krijgen de spelers de volgende titel:

Overgebleven hamers	Titel
---------------------	-------

- | | |
|----------|---|
| 1 hamer | → Bravo! Jullie zijn sterke, slimme bouwers! |
| 2 hamers | → Goed werk! Jullie zijn geweldige meesterbouwers! |
| 3 hamers | → Uitstekend! Jullie zijn de ultieme bouwopzichters! |

Spel verloren

Als alle hamerfiches zijn gebruikt, stort de boomhut in en is het spel verloren. Dan zit er niets anders op dan opnieuw te beginnen met bouwen!

Variant

Om het spel moeilijker te maken, kun je een van de volgende twee varianten toevoegen:



Pas op voor de honden! → Rondom de boomhut mogen nooit meer dan drie honden tegelijk zichtbaar of gedeeltelijk zichtbaar zijn.



Blijf van de struiken af! → De struiken mogen nooit bedekt zijn.

Een spel van Jérémy Ducret en Romaric Galonnier

CABANA BOOM

SE



Ålder: 6–99 år



Antal spelare: 1 till 4 spelare



Innehåll: 1 spellåda, 4 startkort, 42 koj kort varav 1 kort med färdig koja, 1 kattspelpjäs, 3 hammarbrickor



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Spelets mål: Att lyckas bygga den största kovan någonsin genom att stapla korten på varandra.

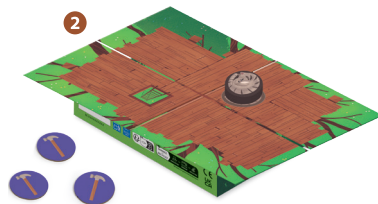


Spelförberedelse:

Placera spellådan i mitten mellan spelarna: med trädet uppåt, sett uppifrån. **1**

Lägg ut de 4 startkort på lådans hörn. Lägg kattpjäsen på kattens plats.

Lägg de 3 hammarbrickorna bredvid lådan med hammarsdyn synlig. **2**



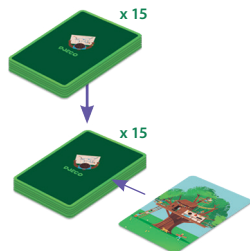
Sätt samman högen med kojkort som ska spelas:

- 1 Ta alla kojkort, utom kortet med den färdiga kajan, och blanda dem.
- 2 Ta därefter 15 kort från denna hög och lägg till kortet med den färdiga kajan.
- 3 Blanda de 16 korten ordentligt.
- 4 Placera bunten med 16 kort under högen med de andra koj korten, så att en enda hög skapas.
- 5 Placera högen med kojkort med framsidan nedåt bredvid lådan för att skapa talongen.

→ På detta vis vet ingen var kortet med den färdiga kajan, som avslutar partiet, ligger: ibland dyker det upp tidigt och ibland först mot spelets slut.

Varje spelare tar 2 kort från talongen och lägger dem med framsidan synlig framför sig.

Obs! Vid solospel tar spelaren 3 kort.



Spelets gång:

Spelarna bestämmer gemensamt vem som börjar och spelar därefter i tur och ordning medurs.

Vid varje speltur måste spelaren placera ett av sina kort på lådan, ovanpå de kort som redan befinner sig på lådan.

Placeringsregler

När en spelare placerar ett kort måste följande regler följas:

1. Kort ska läggas ovanpå tidigare kort

Ett kort måste **alltid** placeras **ovanpå** de kort som redan befinner sig på lådan och får aldrig skjutas in under dem.



2. Gräs och koja

När ett kort placeras måste dess "gräsyta" alltid **skjuta ut utanför** kajan.

- Det är alltså förbjudet att placera en gräsyta på en befintlig träyta.
- Däremot är det tillåtet att placera plankor (träytor) på gräset.

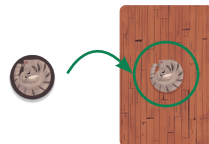
3. Små kojbyggare

Det är **förbjudet** att täcka över ett barn som befinner sig i kajan, även om det bara är delvist.

4. Kattplats

Om kortet som placeras ut innehåller en "kattplats" ska kattpjäsen genast läggas ut på denna plats.

Det är tillåtet att täcka över en kattplats där ingen kattpjäs har placerats. Finns där en kattpjäs, är det förbjudet.



5. Ekorrepekt

När en spelare spelar ut ett kort med en ekorre, väljer spelaren ut en annan spelare som måste saka ett kort från sin hand och därefter omedelbart dra ett nytt kort som ersätter det sakade kortet.

När spelarens tur är slut drar hen ett nytt kojkort, för att alltid ha 2 kort framför sig. Det är tillåtet att täcka över en ekorre.

Kollapsande kojkort



→ Om ett eller flera kort faller under spelarens tur vänder spelaren på en hammarbricka så att sidan med hålet blir synlig.

De kollapsade korten läggs därefter åt sidan.



→ Om även kattpjäsen faller måste den läggas tillbaka:

- antingen omedelbart i kajan, om det finns en ledig kattplats
- antingen vid ett senare tillfälle, när ett nytt kort med en kattplats placeras ut.

Turen går därefter vidare till nästa spelare.

Spelets slut:

Vinstregel

Spelet är slut när kortet med den färdiga kojan dyker upp!

Beroende på hur många hammarbrickor som återstår får spelarna någon av följande titlar:

Återstående hammare	Titel
1 hammare	→ Bravo! Ni är smarta och duktiga snickare!
2 hammare	→ Superbra jobbat! Ni är skickliga byggmästare!
3 hammare	→ Fantastiskt! Ni är oslagbara kojexperter!

Förlustregel

Om alla hammarbrickor har använts kollapsar kojan och spelet är förlorat.

Det enda ni kan göra är att börja bygga på en ny koja!

Variant

För att göra spelet svårare kan ni använda någon av följande två varianter:



Varning för hundarna! → Runt kojan får det aldrig vara fler än tre hundar synliga eller delvist synliga på en och samma gång.

Rör inte buskarna! → Buskarna får aldrig täckas över.

Ett spel av Jérémy Ducret och Romaric Galonnier

CABANA BOOM

DA



Alder: 6-99 år



Antal spillere: 1 til 4 spillere



Indhold: 1 spilleæske, 4 startkort, 42 hyttekort, heraf 1 slut-hyttekort, 1 kattebrik, 3 hammerbrikker



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Spillets formål: At bygge den største hytte ved at stable kortene.



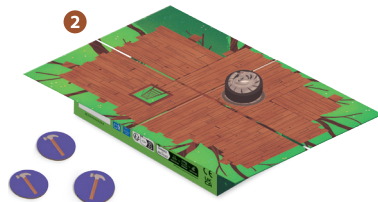
Forberedelse:

Placer spilleæske midt mellem spillerne: med træet opad, set ovenfra. **1**



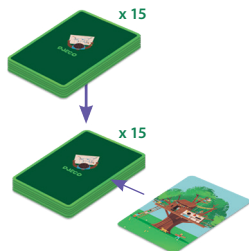
Læg de 4 startkort på hver af æskens hjørner. Læg kattebrikken på kattens plads.

Læg de 3 hammerbrikker ved siden af æske med hammer-siden opad. **2**



Lav en bunke med hyttekortene, der skal spilles:

- 1 Tag alle hyttekortene og bland dem undtagen slut-hyttetkortet.
- 2 Tag derefter 15 kort fra denne bunke og tilføj slut-hyttetkortet.
- 3 Bland disse 16 kort godt.
- 4 Læg denne bunke med 16 kort under bunken med de andre hyttekort, så der kun er én bunke.
- 5 Læg bunken med hyttekort med billedsiden nedad ved siden af æsken.



→ På den måde ved ingen, hvor slut-hyttetkortet, der afslutter spillet, befinder sig. Nogle gange dukker det op tidligt, andre gange først til sidst i spillet.

Hver spiller tager 2 kort fra bunken og lægger dem foran sig-med billedsiden opad.

NB: Hvis der kun er én spiller, tager vedkommende 3 kort.

Sådan foregår spillet:

Spillerne aftaler, hvem der starter, og derefter spilles der på skift i urets retning.

Når det er ens tur, skal man altid lægge et af sine kort på spilleæsken oven på de kort, der allerede ligger på æsken.

Betingelser for at lægge kort

Når en spiller lægger et kort, skal følgende regler overholdes:

1. Lægge kort oven på hinanden

Et kort skal altid lægges **oven på** de kort, der ligger på æsken – det må aldrig skubbes ind under.



2. Græs og hytte

Når et kort lægges, skal dets **græsområde** altid **befinde sig uden for** hytten.

- Det er altså forbudt at placere et græsområde på et eksisterende træområde.
- Det er derimod tilladt at lægge brædder (træområder) på græsset.

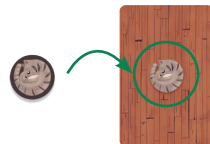
3. Lille hyttebygger

Det er **forbudt at dække et barn, der befinder sig i hytten** – også selvom det kun er delvist.

4. Katteområde

Hvis det kort, der lægges, har et katteområde, skal kattebrikken straks lægges på dette sted.

Man må gerne dække et katteområde, hvis der ikke ligger en kattebrik på det. Ligger der en kattebrik, er det derimod ikke muligt.



5. Egerneffekt

Når en spiller lægger et kort med et eger, udpeger han eller hun en anden spiller, der skal kassere et af sine kort og straks trække et nyt kort som erstatning.

Når spilleren er færdig med sin tur, trækker han eller hun et nyt hyttekort, så man altid har 2 kort foran sig.

Man må gerne dække et eger.

Hyttetkortene falder ned



→ Hvis et eller flere kort falder ned under en spillers tur, vender spilleren en hammerbrik om, så siden med hullet vender opad.

De kort, der er faldet ned, lægges til side.



→ Hvis kattebrikken også falder ned, skal den lægges tilbage igen:

- Enten i hytten med det samme, hvis der er en ledig katteplads,
- eller senere, når et nyt kort med en katteplads lægges.

Turen går derefter videre til den næste spiller.

Spillels slutning:

Betingelse for en sejr

Spillet er vundet, så snart slut-hyttekortet dukker op!

Afhængigt af hvor mange hammerbrikker, der er tilbage, får spillerne følgende titel:

Resterende hammere Opnået titel

- 1 hammer → Godt gået! I er solide, **dygtige byggefolk!**
- 2 hammere → Flot arbejde! I er nogle forrygende **byggemestre!**
- 3 hammere → Fremragende! I er de **ultimate byggeledere!**

Betingelse for et nederlag

Hvis alle hammerbrikkerne er brugt, styrter hytten sammen, og spillet er tabt.

Så er det bare at begynde forfra med at bygge en ny hytte!

Variant

For at gøre spillet lidt sværere kan I indføre en af følgende to varianter:



Pas på hundene! → Der må aldrig være mere end tre hunde, der er helt eller delvist synlige, omkring hytten på samme tid.

Rør ikke busken! → Buskene må aldrig dækkes til.

Et spil af Jérémy Ducret og Romaric Galonnier

SABANA BOOM

RU



Vozrast: 6–99 лет



Кол-во игроков: 1–4 игрока



Игровой комплект: 1 коробка, 4 карточки «старт», используемая в качестве игрового поля, 42 карточки «домик», включая 1 карточку «готовый домик», 1 фишка «кошка», 3 жетона «молоток»



x 4



x 42



x 1



x 1



x 3



Цель игры: построить самый большой домик, накладывая карточки друг на друга.

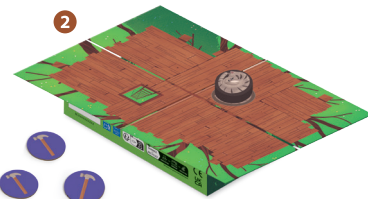


Подготовка к игре:

Поместите коробку, которая служит игровым полем, в центр между игроками, стороной с деревом вверх. **1**

Положите 4 карточки «старт» на каждый угол коробки. Поместите фишку «кошка» на место для кошки.

Положите рядом с коробкой 3 жетона «молоток» лицевой стороной вверх. **2**



Сформируйте стопку из карточек «домик» для игры следующим образом:

- 1 Возьмите карточки «домик» и перемешайте их, предварительно убрав карточку «готовый домик».
- 2 Затем отделите пачку из 15 карточек и добавьте в нее карточку «готовый домик».
- 3 Хорошо перемешайте эти 16 карточек.
- 4 Положите эту пачку из 16 карточек под пачку остальных карточек «домик», чтобы сформировать общую стопку.
- 5 Положите общую стопку карточек «домик» лицевой стороной вниз рядом с коробкой, сформировав колоду для игры.

→ Таким образом, никто не знает, где находится карточка «готовый домик», появление которой означает конец игры: она может появиться как в начале, так и в конце игры.

Каждый игрок берет 2 карточки из колоды и кладет их лицевой стороной вверх перед собой.

NB: в случае одиночной игры нужно взять 3 карточки.

Ход игры: Игроки договариваются, кто делает первый ход, а затем играют по очереди по часовой стрелке.

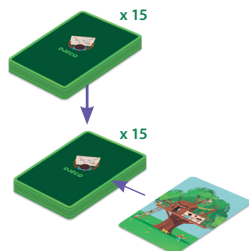
Во время своего хода активный игрок обязательно должен выложить одну из своих карточек на коробку, поверх уже лежащих на ней карточек.

Условия хода

Когда игрок выкладывает карточку, он должен соблюдать следующие правила:

1. Карточки накладываются друг на друга

Карточка всегда должна класться **поверх** карточек, уже лежащих на коробке, и никогда не вставляться под них или между ними.



2. Трава и домик

Когда карточка кладется игроком, зона с травой всегда должна выходить за пределы домика.

- То есть запрещается помещать зону с травой на уже имеющуюся зону с деревянными досками.
- Однако разрешается помещать зону с деревянными досками поверх зоны с травой.

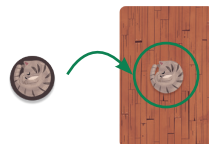
3. Начинающий строитель

Запрещается даже частично накрывать ребенка, находящегося в домике.

4. Зона «кошка»

Если выкладывается карточка с зоной «кошка», то фишка «кошка» должна быть немедленно поставлена на эту зону.

Разрешается накрывать карточку с зоной «кошка», на которой нет фишки, но запрещается делать это, если фишка стоит на карточке.



5. Эффект белочки

Когда игрок выкладывает карточку с белочкой, он указывает на другого игрока, который должен сбросить одну из своих карточек, а затем немедленно взять новую карточку на смену сброшенной.

По окончании своего хода активный игрок берет новую карточку «домик», чтобы всегда иметь перед собой 2 карточки.

Разрешается накрывать карточку с белочкой.

Падение карточек «домик»



→ Если во время хода одна или несколько карточек падают, то активный игрок переворачивает один жетон «молоток» на сторону с дырой.

Упавшие карточки откладываются в сторону.



→ Если падает фишка «кошка», то ее нужно поставить на место:

- Либо сразу в домике, если в нем есть свободное место для кошки,
- Либо позднее, как только будет выложена новая карточка с зоной «кошка».

Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Условие выигрыша

Игра завершается победой, как только появляется карточка «готовый домик»!

В зависимости от количества оставшихся жетонов «молоток» игроки получают следующие звания:

Оставшиеся жетоны «молоток»	Звание
1 молоток	➔ Молодцы! Вы многообещающие находчивые строители!
2 молотка	➔ Похвальный результат! Вы талантливые мастера-строители!
3 молотка	➔ Отличная работа! Вы непревзойденные начальники стройки!

Условие проигрыша

Если все жетоны «молоток» использованы, то домик рушится, и игра проиграна.

Вам не остается ничего другого, как начать все заново!

Вариант



Чтобы усложнить игру, вы можете использовать один из двух следующих вариантов:

Остерегайтесь собак! ➔ Вокруг домика никогда не может быть одновременно более трех собак, видимых полностью или частично.

Не трогать кусты! ➔ Кусты никогда не должны покрываться.

Авторы игры: Жереми Дюкре и Ромарик Галонье

Cabana boom



DJ05065



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr