

# de Familie Stapel the Stack Family die Familie Stapel la famille Courte-Échelle



Steven Michiel Rijsdijk  
Anne Mijke van Harten



Spelregels • Game rules • Spielregeln • Règles du jeu



# de Familie Stapel



Een coöperatief stapelspel voor 1 tot 6 spelers vanaf 4 jaar

Speelduur circa 10 minuten

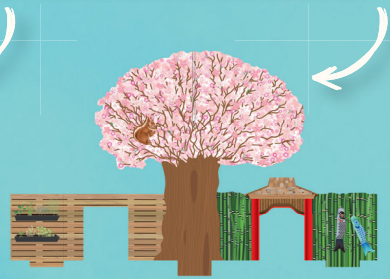
## Overzicht van de spelonderdelen

Spelbord



Zon

Boom bestaande uit 2 delen



Speelgoedkist

Speelgoed voor in de boom

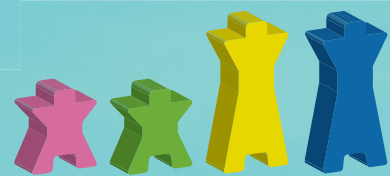


Alleen nodig voor de uitbreiding

4 Speelstukken (twee ouders en 2 kinderen)

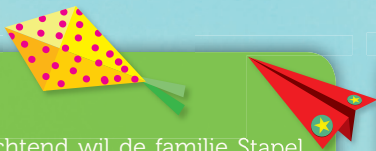


Draaischijf met pijl



## Spelidee

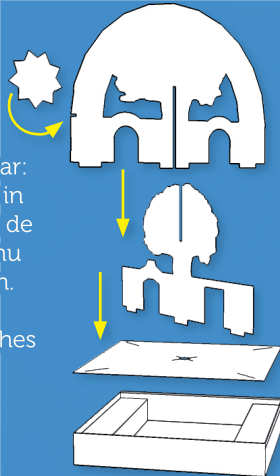
Op een zonnige lente ochtend wil de familie Stapel gezellig met de ballon en de vlieger buiten spelen. Zou de speelgoedkist niet goed dicht hebben gezeten? Want de wind heeft vannacht alle spullen hoog in de boom geblazen! Wij helpen familie Stapel om op elkaars schouders te klimmen en samen de spullen uit de boom te halen voordat de zon aan het einde van de dag weer ondergaat.



## Vorbereiding

Zie de startopstelling op de achterzijde van het spelregelboekje

1. Zet het spelbord in elkaar: schuif de 2 boomdelen in elkaar en plaats deze in de tuin. Je kunt de boom nu van vier kanten bekijken.
2. Hang de 4 speelgoedfiches in de boom, in elk tuindeel één.
3. Zet de speelgoedkist naast het spelbord.
4. Verdeel de speelstukken van familie Stapel als volgt over de vier tuindelen:  
De twee ouders (de grote speelstukken) staan bij het hoogste en bij het laagste speelgoedfiche. Zet de twee kinderen (de kleine speelstukken) daartussenin, bij de andere twee speelgoedfiches.
5. Het is vroeg in de ochtend, de zon komt net op: zet de zon in het eerste gleufje.
6. Leg de draaischijf bij de jongste speler. Die is de startspeler.



## Spelen

1. Draai de pijl van de draaischijf. Hij moet minstens één keer ronddraaien. Draai opnieuw als het niet duidelijk is welk van de vier delen van het speelveld hij aanwijst.
2. Als de pijl naar een plek wijst waar een speelstuk van de familie Stapel staat, dan mag je deze een stapje verzetten. Hij of zij mag door 1 poortje. Staan er meerdere familieleden aan die kant, dan mag je één ervan verzetten.
3. Wijst de pijl naar een lege plek, dan mag je kiezen welk familielid je één poortje verder wilt zetten. Meteen daarna zet je de zon één gleufje verder: het wordt later!
4. Nu is de volgende speler aan de beurt.
5. Overleg steeds met elkaar wie jullie willen verzetten! Soms is het handiger om iedereen te laten staan, dat mag natuurlijk ook.



## Spullen uit de boom pakken

6. De spullen hangen hoog! Door elkaar te helpen en op elkaars schouders te gaan staan kan de familie Stapel erbij.
7. Staan er aan één kant genoeg familieleden om erbij te kunnen? Stapel ze dan op onder de tak waar het voorwerp aan hangt.
8. Kunnen we er inderdaad bij? Dan mag je het speelgoed uit de boom halen en in de speelgoedkist doen.





## Einde van het spel

Komt de zon in het laatste gleufje terecht, dan gaat de zon bijna onder. Het begint al te schemeren!

Als de zon hierna nog één keer verzet wordt, verdwijnt hij van het bord. De zon is ondergegaan; het is nu te donker geworden om nog meer speelgoed uit de boom te halen. Kijk samen hoeveel spullen jullie in de kist hebben kunnen doen.



## Het spel moeilijker maken

Om het spel spannender te maken, voeg je de volgende twee regels toe:

- Het zijn altijd de kinderen die bovenop staan om het speelgoed uit de boom te halen.
- Als al het speelgoed in de speelgoedkist zit, komt de hele familie op één plek bij elkaar.

Lukt dat ook nog voordat de zon ondergaat?

Ook kun je afspreken dat het spel al afgelopen is, als de zon in het laatste gleufje ligt. Jullie hebben dan minder tijd.

## Eenvoudige versie

Deze versie kun je spelen wanneer de draaischijf met pijl te moeilijk is. Zet het spel net zo klaar als in het basisspel. Alleen de draaischijf doet nu niet mee.

Als je aan de beurt bent, mag je één van de volgende drie dingen doen:

- Zet één van de kinderen een poortje verder.
- Zet één van de ouders een poortje verder. Meteen daarna wordt de zon 1 gleufje verder gezet.
- Probeer al het speelgoed uit de boom te halen!

Zet de stukken op elkaar onder de tak waar speelgoed hangt. Kunnen ze erbij dan mag je het speelgoed uit de boom halen en in de speelgoedkist doen.

## Zoekopdracht

Er wonen veel dieren in de tuin en in de boom! Kunnen jullie alle 12 verschillende dieren vinden?



## Samenwerkingsspel

De Familie Stapel is een spel om met het hele gezin te spelen. Het spel is al te spelen met kinderen vanaf 3 jaar! De Familie Stapel kent geen competitie tussen de spelers.

Het is een coöperatief spel waarbij ouders en kinderen met elkaar overleggen en vooruitkijken. Kinderen ervaren in dit spel heel tastbaar 'samen kunnen we het wel!' en leren hoe je meer bereikt door elkaar te helpen.



## Gratis uitbreiding

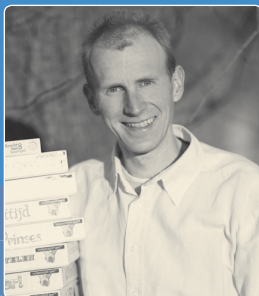
We hebben ook een leuke spelvariant ontwikkeld waarbij de dieren een rol spelen tijdens het spel.

Download de spelregels via:

[www.sunnygames.nl/familiestapel-uitbreiding](http://www.sunnygames.nl/familiestapel-uitbreiding)

## Over de auteurs

Vanuit zijn passie voor coöperatieve spellen richtte **Steven Michiel Rijdsdijk** in 2004 Sunny Games op. Hij zorgde ervoor dat 17 coöperatieve spellen van Jim en enkele andere spelauteurs beschikbaar werden in Nederland. Inmiddels is Sunny Games een Europese uitgever en is Steven ook wereldwijd actief om samenwerking te bevorderen. Steven is een kei in het streven naar win-win-win, duurzame keuzes en coöperatieve bedrijfsvoering.



Coöperatief spelen is een belangrijk onderdeel binnen Earth Games, het bedrijf van **Anne Mijke van Harten**. Al in 2003 importeerde ze de coöperatieve spellen van Jim Deacove uit Canada, om deze in Nederland beschikbaar te maken voor leerkrachten, kindercoaches en therapeuten. Het is haar gelukt om de term "coöperatief spel" bij deze doelgroep brede bekendheid te geven. Inmiddels heeft ze ook een aantal eigen uitgaves op haar naam staan, zoals het GROK kaartspel en het Uniekies bordspel.



Earth Games en Sunny Games werken sinds 2004 samen om coöperatieve spellen toegankelijk te maken voor het Europese publiek. Daarnaast ontwikkelden Steven en Anne Mijke in 2006 samen 5 bijzondere houten coöperatieve spellen voor een houten speelgoedfabrikant. De Familie Stapel is een heruitgave van "Pluk de Dag!", het meest succesvolle spel van deze serie.



## Over de illustrator

**Caroline van Pelt** is een multi-talent Conceptontwikkeling, illustreren (analoog en digitaal, mixed media), opmaak, ontwerp, dessinontwerper, productvormgever en moeder van 2 prachtige zonen. Ze kan het allemaal en haar uitvoering wordt gekenmerkt door steeds een gemeenschappelijke deler: perfectie en originaliteit.



## Mens & Milieu

In de spellen van Sunny Games maken de spelers bewuste keuzes. Onze missie is het bevorderen van samenwerking. Met liefde dragen we bij aan een samenleving waarin mensen elkaar helpen en zorg dragen voor de Aarde. We laten deze waarden doorklinken in alles wat we doen!

Voor de productie van onze spellen leggen we de lat hoog op het gebied van mens en milieu, en als we nieuwe mogelijkheden zien leggen we hem nog een stukje hoger. Al in de ontwerpfase kiezen we voor efficiënt gebruik van materialen met een lage milieu-impact. In dit spel worden papier en gerecycled karton, PE (folie en zakje), PP (draaijil) en Europees hout.

Op een speelse manier nemen we deel aan COMMON, een wereldwijd netwerk van sociale ondernemingen.

Meer informatie: [www.sunnygames.nl/mens-en-milieu](http://www.sunnygames.nl/mens-en-milieu)





# the Stack Family



A cooperative stacking game  
for 1 to 6 players, age 4+

Duration about 10 minutes

## Game components

Game board



Sun



Tree, consisting of 2 parts



Toy box



Different toys

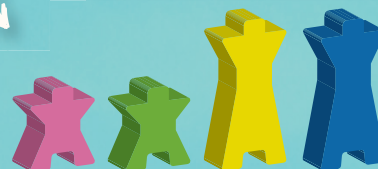


Only used in the expansion



Turntable with arrow

4 Game pieces  
(two parents and two children)



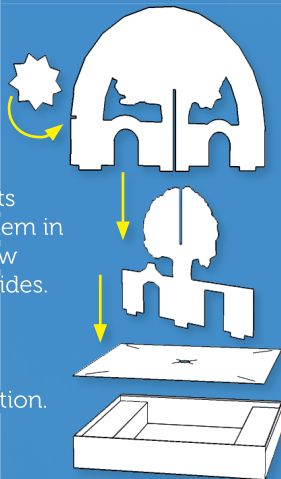
## Game idea

On a sunny spring morning the Stack family wants to have some outdoor fun with their balloon and kite. Could it be that the toy box wasn't closed properly? It appears that the wind blew all the toys into the tree last night! We help the Stack family to climb on each others shoulders and take all toys from the tree before the sun sets at the end of the day.

## Preparation

See the starting setup on the reverse of the game rules

1. Assemble the board by sliding the two tree parts together and placing them in the garden. You can now see the tree from four sides.
2. Take the 4 toys and hang them in the tree, one in each garden section.
3. Place the toy box next to the game board.
4. Divide the Stack family pieces between the four garden parts in the following manner: the two parents (large pieces) stand by the highest and the lowest toy. The two children (small pieces) stand in between, with the other two toys.
5. It is early in the morning, the sun is rising. Place the sun in the first slot.
6. Pass the turntable to the youngest player. This player will start.



## Playing

1. Spin the arrow on the turntable. The arrow has to spin at least once. Spin it again if it is not clear which of the four parts of the playing field the arrow points to.
2. If the arrow points to a place where a Stack Family member is standing, you can move this piece one step. He or she can go through one gate. If there are several family members on that side, you can move one of them.
3. If the arrow points to an empty space, you can choose which family member you want to move one gate further. Immediately afterwards, you move the sun one slot further: time will have passed!
4. Now it's the next player's turn.
5. Always consult with each other who you want to move! Sometimes it is more convenient to leave everyone at the same spot, which is of course allowed.



## Getting the items from the tree

6. The toys are really high up in the tree! But by standing on each others shoulders, the Stack family will be able to reach them.
7. Are there enough family members on one side to reach a toy? Stack the pieces under the branch holding the toy.
8. Can we reach it? If yes, then you can take the toy from the tree and put it in the toy box.





## End of the game

When the sun reaches the last slot, it almost sets. It's already starting to get dark.

If the sun moves one more time after this, it disappears from the board. The sun has set; it has now become too dark to retrieve any more toys from the tree. Count how many toys you have managed to put back in the toy box.



## Increasing the game difficulty

To make the game more exciting, add the following two rules:

- The children always have to stand on top to retrieve the toys from the tree.
- When all the toys are retrieved and put back in the toy box, the whole family comes together at one place. Will we succeed before the sun goes down? Another possibility is to agree that the game is over when the sun is in the last slot. This means you will have less time.

## Simple version

You can play this variation if the turntable with the arrow is too difficult. Set up the game just like the basic game, but without the turntable.

When it is your turn, you can choose one of the following three things:

- Move one of the children one gate further.
- Move one of the parents one gate further. Immediately afterwards, place the sun one slot further.
- Try to get the toys from the tree! Place the pieces on top of each other under the branch where the toys are hanging. If it's possible to reach the toys, you can retrieve them and place them in the toy box.

## Search mission

Many animals have their homes in the garden and the tree! Can you find the 12 different animals?



## Cooperative game

The Stack Family is a game to play with the whole family. Children as young as 3 years old can join in! There is no competition between the players.

It is a cooperative game where the children and parents consult each other and look ahead. Children experience a tangible "together we will make it!" and learn how to achieve more by helping each other.



## Free expansion

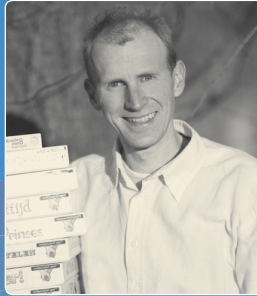
We also created a nice variation of the game in which these animals are involved during play.

Download the game rules at [www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion](http://www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion)



## About the authors

Starting from his passion for cooperative games, **Steven Michiel Rijdsdijk** founded Sunny Games in 2004. He made a range of 17 cooperative games from Jim Deacove and other authors available in the Netherlands. Sunny Games has grown to be a European publisher and Steven is active worldwide enhancing cooperation. Steven is dedicated to looking for a win-win-win, sustainable choices and cooperative business operations.



Cooperative play is an important element in Earth Games, **Anne Mijke van Harten's** company. As early as 2003 she started importing Jim Deacove's cooperative games from Canada, to make these available in the Netherlands for teachers, child coaches and therapists. She succeeded in making "cooperative game" a common term amongst these groups. She also published several of her own games, such as the GROK card game and the Uniekies board game.



Earth Games and Sunny Games have cooperated since 2004 to make cooperative games accessible to the European public. In addition, Steven and Anne Mijke developed 5 special, wooden cooperative games for a wooden toy manufacturer. The Stack Family is a reprint of "Pluk de dag!", the most successful game in this series.



## About the illustrator

**Caroline van Pelt** is multi-talented, working with concept development, illustrations (analog and digital, mixed media), layout, design, pattern design, product design as well as being the mother of 2 beautiful sons. She can do it all and her work is characterized by a common denominator: perfection and originality.



## People & Planet

Sunny Games creates games that help people make conscious choices. Our mission is to enhance cooperation. We love to contribute to a society in which people help each other and take care of the planet. We enjoy embedding these values in everything we do.

Our games are produced with high social and environmental standards and we are always raising them as new options emerge. Our design process aims at selecting materials with low environmental impact and using resources efficiently. This particular game uses paper and recycled cardboard, PE (shrinkwrap and gripseal bag), PP (spinner arrow), European softwood and iron.

We are a playful member of COMMON, a global community based network of social enterprises.

For more information, please visit our website [www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)





# die Familie Stapel



Ein kooperatives Stapelspiel für 1 bis 6 Spieler ab 4 Jahren

Spieldauer etwa 10 Minuten

## Spielmaterial

Spielbrett



Sonne



Aus 2 Teilen bestehender Baum



Verschiedene Spielsachen

Spielzeugkiste



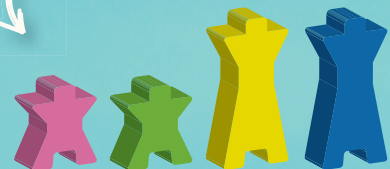
Wird nur in der Erweiterung verwendet



Spieltafel mit Drehpfeil



4 Spielfiguren  
(zwei Eltern und zwei Kinder)



## Spielidee

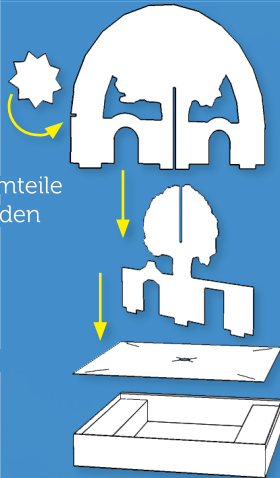
An einem sonnigen Frühlingsmorgen will die Familie Stapel mit Ballon und Drachen draußen spielen. War die Spielzeugkiste nicht verschlossen? Der Wind hat wohl in der Nacht alle Dinge hoch in den Baum gewirbelt. Helft Eltern und Kindern vor dem Sonnenuntergang alle 4 Spielsachen vom Baum zu holen, indem sie einander auf die Schultern steigen.



## Vorbereitung

Beachtet dazu den Spielaufbau am Ende des Regelhefts.

1. Schiebt die beiden Baumteile ineinander und pflanzt den Baum in den Garten. Ihr könnt ihn nun von allen vier Seiten sehen.
2. Hängt jeweils ein Spielzeug in jedem Gartenbereich in den Baum.
3. Legt die Spielzeugkiste neben dem Garten bereit.
4. Teilt die Familienmitglieder auf die vier Gartenbereiche auf. Je ein Elternteil steht bei dem Spielzeug, das am höchsten und am niedrigsten hängt. Die beiden Kinder stehen in den anderen beiden Gartenteilen.
5. Es ist früher Morgen. Die Sonne geht auf, setzt sie in die erste Kerbe.
6. Der jüngste Spieler bekommt die Tafel mit dem Drehpfeil und ist Startspieler.



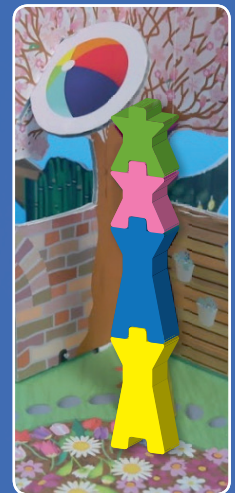
## Spielen

1. Dreht den Pfeil. Er sollte mindestens eine ganze Umdrehung machen. Wiederholt es, wenn nicht klar ist, auf welches Feld der Pfeil zeigt.
2. Zeigt der Pfeil auf einen Gartenabschnitt, in dem eine Figur steht, darf diese Figur ein Feld bewegt werden. Sie oder er geht durch ein Tor. Stehen mehrere Figuren dort, bewegt eine beliebige davon.
3. Zeigt der Pfeil auf ein leeres Gartenabteil, bewegt eine beliebige Spielfigur durch ein Tor. Gleich danach bewegt ihr die Sonne einen Schritt weiter: Die Zeit vergeht immer!
4. Überlegt gemeinsam, welche Figur bewegt werden soll. Manchmal ist es günstiger, gar keine zu bewegen, auch das ist natürlich erlaubt.
5. Der nächste Spieler ist am Zug.



## Spielzeuge vom Baum pflücken

6. Die Spielzeuge hängen hoch im Baum! Aber aufeinander stehend können die Mitglieder der Familie Stapel alle Gegenstände erreichen.
7. Sind genügend Familienmitglieder da um einen Gegenstand zu erreichen? Stapelt sie unter dem Ast mit dem Spielzeug.
8. Können sie es wirklich erreichen? Dann nehmt es vom Baum und verstaut es in der Spielzeugkiste.





## Spielende

Wenn die Sonne das letzte Feld erreicht hat, geht sie bald unter und es wird dunkel.

Einen Schritt weiter und die Sonne verlässt den Garten von Familie Stapel. Dann ist es zu dunkel um weiter nach den Spielzeugen im Baum zu suchen. Zählt nach wie viele ihr gemeinsam in die Kiste gelegt habt.



## Erhöhung der Schwierigkeit

Um das Spiel spannender zu machen, nehmt diese zwei Regeln hinzu:

- Nur Kinder können Dinge aus dem Baum nehmen - sie müssen daher immer oben stehen
- Wenn alles aus dem Baum gepflückt und in der Kiste verstaut ist, treffen sich alle Familienmitglieder an einer Stelle im Garten. Schaffen wir das, bevor die Sonne untergeht? Eine weitere Möglichkeit ist, das Spiel enden zu lassen, wenn die Sonne die letzte Position erreicht hat. Das bedeutet, ihr habt weniger Zeit.



## Einfache Version

Ihr könnt diese Variante ohne Drehpfeil spielen, wenn auch das noch zu schwierig erscheint. Die Spielvorbereitung ist gleich wie im Grundspiel. Wenn du am Zug bist, hast Du die Wahl zwischen diesen drei Optionen:

- Bewege ein Kind durch ein Tor.
- Bewege ein Elternteil durch ein Tor. Nur dann wandert die Sonne eine Kerbe weiter.
- Versucht ein Spielzeug zu erwischen! Stapelt die Figuren unter dem Ast mit einem Gegenstand aufeinander. Erreicht ihr ein Spielzeug, nehmt es und verstaut es in der Spielzeugkiste.

## Kooperatives Spiel

Die Familie Stapel ist ein perfektes Familienspiel. Kinder ab 3 Jahren können bereits mitspielen! Es gibt keinen Wettbewerb zwischen den Spielern.

Es ist kooperativ - Kinder und Eltern besprechen die Spielzüge und denken gemeinsam voraus. Kinder erkennen und begreifen: "Gemeinsam können wir es schaffen!" und lernen, dass gegenseitige Hilfe sehr viel leisten kann.



## Suchaufgabe

Viele Tiere wohnen im Garten und im Baum! Könnt ihr die 12 verschiedenen Tiere finden?



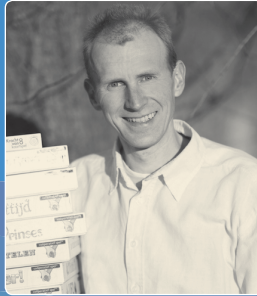
## Gratis Erweiterung

Wir kreierten auch eine Spiel-Variation in der diese Tiere wirklich vorkommen.

Die englische Regel findet ihr auf [www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion](http://www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion)

## Über die Autoren

**Steven Michiel Rijdsdijk** gründete Sunny Games 2004 als Konsequenz seiner Passion für kooperative Spiele. Er machte 17 kooperative Spiele von Jim Deacove und anderen Autoren für den holländischen Markt verfügbar. Sunny Games wuchs zu einem europäischen Verlag und Steven ist weltweit aktiv, um den kooperativen Spirit zu verbreiten. Steven achtet auf win-win-win für alle, auf nachhaltige und kooperative Geschäftsbeziehungen.



Kooperatives Spiel ist ein wichtiges Element von Earth Games, der Firma von **Anne Mijke van Harten**. Bereits 2003 begann sie, kooperative Spiele von Jim Deacove aus Kanada zu importieren um sie Lehrern, Kindergärtnern und Therapeuten in Holland zugänglich zu machen. Sie schaffte es, den Begriff "kooperative Spiele" in dieser Gruppe zu etablieren. Sie veröffentlichte auch eigene Spiele wie etwa das Kartenspiel GROK und das Brettspiel Uniekies.



Earth Games und Sunny Games arbeiten seit 2004 zusammen um kooperative Spiele in Europa verfügbar zu machen. Zudem haben Anne Mijke und Steven 5 spezielle kooperative Holzspiele für einen Hersteller von Spielen aus Holz entwickelt. "Die Familie Stapel" ist eine Neuauflage von "Pluk de dag!", dem erfolgreichsten Spiel dieser Serie.



## Über die Illustratorin

**Caroline van Pelt** ist ein Multitalent. Konzeptentwicklung, Illustration (analog und digital, gemischte Medien), Layout, Design, Musterdesign, Produktdesign und Mutter von 2 schönen Söhnen. Sie kann alles, ihre Arbeiten werden durch zwei Eigenschaften charakterisiert: Perfektion und Originalität.



## Menschheit & Planet

Sunny Games macht Spiele, die gemeinsame, bewusste Entscheidungen verlangen. Wir wollen die Gemeinschaft dazu ermuntern. Wir wollen zu einer Gesellschaft beitragen, die anderen hilft und auf unseren Planeten achtet. Wir lieben es, unsere Werte in alles, was wir tun, einfließen zu lassen.

Unsere Spiele werden nach höchsten sozialen und umweltgerechten Standards produziert und wir arbeiten ständig an Verbesserungen. Unser Entwicklungsprozess hat als Ziel, Materialien möglichst Umwelt schonend und effizient zu verwenden. Dieses Spiel verwendet Papier und Recycling-Karton, PE (Schrumpffolie und Zipptüte), PP (Drehpfel) sowie europäisches Holz.

Wir sind ein verspieltes Mitglied von COMMON, einem globalen Netzwerk sozial denkender Firmen.

Weitere Informationen finden Sie auf [www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)





# la famille Courte-Échelle



Jeu d'empilage coopératif  
1 à 6 joueurs à partir de 4 ans

Durée: environ 10 minutes

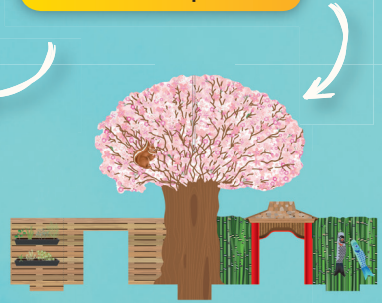
## Contenu du jeu

Plateau de jeu



Soleil

Arbre en 2 parties

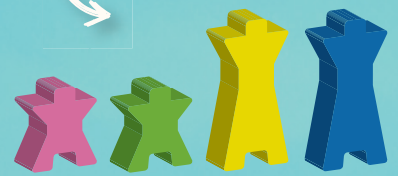


Une boîte de jeux

Différents jouets



4 pions (deux parents et deux enfants)



Seulement nécessaire pour l'extension du jeu



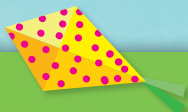
Plateau et flèche tournante



## Contexte

Un matin de printemps, la famille Courte-Échelle va jouer dehors avec un ballon et un cerf-volant. Est-ce que la boîte de jeux était mal fermée ?

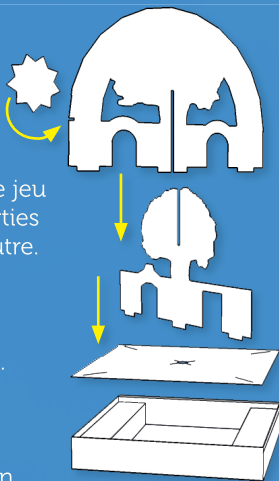
En tout cas, le vent a emporté tous leurs jouets dans l'arbre. Aidez les parents et les enfants à grimper pour récupérer les jouets avant le coucher du soleil.



## Préparation

Voir l'installation de début de partie sur l'image au dos de la règle

1. Assemblez le plateau de jeu en insérant les deux parties de l'arbre l'une dans l'autre. Placez-les ensuite dans le jardin. Vous voyez maintenant l'arbre des quatre côtés du plateau.
2. Suspendez les 4 jouets dans l'arbre, un dans chaque section du jardin.
3. Placez à côté du plateau de jeu le coffre à jouets.
4. Répartissez les pions de la famille Courte-Échelle dans les quatre parties du jardin, de la façon suivante les deux parents (grands pions) dans les parties où se trouvent l'objet le plus haut et l'objet le plus bas. Les deux enfants (petits pions) dans les deux autres parties, avec les deux autres objets.
5. Il est tôt matin, le soleil se lève. Placez le soleil dans la première encoche.
6. Confiez la flèche au plus jeune joueur. C'est lui qui commence.



## Déroulement de la partie

1. Faites tourner la flèche sur son plateau. Elle doit faire un moins un tour complet. Recommencez en cas de doute sur la partie du plateau qu'elle pointe.
2. Si la flèche pointe vers un endroit où se trouve un des pions de la famille Courte-Échelle vous pouvez faire avancer ce pion d'un pas. Le personnage peut passer dans la zone suivante. Si plusieurs membres de la famille se trouvent dans cette zone, vous pouvez choisir lequel vous déplacez.
3. Si la flèche pointe vers une zone vide, vous pouvez choisir quel personnage va pouvoir passer d'une zone à l'autre. Juste après, vous devrez faire avancer le soleil d'un cran. Le temps passe !
4. Concertez-vous toujours à propos du personnage que vous souhaitez déplacer ! Parfois, il est préférable de ne déplacer personne, et c'est bien sûr autorisé.
5. C'est au tour du joueur suivant.



## Récupérer les jouets dans l'arbre

6. Les jouets sont vraiment haut dans l'arbre ! En grimpant sur les épaules les uns des autres, la famille Courte-Échelle va arriver à les récupérer.
7. Y a-t-il assez de membres de la famille dans cette zone pour arriver à récupérer le jouet ? Si oui, empilez-les sous la branche où il se trouve.
8. Arrivez-vous à atteindre le jouet ? Si oui, vous pouvez le retirer de l'arbre et le ranger dans le coffre à jouets.





## Fin de la partie

Quand le soleil arrive dans la dernière encoche, il est pratiquement couché. Il commence à faire nuit.

Si le soleil avance encore d'un cran, il disparaît du plateau de jeu. Le soleil s'est couché, il fait maintenant trop noir pour récupérer d'autres jouets dans l'arbre. Comptez combien de jouets vous avez réussi à ranger dans le coffre à jouets tous ensemble.



## Variante plus difficile

Pour une partie plus compliquée, vous pouvez ajouter les deux règles suivantes:

- Seuls les enfants de la famille Courte-Échelle peuvent se hisser au sommet de l'empilage pour récupérer des jouets.
- Une fois tous les jouets récupérés et rangés dans le coffre à jouets, la famille doit se rassembler à un seul et même endroit. Allons-nous y arriver avant le coucher du soleil ?

Encore une variante : vous pouvez décider que la partie se termine au moment où le soleil est dans la dernière encoche. Vous aurez alors moins de temps.



## Version simple

Vous pouvez choisir cette variante si celle avec la flèche est trop compliquée. Préparez le plateau de jeu comme expliqué plus haut, mais sans la flèche. Lors de votre tour de jeu, vous pourrez choisir parmi ces trois options :

- Faire avancer un enfant d'une zone.
- Faire avancer un parent d'une zone. Juste après, faites avancer le soleil d'une encoche.
- Essayez de récupérer les jouets dans l'arbre. Placez les pions les uns au-dessus des autres jusqu'à la branche où est accroché le jouet. Si vous l'atteignez, vous pouvez le récupérer et le ranger dans le coffre à jouets.

## Jeu coopératif

La famille Courte-Échelle est un jeu familial. Les enfants dès 3 ans peuvent y jouer. Il n'y a pas de compétition entre les joueurs. C'est un jeu coopératif dans lequel parents et enfants se consultent et prévoient.

Les enfants expérimentent une véritable collaboration : « On va y arriver tous ensemble ! ». Ils apprennent à s'entraider pour arriver plus loin.



## Mission

Beaucoup d'animaux habitent dans le jardin et dans l'arbre. Pouvez-vous retrouver les 12 animaux différents ?



## Extension gratuite

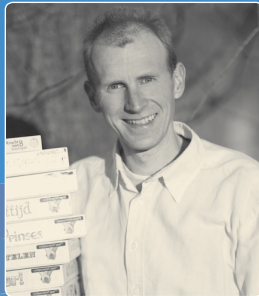
Nous avons aussi créé un variation de jeu dont les animaux sont incluse pendant le jeu.

Téléchargez les règles Anglais en [www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion](http://www.sunnygames.eu/stackfamily-expansion)



## À propos des auteurs

Partant de sa passion pour les jeux coopératifs, **Steven Michiel Rijdsdijk** a fondé Sunny Games en 2004. Il a proposé une gamme de 17 jeux coopératifs de Jim Deacove et d'autres auteurs au public néerlandais. Sunny Games est maintenant une maison d'édition européenne et Steven travaille partout dans le monde pour stimuler la coopération. Il est un grand partisan du win-win-win: des choix durables avec des opérations commerciales coopératives.



Le jeu coopératif est un élément important de Earth Games, la société fondée par **Anne Mijke van Harten**. Déjà en 2003, elle commençait à importer les jeux coopératifs de Jim Deacove, au Canada, pour les rendre disponibles aux Pays-Bas pour les enseignants, les coaches d'enfants et les thérapeutes. Elle est arrivée à faire connaître le terme « jeu coopératif » auprès du grand public. Elle a aussi publié certains jeux de sa propre création, tels que le jeu de carte GROK ou le jeu de plateau Uniekies.



Earth Games et Sunny Games travaillent ensemble depuis 2004 pour proposer une gamme de jeux coopératifs au public européen. En plus de cela, Steven et Anne Mijke ont développé cinq jeux coopératifs en bois pour un fabricant de jouets en bois. La famille Courte-Échelle est une réimpression de « Pluk de dag! », le plus grand succès de cette série.



## À propos de l'illustratrice

**Caroline van Pelt** est bourrée de talent. Elle propose des concepts, des illustrations (analogues et digitales, médias mixtes), des présentations, des conceptions, des dessins de motifs, des développements de produits, et est la mère de deux beaux garçons. Elle y arrive toujours et ses performances se caractérisent par un dénominateur commun: la perfection et l'originalité.



## Notre éthique

Sunny Games édite des jeux qui proposent de faire des choix conscients. Notre mission est d'encourager la prise de décision consciente et collaborative. Nous sommes heureux de contribuer à une société dans laquelle chacun prend soin de la planète, et d'agir en étant guidés par ces valeurs.

Nos jeux sont produits selon des critères sociaux et environnementaux élevés, dont nous améliorons encore le niveau à chaque fois que nous en avons la possibilité. Au cours de notre processus de conception, nous sélectionnons des matériaux ayant un impact écologique faible et une utilisation des ressources efficaces. Ce jeu, en particulier, est fabriqué en papier, carton recyclé, PE (pour l'emballage et le sachet), PP (Pour la flèche) et bois européen.

Nous sommes membres ludiques de COMMON, un réseau mondial d'entreprises sociales et communautaires. Pour plus d'information, rendez-vous sur notre site web [www.sunnygames.eu/people-and-planet](http://www.sunnygames.eu/people-and-planet)



# Colophon • Colofon • Impressum

© 2019 Sunny Games



Original game rules © 2006, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games) and Anne Mijke van Harten (Earth Games)  
This version © 2019, Steven Michiel Rijdsdijk (Sunny Games), Anne Mijke van Harten (Earth Games)  
and Dennis Merkx (Sunny Games)

## Author / Auteur / Autor

Steven Michiel Rijdsdijk, [www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl)  
Anne Mijke van Harten, [www.earthgames.nl](http://www.earthgames.nl)

## Illustrator / Illustrateur

Caroline van Pelt, [www.carolinevanpelt.nl](http://www.carolinevanpelt.nl)

## Designer / Vormgever / Projektant

Caroline van Pelt, [www.carolinevanpelt.nl](http://www.carolinevanpelt.nl)

## Project manager

Dennis Merkx & Jouke Korf, [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

## Producer / Producent / Produzent / Producteur

Nederlandse Spellenfabriek, [www.nsfgames.com](http://www.nsfgames.com)

## English translation

Anouk Marein Dijkstra, [anoukmarein.nl](http://anoukmarein.nl)  
Max Hirschel, [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)  
assisted by Richard Parks, [www.myriadonline.co.uk](http://www.myriadonline.co.uk)

## Traduction français

Isabelle Steenebruggen, [www.lapachamama.eu](http://www.lapachamama.eu)

## Deutsche Übersetzung

Jörg Domberger

## Final editing / Eindredactie / Endredaktion / Correction

Steven Michiel Rijdsdijk, [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)

Veel dank aan alle testspelers! • Many thanks to all test players! •  
Vielen Dank an alle Testspieler! • Merci à tous ceux qui ont testé le jeu!



Come play with us at our next event!

[www.sunnygames.eu/calendar](http://www.sunnygames.eu/calendar)

[www.sunnygames.nl/agenda](http://www.sunnygames.nl/agenda)



Publisher / Uitgever / Herausgeber / Éditeur:

**Sunny Games**

Keizerfazant 50, 1704 WL Heerhugowaard, The Netherlands

+31 72 57 47 825

[www.sunnygames.nl](http://www.sunnygames.nl) / [www.sunnygames.eu](http://www.sunnygames.eu)



'Co-operative games'  
is a trademark from  
Family Pastimes, Canada

Beginopstelling

Startaufstellung

Début de partie

Game setup

