Spielanleitung • Instructions • R. gle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

CASINO HOT DOG

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach

Spielablauf

Wer von euch hat das coolste Pokerface? Du bist der Startspieler und darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig.

beide Würfel würfeln

Die Würfel geben an, wie weit die Hunde nach einer Pokerrunde gezogen werden dürfen.

Eine Runde besteht immer aus folgenden vier Phasen:

Ablauf einer Runde:

Phase 1: Einen Pokerchip ziehen!

Phase 1
Einen Pokerchip ziehen!

Ab jetzt sind alle Spieler gleichzeitig am Zug! Jeder Spieler zieht einen Pokerchip aus seinem Stoffsäckchen und hält ihn in seiner Faust versteckt. Wenn alle Spieler einen Chip in der Hand haben, legen sie ihn offen vor sich ab.

Was ist auf dem Pokerchip zu sehen?

Zahl oder „· 2“ = Chip vor sich ablegen

- **Eine Zahl oder der Punkteverdoppler „· 2“?**
  Sehr gut! Lass den Pokerchip vor dir liegen.

Hundehaufen = Pech

- **Ein Hundehaufen?**
  So ein Pech! Du hast zu hoch gepokert und scheidest aus dieser Runde aus. Lege den Chip zurück in dein Säckchen.

  Hinweis: Habt ihr die zweite Phase schon öfters wiederholt und es liegen mehrere Chips vor dir, dann musst du jetzt alle Chips in das Säckchen zurücklegen.

Phase 2: Einen weiteren Pokerchip ziehen oder aufs Pokern verzichten!

Phase 2

Alle Spieler, die bisher noch nicht den Hundehaufen-Chip gezogen haben, stecken eine Hand in ihr Stoffsäckchen und ...

- ... ziehen einen weiteren Pokerchip. Diesen Chip halten sie wieder versteckt in ihrer Faust.

einen weiteren Pokerchip ziehen

oder

oder

- ... tun so als ob sie einen Chip herausholen, halten aber die leere Faust vor sich. Damit geben sie zu verstehen, dass sie aufs Pokern verzichten und die bisher gezogenen Punkte sichern wollen.

aufs Pokern verzichten

Achtung: Hat ein Spieler bisher nur den Punkteverdoppler „· 2“ vor sich liegen, muss er noch einen weiteren Chip ziehen und kann noch nicht freiwillig aufs Pokern verzichten!

Phase 2 wiederholen

Die zweite Phase „Einen weiteren Pokerchip ziehen oder aufs Pokern verzichten!“ wird so lange wiederholt, bis alle Spieler ihre Punkte gesichert oder aber ihren Hundehaufen-Chip gezogen haben.

Phase 3
Auswertung:
Punkte auf Chips zählen

Phase 3: Auswertung

Alle Spieler, die keinen Hundehaufen-Chip gezogen haben, zählen jetzt die Punkte ihrer Chips zusammen. Hat ein Spieler den Punkteverdoppler „· 2“ gezogen, zählt er zuerst seine Punkte und verdoppelt anschließend seine Punktzahl.

Phase 4

Hunde ziehen

Augenzahl = Anzahl Felder ziehen

goldener Knochen = bis zum nächsten Knochenfeld ziehen

Phase 4: Spielfiguren ziehen

Jetzt dürfen die beiden Spieler mit der höchsten und der zweithöchsten Punktzahl ihre Hunde vorwärts ziehen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl entscheidet sich für einen der beiden Würfel.

Was zeigt der ausgewählte Würfel?

- **Eine Augenzahl?**
  Ziehe deinen Hund entsprechend viele Felder vor.
- **Den goldenen Knochen?**
  Ziehe deinen Hund bis zum nächsten goldenen Knochenfeld vor.

Anschließend darf der Spieler mit der zweithöchsten Punktzahl seinen Hund entsprechend dem zweiten Würfel vorwärts ziehen.

Achtung: Ist ein Spieler allein in der Auswertung, darf er nur einen Würfel wählen und seinen Hund weiterziehen.

Wichtige Hinweise:

- **Hundehaufen-Chip:** Haben alle Spieler den Hundehaufen-Chip gezogen, darf in dieser Runde niemand vorwärts ziehen.
- **Gleichstand:** In einer Runde dürfen sich maximal zwei Spieler einen Würfel aussuchen. Bei Gleichstand mehrerer Spieler entscheidet die Sitzposition dieser Spieler: Vorrang hat, wer im Uhrzeigersinn dem Startspieler (der gewürfelt hat) am nächsten sitzt.

Die Würfel werden danach an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben und dieser ist der Startspieler der neuen Runde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine Spielfigur auf oder über das Zielfeld mit der Hundehütte zieht und somit das Spiel gewinnt.

Hund im Ziel
= Gewinner

Variante für jüngere Zocker

Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch spielt ihr ohne den Punkteverdoppler „· 2“. Jeder Spieler legt diesen Chip vor Spielbeginn in die Schachtel zurück.

Der Autor: Wolfgang Dirscherl

wurde 1974 in Regensburg geboren. Nach seiner spielerischen Schulzeit absolvierte er eine Ausbildung zum Bankkaufmann und studierte anschließend Betriebswirtschaft.
Seit 2003 arbeitet er bei HABA in seinem Traumjob als Spieleredakteur. Für HABA hat er neben diesem Spiel bereits eine Vielzahl anderer Spiele entwickelt, z.B. *Die Knoblauch-Vampire, Wilde Wikinger, Drachenstark* bzw. im Lernspiel-bereich die Spiele *Piraten-ABC* und *Geometrie-Piraten*. Wolfgang Dirscherl lebt mit seiner Frau Sybille und seinem Sohn Simon in Coburg.

Der Illustrator: Daniel Döbner

wurde 1974 in Aachen geboren und entdeckte schon früh seine Neigung zur Malerei. Richtig ernst wurde es durch den Kontakt zur Graffitiszene. Dort widmet er sich noch heute ganz dem Illustrativen und Figurativen. Unzählige Arbeits- und Studienreisen sowie diverse Ausstellungen helfen ihm, seine oft aufwändigen Arbeiten in der Welt zu verbreiten. Durch die Faszination an verschiedenen Techniken und Medien beschloss er, seine Kenntnisse in einem Studium der Illustration zu erweitern. Seitdem sind bereits einige Kinderbücher und Spiele unter seinem Namen oder seiner Mitwirkung erschienen. Er lebt und arbeitet als freier Illustrator in Amsterdam.

Habermaaß game nr. 4244

A risky betting game for 2 - 4 players ages 7 - 99.

Author: Wolfgang Dirscherl
Illustrations: Daniel Döbner
Length of the game: approx. 20 minutes

It's all a buzz at the "Hot Dog" casino! Golden bones, precious jewels and poker chips are piling up on the table. The notorious animal bettors, Suzy the pedigree poodle and Bruno the bulky boxer will begin in a moment. Who will have the luckiest paws and draw the best chips out of the bag?

Contents

1 game board
4 play figures
4 little fabric bags
36 betting chips
2 dice
Set of game instructions

Game Idea

Each player has nine betting chips in his bag. All players pull out a chip and try to get a high score. Whoever thinks it is too risky to pull out another chip, can voluntarily opt out. But watch out, as there is one chip which features a picture of a doggie doo doo! If a player pulls it out, he drops out of the round. At the end of the round the two players with the highest scores can move their figures on the game board. The aim of the game is to reach the kennel (= target square) first.

Preparation of the Game

How to Play

Whoever can put on the coolest betting face, starts the game. If you cannot agree, the youngest player starts by rolling both dice simultaneously

The dice indicate how far you can move the dogs in this round. But first let's play poker.

A round is made up of the following four steps:

Step 1. Draw a chip

The players play simultaneously! Each player pulls a chip out of the bag and keeps it hidden in his fist until everybody has pulled one out. Then each player places his chip face-up in front of him.

On the chip appears:

- **A number or the duplicate sign ".· 2"?**
  Good luck! Keep the chip in front of you.
- **A doggie doo doo?**
  Bad luck! You've pushed your luck too far and have to drop out of this round. Place the chip back in your bag.

  Hint: Later, when you have played step 2 several times and there are several chips in front of you, you will have to put all of these chips back into your bag.

Step 2. Pull out another chip or opt out!

The players still in the round stick their hand into the bag and ...

- … pull out another chip and hide it in their fist.

Or

- … pretend to pull one out but in reality have an empty fist. That's how they show that they want to opt out and assure the score of the chips they have at this moment.

Watch out: If a player has only the chip ".· 2" in front of him he can not yet opt out and must pull another chip out of the bag.

repeat step 2

Step 2 "Pull out another chip or opt out!" is repeated as many times as it takes until all the players have opted out or pulled out the doggie doo doo chip.

ENGLISH

Step 3
scoring:
count points on chips

Step 3. Scoring

The players who have not pulled out a doggie doo doo chip add up the points on their chips. If you have the chip "· 2" you first add up your points and then double the score

Step 4

move dogs

Step 4. Move dogs

The two players with the two highest scores may now move their dogs. The player with the highest score decides on one of the dice.

This chosen die shows

number of dots = move squares

golden bone = move to next bone square

- **a number of dots**
  Move your dog the corresponding number of squares.
- **the golden bone**
  Move your dog up to the next golden bone square.

Then the player with the second highest score moves his dog according to what the other die shows.

Important : If there is only one player left to score points he can choose either of the two dice to move his dog

Important Hints:

- **Doggie Doo Doo chip:** if all the players have pulled out the doggie doo doo chip in one round, no player can move their game figure.
- **Draw:** In one round no more than two players can move their dog. If two players are in a draw, the seating order of these two players decides: the one closest -in a clockwise direction- to the starting player who rolled the dice, has priority.

Then the dice are passed on to the next player in a clockwise direction, who then becomes the starting player of the next round.

End of the game

The game ends as soon a player has moved his dog to the kennel or past it thus winning the game.

Variation for younger bettors

Play according to the rules of the basic game, but without the duplicate chip "· 2". Before starting to play, each player returns this chip back into the game box.

The author: Wolfgang Dirscherl

was born 1974 in Regensburg (Germany). Once his playful school days were over he completed training as a banker before studying business economics. Since 2004 he has worked in his dream job as games' editor for HABA. Apart from this game, he already has designed many other games for HABA, for example *The Garlic Vampires, Wild Vikings, Fiery Dragons* as well as the educational games *Pirates' ABC* and *Geometry Pirates*. Wolfgang Dirscherl lives with his wife Sybille and with his son Simon in Coburg.

The illustrator: Daniel Döbner

was born in 1974 in Aix-la-Chapelle (Germany). He discovered his love of painting very early on. His dedication however became serious through contact with the graffiti scene. He now devotes himself specifically to illustrative and figurative painting. He travels extensively for work and research. He frequently exhibits his very elaborate pieces of work. Fascinated by the variety of techniques and the media he decided to continue his studies by specializing in illustration. He has already illustrated or collaborated on several children games and books. Daniel Döbner lives as a freelance illustrator in Amsterdam.

Jeu Habermaaß n° 4244

Un jeu de hasard et de bluff
pour 2 à 4 joueurs de poker de 7 à 99 ans.

Idée : Wolfgang Dirscherl
llustration : Daniel Döbner
Durée de la partie : env. 20 minutes

Au casino « Hot Dog » règne une atmosphère effervescente. Sur la table s'empilent des os en or, des bijoux de valeur et des tas de jetons de poker. Dans quelques instants, la célèbre partie de poker va commencer, fréquentée par Madame Caniche et le trapu bouledogue Bruno. Qui, cette fois-ci, aura la patte chanceuse et tirera les meilleurs jetons de son sac ?

Contenu du jeu

1 plateau de jeu
4 chiens
4 sacs en tissu
36 jetons de poker
2 dés
1 règle du jeu

Idée

arriver en premier à la niche

Chaque joueur a neuf jetons de poker dans son sac en tissu. Les joueurs tirent un jeton et essayent d'obtenir un nombre de points le plus élevé possible. Celui qui ne veut pas prendre de risques en tirant un autre jeton peut s'arrêter de jouer pendant ce tour. Il faut rester prudent : dans le sac, il y a aussi un jeton « crotte de chien ». Si un joueur tire ce jeton, il est éliminé tout de suite. A la fin d'un tour, les deux joueurs ayant obtenu le nombre de points le plus élevé ont le droit d'avancer leur chien sur le plateau de jeu. Le but du jeu est d'arriver en premier à la niche.

Préparatifs

déplier le plateau de jeu, chiens sur case de départ, chacun prend un sac et neuf jetons

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un chien, un sac et les neuf jetons de poker d'une couleur.

Poser les chiens sur la table de poker (= case de départ). Chaque joueur met ses neuf jetons dans son sac en le secouant bien pour mélanger les jetons.

préparer les dés

Préparer les deux dés.

Déroulement de la partie

Lequel ressemble le plus à un joueur de poker ? Tu es le joueur qui commence la partie. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant les deux dés en même temps.

Les dés indiquent de combien de cases les chiens ont le droit d'être avancés après un tour de poker.

Un tour comprend à chaque fois les quatre étapes suivantes :

Etape n° 1 : tirer un jeton de poker !

Maintenant, les joueurs jouent tous en même temps ! Chacun tire un jeton de son sac et le cache dans son poing fermé. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils posent tous en même temps le jeton devant eux.

Qu'y-a-t-il sur le jeton ?

- **Un nombre quelconque ou le chiffre « · 2 » qui double le nombre de points ?**
  Très bien ! Laisse le jeton devant toi.
- **Une crotte de chien ?**
  Pas de chance ! Tu as misé trop haut et tu es éliminé pendant ce tour. Remets le jeton dans ton sac.

  Note : Si après plusieurs étapes 2, plusieurs jetons se trouvent devant toi lorsque tu tires la crotte de chien, tu dois tous les remettre dans ton sac. Ton tour s'arrête aussitôt.

Etape n° 2 : tirer un autre jeton ou s'arrêter de jouer !

Tous les joueurs qui n'ont pas encore tiré leur jeton « crotte de chien » mettent une main dans leur sac et …

- … tirent un autre jeton. Ils le cachent de nouveau dans leur main.

ou

- … font semblant de tirer un jeton et ont donc la main fermée mais vide. Cela veut dire qu'ils ne veulent plus miser et veulent garder les points des jetons qu'ils ont tirés jusqu'alors.

Attention: si un joueur n'a qu'un seul jeton « · 2 » devant lui à ce moment-là de la partie, il ne peut pas encore s'arrêter de jouer et doit tirer un autre jeton !

répéter l'étape n° 2

L'étape n° 2 est répétée jusqu'à ce que tous les joueurs aient assuré leurs points ou tiré le jeton « crotte de chien ».

Etape n° 3

compter les points de ses jetons

Etape n° 3 : compter les points

Tous les joueurs qui n'ont pas tiré de jeton « crotte de chien » comptent les points de leurs jetons. Si un joueur a tiré le jeton «·2», il fait d'abord le total de ses points et le multiplie ensuite par deux.

Etape n° 4

avancer les chiens

Etape n° 4 : avancer les pions

Les deux joueurs qui ont le nombre de points le plus élevé ont alors le droit d'avancer leur chien. Le joueur qui a le total le plus élevé choisit l'un des deux dés.

Qu'indique le dé choisi ?

- **Un nombre de points ?**
  Avance ton chien du nombre de cases correspondantes.
- **L'os en or ?**
  Avance ton chien jusqu'à la prochaine case «os en or».

nombre de points du dé = avancer son chien du nombre de cases correspondantes, os en or = avancer jusqu'à la prochaine case «os»

Ensuite, le joueur avec le 2ème nombre de points le plus élevé avance son chien selon l'indication du second dé.

Attention : s'il n'y a qu'un seul joueur qui peut compter ses points, il ne choisit qu'un seul dé pour avancer son chien.

N. B. :

- **Le jeton « crotte de chien » :** si tous les joueurs ont tiré le jeton « crotte de chien », personne n'a le droit d'avancer son chien pendant ce tour.
- **Egalité :** pendant un tour, seulement deux joueurs, au maximum, ont le droit de choisir un dé. Si plusieurs joueurs sont à égalité, la position de ces joueurs autour de la table est déterminante : celui qui est assis le plus près, dans le sens des aiguilles d'une montre, du joueur qui a commencé la partie (= lancé les dés) a la priorité.

Les dés sont ensuite passés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est lui qui démarre le nouveau tour.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur atterrit sur la niche avec son pion ou la dépasse : il est le gagnant.

chien sur la niche
= gagnant de la partie

Variante pour jeunes joueurs

On joue comme dans le jeu de base mais sans le jeton «·2» qui est remis dans la boîte avant de jouer.

L'auteur : Wolfgang Dirscherl

est né en 1974 à Regensburg (= Ratisbonne/Allemagne). Après une scolarité ludique, il suivit une formation d'employé de banque et fit ensuite des études d'économie. Il a rejoint la société HABA en 2003 et y travaille comme rédacteur de jeux, son métier de rêve. Outre ce jeu, il en a créé de nombreux autres, par exemple : *Les vampires croqueurs d'ail, Les redoutables Vikings, Fort comme un dragon,* ainsi que des jeux éducatifs, tels que *L'alphabet des pirates et Pirates « as de la géométrie »*. Wolfgang Dirscherl vit à Cobourg (Allemagne) avec sa femme Sybille et son fils Simon.

L'illustrateur : Daniel Döbner

né en 1974 à Aix-la-Chapelle (Allemagne), a découvert très tôt sa passion pour la peinture. C'est par son contact avec le milieu du graffiti qu'il a fait ses « vrais » débuts. Il s'y consacre aujourd'hui encore en réalisant des scènes illustratives et figuratives. De nombreux voyages de travail et d'études ainsi que diverses expositions lui permettent de diffuser ses oeuvres dans le monde. Fasciné par les différentes techniques et les différents médias, il décida d'élargir ses connaissances en suivant des études sur l'illustration. Depuis lors, plusieurs livres pour enfants et plusieurs jeux sont parus sous son nom ou en collaboration avec lui. Il vit et travaille à Amsterdam comme illustrateur indépendant.

Habermaaß-spel Nr. 4244

Een gewaagd gokspel voor 2 - 4 spelers van 7 - 99 jaar.

Spelidee: Wolfgang Dirscherl
Illustraties: Daniel Döbner
Speelduur: ca. 20 minuten

In casino „Hot Dog“ gaat het er vrolijk aan toe: op de tafel liggen bergen gouden botten, kostbar

Spelidee

Iedere speler heeft negen pokerfiches in zijn/haar stoffen zakje. De spelers trekken een fiche en proberen een zo hoog mogelijk aantal punten te behalen. Wie het risico te groot vindt om nog een fiche te trekken, kan zich vrijwillig uit de ronde terugtrekken. Want opgepast! In het zakje zit ook een fiche met een hondenkeutel. Als een speler deze fiche trekt, doet hij/zij deze ronde niet meer mee. Aan het einde van de ronde mogen de twee spelers met het hoogste aantal punten hun hond op het speelbord vooruit zetten. Het doel van het spel is om als eerste het hondenhok te bereiken.

Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler krijgt een hond, een zakje en de negen pokerfiches in dezelfde kleur.

Zet de honden op de pokertafel (= startveld). Doe de negen pokerfiches in je zakje en schud alle fiches goed door elkaar.

Leg de beide dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Wie van jullie heeft de coolste pokerface? Jij bent de startspeler en mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit tegelijk met de twee dobbelstenen.

beide dobbelstenen gooien

De dobbelstenen geven aan hoe ver de honden na een pokerronde vooruit mogen worden gezet. Maar eerst wordt er gepokerd.

Een ronde bestaat altijd uit de volgende vier fasen:

Verloop van een ronde:

Fase 1: een pokerfiche trekken!

fase 1
een pokerfiche trekken!

Vanaf dit moment zijn alle spelers tegelijk aan de beurt! Iedere speler trekt een pokerfiche uit zijn/haar stoffen zakje en houdt het in zijn/haar vuist verborgen tot iedereen een fiche heeft gepakt. Daarna leggen jullie ze open voor je neer.

Wat is er op het pokerfiche te zien?

- **Een getal of het puntenverdubbelingsteken „· 2"?**
  Heel goed! Laat het pokerfiche voor je liggen.

  getal of „· 2" = fiche voor je neerleggen

- **Een hondenkeutel?**
  Wat een pech! Je hebt te hoog spel gespeeld en doet deze ronde niet meer mee. Doe het fiche in je zakje terug.

  hondenkeutel = pech

  Aanwijzing: als jullie de tweede fase al meer dan eens hebben herhaald en er liggen meerdere fiches voor je, moet je nu alle fiches weer in het zakje terugleggen.

Fase 2: nog een pokerfiche trekken of van het pokeren afzien!

fase 2

Alle spelers die tot nu toe nog geen fiche met een hondenkeutel hebben getrokken, doen hun hand in hun stoffen zakje en …

- … halen nog een pokerfiche tevoorschijn. Dit fiche houden ze opnieuw in hun vuist verborgen,

  nog een pokerfiche trekken

of

of

- … doen alsof ze een fiche tevoorschijn halen en in hun lege vuist houden. Hiermee geven ze te kennen dat ze van het pokeren afzien en de punten van de tot nog toe getrokken fiches veilig willen stellen.

  van het pokeren afzien

  Opgelet: als een speler tot nog toe alleen een fiche met „· 2" voor zich heeft liggen, kan hij/zij nog niet vrijwillig van het pokeren afzien, en moet eerst nog een tweede fiche trekken!

fase 2 herhalen

De tweede fase „nog een pokerfiche trekken of van het pokeren afzien!“ wordt net zo lang herhaald tot alle spelers hun punten hebben veiliggesteld of hun fiche met de hondenkeutel hebben getrokken.

fase 3
punten tellen:
punten op de fiches tellen

Fase 3: punten tellen

Alle spelers die geen fiche met een hondenkeutel hebben getrokken, tellen nu de punten van hun fiches bij elkaar op. Als een speler het fiche „· 2“ getrokken heeft, telt hij/zij eerst alle punten op en verdubbelt daarna het aantal punten.

fase 4

honden verzetten

Fase 4: speelstukken verzetten

Nu mogen de twee spelers met het hoogste en het op één na hoogste aantal punten hun honden vooruit zetten. De speler met het hoogste aantal punten kiest één van de dobbelstenen uit.

Wat vertoont de uitgekozen dobbelsteen?

aantal ogen =
aantal velden vooruit

gouden bot = verder naar
het volgende bottenveld

- **Een aantal ogen?**
  Zet je hond het overeenkomstige aantal velden vooruit.
- **Het gouden bot?**
  Zet je hond naar het eerstvolgende gouden bottenveld vooruit.

Daarna mag de speler met het op één na hoogste aantal punten zijn/haar hond overeenkomstig de tweede dobbelsteen vooruit zetten.

Opgelet: als een speler als enige is overgebleven, mag hij/zij slechts één dobbelsteen kiezen om zijn/haar hond vooruit te zetten.

Belangrijke aanwijzingen:

- **Hondenkeutelfiche:** als alle spelers het fiche met een hondenkeutel hebben getrokken, mag in deze ronde niemand zijn/haar hond verzetten.
- **Gelijkspel:** in een ronde mogen maximaal twee spelers een dobbelsteen uitkiezen. Bij gelijkspel van meerdere spelers valt de beslissing op grond van de plaats die deze spelers innemen. Wie kloksgewijs het dichtst bij de startspeler (degene die gegooid heeft) zit, heeft voorrang.

De dobbelstenen worden daarna kloksgewijs aan de volgende speler doorgegeven en deze wordt de startspeler van de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk afgelopen als één van de spelers zijn/haar speelstuk op of over de eindstreep met het hondenhok zet en zo het spel wint.

hond over de eindstreep = gewonnen

Variant voor jongere gokkers

Er gelden dezelfde regels van het basisspel, maar er wordt zonder de puntenverdubbelaar „· 2“ gespeeld. Iedere speler legt deze fiche aan het begin van het spel in de doos terug.

De auteur: Wolfgang Dirscherl

werd in 1974 in Regensburg (Duitsland) geboren. Na zijn speelse schooljaren volgde hij een opleiding als bankemployé en studeerde vervolgens bedrijfseconomie. Sinds 2003 werkt hij bij HABA in zijn droomjob als spellenredacteur. Voor HABA heeft hij naast dit spel al een groot aantal andere spellen ontworpen, bv. *De knoflookvampiers, Wilde Vikingen, Sterk als een draak* en op het gebied van leerspellen de spellen *Piraten-abc*“ en *Geometriepiraten*. Wolfgang Dirscherl woont met zijn vrouw Sibylle en zijn zoon Simon in Coburg.

De illustrator: Daniel Döbner

werd in 1974 in Aken (Duitsland) geboren en ontdekte al vroeg zijn voorliefde voor de schilderkunst. Serieus werd het toen hij in aanraking kwam met de wereld van de graffiti. Hiermee houdt hij zich tot op de dag van vandaag bezig met illustratief en figuratief werk. Dankzij talloze werk- en studiereizen evenals exposities heeft hij zijn vaak grootschalige werk over de hele wereld kunnen tonen. Aangetrokken door andere technieken en media besloot hij zijn kennis naar het gebied van de illustratie uit te breiden. Sindsdien zijn al verschillende kinderboeken en spellen onder zijn eigen naam of met zijn medewerking verschenen. Hij woont en werkt als freelance illustrator in Amsterdam.

Idea del juego

Cada jugador tiene nueve fichas de póquer en su saquito de tela. Los jugadores extraen una ficha y tratan de obtener una cifra de puntos lo más elevada posible. A quien le maree el riesgo de extraer otra ficha, puede plantarse y retirarse. ¡Y es que hay que tener mucho cuidado! En el saquito hay también una ficha con una caca de perro. Si un jugador saca esta ficha queda eliminado ipso facto. Al final de una ronda, los dos jugadores con el número más elevado de puntos pueden avanzar su perro sobre el tablero. El objetivo del juego es ser el primero en alcanzar la caseta del perro.

el primero en alcanzar la caseta del perro

Preparativos

Extended el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador recibe un perro, un saquito y las nueve fichas de póquer de un color.

extender el tablero, perros en la casilla de salida,

Colocad los perros encima de la mesa de póquer (= casilla de salida). Meted las nueve fichas de póquer en vuestro saquito y agitadlo para que queden bien mezcladas.

cada uno recibe un saquito con nueve fichas de póquer

Tened los dos dados preparados.

dados preparados

ESPAÑOL

Cómo se juega

¿Quién de vosotros sabe poner una cara de póquer lo más inexpresiva posible? ¿Tú? Bien, entonces comenzarás tú la partida. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando los dos dados a la vez.

tirar los dos dados

Los dados indican cuántas casillas avanzarán los perros al acabar una ronda. Pero antes, queridos, hay que realizar las apuestas.

Una ronda consta siempre de las cuatro fases siguientes:

Así transcurre una ronda

Fase 1: Extraer una ficha de póquer

Fase 1
¡Extraer una ficha de póquer!

Todos los jugadores extraen al mismo tiempo una ficha de su saquito y la mantienen oculta con el puño cerrado hasta que todos hayan extraído la suya. A continuación se coloca la ficha descubierta delante de cada jugador.

¿Qué se ve en la ficha de póquer?

- **¿Un número o el «· 2», el doblador de puntos?**
  ¡Muy bien! Deja la ficha delante de ti.

  número o «· 2» = colocar la ficha delante

- **¿Una caca de perro?**
  ¡Qué mala pata! Has arriesgado demasiado y quedas eliminado de esta ronda. Tienes que volver a meter en el saquito todas las fichas que hayas sacado hasta ese momento.

  caca de perro = mala pata

  Atención: Si ya habéis repetido la segunda fase varias veces seguidas y tienes muchas fichas delante tuyo, tienes que devolver todas las fichas al saquito.

Fase 2: Extraer otra ficha o plantarse esta ronda

Fase 2

Todos los jugadores que no hayan sacado hasta el momento la ficha con la caca de perro, introducen la mano en el saquito de tela y ...

- ... extraen otra ficha de póquer que vuelven a mantener oculta con el puño cerrado.

  extraer otra ficha de póquer

o bien

o bien

- ... hacen como si extrajeran una ficha pero mantienen el puño vacío al frente. Con ello dan a entender que renuncian a seguir arriesgando y quieren asegurar los puntos de las fichas que han extraído hasta ese momento.

  plantarse

Atención: Si un jugador sólo ha sacado hasta ese momento una ficha «· 2», no puede plantarse y está obligado a extraer otra ficha.

La segunda fase «Extraer otra ficha o plantarse esta ronda» se repite las veces necesarias hasta que todos los jugadores se hayan plantado o hayan extraído la ficha «caca de perro».

Fase 3: Control

Los jugadores que no hayan sacado la ficha «caca de perro» realizan ahora la suma de los puntos de sus fichas. Si un jugador ha sacado la ficha «· 2», cuenta primero sus puntos y a continuación multiplica la cifra por dos.

Fase 4: Mover las figuritas

Ahora, los dos jugadores con la puntuación más alta deben avanzar sus perros. El jugador con la puntuación más alta se decide por uno de los dos dados.

¿Qué ha salido en el dado elegido?

- **¿Puntos?**
  Adelanta tu perro tantas casillas como puntos hayan salido en el dado.
- **¿El hueso de oro?**
  Adelanta tu perro hasta la siguiente casilla marcada con un hueso de oro.

El jugador con la segunda puntuación más alta debe avanzar su perro según indica el dado restante.

Atención: Si sólo queda un jugador en la fase de control, él podrá elegir sólo uno de los dos dados y avanzar su perro.

Notas importantes:

- **La ficha «caca de perro»:** Si todos los jugadores sacan la ficha «caca de perro», ninguno de ellos podrá avanzar esa ronda.
- **Empate:** en una ronda siempre son como máximo dos los jugadores que pueden elegir un dado. En caso de empate de más de dos jugadores, la decisión se tomará por la posición que ocupan en el juego: tiene preferencia el jugador más próximo al que inicia la ronda (quien tira los dados) en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación se entregan los dados al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj y éste será quien inicie una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador llega a la casilla de meta (la caseta del perro) ganando de esta manera la partida.

perro en la meta = ganador

Variante para tahúres más jóvenes

Son válidas las reglas del juego básico pero vais a jugar sin el doblador de puntos «· 2». Todos los jugadores dejarán esta ficha dentro de la caja del juego antes de comenzar la partida.

El autor: Wolfgang Dirscherl

nació en Ratisbona (Alemania) en 1974. Después de sus juguetones años escolares obtuvo la titulación de empleado de banca y estudió a continuación la carrera de Empresariales. Desde el 2003 trabaja en la casa HABA ejerciendo su profesión soñada de redactor de juegos. Para HABA ha diseñado una multitud de juegos además del presente, como por ejemplo "*Los vampiros del ajo*", "*Feroces vikingos*" y "*Fuerza de dragón*", así como los juegos educativos "*Alfabeto pirata*" y "*Piratas de la geometría*". Wolfgang Dirscherl vive en Coburg con su mujer Sybille y su hijo Simon.

El ilustrador: Daniel Döbner

nacido en Aquisgrán (Alemania) en 1974, descubrió a una edad muy temprana su vocación por la pintura. El asunto tomó un cariz verdaderamente serio gracias al contacto que tuvo con el mundo del grafiti. A él se sigue dedicando todavía en la actualidad en los ámbitos ilustrativo y figurativo. Sus numerosos viajes de trabajo y de estudios y también las diversas exposiciones de sus obras le ayudan a difundir por el mundo sus trabajos, que son por lo general muy elaborados. Fascinado por las diferentes técnicas y medios, decidió ampliar sus conocimientos estudiando la carrera de ilustrador. Desde entonces han aparecido algunos libros infantiles y juegos en los que figura su nombre como autor o colaborador. Vive y trabaja como ilustrador autónomo en Amsterdam.

Ideazione

Ogni giocatore ha nove gettoni nel suo sacchettino. I giocatori estraggono un gettone cercando di ottenere il punteggio più alto. Se non si vogliono correre rischi estraendo un altro gettone, ci si può ritirare dal giro. Bisogna stare infatti ben attenti: nel sacchettino c'è anche un gettone con una cacca di cane e chi lo estrae è automaticamente eliminato dal gioco. Alla fine di un giro i due giocatori con il punteggio più alto avanzano i loro cani sul tabellone. Scopo del gioco è raggiungere per primi il canile.

raggiungere per primi il canile

Preparativi del gioco

collocare tabellone, cani su casella di partenza, ognuno ha sacchettino con nove gettoni.

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve un cane, un sacchettino e i nove gettoni di un colore.

Mettete i cani sul tavolo da poker (=casella di partenza). Infilate i nove gettoni nel vostro sacchettino e scuotetelo per mescolarli bene.

preparare dado

Preparate i due dadi.

Sv[illegible]nen

niz[illegible]esce a [illegible] Se non riuscite [illegible] d[illegible]rvi ini[illegible] [illegible]e i due dadi.

[illegible]cano [illegible]anze [illegible]o i cani al terr[illegible] u[illegible]no d[illegible]rò, bisog[illegible] stabilire la p[illegible]

Un gi[illegible] seg[illegible] [illegible]attro fasi:

Fase 1: [illegible] gettone!

Ade[illegible] tutti i bambini sono in gio[illegible] get[illegible]e dal suo sacchettino e lo [illegible] in qua[illegible]o tutti hanno il loro getto[illegible] eran[illegible] da[illegible]nti a sé.

Co[illegible]a c'è sul gettone?

- **Un numero o „· 2“, il [illegible]a p[illegible]**
  Bene! Lascia il gettone [illegible] te[illegible]
- **Una cacca di cane?**
  Che schifo! Hai risc[illegible] p[illegible]
  questa mano. Rim[illegible]
  Consiglio: se av[illegible]
  e davanti a te ci [illegible]
  tutti i gettoni [illegible]

Fase 2: Estrarre [illegible] [illegible]!

Tutti i giocato[illegible] [illegible]a di cane infilan[illegible]

- … estra[illegible] [illegible]o p[illegible]
  in pug[illegible]

oppure

- … [illegible]
  da[illegible]
  a[illegible]
  estr[illegible]

La seconda fase „Estrarre un altro gettone o rinunciare al rischio!“ viene ripetuta finquando tutti i giocatori hanno assicurato i propri punti oppure hanno estratto il loro gettone con la cacca di cane.

Fase 3: calcolo del punteggio

Tutti i giocatori che non hanno estratto una cacca di cane sommano adesso i punti dei loro gettoni. Se un giocatore ha estratto il gettone „· 2“ prima somma i suoi punti e poi li raddoppia.

Fase 4: avanzare le pedine dei cani

I due giocatori con il punteggio più alto adesso possono avanzare i loro cani. Il giocatore con il punteggio più alto sceglie uno dei dadi.

Cosa c'è sul dado?

- **Un punteggio?**
  Avanza il tuo cane di un numero corrispondente di caselle.
- **L'osso d'oro?**
  Avanza il tuo cane fino alla successiva casella con l'osso d'oro.

Ora tocca all'altro giocatore che avanzerà il suo cane in base al risultato dell'altro dado.

Attenzione: Se nella fase di calcolo del punteggio resta solo un giocatore, potrà scegliere solo uno dei due dadi e avanzare il proprio cane.

Nota bene:

- **Gettone Cacca di cane:** se tutti hanno estratto il gettone Cacca di cane, in questo giro nessuno potrà avanzare.
- **Pareggio:** in un giro sono sempre al massimo due i giocatori che possono scegliere un dado. In caso di parità tra più di due giocatori, si deciderà in base alla posizione che occupano nel gioco: la priorità va al giocatore prossimo a chi ha iniziato il giro (il giocatore che ha tirato i dadi) in senso orario.

Il turno passa ora al giocatore che segue in senso orario che inizierà un nuovo giro tirando i dadi.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore arriva alla casella finale (canile) o la supera vincendo così il gioco.

cane al canile = vittoria

Variante per giovani giocatori d'azzardo

Valgono le regole del gioco di base, però non si utilizza il raddoppia punti „· 2". Tutti i giocatori metteranno questo gettone nella scatola prima di iniziare a giocare.

L'autore: Wolfgang Dirscherl

è nato a Ratisbona (Germania) nel 1974. Conclusi gli anni spensierati della scuola, si è diplomato come impiegato bancario per poi studiare economia aziendale. Nel 2003 ha coronato il suo sogno: lavorare nella redazione di HABA come inventore di giochi. Oltre a questo, ha creato per HABA molti altri giochi, ad esempio I vampiretti dell'aglio, Vichinghi selvaggi, Forte come un drago e nella sezione dei giochi educativi L'ABC dei pirati e I pirati della geometria. Vive con la sua moglie Sibylle e il suo figlio Simon a Coburg.

L'illustratore: Daniel Döbner

(Aquisgrana, 1974, Germania) rivelò la vocazione per la pittura già in tenera età. Vocazione in seguito rafforzata dal contatto con l'ambiente artistico dei graffittari, in cui segue ancor oggi nell'ambito illustrativo e figurativo. I suoi numerosi viaggi di lavoro e di studio ed anche le varie mostre delle sue opere gli permettono di diffondere nel mondo i suoi lavori che sono in genere assai elaborati. Affascinato dalle differenti tecniche e mezzi ha deciso di ampliare la propria esperienza artistica studiando illustrazione. Ne sono risultato alcuni libri e giochi per bambini in cui figura il suo nome come autore o collaboratore. Vive e lavora come illustratore freelance ad Amsterdam.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini

B y & K n n
In n Toys
Jo s p
B y &
B y n no p no
B & no p cco o

sc n
s
sc n n
R os
R

K n sc c
n s j y
B jo n n s
K n s n
Joy n n
B o p n

K n z
n s oo
n n
K n s
D co c n c n
n

Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen M beln, Accessoires zum Wohlf hlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr Denn kleine Entdecker brauchen gro e Ideen

Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more HABA encourages big ideas for our diminutive explorers

Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui veillent leur curiosit , des meubles pleins d imagination, des accessoires pour se sentir l aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore Car les petits explorateurs ont besoin de grandes id es !

Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer Want kleine ontdekkers hebben grote idee n nodig

Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompa a con juegos y juguetes, que despiertan su inter s, con muebles llenos de fantas a, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas m s, pues, los peque os aventureros necesitan grandes ideas

I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosit , con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora Poich i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee

HABA®
Habermaa GmbH • August-Grosch-Stra e -
Bad Rodach, Germany • www haba de

TL