

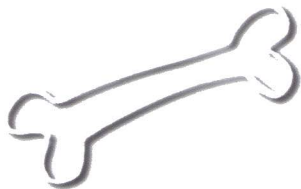
Ouaf !



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

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 ?

- 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 ! ».

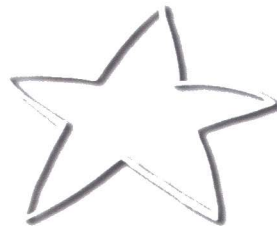
Woef Woef



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 hondenoren probeert iedereen zijn eigen hondenoren als eerste af te leggen. Maar opgelet, hier geldt de regel: **oor gaat altijd voor!** Vergeet dus niet om eerst de hondenoren 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 hondenooren, 1 spelhandleiding



Vorbereiding van het spel

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

Alle spelers kiezen willekeurig twee van hun hondenooren. Ze moeten de vachtkleur en het symbool van deze hondenooren 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 hondenooren 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?



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.**



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.