

DREAMWORKS
**GABBY'S
DOLLHOUSE**

Helpf Gabby! Helping Gabby!



Ravensburger

Helft Gabby!

Ein kooperatives Memospiel für 2–4 Personen ab 4 Jahren.

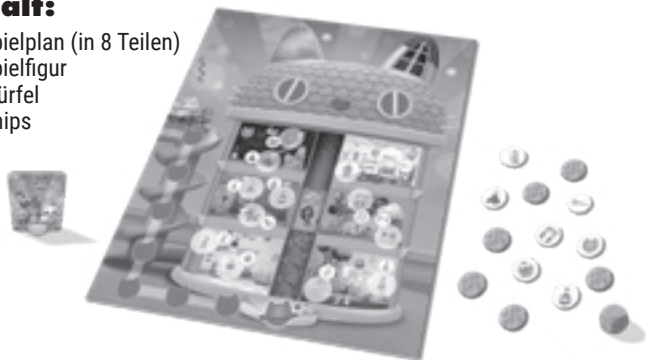
Autorin: Janet Kneisel

Design: Gisela Kössler

Im kunterbunten Puppenhaus steht ein aufregendes Abenteuer bevor. Gabby plant eine Überraschungsparty für die Gabby-Katzen. Helft Gabby dabei, die Party-Gegenstände in die richtigen Positionen zu bringen, damit die miau-tastische Feier ein voller Erfolg wird!

Inhalt:

- 1 Spielplan (in 8 Teilen)
- 1 Spielfigur
- 1 Würfel
- 13 Chips



Ziel des Spiels ist es, gemeinsam mit Gabby das Puppenhaus zu dekorieren. Bevor die Gabby-Katzen nach Hause kommen, muss jeder Gegenstand am richtigen Platz stehen.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr alle Pappteile aus den Stanztafeln heraus.



1. Puzzelt den Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte.
2. Stellt die Spielfigur in den Aufstellfuß und positioniert sie auf dem Garten.

Hinweis: Als erfahrene Gabby-Fans könnt ihr die Spielfigur auch auf das zweite oder dritte Feld stellen, um es noch spannender zu machen.

3. Mischt die 13 Chips mit der Rückseite nach oben und verteilt sie dann beliebig auf den runden Feldern des Spielplans.

Spielverlauf

Zu Beginn des Spiels decken alle Personen je einen Chip für alle sichtbar auf. Ihr denkt, ihr habt euch die Gegenstände gemerkt? Dann dreht die Chips wieder um.

Wer zuletzt eine Episode von Gabby's Dollhouse gesehen hat, beginnt. Die Person würfelt und führt die darauf abgebildete Aktion aus. Anschließend würfelt ihr im Uhrzeigersinn weiter.

Hinweis: Ihr spielt gemeinsam. Vergesst also nicht, euch gegenseitig Tipps zu geben.



Würfelst du das Kätzchen: Bewege die Spielfigur um 1 Schritt auf der Laufleiste vorwärts.



Würfelst du die zwei Pfeile: Vertausche die Positionen von 2 beliebigen Chips. Tust du dies nicht, ist die nächste Person an der Reihe.



Würfelst du die vier Pfeile: Vertausche die Position von 2X2 beliebigen Chips. Du kannst dich auch entscheiden, nur 2 Chips zu vertauschen. Tust du dies nicht, ist die nächste Person an der Reihe.



Würfelst du 2 Pfeile und einen Punkt: Entscheide dich, ob du entweder 2 beliebige Chips vertauschen, oder 1 Chip aufdecken möchtest. Deckst du einen Chip auf, zeige ihn allen Personen und drehe ihn anschließend wieder um.



Würfelst du 2 Punkte: Decke 2 Chips auf, zeige sie allen Personen und drehe sie anschließend wieder um.



Würfelst du 3 Punkte: Decke 3 Chips auf, zeige sie allen Personen und drehe sie anschließend wieder um.

Deckst du einen Gegenstand auf, der an der richtigen Position liegt, lass ihn offen liegen!

Das Spiel endet, sobald alle Gegenstände offen an den richtigen Positionen liegen. Glückwunsch! Ihr habt Gabby helfen können, das Puppenhaus zu dekorieren, bevor die Gabby-Katzen zurück sind!

- Erreichen die Gabby-Katzen das letzte Feld auf der Laufleiste, dann dreht nun alle Chips um. Liegen nun alle Gegenstände auf den richtigen Positionen, habt ihr ebenfalls gewonnen.
- Ist es euch nicht gelungen, das Puppenhaus zu dekorieren, bevor die Gabby-Katzen das letzte Feld der Laufleiste erreichen, habt ihr das Spiel verloren. In diesem Fall probiert es doch gleich noch mal!



Helping Gabby

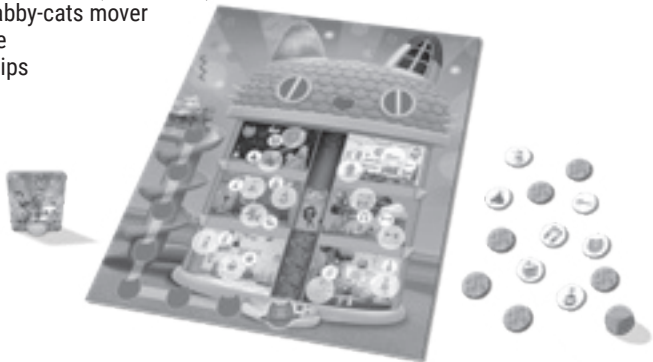
A cooperative memory game for 2-4 players aged 4 years and up.

Game Design: Janet Kneisel
Graphic Design: Gisela Kössler

An exciting adventure awaits in the colorful dollhouse. Gabby is planning a surprise party for the Gabby-cats. Help Gabby put the party objects in their correct positions for the cat-eriffic celebrations!

Contents:

- 1 game board (in 8 pieces)
- 1 Gabby-cats mover
- 1 die
- 13 chips



The object of the game is to help Gabby decorate the dollhouse. Before the Gabby-cats come home, every object must be in the correct position.

Setting up the game

Before the first game, remove all the cardboard pieces from the punchout boards.



1. Put the game board together and place it in the middle of the table.
2. Put the mover in the stand and place it in the garden.

Note: *If you're an experienced Gabby fan, you can also put the mover on the second or third space to make it even more exciting.*

3. Mix the 13 chips with the back side facing up and then distribute them randomly on the round spaces on the game board.

How to play

At the start of the game, each player turns over a chip and lets all the other players see it. Once you've memorized the objects, turn the chips back over again.

The person who last saw an episode of Gabby's Dollhouse starts. This person rolls the die and performs the action shown on it. You then take turns rolling the die in a clockwise direction.

Note: *You play together. So don't forget to give each other tips.*



If you roll the kitten: Move the Gabby-cats mover 1 space forward along the board.



If you roll two arrows: You may swap the positions of any 2 chips. This is optional, you may choose not to make a swap.



If you roll the four arrows: You may swap the position of any 2X2 chips. You can also decide to swap just 2 chips. This is optional, you may choose not to make a swap.



If you roll 2 arrows and 1 dot: Decide whether you want to swap any 2 chips or turn over 1 chip. If you turn over a chip, show it to the other players, and then turn it back over again.



If you roll 2 dots: Turn over 2 chips, show them to the other players, and then turn them back over again.



If you roll 3 dots: Turn over 3 chips, show them to the other players, and then turn them back over again.

If you turn over an object that is in the correct position, leave it with the picture facing up.

If all of the objects are face up and in the correct position, then the **game ends** immediately and **you have won the game**.

Congratulations! You've helped Gabby decorate the dollhouse before the Gabby-cats are back!



The game also ends immediately if the Gabby-cats mover reaches the last space on the board.

If this happens, turn over all of the face-down chips and:

- If all the chips are in the correct position, congratulations, you have **won the game!**
- If 1 or more chips are in the wrong position, then you did not decorate the dollhouse before the Gabby-cats returned, and you have **lost the game**. But why not try again?



Aider Gabby

Un jeu de mémoire coopératif pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Auteur : Janet Kneisel

Désign: Gisela Köslér

Une aventure passionnante vous attend dans la Maison magique. Gabby prépare une fête surprise pour les Gabbychats. Aidez Gabby à placer les objets correctement pour que la fête soit miaou-gnifique !

Contenu :

1 plateau de jeu (en 8 pièces)

1 pion

1 dé

13 jetons



Le but du jeu est d'aider Gabby à décorer la Maison magique. Chaque objet doit être au bon endroit avant que les Gabbychats ne rentrent à la maison.

Mise en place du jeu

Avant la première partie, retirez toutes les pièces prédécoupées des planches en carton.



1. Assemblez le plateau de jeu et placez-le au centre de la table.
2. Mettez le pion sur son support et placez-le dans le jardin.

Remarque : si vous connaissez bien Gabby, vous pouvez mettre le pion sur le deuxième ou le troisième emplacement pour corser les choses.

3. Mélangez les 13 jetons face cachée et répartissez-les aléatoirement sur les emplacements circulaires prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

Comment jouer

Au début de la partie, chaque joueur retourne un jeton et le montre à tous les autres joueurs. Une fois que vous avez mémorisé les images, retournez à nouveau les jetons.

La personne qui a vu un épisode de Gabby et la Maison magique le plus récemment commence. Cette personne lance le dé et réalise l'action que celui-ci indique. Les joueurs lancent ensuite le dé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque : ce jeu est coopératif. Alors n'oubliez pas de vous entraider.



Si le résultat du dé est le chaton : faites avancer le pion Gabbychats d'1 emplacement sur le plateau.



Si le résultat du dé est 2 flèches : vous pouvez inverser les positions de deux jetons. C'est une action facultative, vous pouvez choisir de ne pas la faire.



Si le résultat du dé est 4 flèches : vous pouvez échanger les positions de deux paires de jetons. Vous pouvez aussi choisir d'échanger seulement les positions de deux jetons. C'est une action facultative, vous pouvez choisir de ne pas la faire.



Si le résultat du dé est 2 flèches et 1 point : vous pouvez décider soit d'inverser les positions de deux jetons, soit de retourner un jeton. Si vous retournez un jeton, montrez-le aux autres joueurs, puis remettez-le en place.



Si le résultat du dé est 2 points : retournez deux jetons, montrez-les aux autres joueurs, puis remettez-les en place.



Si le résultat du dé est 3 points : retournez trois jetons, montrez-les aux autres joueurs, puis remettez-les en place.

Si vous retournez un jeton qui est à un emplacement correspondant à son image, laissez-le à cet emplacement face visible.

Lorsque tous les jetons sont à leur place faces visibles, la partie prend **immédiatement fin** et vous **avez gagné**.

Félicitations ! Vous avez aidé Gabby à décorer la Maison magique avant le retour des Gabbychats !

La partie prend immédiatement fin

si le pion Gabbychats atteint le dernier emplacement du plateau. Si cela se produit, retournez tous les jetons face visible, puis :

- Si tous les jetons sont à leur place, félicitations, vous avez **gagné la partie** !
- Si au moins un jeton n'est pas à sa place, alors vous n'avez pas réussi à décorer la Maison magique avant le retour des Gabbychats, et vous avez **perdu la partie**. Mais vous pouvez toujours retenter votre chance !



Gabby helpen

Een coöperatief memoryspel voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar.

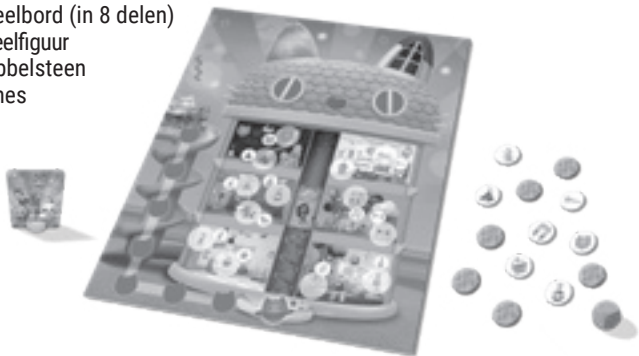
Auteur: Janet Kneisel

Design: Gisela Köslér

In het kleurrijke poppenhuis wacht een spannend avontuur. Gabby plant een verrassingsfeestje voor de Gabby-katten. Help Gabby om de feestartikelen op de juiste plek te zetten voor een kat-tastisch feest!

Inhoud:

- 1 speelbord (in 8 delen)
- 1 speelfiguur
- 1 dobbelsteen
- 13 fiches



Het doel van het spel is om Gabby te helpen met het versieren van het poppenhuis. Voordat de Gabby-katten thuiskomen, moet elk voorwerp op de juiste plek staan.

Het spel opstellen

Verwijder voor het eerste spel alle kartonnen delen uit de uitbreekborden.



1. Zet het bord in elkaar en plaats het in het midden van de tafel.
2. Zet de speelfiguur in de houder en plaats hem in de tuin.

Opmerking: Als je een ervaren Gabby-fan bent, kun je de speelfiguur ook op het tweede of derde vakje zetten om het nog spannender te maken.

3. Schud de 13 fiches met de achterkant naar boven en verdeel ze dan willekeurig over de ronde vakjes op het spelbord.

Hoe te spelen

Aan het begin van het spel draait elke speler een fiche om en laat het aan alle andere spelers zien. Zodra je de voorwerpen hebt onthouden, draai je de fiches weer om.

De persoon die het laatst een aflevering van Gabby's Dollhouse heeft gezien, begint. Deze persoon gooit met de dobbelsteen en voert de actie uit die erop staat. Vervolgens gooi je om de beurt met de klok mee met de dobbelsteen.

Opmerking: Je speelt samen. Vergeet dus niet om elkaar tips te geven.



Als je het katje gooit: verplaats de speelfiguur 1 vakje naar voren op het bord.



Als je twee pijlen gooit: je mag 2 willekeurige fiches van plek verwisselen. Dit is optioneel, je kunt ervoor kiezen om niet te verwisselen.



Als je de vier pijlen gooit: je mag alle 2X2-fiches van plek verwisselen. Je kunt er ook voor kiezen om slechts 2 fiches te verwisselen. Dit is optioneel, je kunt ervoor kiezen om niet te verwisselen.



Als je 2 pijlen en 1 stip gooit: beslis of je 2 fiches wilt ruilen of 1 fiche wilt omdraaien. Als je een fiche omdraait, laat je het aan de andere spelers zien en draai je het daarna weer om.



Als je 2 stippen gooit: draai 2 fiches om, laat ze aan de andere spelers zien en draai ze dan weer om.



Als je 3 stippen gooit: draai 3 fiches om, laat ze aan de andere spelers zien en draai ze dan weer om.

Als je een voorwerp omdraait dat op de juiste plek staat, laat het dan met de afbeelding naar boven liggen.

Als alle voorwerpen met de afbeelding naar boven en op de juiste plek liggen, is het **spel** meteen **afgelopen** en **heb je gewonnen**. Gefeliciteerd! Je hebt Gabby geholpen met het versieren van het poppenhuis voordat de Gabby-katten terug zijn!

Het spel eindigt ook meteen,

als de Gabby-katten het laatste veld op het bord bereikt. Als dit gebeurt, draai dan alle fiches met de afbeelding naar beneden om en:

- Als alle fiches op de juiste plek liggen, gefeliciteerd, **je hebt het spel gewonnen!**
- Als 1 of meer fiches op de verkeerde plek liggen, dan heb je het poppenhuis niet versierd voordat de Gabby-katten terugkwamen en **heb je het spel verloren**. Maar waarom niet opnieuw proberen?



Aiuta Gabby

Un gioco cooperativo di memory per 2-4 giocatori dai 4 anni in su.

Autore: Janet Kneisel

Design: Gisela Kössler

Un'entusiasmante avventura ti aspetta nella coloratissima casa delle bambole. Gabby sta organizzando una festa a sorpresa per i Gabby-cats. Aiuta Gabby a posizionare correttamente gli oggetti della festa per un evento perfetto!

Contenuto:

- 1 tabellone di gioco (in 8 pezzi)
- 1 pedina
- 1 dado
- 13 gettoni



Lo scopo del gioco è aiutare Gabby a decorare la casa delle bambole. Prima che i Gabby-cats tornino a casa, tutti gli oggetti devono essere nella posizione corretta.

Preparare il gioco

Prima di iniziare la prima partita, rimuovi tutti i pezzi di cartone dalle fustelle.



1. Assembla il tabellone e mettilo al centro del tavolo.
2. Metti la pedina nell'apposito supporto e posizionala in giardino.

Nota: se sei un fan esperto di Gabby, puoi anche mettere la pedina sul secondo o terzo spazio per un'esperienza ancora più emozionante.

3. Mescola i 13 gettoni con la parte posteriore rivolta verso l'alto e distribuiscili in modo casuale sugli spazi rotondi del tabellone di gioco.

Come si gioca

All'inizio della partita, ogni giocatore gira un gettone e lo fa vedere a tutti gli altri giocatori. Una volta memorizzati gli oggetti, gira nuovamente i gettoni.

Inizia la persona che ha visto per ultima un episodio de La casa delle bambole di Gabby. Questa persona lancia il dado ed esegue l'azione indicata su di esso. A turno si tira il dado in senso orario.

Nota: si gioca insieme. È quindi importante darsi consigli.



Se trovi il gattino: sposta la pedina di 1 casella in avanti lungo il tabellone.



Se trovi le due frecce: puoi scambiare la posizione di 2 gettoni qualsiasi. Quest'azione è facoltativa, puoi scegliere di non fare lo scambio.



Se trovi le quattro frecce: puoi scambiare la posizione di qualsiasi gettone 2X2. Puoi anche decidere di scambiare solo 2 gettoni. Quest'azione è facoltativa, puoi scegliere di non fare alcuno scambio.



Se trovi 2 frecce e 1 punto: decidi se scambiare 2 gettoni o girare 1 gettone. Se giri un gettone, mostralo agli altri giocatori e poi giralo di nuovo.



Se trovi 2 punti: gira 2 gettoni, mostrali agli altri giocatori e poi girali di nuovo.



Se trovi 3 punti: gira 3 gettoni, mostrali agli altri giocatori e poi girali di nuovo.

Se riveli un oggetto che si trova nella posizione corretta, lascialo con l'immagine rivolta verso l'alto.

Se tutti gli oggetti sono a faccia in su e nella posizione corretta, il gioco **termina immediatamente** e tutti i giocatori hanno **vinto la partita**.

Congratulazioni! Avete aiutato Gabby a decorare la casa delle bambole prima del ritorno dei Gatti Gabby!



La partita termina immediatamente anche se la pedina Gabby-cats raggiunge l'ultima casella sul tabellone. In questo caso, gira tutti i gettoni che sono a faccia in giù:

- Se tutti i gettoni sono nella posizione corretta, congratulazioni, avete **vinto la partita!**
- Se 1 o più gettoni si trovano nella posizione sbagliata, allora non siete riusciti a decorare la casa delle bambole prima del ritorno dei Gabby-cats e avete **perso la partita**. Ma perché fermarvi qui? Riprovate!



¡Ayudad a Gabby!

Un juego de memoria cooperativo para 2-4 jugadores
a partir de 4 años.

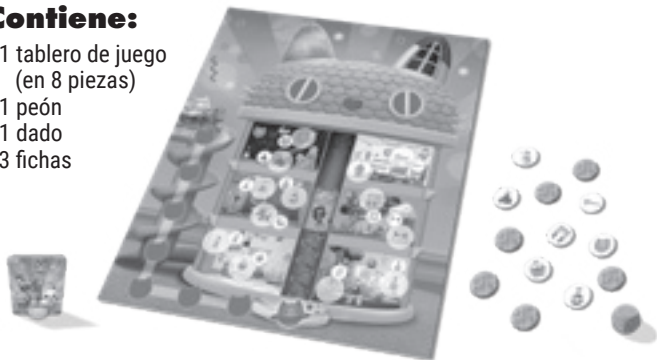
Autor: Janet Kneisel

Diseño: Gisela Köslér

Una emocionante aventura os espera en esta colorida casa de muñecas. Gabby está organizando una fiesta sorpresa para los Gabby-gatos. ¡Ayudadla a colocar los objetos de la fiesta en la posición correcta para esta miauravillosa celebración!

Contiene:

- 1 tablero de juego
(en 8 piezas)
- 1 peón
- 1 dado
- 13 fichas



El objetivo del juego es ayudar a Gabby a decorar la casa de muñecas. Antes de que los Gabby-gatos lleguen a casa, cada objeto debe estar en la posición correcta.

Preparar el juego

Antes de la primera partida, tendréis que separar todas las piezas de cartón de los paneles troquelados.



1. Juntad las piezas del tablero de juego y situadlo en el centro de la mesa.
2. Colocad el peón en la base y ponedlo en el jardín.
Nota: Si sois fans de Gabby experimentados, también podéis poner el peón en la segunda o tercera casilla para hacer que las cosas se pongan aún más emocionantes.
3. Mezclad las 13 fichas con la cara trasera hacia arriba y distribuidlas aleatoriamente entre los espacios circulares del tablero.

Cómo jugar

Al empezar la partida, cada jugador le da la vuelta a una ficha y se la enseña a todos los demás jugadores. Una vez que hayáis memorizado los objetos, volved a poner las fichas boca abajo.

El jugador que haya sido el último en ver un episodio de «La casa de muñecas de Gabby» será el primero en tirar. Dicho jugador tirará el dado y realizará la acción que se muestre en él. Después, los demás jugadores tirarán el dado turnándose en el sentido de las agujas del reloj.

Nota: Jugáis en el mismo equipo. No olvidéis daros consejos los unos a los otros.



Si te sale el gatito: mueve el peón 1 casilla hacia adelante.



Si te salen 2 flechas: puedes intercambiar las posiciones de las 2 fichas que tú elijas. Esto es opcional, y puedes elegir no hacer ningún intercambio.



Si te salen las 4 flechas: puedes intercambiar las posiciones de las 2 parejas de fichas que tú elijas. También puedes elegir intercambiar solamente 2 fichas. Esto es opcional, y puedes elegir no hacer ningún intercambio.



Si te salen 2 flechas y 1 punto: decide si prefieres intercambiar las 2 fichas que tú elijas o voltear 1 ficha. Si volteas 1 ficha, enséñasela a los demás jugadores y vuelve a colocarla boca abajo.



Si te salen 2 puntos: volteas 2 fichas, enséñaselas a los demás jugadores y vuelve a colocarlas boca abajo.



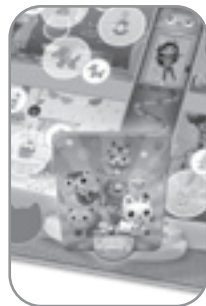
Si te salen 3 puntos: volteas 3 fichas, enséñaselas a los demás jugadores y vuelve a colocarlas boca abajo.

Si volteas un objeto que está en la posición correcta, déjalo con el lado de la imagen hacia arriba.

Si todos los objetos están boca arriba y en la posición correcta, el juego **terminará inmediatamente** y habréis **ganado la partida**. ¡Enhorabuena! ¡Habéis ayudado a Gabby a decorar la casa de muñecas antes de que los Gabby-gatos volvieran a casa!

El juego también terminará inmediatamente si el peón de los Gabby-gatos llega a la última casilla del tablero. Si esto ocurre, volteas todas las fichas que sigan boca abajo y:

- Si todas las fichas están en la posición correcta, ¡enhorabuena, habéis **ganado la partida!**
- Si 1 o más fichas están en la posición equivocada, eso significa que no habéis decorado la casa de muñecas antes de que volvieran los Gabby-gatos y habéis **perdido la partida**. Pero ¿por qué no intentarlo de nuevo?





DREAMWORKS

DreamWorks Gabby's Dollhouse

© 2025 DreamWorks Animation LLC.

All rights reserved

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by

Ravensburger Ltd.

Units 3-5, Avonbury Business Park

Howes Lane · BICESTER · OX26 2UA · GB

Ravensburger North America, Inc.

PO Box 22868

Seattle WA 98122 · USA

© 2025

242297

Ravensburger