



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

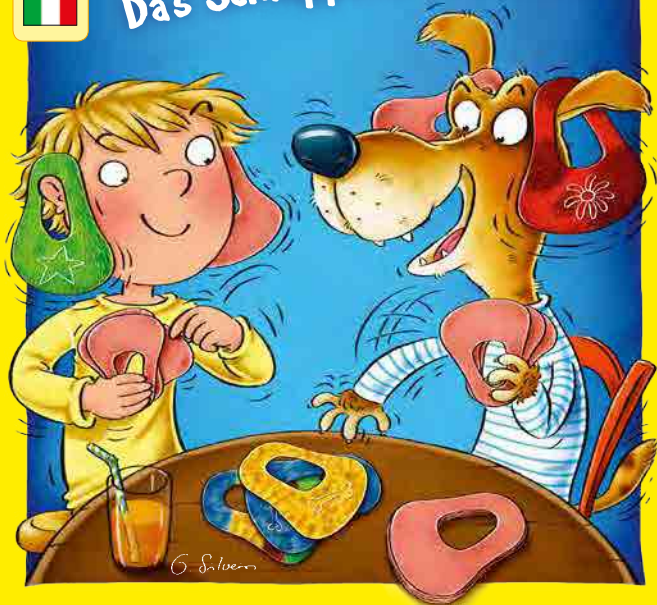


Gil Druckmann, Danny Heshkovits & Danny Kishon



WAU WAU

Das Schlappohr - MauMau



Floppy Ears • Ouaf ! • Woef Woef

Guau Guau: La oreja colgante • Bau bau • Orecchio pendulo

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017



Wau Wau – Das Schlappohr-Mau Mau



Ein verrücktes Memo-Mau Mau
für 2 - 4 Hundespieler von 5 - 99 Jahren.

Autoren: Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Wau Wau, los geht's! In diesem frechen Spiel mit den bunten Hundehoren versucht jeder, die eigenen Hundehoren als Erster abzulegen. Doch aufgepasst, denn hier gilt: **Ohr geht immer vor!** Vergesst also nicht, zuerst die Hundehoren von euren eigenen Ohren auszuspielen. Habt ihr euch gut gemerkt, welche Schlappohren dort hängen? Denn sonst werden es unweigerlich immer mehr... Wer hat die Hundeschnauze vorn und erklimmt das Siegertreppchen als weltbestes Schlappohr?





Spielinhalt

36 stabile Hundeohren, 1 Spielanleitung

8 Joker-Ohren



je 7 gelbe,
grüne, blaue
und rote
Hundeohren

7 Symbole

Spielvorbereitung

Mischt alle Hundeohren verdeckt. Anschließend erhält jeder Spieler fünf Hundeohren und nimmt sie geheim auf die Hand. Die restlichen Hundeohren legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Jeder sucht sich aus seinen Hundeohren zwei beliebige aus. Nachdem du dir Fellfarbe und Symbol dieser Hundeohren gemerkt hat, hängst du dir eines davon ans linke Ohr und das andere ans rechte Ohr. Die Seite mit farbigem Fell und Symbol soll dabei nach außen zeigen. Die anderen 3 Hundeohren behält jeder geheim auf seiner Hand.

Deckt das oberste Hundeohr des Nachziehstapels auf und legt es offen daneben. Das ist der Ablagestapel. Ist es ein Joker-Ohr, dann legt es verdeckt unter den Nachziehstapel und nimmt stattdessen ein neues Hundeohr vom Nachziehstapel.



Spielablauf

Ihr spielt im Ohrzeigersinn. Der Spieler mit den längsten Ohren, darf beginnen. Schau dir die oberste Karte des Ablagestapels an.

**Aufgepasst, denn bei Wau Wau gilt die Regel:
Ohr geht immer vor!**

Hast du ein Hundeohr, das entweder die gleiche Fellfarbe oder das gleiche Symbol wie das Hundeohr des Ablagestapels zeigt?

- Ja? Prima! Aber wo?



Am Ohr? Denn Ohr geht immer vor!

Lege dieses Hundeohr offen auf den Ablagestapel.

Auch wenn du ein oder mehrere passende Hundeohren in deiner Hand hältst, musst du immer das passende Hundeohr vom Ohr nehmen.

Aber: Ziehst du ein Hundeohr von deinen Ohren, das nicht passt, so hänge es wieder zurück. Zur Strafe musst du ein Hundeohr vom Nachziehstapel ziehen und es zusätzlich auf die Hand nehmen.

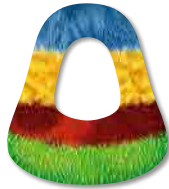
Auf der Hand?

Wenn du denkst, dass du kein passendes Hundeohr an deinen Ohren hängen hast, lege das passende Hundeohr aus deiner Hand auf den Ablagestapel.



Deine Mitspieler müssen aber wachsam sein: Wenn du ein Hundeohr aus deiner Hand ablegen willst, obwohl ein passendes an deinem Ohr hängt, dann rufen die anderen Mitspieler sofort **„Ohren-Stopp“**. Du musst das Hundeohr zurück auf deine Hand nehmen. Zur Strafe musst du ein weiteres vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Joker-Ohren: Die Joker-Ohren dürft ihr auf jedes Hundeohr (unabhängig von der Fellfarbe) ablegen. Dabei wünscht sich der Spieler, der dieses Hundeohr ablegt, eine Farbe, die als nächstes gelegt werden muss. Auch die schon ausliegende Farbe darf gewählt werden.



- **Nein, schade. Du hast leider kein passendes Hundeohr.**



Wenn du denkst, dass du an kein passendes Hundeohr an deinen Ohren hast und auch keines auf deiner Hand hast, musst du ein Hundeohr vom Nachziehstapel nehmen.

Nimm dieses zu dir auf die Hand. Du darfst es **nicht direkt ablegen**, auch wenn es passen sollte!

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Ist der Nachziehstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Achtung: Das zuletzt auf den Ablagestapel gelegte Hundeohr wird nicht untergemischt und bleibt liegen.

Im Spiel gelten folgende **wichtige Wau Wau-Regeln:**

- Ohr geht immer vor!
- Es muss immer ein Hundeohr an jedem Ohr hängen! Sobald du ein Hundeohr vom Ohr abgelegt hast, suchst du dir eines aus deiner Hand aus und hängst es an das Ohr. Die einzige Ausnahme: Wenn du gerade erfolgreich dein vorletztes und letztes Hundeohr abgelegt hast.
- Versuche dir immer gut zu merken, welche Fellfarben und Symbole die Hundeohren an deinen Ohren haben. Denn solltest du es im Spiel vergessen, darfst du sie dir **nicht noch einmal anschauen**. Notfalls musst du raten.
- Sobald du nur noch ein Hundeohr hast, belle sofort **„Wau“**. Beim Ablegen des letzten Hundeohrs musst du laut **„Wau Wau!“** bellen. Wer „Wau“ oder „Wau Wau“ vergisst, muss zur Strafe ein zusätzliches Hundeohr vom Stapel ziehen und an sein Ohr hängen.

Spielende

Der Spieler, der zuerst sein letztes Hundeohr von seinem Ohr ablegt und dabei „Wau Wau“ bellt, gewinnt das Spiel.

Floppy Ears



A colorful, floppy, ear-wagging, matching game for 2 to 4 daring dogs from 5 to 99 years old.

ENGLISH



Authors: Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of game: approx. 10 minutes

Floppy ears, let's go! In this hilarious game centered on colorful floppy ears, each player strives to be the first to play out all their floppy ears cards. Who is the most floppy eared player, earning the title World's Best Floppy Ears?



Contents

36 sturdy floppy ears, 1 set of instructions

ENGLISH

8 joker ears



7 yellow,
green, blue
and red
floppy ears

7 symbols

Preparation

Shuffle all floppy ears, being sure to keep the color side face down. Deal five floppy dog ear cards to each player. Make sure no one can see your cards! The remaining floppy ears are placed in a face down stack in the center of the playing area. This is the draw pile.

Each player chooses 2 dog ear cards from their hands. Look closely at the two cards and try to memorize the colors and symbols on these cards. Then hang one card on your left ear and one card on your right ear. The colors and symbols should hang facing out for all other players to see. The other 3 floppy ear cards remain in your hand again ensuring that you are the only player than can see your cards.

Turn the topmost card from the draw pile face-up. This is the discard pile, where you will place your floppy ears during the game. If the topmost floppy ear card happens to be a Joker-ear, slide it face down in the draw pile and turn over the next floppy ear.



How to play

The game proceeds clockwise. The player who can wiggle their ears best begins; if no player can wiggle their ears then the youngest player begins by looking at the topmost floppy ear card on the discard pile.

Be alert! The first rule is: hanging ear cards are always played first!

Do you have a floppy ear card with the same color of fur or the same symbol as the card on the discard pile?

- **Yes? Hurrah! But where is it?**



On the ear? Ear cards must be played first.

Decide which ear, left or right; remove the ear card from your ear and place it on the discard pile, face-up.

Even if you have one or more corresponding floppy ear cards in your hand that may match, you must always play the cards on your ear first.

But beware! If you discard a card from your ear that doesn't match, you must hang it back on your ear and draw a penalty card from the draw pile and take it in your hand.

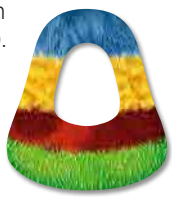
In your hand?

When you think neither of the cards on your ears match, but you have a card in your hand that matches, then place the matching card from your hand onto the discard pile, face-up.



The other players need to watch closely. When you want to discard a card from your hand, but have a matching one on your ear, the other players immediately call out **“Stop ear!”** Now, you must take back the discarded ear and draw a penalty card from the draw pile and take it in your hand, too.

Joker ears: Joker ears can be played on any dog’s ear cards (regardless of color). The player discarding a joker dog’s ear can then name a color that must be played by the next player. The color already on top of the discard pile may also be chosen.



- **No, too bad. You don’t have a matching dog’s ear.**



When you think the dog’s ear cards on your ear don’t match and you don’t have one in your hand either, you must draw a card from the draw pile. Take this card in your hand. **You may not discard it**, even if it matches!

You must always have a card hanging from both ears. If you played a card, successfully from your ear, you must replace it with a card from your hand.



When the draw pile is depleted, shuffle the cards in the discard pile and place it face down as a new draw pile.

Note: The last discarded card stays face-up and is not shuffled with the rest.

Important Floppy Ears rules:

- Hanging ear cards must be played first!
- Each ear must always have a dog's ear hanging on it! Once you have discarded one of the dog's ear cards from your ear, choose another card from your hand and hang it on your ear. The only exception is when you have successfully played your last or next to last dog's ear card.
- Try to keep firmly in mind the fur (card) colors and symbols on the floppy ears on your ears. If you forget them during the game, you may **not look at them again**. You will have to guess.
- As soon as you have only one dog's ear card left, bark **"woof"** right away. As you discard your final dog's ear card, bark twice **"woof, woof!"** loudly. If you forget to bark "woof" or "woof, woof," you must draw a penalty dog's ear and hang it on your ear.

End of the game

The first player to discard the last dog's ear from his ear, and who properly barked "woof, woof" wins the game.

Ouaf !

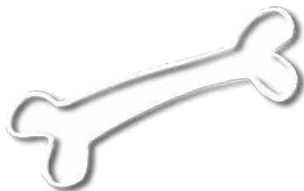


Un jeu de huit américain et de mémoire complètement fou pour 2 à 4 chiens de 5 à 99 ans.

Auteurs : Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon
Illustration : Gabriela Silveira
Durée de la partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

Ouaf, ouaf, c'est parti ! Dans ce jeu malicieux avec des „oreille de chien“ multicolores, chacun essaie de poser ses cartes en premier. Mais attention, car la règle qui prime ici, c'est : **l'oreille d'abord !** Alors n'oubliez pas de jouer en premier les cartes „oreille de chien“ qui pendent à vos propres oreilles. Les avez-vous bien mémorisées ? Car inévitablement, il va y en avoir toujours plus... Qui remportera ce jeu de mémoire très original ?



Contenu du jeu

36 cartes „oreille de chien”, 1 règle du jeu



Préparatifs

Mélangez toutes les cartes „oreille de chien” faces cachées. Ensuite chaque joueur en reçoit cinq et les prend en main en les cachant. Les cartes „oreille de chien” restantes sont empilées faces cachées (= pioche).

Chacun choisit deux cartes dans son jeu. Après avoir mémorisé la couleur du pelage et le symbole de ces oreilles de chien, il faut en accrocher une à ton oreille gauche et l'autre à ton oreille droite. Le côté où le pelage de couleur et le symbole sont visibles doit être dirigé vers l'extérieur. Le joueur garde en main les 3 autres cartes „oreille de chien”, sans les montrer.

Retourne la carte „oreille” du haut de la pioche et pose-la à côté, face visible. Ce sera la pile de défausse. Si tu retournes une oreille joker, repose-la face cachée sous la pioche et repioche une nouvelle oreille de chien.



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur avec les plus longues oreilles commence. Regarde la carte supérieure de la pile de défausse.

**Attention n'oublie pas : la règle de Ouaf !
qui prime, c'est l'oreille d'abord !**

As-tu une carte de la même couleur ou avec le même symbole ?

FRANÇAIS

- Oui ? Super, mais où ?



Sur l'oreille ? L'oreille d'abord !

Pose cette carte „oreille de chien“ face visible sur la pile de défausse. Même si tu as une ou plusieurs cartes qui conviennent en main, tu dois toujours **d'abord décrocher l'oreille de chien de ta propre oreille.**

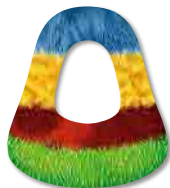
Mais si tu retires une carte de ton oreille qui ne convient pas, tu dois aussitôt la raccrocher. En gage, tu dois tirer une nouvelle carte „oreille“ de la pioche et la garder dans ton jeu.

Dans la main ?

Si tu penses que tu n'as pas de carte appropriée pendue à tes oreilles, prends la carte appropriée dans ton jeu et pose-la sur la pile de défausse.

Les autres joueurs doivent être vigilants : si tu veux poser une carte de ton jeu, alors que tu en as une qui convient accrochée à ton oreille, les autres joueurs doivent crier immédiatement « **Stop ! Oreille !** ». Tu dois alors reprendre ta carte oreille dans ton jeu. En gage, tu dois tirer une nouvelle carte de la pioche et la mettre dans ton jeu.

Oreilles joker : Les oreilles joker peuvent être posées sur n'importe quelle oreille de chien (quelle que soit la couleur du pelage). Le joueur qui pose cette oreille joker choisit alors la prochaine couleur qui devra être jouée. Il peut choisir n'importe laquelle, même celle qui est déjà posée.



- **Non, dommage.** Tu n'as aucune oreille de chien qui convient ?



Si tu penses n'avoir aucune oreille de chien qui convient accrochée à ton oreille ou dans ton jeu, tu dois tirer une nouvelle carte de la pioche.

Ajoute-la à ton jeu, mais attention, tu n'as pas le droit **de la poser tout de suite**, même si elle convenait !

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Si, pendant la partie, la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse et formez avec une nouvelle pioche.

Attention : la carte „oreille de chien“ posée en dernier sur la pile de défausse ne sera pas mélangée avec les autres et restera posée face visible.

Voici quelques **règles importantes** pour jouer à **Ouaf !** :

- L'oreille d'abord !
- Il doit toujours y avoir une carte „oreille de chien“ pendue à chacune de tes oreilles ! Dès que tu as enlevé et posé une carte venant d'une de tes oreilles, prends-en une dans ton jeu et accroche-la à cette oreille. Une seule exception : lorsque tu as déjà réussi à poser ton avantdernière et ta dernière carte.
- Essaie de toujours bien te rappeler quelles couleurs et quels symboles se trouvent sur les cartes pendues à tes oreilles. Si jamais tu les oubliais pendant la partie, tu **n'as plus le droit de les regarder**. Il faudra que tu les devines.
- Dès qu'il ne te reste plus qu'une carte „oreille de chien“, aboie tout de suite « **Ouaf !** ». Lorsque tu poses la dernière oreille de chien, tu dois aussi aboyer très fort « **Ouaf, ouaf !** ». Celui qui oublie d'aboyer est pénalisé et doit reprendre une carte de chien dans la pile et l'accrocher à son oreille.

Fin de la partie

Le joueur qui gagne le jeu est le premier qui pose sa dernière carte „oreille de chien“ accrochée à son oreille et aboie « ouaf ouaf ! ».

Woef Woef



Een te gek memo-/aflegspel
voor 2 - 4 hondenspelers van 5 tot 99 jaar.

Auteurs: Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon
Illustraties: Gabriela Silveira
Speelduur: ca. 10 minuten

Woef woef, start! In dit knotsgekke spel met kleurrijke hondenoeren probeert iedereen zijn eigen hondenoeren als eerste af te leggen. Maar opgelet, hier geldt de regel: **oor gaat altijd voor!** Vergeet dus niet om eerst de hondenoeren van jullie eigen oren uit te spelen. Hebben jullie goed onthouden welke hangoren aan jullie oren hangen? Anders worden het er onvermijdelijk altijd maar meer ... Wie heeft een snuitlengte voor en beklimt het erepodium als de beste hangoor ter wereld?



Inhoud van het spel

36 stevige hondenoren, 1 spelhandleiding



Vorbereiding van het spel

Meng alle hondenoren verdekt. Elke speler krijgt vervolgens vijf hondenoren, die hij verborgen in de hand houdt. De overige hondenoren leggen jullie als verdekte afneemstapel klaar.

Alle spelers kiezen willekeurig twee van hun hondenoren. Ze moeten de vachtkleur en het symbool van deze hondenoren goed onthouden en dan het ene hondenoor aan hun linkeroor en het andere aan hun rechteroor hangen. Hierbij moet de zijde met de gekleurde vacht en het symbool naar buiten gericht zijn. De andere 3 hondenoren houden de spelers verborgen in hun hand.

Draai nu het bovenste hondenoor van de afneemstapel om en leg het open naast de stapel. Dat is de aflegstapel. Is het een joker-oor, dan moet dit verdekt onder de afneemstapel worden gelegd en dient het volgende hondenoor van de afneemstapel te worden omgedraaid.



Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. De speler met de langste oren mag beginnen. Bekijk het bovenste oor van de aflegstapel aandachtig.

Let op! Bij Woef Woef geldt de regel:
oor gaat altijd voor!

Heb je een hondenoor dat ofwel dezelfde vachtkleur, ofwel hetzelfde symbool heeft als het hondenoor van de aflegstapel?

- Ja? Prima! Maar waar?



NEDERLANDS

Aan je oor? Oor gaat altijd voor!

Leg dit hondenoor open op de aflegstapel.

Ook als je een of meerdere passende hondenooren in je hand hebt, moet je altijd eerst het passende hondenoor van je oor nemen.

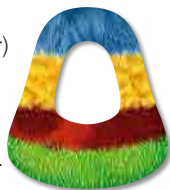
Maar als je een hondenoor van je oor neemt dat niet past, dan moet je het weer terughangen. Bovendien moet je als straf een hondenoor van de afneemstapel nemen en aan de hondenooren in je hand toevoegen.

In je hand?

Als je denkt dat je geen passend hondenoor aan je oren hebt hangen, leg je het passende hondenoor uit je hand op de aflegstapel.

Dan moeten je medespelers goed opletten. Als je een hondenoor uit je hand wilt afleggen, terwijl er een passend hondenoor aan je oor hangt, roepen de andere spelers direct: **“Oor, stop!”** Dan moet je het hondenoor weer in je hand nemen. Bovendien moet je als straf een hondenoor van de afneemstapel nemen en aan de hondenooren in je hand toevoegen.

Joker-oren: De joker-oren mogen jullie op elk hondenoor (ongeacht de vachtkleur) afleggen. De speler die dit hondenoor aflegt, beslist welke kleur als volgende moet worden afgelegd. Hierbij mag ook de laatst afgelegde kleur worden gekozen.



- **Nee, jammer. Je hebt helaas geen passend hondenoor.**

NEDERLANDS



Als je denkt dat je geen passend hondenoor aan je oren hebt hangen, en je er ook geen in je hand hebt, moet je een hondenoor van de afneemstapel nemen.

Neem dit hondenoor in je hand. Je mag het **niet direct afleggen**, zelfs als het zou passen!

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als de afneemstapel in de loop van het spel is opgebruikt, wordt de aflegstapel gemengd en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

Let op! Het hondenoor dat als laatste op de aflegstapel werd gelegd, wordt hierbij niet onder de andere hondenooren gemengd, maar blijft liggen.

Bij het spel gelden de volgende **belangrijke Woef Woef-regels**:

- Oor gaat altijd voor!
- Er moet altijd een hondenoor aan elk oor hangen! Zodra je een hondenoor van je oor hebt afgelegd, moet je een ander hondenoor uit je hand kiezen en aan je vrije oor hangen. Er is slechts één uitzondering: wanneer je met succes je op een na laatste en laatste hondenoor hebt afgelegd.
- Probeer altijd goed te onthouden welke vachtkleuren en symbolen de hondenooren aan je oren hebben. Als je dit tijdens het spel vergeet, mag je immers **niet opnieuw kijken**. Desnoods moet je gokken.
- Zodra je nog maar één hondenoor hebt, blaf je direct: **"Woef!"** Bij het afleggen van je laatste hondenoor moet je luid **"Woef woef!"** blaffen. Wie "Woef!" of "Woef woef!" vergeet te blaffen, moet als straf een extra hondenoor van de afneemstapel nemen en aan zijn oor hangen.



Einde van het spel

De speler die als eerste zijn laatste hondenoor van zijn oor aflegt en hierbij "Woef woef!" blaft, wint het spel.

Guau Guau: La oreja colgante



Un loco juego de memoria
para 2 - 4 jugadores perrunos de 5 a 99 años.

Autores: Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon

Ilustraciones: Gabriela Silveira

Duración del juego: aprox. 10 minutos

¡Guau, guau! ¡Comienza la función! En este descarado juego con coloridas orejas de perro, cada cual intenta ser el primero en deshacerse de sus orejas. Pero ¡ajo!, porque aquí predomina la regla: **¡La oreja tiene preferencia!** Así que no olvidéis jugar en primer lugar las orejas que tenéis colgadas en vuestras propias orejas. ¿Habéis memorizado bien qué orejas colgantes tenéis? Porque de lo contrario, acumularéis cada vez más y más orejas. ¿Quién tiene buena memoria y llega al podio como campeón de las orejas colgantes del mundo?

ESPAÑOL



Contenido del juego

36 orejas de perro, 1 instrucciones del juego

8 orejas comodín



7 orejas de perro amarillas, verdes, azules y rojas

7 símbolos

Preparativos

Mezclad todas las orejas de perro boca abajo. A continuación, cada jugador recibirá cinco orejas y se las guardará en la mano sin que nadie se las vea. Las orejas de perro restantes las pondréis boca abajo en un mazo.

Cada jugador elegirá dos orejas cualquiera de las que tiene en la mano. Después de haber memorizado el color de la piel y el símbolo de esas dos orejas, te colgarás una en tu oreja izquierda y la otra en tu oreja derecha. Colócalas de manera que la parte de la piel y el símbolo queden hacia fuera. Cada jugador mantendrá las otras 3 orejas de perro en la mano sin que nadie las vea.

Extraed la primera de las orejas del mazo y ponedla boca arriba a un lado. Si se trata de una oreja comodín, entonces la volveréis a colocar en la parte de abajo del mazo y en lugar de esta oreja cogereís otra oreja.



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas «orejudas» del reloj.
Comenzará el jugador que tenga las orejas más largas.
Mira la primera carta que está boca arriba encima de la mesa.

**¡Ojo! Con guau guau se aplica la regla:
¡la oreja tiene preferencia!**

¿Tienes una oreja que, o bien es del mismo color de piel, o bien tiene el mismo símbolo que muestra la oreja que se ve encima de la mesa?

- ¿Sí? ¡Estupendo! Pero ¿dónde la tienes?



¿En la oreja? ¡Y es que la oreja tiene siempre preferencia!

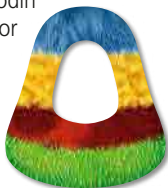
Pon esa oreja boca arriba encima de la carta de la mesa. Aunque tengas en la mano una o varias orejas que cumplan un requisito, tendrás que colocar siempre una oreja de perro que tengas colgada en tu oreja, si cumple uno de los requisitos antes de elegir una de las cartas que están en tu mano. Ahora bien, si resulta que coges una oreja de perro de una de tus orejas, y esa oreja no cumple el requisito, entonces tendrás que volver a colgártela de nuevo. Por ese error tendrás que coger una oreja de perro del mazo y te la guardarás en la mano.

¿En la mano?

Si piensas que no tienes colgada de tu oreja ninguna oreja de perro que cumpla uno de los requisitos, entonces descarta en la mesa una de las orejas de perro que tienes en la mano siempre que cumpla uno de los requisitos.

Tus compañeros de juego tendrán que estar atentos en todo momento, porque si tú depositas una oreja de perro de las que tienes en la mano cuando en realidad deberías haber depositado una de las orejas de perro que tienes colgadas en las orejas, entonces ellos exclamarán enseguida «¡Alto con las orejas!». Tendrás que volver a coger la oreja de perro. Por ese error tendrás que coger una oreja de perro del mazo y te la guardarás en la mano.

Orejas comodín: podéis depositar las orejas comodín sobre cualquier oreja (independientemente del color de la piel). Al mismo tiempo, el jugador que deposite una oreja comodín tendrá que elegir el color para la siguiente jugada. Está permitido elegir el color de la oreja que acaba de ser depositada.



- **No. ¡Lástima! Por desgracia no tienes ninguna oreja que cumpla uno de los requisitos.**



Si piensas que no tienes en tus orejas ni en tu mano ninguna oreja de perro que cumpla los requisitos, entonces tendrás que coger una oreja de perro del mazo.

Ponte esta oreja en la mano. **¡No puedes colocarla en la mesa ahora,** aunque cumpla uno de los requisitos!



A continuación es el turno del siguiente jugador.

Si el mazo llegara a agotarse en el transcurso del juego, entonces tendréis que mezclar las orejas que habéis ido tirando y colocarlas como un nuevo mazo para servirse. **Atención:** la última oreja de perro depositada en la mesa no se mezclará con las demás y se quedará en su sitio.

En el juego son válidas las siguientes **reglas importantes guau guau:**

- ¡La oreja tiene siempre preferencia!
- ¡En cada oreja del jugador tiene que estar colgada siempre una oreja colgante de perro! El momento en que deposites una de las orejas de perro que tengas en una de tus orejas, tendrás que elegir una oreja de perro de las que tienes en la mano y colgártela de la oreja. La única excepción posible se produce una vez que hayas depositado con éxito tanto tu penúltima como tu última oreja de perro.
- Intenta recordar bien qué color de piel y qué símbolos tienen las orejas de perro que cuelgan de tus orejas, ya que si lo olvidas durante la partida, **no te estará permitido volver a mirarlas**. En caso de apuro tendrás que adivinarlo.
- En el momento en que sólo te quede una oreja de perro, tendrás que ladrar enseguida: «¡Guau!». Al depositar la última oreja de perro tendrás que exclamar en voz alta: «¡Guau, guau!». Quien se olvide de exclamar «guau» o «guau, guau», tendrá que coger una oreja de perro del mazo y colgársela de la oreja.

Final del juego

Gana la partida el primer jugador que coloque la última oreja de perro que cuelgue de su oreja al tiempo que exclame en voz alta «¡guau, guau!».

Bau bau – Orecchio pendulo



Un folle gioco di memoria per 2 - 4 giocatori da 5 anni a 99 anni.

Autori: Gil Druckman, Danny Heshkovits, Danny Kishon
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Durata del gioco: ca. 10 minuti

Bau bau, si comincia! In questo simpatico gioco con colorate orecchie di cane ciascuno cerca di giocare per primo le proprie orecchie di cane. Ma attenzione, perché in questo caso vale la seguente regola: **L'orecchio ha sempre la precedenza!** Perciò non vi dimenticate di giocare per prime le orecchie di cane appese alle vostre orecchie. Le avete osservate bene? Perché altrimenti il loro numero aumenta inevitabilmente... Chi saprà avvantaggiarsi e conquistare il titolo di miglior orecchio pendulo del mondo?



Contenuto

36 orecchie di cane robuste, 1 istruzioni di gioco



Prima di cominciare

Mescolate tutte le orecchie di cane tenendole coperte. Poi ciascun giocatore riceve cinque orecchie di cane e le tiene in mano senza farle vedere. Formate con le restanti orecchie di cane il mazzo di pesca coperto.

Ciascuno sceglie due orecchie di cane tra quelle che ha ricevuto. Dopo aver osservato bene il colore del pelo e il simbolo di queste orecchie di cane, appendine una all'orecchio destro e l'altra all'orecchio sinistro. Il lato con il pelo colorato e il simbolo deve essere rivolto verso l'esterno. Ciascuno tiene in mano nascoste le altre 3 orecchie di cane.

Scoprite il primo orecchio del mazzo di pesca e mettetelo, scoperto, accanto al mazzo. Questo sarà il mazzo degli scarti. Se si tratta di un orecchio jolly, mettetelo coperto sotto il mazzo di pesca e prendete al suo posto un altro orecchio da quello stesso mazzo.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore con le orecchie più lunghe. Osserva la carta in cima al mazzo degli scarti.

Attenzione, perché nel gioco Bau bau vale la regola: l'orecchio ha sempre la precedenza!

Hai un orecchio di cane con il pelo dello stesso colore o con lo stesso simbolo dell'orecchio in cima al mazzo degli scarti?

- Sì? Perfetto! Ma dove?



Appeso all'orecchio? Perché l'orecchio ha sempre la precedenza!

Deponi quest'orecchio di cane sul mazzo degli scarti.

Anche se hai in mano un orecchio adatto o più, devi sempre prendere prima quello giusto appeso al tuo orecchio.

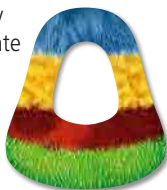
Però: se prendi dalle tue orecchie un orecchio di cane che non è quello giusto, riappendilo dov'era. Inoltre, per punizione devi prendere un orecchio dal mazzo di pesca e tenerlo in mano con quelli che già hai.

In mano?

Se pensi di non avere alcun orecchio di cane adatto appeso alle orecchie, deponi sul mazzo degli scarti l'orecchio di cane giusto preso tra quelli che tieni in mano.

Ma i tuoi compagni di gioco devono stare all'erta: se vuoi giocare un orecchio di cane che hai in mano, pur avendone uno adatto appeso all'orecchio, gli altri compagni di gioco dicono subito: **"Stop, orecchio!"** A questo punto devi riprendere in mano il tuo orecchio di cane. Inoltre, per punizione devi prenderne in mano un altro dal mazzo di pesca.

Orecchie jolly: potete mettere le orecchie jolly su qualsiasi orecchio di cane (indipendentemente dal colore del pelo). Il giocatore che mette sul tavolo questo orecchio di cane indica poi il colore successivo che deve essere messo sul tavolo. Si può scegliere anche il colore che era già sul tavolo.



- **No, peccato. Purtroppo non hai alcun orecchio di cane adatto.**



Se pensi di non avere, appeso alle orecchie o in mano, alcun orecchio di cane adatto, devi prendere un orecchio dal mazzo di pesca.

Prendilo in mano. **Non puoi giocarlo direttamente**, anche se adatto!

Poi il turno passa al prossimo compagno di gioco.

Se il mazzo di pesca si esaurisce durante il gioco, mescolate il mazzo degli scarti e formate con esso il nuovo mazzo di pesca coperto.

Attenzione: l'ultimo orecchio di cane messo sul mazzo degli scarti non viene mescolato con gli altri e resta sul tavolo.

Nel gioco valgono le seguenti **importanti regole Bau bau:**

- L'orecchio ha sempre la precedenza!
- A ciascun orecchio dei giocatori deve essere sempre appeso un orecchio di cane! Appena hai tolto un orecchio di cane dal tuo orecchio, prendine uno da quelli che hai in mano e appendilo all'orecchio. Eccezioni: quando hai appena scartato con successo il tuo penultimo e il tuo ultimo orecchio di cane.
- Cerca sempre di memorizzare il colore del pelo e il simbolo delle orecchie di cane appese alle tue orecchie. Infatti, se ne dimentichi, **non puoi guardarli di nuovo**, ma dovrai tirare a indovinare.
- Non appena ti resta un solo orecchio di cane, abbaia subito una volta: **"Bau"**. Mentre scopri l'ultimo orecchio di cane, abbaia forte due volte: **"Bau bau!"** Chi si dimentica di dire "Bau" oppure "Bau bau" per punizione deve prendere un altro orecchio di cane dal mazzo e appendercelo all'orecchio.

Conclusione del gioco

Vince il giocatore che per primo toglie dall'orecchio il suo ultimo orecchio di cane e nel frattempo abbaia due volte: "Bau bau".



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermäß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

Art. Nr.: 303270

1/17

A115160