

Tree House

FR

Âge recommandé : 3+ ans.
Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs.
Type de jeu : coopératif.
Contenu : 1 maison d'écureuil, 1 chemin forestier, 22 jetons forêt, 1 écureuil et 1 flocon de neige en bois.
But du jeu : aider l'écureuil à stocker de la nourriture dans sa maison avant l'arrivée de l'hiver.
Avant de commencer : dispose le sentier forestier devant la maison de la manière indiquée, en plaçant l'écureuil au début du chemin, c'est-à-dire sur la case la plus éloignée de la maison. Place le flocon de neige en bois sur le premier logo 'flocon' dessiné sur le dessus de la boîte. Mélange tous les jetons jaunes de la forêt et disperse-les le long du chemin, avec le côté feuille visible. Pour les plus petits, il est préférable de placer les jetons en rangée.

Déroulement du jeu :
Le plus jeune commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est à son tour de jouer, le joueur choisit un jeton et le retourne :
• S'il trouve de la **nourriture**, il la pose sur la porte circulaire de manière à qu'elle tombe à l'intérieur de la maison, puis il avance l'écureuil d'une case. Les jetons de nourriture sont faciles à repérer car ils ont tous un fond rose !
• S'il trouve un **élément** qui n'est pas de la nourriture, il le laisse sur la table, face visible. Cette fois, il ne peut pas déplacer l'écureuil. Ces jetons se reconnaissent à leur fond bleu.
• S'il trouve l'**ours**, l'écureuil prend peur. Le joueur le fait donc reculer d'une case et laisse ce jeton sur la table, face visible.
• S'il trouve un **flocon de neige**, le joueur déplace le flocon en bois vers le logo 'flocon' suivant en haut de la boîte et retourne le jeton de manière à ce que sa face ne soit pas visible. Tous les joueurs devront ensuite essayer de se souvenir de l'emplacement de ces jetons pour éviter de les retourner à nouveau !

Quand un joueur atteint la dernière case située juste devant la maison, l'écureuil est chez lui ! Mais attention : il doit y arriver avant que le flocon de neige n'atteigne le dernier logo 'flocon' ! Car si l'hiver arrive avant que l'écureuil soit chez lui, il faut recommencer depuis le début.

Conservez ces règles de jeu pour toute référence ultérieure.

Tree House

IT

Età: Dai 3 anni in su.
N. di giocatori: Da 1 a 4 giocatori
Tipo di gioco: Cooperativo
Contenuto: 1 casa dello scoiattolo, 1 sentiero della foresta, 22 gettoni foresta, 1 scoiattolo e 1 fiocco di neve in legno.
Scopo del gioco: Aiuta lo scoiattolo a fare scorta di cibo in casa prima dell'arrivo dell'inverno.
Configurazione: Posiziona il sentiero della foresta davanti alla casa come illustrato, con lo scoiattolo all'inizio del sentiero, il più lontano dalla casa. Colloca il fiocco di neve in legno sul primo marcatore lungo la parte superiore della scatola. Mischia tutti i gettoni foresta gialli e distribuiscili lungo il sentiero, con il lato delle foglie rivolto verso l'alto. Per i bambini più piccoli, è meglio metterli in fila ordinata.

Come si gioca: Inizia il giocatore più giovane. Il gioco continua in senso orario. Al tuo turno, scegli un gettone e giralo:
• Se trovi del **cibo**, mettilo sopra la porta circolare in modo che cada all'interno della casa, quindi sposta lo scoiattolo avanti di una casella. I gettoni cibo sono facili da riconoscere: hanno lo sfondo rosa!
• Se trovi un **oggetto** diverso dal cibo, lascialo rivolto verso l'alto sul tavolo. Questa volta non potrai muovere lo scoiattolo. Questi gettoni oggetto hanno lo sfondo blu.
• Se trovi l'**orso**, lo scoiattolo si spaventa. Spostalo indietro di una casella e lascia questo gettone a faccia in su sul tavolo.
• Se trovi un **fiocco di neve**, sposta il fiocco di neve in legno sul marcatore successivo sopra la scatola e capovolgi il gettone in modo che sia a faccia in giù sul tavolo. Tutti i giocatori dovranno cercare di ricordare dove si trovano questi gettoni per evitare di scoprirli di nuovo.

Quando raggiungi l'ultima casella davanti alla casa, lo scoiattolo è a casa! Ma devi arrivare prima che il fiocco di neve raggiunga l'ultimo marcatore! Se l'inverno arriva prima dello scoiattolo, dovrai ricominciare da capo.

Conservare le istruzioni per riferimenti futuri.

Tree House

PT

Idade: A partir dos 3 anos.
N. de jogadores: De 1 a 4 jogadores.
Tipo de jogo: cooperativo.
Conteúdo: 1 casa de esquilo, 1 caminho florestal, 22 fichas de floresta, 1 esquilo e 1 floco de neve de madeira.
Objetivo do jogo: Ajudar o esquilo a armazenar alguma comida na casa antes da chegada do inverno.
Preparação: Coloca o caminho florestal em frente à casa, como indicado, com o esquilo no início do caminho, no lado oposto à casa. Coloca o floco de neve de madeira no primeiro marcador ao longo da parte superior da caixa. Mistura todas as fichas de floresta amarelas e espalha-as pelo caminho, com o lado da folha para cima. Para as crianças mais pequenas, é melhor colocá-las ordenadamente em fila.

Como jogar: Começa o jogador mais novo. O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez, escolhe uma ficha e vira-a:
• Se encontrares **comida**, coloca-a sobre a porta circular para que caia dentro da casa, e depois move o esquilo um quadrado para a frente. As fichas de comida são fáceis de identificar - têm um fundo cor-de-rosa!
• Se encontrares um **objeto** que não seja comida, deixa-o virado para cima na mesa. Desta vez, não poderás mover o esquilo. Reconhecerás estas fichas pelo seu fundo azul.
• Se encontrares o **urso**, o esquilo vai ficar assustado. Move-o um quadrado para trás e deixa esta ficha virada para cima na mesa.
• Se encontrares um **floco de neve**, move a peça de madeira do floco de neve para o marcador seguinte no topo da caixa e volta a virar a ficha, de modo a ficar virada para baixo na mesa. Todos os jogadores terão de tentar lembrar-se onde estão estas fichas, para evitar virá-las novamente.

Quando chegares ao último quadrado em frente à casa, o esquilo chegou a casa! Mas tens de lá chegar antes que a peça do floco de neve chegue ao último marcador! Se o inverno chegar antes do esquilo, terás de começar de novo.

Guarde as instruções para referência futura.

Tree House

CA

Edat: A partir de 3 anys.
Nombre de jugadors: D’1 a 4 jugadors.
Tipus de joc: Cooperatiu.
Contingut: 1 caseta d’esquirol, 1 camí del bosc, 22 fitxes de bosc, 1 esquirol i 1 floc de neu de fusta.
Objectiu del joc: Ajudar l’esquirol a emmagatzemar menjar a la seva caseta abans no arribi l’hivern.
Preparació: Col·loca el camí davant de la caseta tal com es mostra a la imatge. Posa l’esquirol a l’inici del camí del bosc, allunyat de la caseta. Posa la peça del floc de neu a la primera casella de la part superior de la capsa. Barreja totes les fitxes de bosc i deixa-les al voltant del camí amb el dibuix de les fulles cap amunt. Per als més petits, recomanem col·locar-les en fila, de manera ordenada.

Com s'hi juga: Començarà el jugador més jove i es continuarà en el sentit de les agulles del rellotge. Per torns, cada jugador girarà una fitxa:
• Si trobes un **aliment**, introdueix-lo per la porta circular de la caseta i fes avançar l’esquirol una casella. Els aliments són fàcils de reconèixer: tenen el fons de color rosa.
• Si trobes un **element** que no sigui menjar, deixa'l cara amunt sobre la taula. Aquest cop no podràs fer avançar l’esquirol. Les fitxes d’aquest tipus tenen el fons de color blau.
• Si trobes l'**os**, l’esquirol s’espantarà. Retrocedirà una casella i la fitxa quedarà cara amunt.
• Si trobes un **floc de neu**, avança la peça del floc de neu de fusta una posició i torna a deixar la fitxa cara avall al costat de la resta. Tots els jugadors intentaran recordar on són aquestes fitxes per no tornar-les a girar.

La partida acaba quan l’esquirol arriba a la seva caseta, però ho ha de fer abans que la peça del floc de neu arribi a l’última casella! Si arriba l’hivern abans que l’esquirol, els jugadors hauran de començar de nou.

Conservi les instruccions per futures referències.

Tree House

ES

Edad: A partir de 3 años.
N.º de jugadores: De 1 a 4 jugadores.
Tipo de juego: Cooperativo.
Contenido: 1 casita de ardilla, 1 camino del bosque, 22 fichas de bosque, 1 ardilla y 1 copo de nieve de madera.
Objetivo del juego: Ayudar a la ardilla a almacenar comida en su casita antes de que llegue el invierno.
Preparación del juego: Coloca el camino en frente de la casita tal como se muestra en la imagen. Pon la ardilla al principio del camino del bosque, alejada de la casita, y la pieza del copo de nieve en la primera casilla de la parte superior de la caja. Mezcla todas las fichas de bosque y déjalas alrededor del camino con el dibujo de las hojas hacia arriba. Para los más pequeños, recomendamos colocarlas en hilera, de forma ordenada.

Cómo jugar: Empezará el jugador más joven y la partida continuará en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, cada jugador girará una ficha:
• Si encuentra un alimento, lo meterá por la puerta de la casita y avanzará la ardilla una casilla. Los alimentos son fáciles de distinguir: tienen el fondo de color rosa.
• Si encuentra un **elemento** que no sea comida, lo dejará boca arriba y no podrá avanzar la ardilla. Son reconocibles porque tienen el fondo de color azul.
• Si encuentra el **oso**, la ardilla se asustará y retrocederá una casilla. Esta ficha quedará boca arriba.
• Si encuentra uno de los **copos de nieve**, avanzará la pieza del copo de nieve de madera una posición y volverá a dejar la ficha boca abajo junto al resto. Todos los jugadores intentarán recordar dónde están estas fichas para no girarlas de nuevo.

El juego termina cuando la ardilla llega a su casita, ¡pero debe hacerlo antes de que la pieza del copo de nieve alcance la última casilla! Si llega el invierno, los jugadores tendrán que volver a empezar.

Guarde las instrucciones para futuras referencias.

Preparación del juego • Getting ready to play • Préparation du jeu
Spielvorbereitung • Voorbereiding van het spel • Preparazione del gioco
Preparação do jogo • Preparació del joc



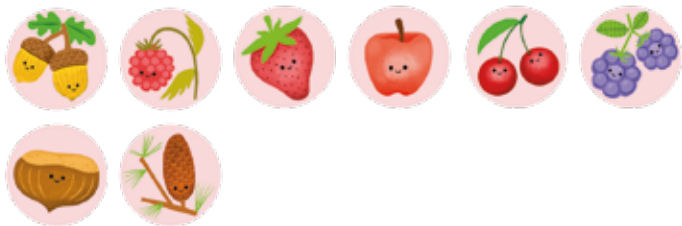
Camino de copos de nieve
Snowflake path
Chemin des flocons
Schneeflockenweg
Sneeuwvlokpad
Sentiero del fiocco di neve
Caminho do floco de neve
Camí dels flocs de neu

Camino del bosque • Forest path
Chemin forestier • Waldweg
Bospad • Sentiero della foresta
Caminho florestal • Camí del bosc

Ref. 1110100768 N2026GOU13
© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.
© 2025 Jumbo Group.
Jumbo Group, Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
jumboplay.com



Alimentos • Food • Nourriture • Futter
Voedsel • Alimentos • Cibo • Aliments



Elementos que no son comida • Items that are not food
Éléments qui ne se mangent pas • Gegenstände, die kein Futter sind
Fiches die geen voedsel zijn • Articoli diversi dal cibo
Objetos que não são comida • Elements que no són menjar



Oso • Bear
Ours • Bär
Beer • Orso
Urso • Os



Copo de nieve • Snowflake
Flocon de neige • Schneeflocke
Sneeuwvlok • Fiocco di neve
Floc de neve • Floc de neu



Tree House

(EN)

Age: 3 and up.

No. of players: From 1 to 4 players.

Type of game: Cooperative.

Contents: 1 squirrel house, 1 forest path, 22 forest tokens, 1 squirrel and 1 wooden snowflake.

Aim of the game: Help the squirrel stock some food in the house before winter arrives.

Setup: Place the forest path in front of the house as shown, with the squirrel at the beginning of the path, furthest from the house. Place the wooden snowflake on the first marker along the top of the box. Mix all the yellow forest tokens together and scatter them around the path, leaf side up. For younger children, it's best to place them neatly in a row.

How to play: The youngest player starts. Play continues clockwise. On your turn, choose a token and turn it over:

- If you find **food**, place it over the circular door so it drops inside the house, then move the squirrel one space forward. Food tokens are easy to spot — they have a pink background!
- If you find an item that is **not food**, leave it facing up on the table. This time, you won't be able to move the squirrel. You will recognize these tokens by their blue background.
- If you find the **bear**, the squirrel will get scared. Move it one square backwards and leave this token facing up on the table.
- If you find a **snowflake**, move the wooden snowflake piece to the next marker on the top of the box and turn the token back so it's face down on the table. All players will have to try to remember where these tokens are to avoid turning them over again.

When you reach the last space in front of the house, the squirrel is home! But you must get there before the snowflake piece reaches the last marker! If winter arrives before the squirrel does, you will have to start again.

Please keep this leaflet for future reference.

Tree House

(DE)

Alter: ab 3 Jahren

Anzahl Spieler: 1 bis 4 Spieler

Spieltyp: kooperatives Spiel

Inhalt: 1 Eichhörnchenhaus, 1 Waldweg, 22 Waldplättchen, 1 Eichhörnchen und 1 Holz-Schneeflocke

Ziel des Spiels: Hilf dem Eichhörnchen, in seinem Häuschen Futter zu lagern, bevor der Winter kommt!

Spielvorbereitung: Lege den Waldweg vor das Haus, wie auf der Abbildung gezeigt, und stelle das Eichhörnchen auf den Anfang des Weges, also am weitesten vom Haus entfernt. Lege die Holz-Schneeflocke auf die erste Abbildung einer Schneeflocke oben auf der Schachtel. Misch alle gelben Waldplättchen und verteile sie rund um den Weg, mit den Blättern nach oben. Für kleinere Kinder ist es einfacher, wenn diese Plättchen ordentlich in einer Reihe liegen.

Spielablauf: Der jüngste Spieler darf anfangen. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Wenn du an der Reihe bist, wählst du ein Plättchen aus und drehst es um:

- Wenn du **Futter** findest, legst du es über die runde Tür, sodass es ins Haus fällt. Dann bewegst du das Eichhörnchen ein Feld nach vorne. Futterplättchen sind leicht zu erkennen — sie haben einen rosa Hintergrund!
- Wenn du einen **Gegenstand** findest, der kein Futter ist, lässt du ihn offen auf dem Tisch liegen. Diesmal darfst du das Eichhörnchen nicht bewegen. Diese Plättchen erkennst du an dem blauen Hintergrund.
- Wenn auf dem Plättchen der **Bär** zu sehen ist, erschrickt das Eichhörnchen. Bewege es ein Feld zurück und lasse dieses Plättchen offen auf dem Tisch liegen.
- Wenn du eine **Schneeflocke** findest, legst du die Holz-Schneeflocke auf die nächste Abbildung einer Schneeflocke oben auf der Schachtel. Drehe das Plättchen wieder um, sodass es verdeckt auf dem Tisch liegt. Alle Spieler versuchen, sich zu merken, wo die Schneeflocken liegen, damit sie diese Plättchen nicht erneut umdrehen.

Sobald das Eichhörnchen das letzte Feld vor dem Haus erreicht hat, ist es zu Hause! Aber das Eichhörnchen muss sein Haus erreichen, bevor die Holz-Schneeflocke auf die letzte Abbildung einer Schneeflocke gezogen wird! Wenn der Winter kommt, bevor das Eichhörnchen sein Haus erreicht, müsst ihr wieder von vorne anfangen.

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

Tree House

(NL)

Leeftijd: 3 jaar en ouder.

Aantal spelers: 1 tot 4 spelers.

Spelsoort: Samenwerking.

Inhoud: 1 eekhoornhuisje, 1 bospad, 22 bosfiches, 1 eekhoorn en 1 houten sneeuwvlok.

Doel van het spel: Help de eekhoorn eten te verzamelen in zijn huisje voordat de winter begint.

Vorbereiding: Leg het bospad voor het huisje neer zoals op de afbeelding, met de eekhoorn aan het begin van het pad, ver van het huis af. Leg de houten sneeuwvlok op het eerste sneeuwvlokplaatje boven op de doos. Pak alle gele bosfiches en strooi ze rondom het pad, met de blaadjes naar boven. Bij jongere kinderen kun je deze fiches het beste op een rij leggen.

Spelinstructies: De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder. Als je aan de beurt bent, kies je een fiche en draai je die om:

- Als je **voedsel** vindt, leg je het in de ronde deur van het huisje zodat het erin valt. Zet de eekhoorn nu één vak vooruit. Voedselfiches kun je snel herkennen aan de roze achtergrond.
- Als je een **fiche** omdraait dat geen voedsel is, laat je dat met de afbeelding naar boven op tafel liggen. Deze keer mag je de eekhoorn niet verplaatsen. Deze fiches herken je aan de blauwe achtergrond.
- Als je de **beer** omdraait, wordt de eekhoorn bang. Zet de eekhoorn een vakje terug en laat dit fiche op tafel liggen met de beer naar boven.
- Als je een **sneeuwvlokje** vindt, zet je de houten sneeuwvlok op het volgende sneeuwvlokplaatje op de bovenkant van de doos. Draai het fiche nu om zodat het weer met het blaadje naar boven op tafel ligt. Probeer te onthouden waar deze fiches liggen zodat je ze niet nog eens omdraait.

Zodra je op het laatste vak voor het huis staat, is de eekhoorn thuis. Maar dat moet wel gebeuren voordat de sneeuwvlok het laatste sneeuwvlokplaatje bereikt! Als de winter begint voordat de eekhoorn thuis is, moet je weer opnieuw beginnen.

Bewaar de spelregels voor raadpleging in de toekomst.