

## Wow Wau

Freudig springen die Hunde an der riesigen Futterdose hoch. Füttert sie mit bunten Würfel-Lekkerlies und sammelt Karten. Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

### SPIELINHALT

1 Futterdose (offener Becher), 30 Karten, 15 Joker-Plättchen, 5 Würfel



### SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Karten und legt sie als offenen Stapel (mit der Würfel-Seite nach oben) in die Mitte des Tisches. Legt die Joker-Plättchen als allgemeinen Vorrat bereit. Gebt die Würfel in die Futterdose.

### SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch hat zuletzt einen Hund gestreichelt? Du beginnst und nimmst die Futterdose.

**In deinem Zug versuchst du, dir die oberste Karte des Stapels zu erspielen. Dabei gelten folgende Regeln:**

- Du darfst bis zu dreimal würfeln.
- Beim ersten Mal würfelst du immer mit allen 5 Würfeln.
- Beim zweiten und dritten Mal kannst du dich jeweils entscheiden, mit wie vielen Würfeln du weiterwürfeln möchtest.
- Würfel, die du nach einem Wurf auf ein farblich passendes Feld der Karte legen kannst, musst du dort ablegen. Achtung: Was liegt, das liegt! D.h. du darfst bereits abgelegte Würfel nicht mehr umsetzen oder erneut würfeln.
- Die **graue** Würfelseite zählt als Joker: Du kannst sie auf jedes beliebige Feld der Karte legen. **Graue** Felder der Karte wiederum erfordern das Ablegen **grauer** Würfelseiten/Joker.

## Hast du alle Felder der obersten Karte abgedeckt?

**Ja.** Super! Gib alle Würfel in die Futterdose. Nimm die Karte zu dir und drehe sie um. Zeigt die Kartenrückseite das Symbol +1 oder +2, darfst du dir zusätzlich noch eine bzw. zwei weitere Karten vom Stapel nehmen. Lege diese Karte(n) ebenfalls umgedreht vor dir ab. Damit ist dein Zug beendet.

**Nein.** Schade! Gib alle Würfel in die Futterdose. Die Karte bleibt offen auf dem Stapel liegen. Zum Trost darfst du dir ein Joker-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und vor dir ablegen. Sollte der Vorrat leer sein, so erhältst du leider kein Joker-Plättchen. Damit ist dein Zug beendet.

Anschließend ist die nächste Person am Zug und bekommt die Futterdose.

### Joker-Plättchen

Hast du ein Joker-Plättchen erhalten? Dann kannst du es ab deinem nächsten Zug einsetzen, um (nach deinem dritten und letzten Wurf) bei Bedarf ein beliebiges noch freies Feld der zu erspielenden Karte abzudecken. Du darfst auch mehrere Joker-Plättchen einsetzen, wenn du mehrere hast. Eingesetzte Joker-Plättchen legst du am Ende deines Zuges in den allgemeinen Vorrat zurück.

### SPIELENDE

Ist der Stapel leer, endet das Spiel. Zählt nun eure erspielten Karten. Wer die meisten hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Joker-Plättchen übrig hat. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt ihr entsprechend gemeinsam.

### VARIANTE

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgender Ergänzung. Achtet auf die Halsbänder eurer erspielten Karten. Jedes Trio aus drei gleichfarbigen Halsbändern ist bei der Endauszählung einen zusätzlichen Punkt (also 4 statt 3 Karten) wert.



## The Woof Woof Game

The dogs jump up joyfully at the huge can of dog treats. Feed them colorful and tasty treats and collect cards. The player with the most cards at the end wins the game.

### CONTENTS

1 can of dog treats (open cup), 30 cards, 15 joker tiles, 5 dice



### PRÉPARATION

Shuffle the cards and place them face-up (with the dice side showing) in a pile in the middle of the table. Have the joker tiles ready as a general stockpile. Put the dice into the can of dog treats.

### HOW TO PLAY

Take turns playing in a clockwise direction. Which player most recently pet a dog? You go first and take the can of dog treats.

**During your turn, you try to win the top card from the pile. The following rules apply:**

- You may roll the dice up to 3 times.
- The first time you always roll all 5 dice.
- On the second and third roll you can decide how many dice you want to roll.
- You must place any dice showing a color that matches a space on the card on this space. Note: Once you've placed a die on a card, you may not move it or roll it again.
- The **gray** side of the die is a joker: You may place this on any space on the card you like. A **gray** space on the card can only be covered by the **gray** side of the die/joker.



## Have you covered all the spaces on the top card?

**Yes.** Great! Put all the dice into the can of dog treats. Take the card and turn it over. If the back of the card shows the symbol +1 or +2, you may take one or two extra cards from the pile. Place these cards in front of you, also turned over. This ends your turn.

**No.** Too bad! Put all the dice into the can of dog treats. The card remains face-up on the pile. As a consolation, you may take a joker tile from the general stockpile and place it in front of you. If the stockpile is empty, unfortunately you don't get a joker tile. This ends your turn.

Then it's the next person's turn and they take the can of dog treats.

### Joker tiles

Have you got a joker tile? Then you can use it if you need to on your next turn, after your third and last roll, to cover any free space on the card you are trying to win. You may use more than one joker tile if you have them. Once you have used a joker tile, place it back in the general stockpile at the end of your turn.

### END OF THE GAME

The game ends once the pile is empty. Now count the cards you have won. The player with the most cards wins. In the event of a tie, the winner is the player who has the most joker tiles left over. If there is still a tie, these players win together.

### VARIATION

The rules of the basic game apply, but with the following change. Look at the dog's collars on each of the cards you have won. Every trio of same-colored dog collars is worth an extra point (for example 4 cards instead of 3) in the final tally.

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

## Croc'Pat'

Les chiens n'ont qu'une envie, c'est de manger des friandises qui se trouvent dans l'énorme boîte devant eux! Grâce à vos lancers de dés, vous pourrez la remplir de friandises multicolores et gagner des cartes chien. Le vainqueur est celui qui aura le plus de chiens devant lui.

### CONTENU

1 boîte de friandises pour chien (= gobelet sans le couvercle), 30 cartes, 15 tuiles joker, 5 dés



### PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les cartes et formez une pile face visible (= dé visible) au milieu de la table. Préparez la réserve collective de tuiles joker. Mettez les dés dans la boîte de friandises pour chien.

### DÉROULEMENT DU JEU

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Qui d'entre vous est le dernier à avoir caressé un chien? Tu commences et prends la boîte de friandises pour chien.

**Pendant ton tour, tu tentes de remporter la carte du dessus de la pile. Les règles à respecter sont les suivantes :**

- Tu peux lancer les dés trois fois au maximum.
- Tu commences toujours par lancer les 5 dés.
- Aux deuxième et troisième lancers, tu choisies les dés que tu souhaites relancer.
- Après chaque lancer, les dés des bonnes couleurs sont placés sur les cases correspondantes sur la carte. Attention : une fois placés, ils ne bougent plus! Tu ne peux donc pas déplacer des dés déjà posés sur des cases ou les relancer.
- La face **grise** du dé est un joker : tu peux la poser sur une case de n'importe quelle couleur. Cependant, sur les cases **grises** de certaines cartes tu dois forcément placer une face de dé **grise**, ou un joker.

## Toutes les cases de la carte sont recouvertes ?

**Oui ?** Super ! Mets tous les dés dans la boîte de friandises pour chien. Prends la carte et retourne-la.

Si le verso de la carte comporte le symbole +1 ou +2, tu peux prendre une ou deux cartes en plus de la pile. Tu poses les cartes récupérées devant toi. Ton tour est maintenant terminé.

**Non ?** Dommage. Mets tous les dés dans la boîte de friandises pour chien. La carte reste face visible sur le dessus de la pile. Comme lot de consolation, tu peux prendre une tuile joker dans la réserve collective et la poser devant toi. Si la réserve est vide, tu n'obtiens malheureusement aucune tuile joker. Ton tour est maintenant terminé.

C'est ensuite au tour du joueur suivant à qui tu donnes la boîte de friandises pour chien.

### Tuile joker

Tu as obtenu une tuile joker ? Après ton troisième et dernier lancer, tu peux l'utiliser pour couvrir n'importe quelle case qui est encore libre sur la carte. Tu peux même utiliser plusieurs tuiles joker si tu en as encore. Les tuiles joker utilisées rejoignent la réserve générale à la fin de ton tour.

### FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque la pile de cartes est épuisée. Comptez les cartes que vous avez gagnées. Celui qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui a le plus de tuiles joker. S'il y a toujours égalité, il y a plusieurs gagnants.

### VARIANTE

Les règles du jeu de base s'appliquent avec la variante suivante. Regardez bien les colliers sur les cartes que vous avez gagnées. Chaque trio de colliers de même couleur rapporte un point supplémentaire (= 4 au lieu de 3) lors du décompte final des points.

## Woeef Woeef

Vrolijk springen de honden rondom de gigantische bak met voer. Voer ze met kleurrijke lekkernijen en verzamel kaarten. Wie aan het einde de meeste kaarten heeft, wint het spel.

### SPELINHOUD

1 voederbak (open beker), 30 kaarten, 15 jokerkaartjes, 5 dobbelstenen



### SPELVOORBEREIDING

Schud de kaarten en leg ze op een open stapel (met de dobbelsteenkant naar boven) in het midden van de tafel. Leg de jokerkaartjes als voorraad klaar. Doe de dobbelstenen in de voederbak.

### SPELVERLOOP

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie van jullie heeft als laatste een hond geaaid? Jij begint en neemt de voederbak.

**In jouw beurt probeer je de bovenste kaart van de stapel te spelen. Hierbij gelden de volgende regels:**

- Je mag maximaal drie keer gooien.
- Bij de eerste worp dobbel je altijd met alle 5 dobbelstenen.
- Bij de tweede en derde worp mag je zelf kiezen met hoeveel dobbelstenen je gooit.
- Dobbelstenen die je na je worp op een qua kleur passend veld van de kaart kunt leggen, moet je daar afleggen. Let op: wat ligt, dat ligt! Met andere woorden: dobbelstenen die je hebt neergelegd, mag je niet meer verplaatsen of opnieuw gooien.
- De **grijze** kant van de dobbelstenen is de joker: die mag je op een veld naar keuze leggen. Op **grijze** velden van de kaart daarentegen moet een **grijze** dobbelsteenkant/joker worden gelegd.

Ligt op alle velden van de bovenste kaart een dobbelsteen?

**Ja?** Geweldig! Doe de dobbelstenen in de voederbak. Pak de kaart en leg hem omgedraaid voor je neer. Daarmee is je beurt beëindigd.

**Nee.** Jammer! Doe de dobbelstenen in de voederbak. De kaart blijft open op de stapel liggen. Als troost mag je een jokerkaartje uit de algemene voorraad nemen en deze bij je neerleggen. Als de voorraad op is, krijg je helaas geen jokerkaartje. Daarmee is je beurt beëindigd.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Deze krijgt de voederbak.

### Jokerplaatje

Heb je een jokerkaartje gekregen? Dat kun je (als je wilt) bij je volgende beurt inzetten om (na een derde en laatste worp) een vrij veld naar keuze van de te spelen kaart af te dekken. Je mag meerdere jokerkaartjes inzetten als je er meerdere hebt. Ingezette jokerkaartjes leg je aan het einde van je beurt terug in de algemene voorraad.

### SPELEINDE

Als de stapel op is, eindigt het spel. Tel nu jullie gespeelde kaarten. Wie de meeste heeft, wint het spel. Bij gelijkspel wint de speler die de meeste jokerkaartjes over heeft. Als het dan nog steeds gelijkspel is, winnen jullie samen.

### VARIANT

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende uitbreiding. Let op de halsbanden van jullie gespeelde kaarten. Elk trio van drie halsbanden van dezelfde kleur is een extra punt waard (dus 4 kaarten in plaats van 3) in de eindtelling.



## Golosinas Caninas

Los perros brincan de alegría al ver la enorme lata de comida. Alimentados con golosinas de colores tirando los dados, y acumulando cartas. Gana la partida quien tenga más cartas al final.

### CONTENIDO DEL JUEGO

1 lata de comida (cubilete), 30 cartas (impresas a doble cara), 15 fichas de comodín, 5 dados



### PREPARACIÓN DEL JUEGO

Mezclad las cartas y apiladlas boca arriba (con la cara que muestra dados hacia arriba) en el centro de la mesa. Disponed las fichas de comodín como provisión para todos/as. Poned los dados en la lata de comida.

### DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién de vosotros/as ha acariciado a un perro más recientemente? Empiezas tú y coges la lata de comida.

**En tu turno intentarás hacerte con la carta que está encima de la pila. A este respecto se aplican las siguientes reglas:**

- Puedes tirar el dado un máximo de tres veces.
- La primera vez tirarás los 5 dados.
- La segunda y la tercera vez tú decides cuántos dados quieres seguir tirando.
- Tras tirar, tienes que poner en la carta los dados que muestren el mismo color de una casilla. Atención: ¡dado colocado, dado atrapado! Es decir, si has colocado un dado en la carta, no puedes cambiarlo de sitio ni volver a tirarlo.
- El lado **gris** del dado se considerará un comodín: podrás colocarlo en cualquier casilla de la carta. Por otra parte, en las casillas **grises** de la carta solo pueden colocarse dados **grises** del dado/comodines.

¿Has cubierto todas las casillas de la carta de encima de la pila?

**Si.** ¡Estupendo! Pon todos los dados en la lata de comida. Coge la carta y dale la vuelta.

Si el reverso de la carta muestra el símbolo +1 o +2, puedes coger, adicionalmente, una o dos cartas más de la pila. Coloca esa(s) carta(s) del revés también delante tuyo. Con esto, tu turno habrá terminado.

**No.** ¡Lástima! Pon todos los dados en la lata de comida. La carta se queda boca arriba en la pila. Como consuelo puedes coger una ficha de comodín de la provisión general y ponerla delante de ti. Si la provisión se ha quedado vacía, estás de pega: no recibirás ninguna ficha de comodín. Con esto, tu turno habrá terminado.

A continuación, le toca al siguiente jugador/a, que recibe la lata de comida.

### Fichas de comodín

¿Has recibido una ficha de comodín? Entonces puedes utilizarla cuando te vuelva a tocar (tras tirar una tercera vez, la última) si necesitas cubrir alguna casilla que esté aún libre en la carta que quieres conseguir. Si tienes más de una ficha de comodín, puedes utilizarlas. Las fichas de comodín utilizadas las colocas al final de tu turno en la provisión general.

### FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando se termine la pila. Entonces contáis las cartas que habéis conseguido. Gana quien más cartas haya conseguido. En caso de empate, ganará el jugador/a a quien le hayan quedado más fichas de comodín sin utilizar. Si vuelve a producirse un empate, ganan conjuntamente los jugadores/as empatados/as.

### VARIANTE

Se aplicarán las reglas del juego básico con la siguiente añadidura: hay que prestar atención a los collares de los perros que salen en el reverso de las cartas que se consiguen. Cada trio (tres cartas en las que el collar es del mismo color) suma un punto adicional en el recuento final (es decir, un trio, que son 3 cartas, cuenta como 4 cartas).

## Bau wow

I cani si arrampicano entusiasti sulla gigantesca scatoletta di cibo per cani. Fategli gustare delle colorate leccornie a base di dado e raccogliete le carte. Vince il gioco chi alla fine ha raccolto il maggior numero di carte.

### DOTAZIONE DEL GIOCO

1 boîte de friandises pour chien (= gobelet sans le couvercle), 30 cartes, 15 tuiles joker, 5 dés



### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le carte e formate con esse un mazzo scoperto (con il lato del dado rivolto verso l'alto), che sistemate al centro del tavolo. Mettete da parte i dischetti jolly nella scorta generale. Sistemate i dadi nella scatoletta.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Chi di voi ha accarezzato più di recente un cane inizia e prende la scatoletta.

**Durante il tuo turno, devi cercare di ottenere la carta in cima al mazzo. In questa fase si applicano le seguenti regole:**

- Puoi fare un massimo di tre lanci.
- La prima volta devi tirare sempre tutti e 5 i dadi.
- La seconda e la terza volta sei libero di decidere quanti dadi tirare.
- Se sul dado esce lo stesso colore di uno degli spazi colorati della carta, *devi mettercelo sopra*. Attenzione: una volta deposto il dado, non puoi cambiare idea, vale a dire che i dadi già piazzati non si possono più utilizzare né lanciati.
- Il lato **grigio** del dado funge da jolly e può venire sistemato su uno spazio a piacere della carta. Sugli spazi **grigi** della carta, invece, puoi deporre solo dadi con il lato **grigio**/jolly.

Hai riempito tutti gli spazi della carta in cima al mazzo?

**Si.** Ottimo! Rimetti tutti i dadi nella scatoletta. Prendi la carta e girala.

Se sul dorso della carta è raffigurato il simbolo +1 o +2, puoi prendere, rispettivamente, un'altra o altre due carte dal mazzo. Sistema anche queste carte scoperte davanti a te. Il tuo turno è finito.

**No.** Peccato! Rimetti tutti i dadi nella scatoletta. La carta rimane scoperta in cima al mazzo. Per consolarti puoi prendere un dischetto jolly dalla scorta generale, che sistemi poi davanti a te. Se la scorta è esaurita, purtroppo non ricevi nessun dischetto. Il tuo turno è finito.

Tocca ora al giocatore successivo, che riceve la scatoletta.

### Dischetti jolly

Se hai ottenuto un dischetto jolly, puoi utilizzarlo quando tocca di nuovo a te per coprire, se necessario, uno spazio della carta in cima al mazzo ancora libero dopo il tuo terzo e ultimo lancio. Sei libero di utilizzare tutti i dischetti jolly che hai accumulato. Al termine del tuo turno, rimetti nella scorta generale i dischetti jolly utilizzati.

### FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando il mazzo è esaurito. Contate ora quante carte avete raccolto. Vince chi ne ha ottenute di più. In caso di parità, vince chi possiede il maggior numero di dischetti jolly. Se la parità persiste, vincete a pari merito.

### VARIANTE

Le regole del gioco di base rimangono invariate, con la seguente eccezione. Prestate attenzione al collare delle carte che avete raccolto. Per ogni trio di collari dello stesso colore, al momento del conteggio finale ricevete un punto in più (quindi 4 invece di 3 carte).



HABA

© HABA-Spiele Bad Rodach 2024

5+

2-5



15'

Game Designer:  
Thade Precht

Illustrator:  
Oliver Freudenreich

Game Developer:  
Antje Gleichmann

HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38 · 96476 Bad Rodach, Germany  
www.haba-play.com