



# IL DIVANO DEGLI HEMPEL

## Il caos regna sovrano



Uno scombinato gioco di attenzione, per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

**Autore:** Marco Teubner · **Illustrazioni:** Timo Grubing · **Redazione:** Annemarie Wolke · **Durata del gioco:** 20 minuti circa

Paperelle di gomma? Carta igienica? Hot dog? Santo cielo, sembra proprio di stare sotto il divano degli Hempel! Qui il caos regna sovrano e per terra si trova di tutto. Ma come si fa a trovare qualcosa in mezzo a questo disordine? Soprattutto quando tutta la famiglia si butta sul divano a oziare. Hugo Hempel è l'unico che, con le sue gambe lunghe e la sua destrezza nei movimenti, riesce ad aprirsi un varco in mezzo al caos. I giocatori lo aiutano, con lucidità e buona memoria, a raggiungere gli oggetti che sta cercando.

Ma attenzione a non calpestare gli oggetti degli avversari, altrimenti il turno di gioco finisce!

Memorizzate per bene il percorso sicuro per farsi strada tra le cianfrusaglie e ricordatevi di gridare subito: "Stop" non appena uno degli avversari calpesta i vostri oggetti.

**Lo scopo del gioco è arrivare per primi a ottenere quattro carte caos.**



### Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 1 divano, 1 tavolo, 1 comò, 1 lampada da terra, 1 figura di gioco "Hugo Hempel" (+ 2 piedi in silicone e 1 cilindro in legno), 66 carte caos, 4 supporti per carte, 1 istruzioni di gioco

### Prima di giocare per la prima volta

Staccate i pezzi di cartone dal pannello e gettate via le parti restanti. Aprite anche le fessure del tabellone di gioco. Infilate i piedi in silicone sotto e il cilindro di legno sopra la figura di gioco.



### Preparazione del gioco

Sistamate il tabellone di gioco al centro del tavolo.

**Assemblate** il divano, il tavolo, la lampada da terra e il comò.

**Fissate** il divano, il tavolo e il comò **nelle apposite fessure del tabellone di gioco.**

**Mescolate** le carte caos. A seconda del numero di giocatori, ognuno riceve il seguente numero di carte:

Nel caso di 2 o 3 giocatori: 8 carte caos (per la regola speciale per 2 giocatori v. pagina 13)

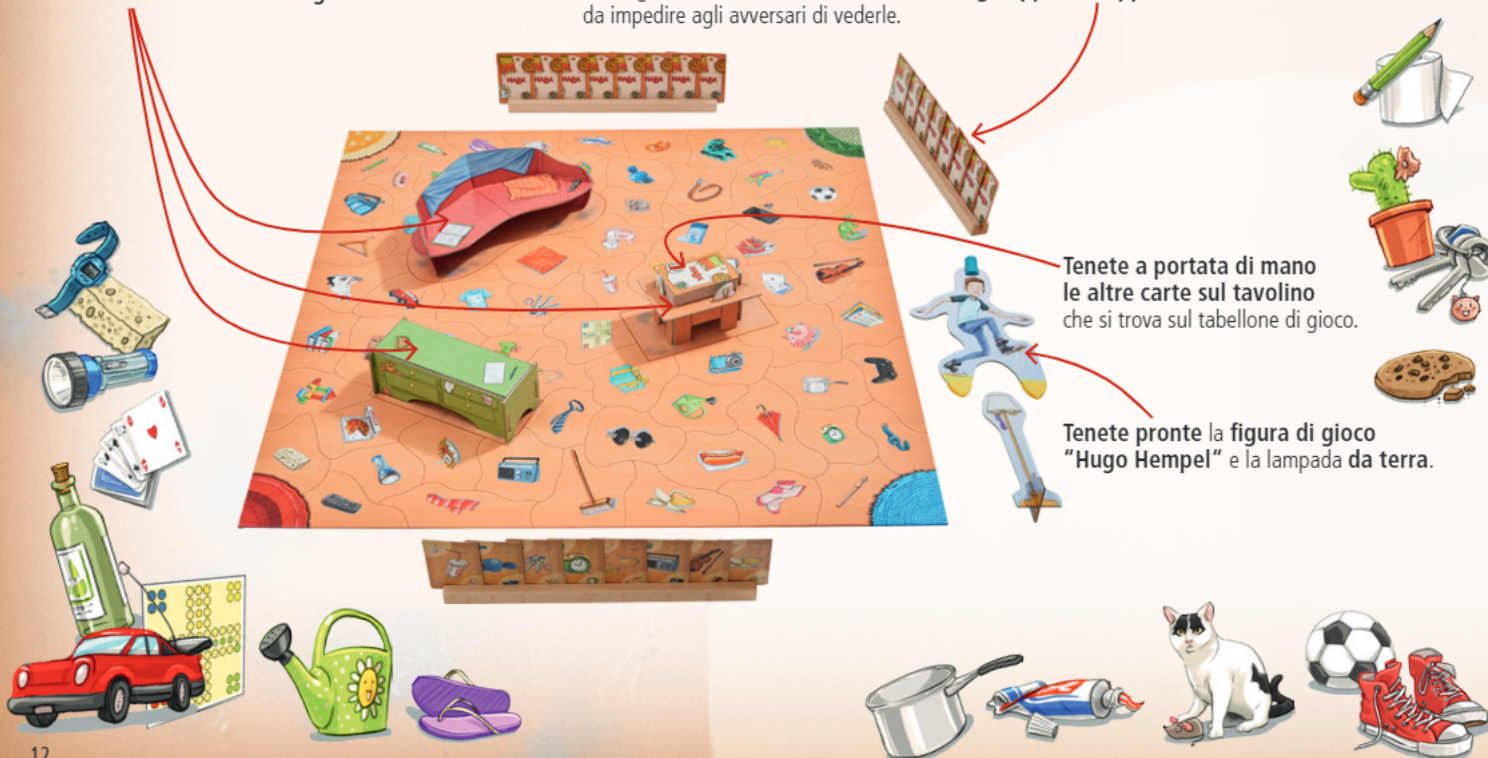
Nel caso di 4 giocatori: 6 carte caos

Tutti i giocatori inseriscono le **carte caos negli appositi supporti**, in modo tale da impedire agli avversari di vederle.



Tenete a portata di mano le altre carte sul tavolino che si trova sul tabellone di gioco.

Tenete pronte la figura di gioco "Hugo Hempel" e la lampada da terra.



## Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha fatto ordine più di recente. Prendi la figura di Hugo.

### 1. Scopri le carte caos e posiziona la lampada da terra

Scopri la prima carta caos del mazzo. Posiziona la lampada sulla casella del tabellone di gioco su cui è raffigurato lo stesso oggetto. Ora devi arrivare con almeno un piede di Hugo alla casella su cui si trova la lampada.

### 2. Stabilire il tappeto di partenza

Il giocatore alla tua destra decide da quale angolo del tabellone di gioco (il tappeto giallo, rosso, verde o blu) dovrà partire Hugo per farsi strada in mezzo al caos. Metti la carta caos appena scoperta vicino all'angolo scelto.

### 3. Hugo Hempel si fa strada nel caos!

Sposta Hugo Hempel come se volessi disegnare un cerchio. Posiziona un piede della figura sul tappeto colorato corrispondente alla casella di partenza e reggila con due dita dal cilindro blu che si trova all'estremità superiore della figura. Ora sposta Hugo facendolo girare intorno al proprio asse, come se volessi disegnare un cerchio con un compasso, e porta l'altro piede sulla casella successiva.

Ogni volta che appoggi un piede su una casella, devi dire ad alta voce quale oggetto vi è raffigurato.



#### Attenzione!

I tuoi avversari controllano a ogni tuo passo se hai calpestato uno dei loro oggetti.

- Se l'oggetto calpestato non è raffigurato su una delle carte caos dei tuoi avversari, puoi far proseguire Hugo allo stesso modo.
- Se l'oggetto è raffigurato su una delle carte caos di un avversario, quest'ultimo deve gridare "Stop!", far vedere velocemente la carta corrispondente e rimetterla sul suo supporto. Memorizza gli oggetti "bloccati". Il tuo turno è finito e passa al prossimo giocatore, che riparte dallo stesso tappeto. Il gioco si ripete finché un giocatore non raggiunge la casella di arrivo.

#### Avvertenze

- Puoi mettere piede nella stessa casella, purché non sia bloccata, anche più volte di seguito.
- Non puoi mettere piede nelle caselle occupate dal divano, dal tavolo e dal comò. Con la figura puoi sfiorare i mobili, ma non spostarli.

#### Missione compiuta

Non appena appoggi un piede di Hugo Hempel sulla casella di arrivo, ce l'hai fatta!

Ricevi in premio la carta caos che si trova accanto al tappeto di partenza e infila nel tuo supporto. Ora prendi una carta a piacere dal supporto e mettila scoperta davanti a te. Adesso questo oggetto è bloccato per tutti i giocatori! Se, nel turno successivo, un giocatore arriva su una casella che raffigura un oggetto presente su una carta scoperta davanti a uno degli avversari (o anche davanti a se stesso!), ogni giocatore può gridare "Stop!"

#### Il prossimo oggetto

Il turno passa al giocatore successivo, che scopre la prima carta caos dal mazzo di pesca e appoggia la lampada sulla casella di arrivo corrispondente. Il giocatore alla sua destra decide quale dei quattro tappeti sarà la casella di partenza. E ora Hugo Hempel ricomincia a farsi strada in mezzo al caos!

## Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore posiziona davanti a sé la quarta carta caos scoperta. Sarà quindi decretato vincitore del gioco e signore del caos degli Hempel!

#### Se si gioca in due

Se siete in due a giocare, durante la preparazione del gioco infilate 8 carte caos su uno dei due supporti rimasti e posizionatele accanto al tabellone di gioco in maniera tale che entrambi riusciate vedere bene gli oggetti. Le 8 caselle del tabellone raffiguranti questi oggetti sono bloccate per entrambi i giocatori. Se uno dei giocatori mette piede con la figura su una di queste caselle, l'avversario grida "Stop!" e il turno si interrompe.



**🇩🇪 Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

**🇺🇸 Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) you can find out whether this part is still available for delivery.

**🇫🇷 Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) si la pièce est encore disponible.

**🇳🇱 Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

**🇪🇸 Queridos niños, queridos padres:**

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

**🇮🇹 Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

