

Ohrenziehen

4470

Ear pulling • Tirez les oreilles ! • Oren trekken!



Habermaß-Spiel Nr. 4470

Ohren ziehen!

Eine Spielesammlung rund um kleine, große und bunte Ohren.
Für 2 - 4 Kinder von 3 - 12 Jahren.

Spielidee: Brigitte Pokornik
Illustration: Antje Flad
Spieldauer: je ca. 5 - 10 Minuten

„Zieh mal an meinem Ohr“, miaut die Katze dem kleinen Hund zu.
„Aber vorsichtig!“ Ganz sanft zieht der Hund an einem Ohr.
„He, das ist aber mein Ohr!“, brummt da der Bär. „Das Ohr der Katze hat doch eine ganz andere Form!“
„Das ist gar nicht so einfach“, winselt der Hund verzweifelt. „Vielleicht gibt es ja jemanden, der mir helfen kann?“



Spielinhalt

9 Tierkarten
21 Holzohren
1 Säckchen
1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

machen Sie Ihr Kind vor dem ersten Spiel mit dem Spielmaterial vertraut.

Nehmen Sie dazu bitte zunächst die blauen Ohren aus dem Spiel. Alle anderen Ohren kommen in das Säckchen.

Betrachten Sie die Karten gemeinsam und besprechen Sie, welche Tiere zu sehen sind und welche Laute sie machen.

Lassen Sie Ihr Kind die Holzohren aus dem Säckchen ziehen. Sehen Sie sich die Ohren gemeinsam an und unterstützen Sie Ihr Kind beim farblichen Zuordnen und Einlegen in die passenden Ausstanzungen.

1. Meine Ohren, deine Ohren

Für 2 und 3 kleine Ohrensucher ab 3 Jahren.

Wer zieht mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl zuerst die passenden Ohren für seine Tiere aus dem Säckchen?

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich drei Tierkarten aus, auf denen Tiere mit unterschiedlichen Ohrformen zu sehen sind: Ein Tier soll dreieckige, das zweite runde und das dritte ovale Ohren haben.

Spielen nur zwei Kinder, so werden die übrigen Tierkarten beiseite gelegt. Legt die drei blauen Ohren beiseite: Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Alle anderen Ohren kommen in das Säckchen.

Spielablauf

Das Kind mit den größten Ohren beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann beginnt das jüngste Kind und zieht zwei Ohren aus dem Säckchen.

- Passt eines oder passen sogar beide Ohren in Form und Farbe zu einem Tier, das du vor dir liegen hast? Du darfst alle passenden Ohren in die Ausstanzung der Tierkarte legen.
- Ohren, die zu keinem deiner Tiere passen, legst du zurück in das Säckchen.

Gib das Säckchen an das im Uhrzeigersinn folgende Kind weiter. Es versucht nun ebenfalls, zwei Ohren zu ziehen, die zu einem der eigenen Tiere passen.

Spielende

Sobald ein Kind alle Ohren für die eigenen drei Tiere gesammelt hat, endet das Spiel. Dieses Kind gewinnt und ist der „Große Ohrenziehermeister“.

Variante für ungeduldige Ohrenzieher

Es dürfen nicht nur zwei, sondern jeweils drei Ohren gezogen werden.

die zu den eigenen Tierkarten passenden Ohren erföhlen

3 Karten nehmen

alle bis auf blaue Ohren ins Säckchen

2 Ohren ziehen

Ohren passen? Auf eigene Karte(n) legen

Ohren passen nicht? Zurück ins Säckchen

alle Ohren für die eigenen Tiere gefunden = Sieg

2. Der Hase hat lange Ohren

Für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Wer sammelt mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl die meisten Tiere?

Spielvorbereitung

Legt alle Tierkarten nebeneinander auf den Tisch.

Alle Ohren – auch die drei blauen – kommen in das Säckchen.

Ein beliebiges Ohr wird gezogen und auf die passende Tierkarte gelegt.

Spielablauf

Das Kind, das am besten mit den Ohren wackeln kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann beginnt das größte Kind.

Ziehe ein Ohr aus dem Säckchen und lege es auf die passende Tierkarte.

- **Hast du ein blaues Ohr hervorgezogen?**
Es gibt keine passende Karte. Lege es in das Säckchen zurück.
- **Hat das abgebildete Tier nun beide Ohren?**
Zur Belohnung darfst du die Karte und die Ohren nehmen und vor dir ablegen.

Anschließend gibst du das Säckchen weiter und das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald auch das letzte Tier beide Ohren hat und nun vor einem Kind liegt.

Das Kind mit den meisten Tierkarten gewinnt und ist der größte „Ohrexperte“.

Haben mehrere Kinder gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Tiere sammeln

Karten in Tischmitte, Ohren ins Säckchen, 1 Ohr ziehen, auf Karte legen

1 Ohr ziehen, auf Karte legen

blaues Ohr = Säckchen

Karte komplett? Karte & Ohren nehmen

die meisten Karten = Sieg

3. Tic, Tac, Tier

Für 2 - 4 kleine Taktiker ab 5 Jahren.

Dreierreihe legen

Wer das letzte Ohr einer Karten-Dreierreihe legen kann, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Tierkarten werden gemischt und zu einem Quadrat in drei Reihen mit jeweils drei Karten ausgelegt. Die blauen Ohren werden beiseite gelegt, alle übrigen kommen in das Säckchen.

Spielablauf

Besitzt jemand von euch eines der auf den Tierkarten abgebildeten Tiere? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, dann beginnt das älteste Kind.

*Ohr ziehen,
auf Karte legen*

Ziehe ein Ohr aus dem Säckchen und lege es auf die passende Karte. Danach ist das im Uhrzeigersinn folgende Kind an der Reihe.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, direkt nacheinander zwei Ohren derselben Form zu ziehen. Passiert es dennoch, kommt das zweite Ohr zurück in das Säckchen und sofort ist das nächste Kind an der Reihe.

Spielende

*drei Karten in einer
Reihe komplett
= Sieg*

Sobald drei Karten in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) mit Ohren belegt sind, endet das Spiel. Das Kind, das das letzte Ohr gelegt hat, gewinnt das Spiel.

Variante

*Spiel mit blauen
Ohren*

Etwas taktischer wird es, wenn auch die blauen Ohren im Spiel sind.

- Wer ein blaues Ohr zieht, darf es in eine freie passende Ausstanzung legen.
- Wer später das Ohr zieht, das an diesen Platz gehört, darf es austauschen.
- Das blaue Ohr legt der Spieler sofort an einen neuen, passenden Platz.
- Ist kein Platz mehr frei, so wird das Ohr aus dem Spiel genommen.

Habermaß game nr. 4470

Ear pulling

A game collection about small, large and colorful ears.
For 2 to 4 players ages 3 - 12.

Author: Brigitte Pokornik
Illustrations: Antje Flad
Length of the game: each approx. 5 - 10 minutes

"Take a tug at my ears" the cat meows to the little dog. "But be careful!" Softly the dog pulls on an ear. "Hey, but that's my ear!" the bear growls. "The ear of the cat is a completely different shape!" "It's not that easy", the dog whimpers desperately. "Maybe somebody can help me?"



Contents

- 9 animal cards
- 21 wooden ears
- 1 little bag
- 1 set of game instructions

Dear parents:

Before playing, acquaint your child with the game material. First take the blue ears off the game and put all the other ears in the little bag. Together take a look at the cards and talk about what animals are there and what kind of sound they make. Let your child pick the wooden ears out of the bag. Study the ears together and help your child classify them by color and insert them into the corresponding dips.

1. My ears, your ears

For 2 and 3 little ear searchers aged 3 and up.

Who will be the first, with a bit of luck and fine feeling, to pull out of the bag the corresponding ears for their animals?

Preparation of the game

Each player chooses three animal cards showing animals with different shapes of ear: one animal should have triangular, the second round and the third oval ears.

If there are only two players, the remaining animal cards are put aside. Also put aside the three blue ears, they are not needed for this game. All the other ears are put into the bag.

How to play

The player with the biggest ears starts. If you cannot agree the youngest player starts and pulls two ears out of the bag.

- Does one or even both ears match with the shape and color of one of the animals in front of you? You can insert all fitting ears into the dips or the animal card.
- You have to put back into the bag all ears that do not match with any of your animals.

Pass on the bag to the next player in a clockwise direction. They also will try to pull out two ears which match one of their animals.

End of the game

As soon as a player has collected all ears for their three animals, the game ends. This player wins and is the "Big ear puller"

Variation for impatient ear pullers

Not only two, but three ears can be pulled out of the bag each time.

*find out by touch
the ears corresponding to
one's animal cards*

take 3 cards

*all ears into the bag
except the blue ones*

pull out 2 ears

*Ears fit?
Place on one's card(s)*

*Ears don't fit?
Back into bag*

*all ears for one's
animals found
= victory*

2. The hare has long ears

For 2 - 4 players ages 4 and up.

Who will, with a bit of luck and fine feeling, collect the most animals?

Preparation

Place all animal cards next to each other on the table. All ears -including the blue ones- are put into the bag. Any ear is pulled out and placed onto the corresponding animal card.

How to play

The player who is best at moving their ears starts. If you can't agree, the tallest player starts.

Pull one ear out of the bag and place it on the corresponding animal card.

- **Did you pull out a blue ear?**
There is no corresponding card. Place it back into the bag.
- **Has the animal now both ears?**
As a reward you take the card and ears and place them in front of you.

Then you pass on the bag and it's the turn of the next player in a clockwise direction.

End of the game

The game ends as soon as the last animal has both their ears and lies in front of a player.

The player with the most animal cards wins and is the greatest "ear expert". If various players have the same amount of cards, they win together.

collect animals

*cards into center
of table, ears into
bag, pull out 1 ear,
place on card*

*pull out 1 ear,
place on card*

blue ear = bag

*Card completed?
Take card and ears*

most cards = victory

3. Tic, tac – animal

For 2 - 4 little tactical players ages 5 and up.

*complete rows
of three*

Whoever will place the last ear in a row of three cards, wins the game.

Preparation

*shuffle cards,
arrange 3 rows of 3
cards, ears into bag*

The animal cards are shuffled and laid out in a square of three rows each with three cards. Put aside the blue ears, all the other ears are kept in the little bag.

How to play

Does anyone of you own one of the animals shown on the cards? You may start. If you can't agree, it's the oldest player who starts.

*pull ear,
place on card*

Pull an ear out of the bag and put it on the corresponding card. Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

Important: It is not permitted to pull out two ears of the same shape one after another. If that happens, the second ear is put back into the bag and it is immediately the turn of the next player.

End of the game

*three cards in a row
= victory*

As soon as three cards in a row (vertical, horizontal, diagonal) are provided with ears, the game ends.

The player who placed the last ear, wins the game.

Variation

game with blue ears

The game gets more tactical when the blue ears are brought into game.

- Whoever pulls out a blue ear may put it into a corresponding dip which is still free.
- The one who later on pulls out the corresponding ear for that dip can exchange it.
- The blue ear is immediately placed into another suitable dip.
- If there is no dip available, the ear is taken off the game.

Jeu Habermäß n° 4470

Tirez les oreilles !

Une collection de jeux autour des oreilles qu'elles soient grandes, petites ou colorées !

Pour 2 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

Idée : Brigitte Pokornik
Illustration : Antje Flad
Durée de la partie : env. 5 à minutes par jeu

« Tire-moi l'oreille » demande en miaulant le chat au petit chien. « Mais tout doucement ». Le chien tire gentiment sur une oreille.

« Eh ! là ! C'est mon oreille ! » grogne l'ours. « L'oreille du chat n'a pas du tout cette forme-là ! ». « Oh ! ce n'est pas facile du tout ! », gémit le chien qui est tout triste. « Est-ce que quelqu'un va pouvoir m'aider ? »



Contenu

- 9 cartes d'animaux
- 21 oreilles en bois
- 1 sac
- 1 règle du jeu

Chers parents,

avant de jouer pour la première fois, familiarisez votre enfant avec les pièces du jeu.

Retirez d'abord les oreilles bleues du jeu. Mettez les autres oreilles dans le sac.

Ensemble, regardez les cartes et décrivez quels animaux y sont illustrés en imitant leur cri.

Laissez votre enfant piocher les oreilles contenues dans le sac. Ensemble, regardez les oreilles et aidez votre enfant à les classer par couleur et à les poser dans les découpes correspondantes.

1. Mes oreilles, tes oreilles

Pour 2 à 3 joueurs dès 3 ans.

*tâter les oreilles
convenant à ses
animaux*

Avec de la chance et un bon sens du toucher, qui réussira à tirer les bonnes oreilles et trouver celles qui correspondent à son animal ?

prendre 3 cartes

Préparatifs

Chaque joueur prend trois cartes d'animal représentant des animaux avec différentes formes d'oreilles : l'un des animaux devra avoir des oreilles de forme triangulaire, l'autre des oreilles rondes et le troisième des oreilles ovales.

S'il n'y a que deux joueurs, on laisse les autres cartes de côté.

Mettre les trois oreilles bleues de côté : on n'en aura pas besoin pour ce jeu. Mettre les autres oreilles dans le sac.

*mettre toutes les
oreilles dans le sac,
sauf les 3 bleues*

Déroulement de la partie

Le joueur qui a les plus grandes oreilles commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en piochant deux oreilles du sac.

tirer 2 oreilles

- Une oreille ou même les deux oreilles conviennent à un de tes animaux au niveau de la forme et à la couleur ? Tu poses cette ou ces oreilles dans les découpes correspondantes de ta carte d'animal.
- Tu remets dans le sac les oreilles qui ne conviennent à aucun de tes animaux.

*Est-ce qu'elles
conviennent ?
La/les poser sur
sa/ses carte(s).*

*Elles ne conviennent
pas ? Les remettre
dans le sac*

Donne le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il essaye de tirer deux oreilles qui conviennent à ses animaux.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré toutes les oreilles de ses trois animaux, la partie est terminée. Ce joueur gagne la partie et est nommé « maître tireur d'oreilles ».

Variante pour tireurs d'oreilles impatientes

Dans cette variante, on a le droit de tirer trois oreilles du sac.

*toutes les bonnes
oreilles ont été tirées
= partie gagnée*

2. Le lapin aux grandes oreilles

Pour 2 à 4 joueurs dès 4 ans.

*récupérer des
animaux*

Qui sera assez adroit et chanceux pour récupérer le plus grand nombre d'animaux ?

Préparatifs

Poser toutes les cartes sur la table les unes à côté des autres.

Mettre toutes les oreilles dans le sac, même les trois bleues.

Une oreille est piochée du sac et est posée sur l'animal correspondant.

*cartes au milieu de la
table, oreilles dans le
sac, tirer 1 oreille, la
poser sur la carte*

Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra le mieux faire bouger ses oreilles commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus grand qui commence.

Tire une oreille du sac et pose-la sur l'animal correspondant.

*tirer 1 oreille, la
poser sur la carte*

oreille bleue = sac

- **As-tu tiré une oreille bleue ?**
Il n'y a pas de carte correspondante. Remets l'oreille dans le sac.

- **L'animal a maintenant ses deux oreilles ?**
En récompense, tu prends la carte et les oreilles et les poses devant toi.

*Carte complétée ?
Prendre la carte et
les oreilles*

Ensuite, tu passes le sac au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de la partie

La partie est terminée dès que le dernier animal récupère ses deux oreilles et qu'il est posé devant un joueur.

Le joueur qui a le plus de cartes d'animaux gagne la partie et devient grand « expert en oreilles ».

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes, ils gagnent tous.

*le plus de cartes =
partie gagnée*

3. Tic, Tac, Tac, Tic

Pour 2 à 4 joueurs usant de tactique, dès 5 ans

faire une rangée de 3

Celui qui posera la dernière oreille d'une série de trois cartes gagne la partie.

Préparatifs

mélanger les cartes, les poser en 3 rangées de chacune 3 cartes, oreilles dans le sac

Mélanger les cartes d'animaux et les poser en un carré de trois rangées de chacune trois cartes. Mettre les oreilles bleues de côté, les autres sont mises dans le sac.

Déroulement de la partie

Est-ce que l'un des joueurs a chez lui l'un des animaux dessinés sur les cartes ? Tu as le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

tirer une oreille, la poser sur la carte

Pioche une oreille du sac et pose-la sur la carte correspondante. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important : on n'a pas le droit de tirer deux oreilles de la même forme deux fois de suite. Si cela arrive quand même, on remet la deuxième oreille dans le sac et c'est alors tout de suite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

trois cartes complétées sur 1 rangée = partie gagnée

Dès que trois cartes d'une rangée (verticale, horizontale ou diagonale) sont complétées avec les oreilles correspondantes, la partie est terminée. Le joueur qui a posé la dernière oreille gagne cette partie.

Variante

jeu avec les oreilles bleues

Il faudra user d'un peu plus de tactique si les trois oreilles bleues sont mises dans le jeu :

- Celui qui tire une oreille bleue a le droit de la poser dans une découpe correspondante non occupée.
- Celui qui, plus tard, tire l'oreille qui va à cet emplacement, a le droit de l'échanger.
- Le joueur pose l'oreille bleue tout de suite à un autre endroit qui convient.
- S'il n'y a plus d'emplacement libre, on retire l'oreille du jeu.

Habermäß-spiel Nr. 4470

Oren trekken!

Een spellenverzameling m.b.t. kleine, grote en bontgekleurde oren.

Voor 2 - 4 kinderen van 3 - 12 jaar.

Spelidee: Brigitte Pokornik

Illustraties: Antje Flad

Speelduur: elk ca. 5 - 10 minuten

"Trek eens aan mijn oor", miauwt de kat tegen het hondje. "Maar wel voorzichtig!" Heel zachtjes trekt de hond aan een oor. "Hé, maar dat oor is van mij!", bromt de beer. "Het oor van de kat heeft toch een heel andere vorm!" "Dit is helemaal niet zo eenvoudig", jankt de hond vertwijfelt. "Is daar misschien iemand, die mij kan helpen?"



Spelinhoud

- 9 dierkaarten
- 21 houten oren
- 1 zakje spelregels

Lieve ouders,

maak uw kind voor het eerste spel met het spelmateriaal vertrouwd. Haal hiertoe eerst de blauwe oren uit het spel. Alle andere oren gaan in het zakje. Bekijk gezamenlijk de kaarten en bespreek welke dieren er te zien zijn en wat voor geluid ze maken. Laat uw kind de houten oren uit het zakje tevoorschijn trekken. Bekijk samen de oren en help uw kind ze op kleur te ordenen en in de bijhorende uitsparingen te leggen.

1. Mijn oren, jouw oren

Voor 2 en 3 kleine orenzoekers vanaf 3 jaar.

op de tast de oren vinden die bij de eigen dierkaarten horen

Wie haalt met een beetje geluk en vingertoppengevoel als eerste de juiste oren voor zijn dieren uit het zakje?

3 kaarten pakken

Spelvoorbereiding

Ieder kind kiest drie dierkaarten uit waarop dieren staan afgebeeld met verschillend gevormde oren. Eén dier moet driehoekige, het tweede ronde en het derde dier ovale oren hebben.

Als er slechts twee kinderen meedoen dan worden de overgebleven dierkaarten opzij gelegd.

Leg de drie blauwe oren apart: deze worden bij dit spel niet gebruikt. Alle andere oren gaan in het zakje.

Spelverloop

Het kind met de grootste oren begint. Als jullie het niet eens kunnen worden dan begint het jongste kind en trekt twee oren uit het zakje tevoorschijn.

- Past één of passen zelfs beide oren in kleur en vorm bij één van de dieren die je voor je hebt liggen? Je mag alle bijhorende oren in de uitsparing van de dierkaart leggen.
- Oren, die bij geen enkele van je dieren horen, leg je terug in het zakje.

Geef het zakje kloksgewijs aan het volgende kind door.

Het probeert nu eveneens om twee oren te trekken die bij één van z'n eigen dieren horen.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen alle oren van zijn drie dieren heeft verzameld, is het spel afgelopen. Dit kind heeft gewonnen en is de "grote oren-trekmeester".

Variante voor ongeduldige orentrekkers

Er mogen niet slechts twee, maar telkens drie oren worden getrokken.

*Oren passen?
Op eigen kaart(en)
leggen*

*Oren passen niet?
Terug in het zakje*

*alle oren voor eigen
dieren gevonden
= gewonnen*

2. De haas heeft lange oren

Voor 2 - 4 kinderen vanaf 4 jaar.

dieren verzamelen

Wie verzamelt met een beetje geluk en vingertoppengevoel de meeste dieren?

*kaarten midden op
tafel, oren in het
zakje, 1 oor trekken,
op kaart leggen*

Spelvoorbereiding

Leg alle dierkaarten naast elkaar op tafel. Alle oren – ook de drie blauwe – gaan in het zakje. Er wordt willekeurig een oor getrokken en op de bijhorende dierkaart gelegd.

Spelverloop

Het kind dat het best zijn oren heen en weer kan bewegen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, dan begint het grootste kind.

Trek een oor uit het zakje tevoorschijn en leg het op de bijhorende dierkaart.

- **Heb je een blauw oor tevoorschijn getrokken?**
Er is geen bijhorende kaart. Doe het terug in het zakje.
- **Heeft het afgebeelde dier nu allebei z'n oren?**
Als beloning mag je de kaart en de oren pakken en voor je neerleggen.

Vervolgens geef je het zakje kloksgewijs door aan het volgende kind, dat nu aan de beurt is.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra ook het laatste dier allebei z'n oren heeft en nu voor één van de kinderen ligt.

Het kind met de meeste dierkaarten heeft gewonnen en is de grootste "oorexpert".

*1 oor trekken,
op kaart leggen*

blauw oor = zakje

*Kaart compleet?
kaart & oren pakken*

*de meeste kaarten
= gewonnen*

3. Een, twee, drie dieren op 'n rij

Voor 2 - 4 kleine tactici vanaf 5 jaar.

rij van drie leggen

Degene die het laatste oor van een rij van drie kaarten kan neerleggen, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding

*kaarten schudden,
in 3 rijen van 3
kaarten leggen,
oren in het zakje*

De dierkaarten worden geschud en in een vierkant met drie rijen van ieder drie kaarten gelegd. De blauwe oren worden apart gelegd; alle overige gaan in het zakje.

Spelverloop

Is iemand van jullie de eigenaar van een, van de op de dierkaarten afgebeelde dieren? Jij mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden dan begint het oudste kind.

*oor trekken,
op kaart leggen*

Trek een oor uit het zakje tevoorschijn en leg het op de bijhorende kaart. Daarna is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Belangrijk: het is niet toegestaan, om achter elkaar twee oren van dezelfde vorm te trekken. Als dit toch gebeurt dan gaat het tweede oor terug in het zakje en is meteen het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

*drie kaarten op rij
compleet
= gewonnen*

Zodra er drie kaarten op een rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) met oren zijn volgelegd, is het spel afgelopen. Het kind dat het laatste oor heeft neergelegd, heeft het spel gewonnen.

Variant

*spel met blauwe
oren*

Het spel wordt iets tactischer als in het spel ook de blauwe oren worden gebruikt.

- Wie een blauw oor trekt, mag het in een vrije, bijpassende uitsparing leggen.
- Wie later het oor trekt dat op deze plaats hoort, mag het omwisselen.
- Het blauwe oor wordt door de speler onmiddellijk op een nieuwe, bijpassende plaats gelegd.
- Als er geen plaats meer vrij is, wordt het oor uit het spel genomen.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 68003

Aufl. 2004/1