

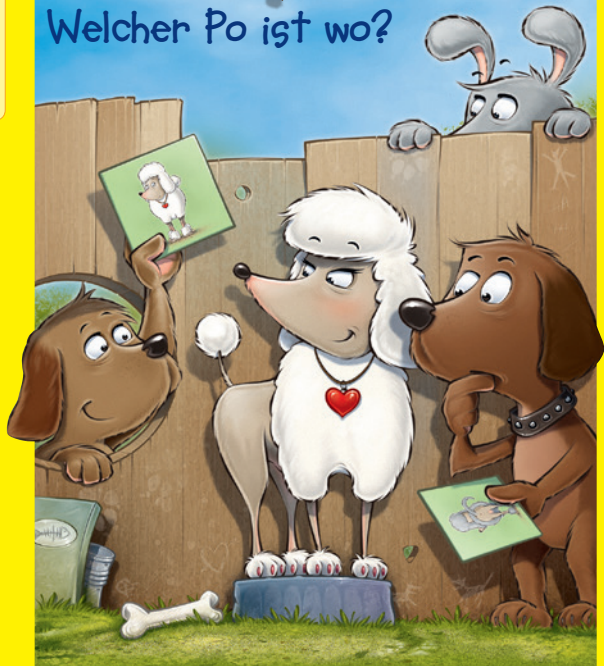


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Polly Pudel

Welcher Po ist wo?



Polly Poodle • Toutous en folie • Polly Poedel  
Perritos • Caccia ai sederini

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2019



# Polly Pudel



Ein tierisch freches Schnappspiel für 2 - 4 Hundetrainer  
von 5 - 99 Jahren.

**Autor:** Jean-François Rochas  
**Lizenzgeber:** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Illustrator:** Oliver Freudenreich  
**Redaktion:** Sina-Marie Straub  
**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten



Auf der Hundewiese im Park ist ganz schön was los und es herrscht ein ziemliches Chaos. Die Besitzer suchen nach ihren Hunden, können sie aber in dem wilden Durcheinander nicht finden. Zum Glück haben sie Fotos von ihren Lieblingen dabei, die sie euch zeigen, damit ihr bei der Suche helfen könnt. Doch aufgepasst: Einige Hunde sehen sich zum Verwechseln ähnlich! Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Hunde zu finden, indem den Hunde-Fotos die passenden Hunde-Popos zugeordnet werden.

## Spielinhalt

25 Hundefoto-Karten, 25 Hundepopo-Karten, 4 Holzknochen,  
1 Spielanleitung



## Spielvorbereitung

Sortiert zu Beginn die Karten nach Hunde-Fotos und Hunde-Popos. Die Vorderseiten zeigen die 25 verschiedenen Hunde.



**Hunde-Fotos:** Alle 25 Karten, auf deren Rückseite ein Tatzen-Abdruck zu sehen ist, werden zu einem Stapel gemischt. Dieser wird verdeckt, mit der Tatze nach oben, bereitgelegt. Das sind die Fotos, die euch die Hundebesitzer gegeben haben, um ihnen bei der Suche zu helfen.

**Hunde-Popos:** Auf den übrigen Karten sind die Popos der Hunde abgebildet.

Mischt die Karten und legt sie mit der Rückseite, also mit den Hunde-Popos nach oben, zu einem 5 x 5-Raster in der Tischmitte aus. Im Hunde-Durcheinander seht ihr die Hunde nur von hinten.



Nun nimmt sich jeder Spieler einen Holzknochen. Die übrigen Knochen kommen zurück in die Schachtel.



## Spielablauf

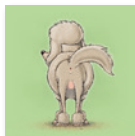
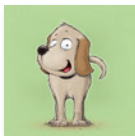
Wer am lautesten bellen kann, darf beginnen. Decke zügig das oberste Hunde-Foto, mit der Vorderseite von dir abgewandt, auf. Lege die Karte so ab, dass sie für alle gut sichtbar ist.

Zu sehen ist nun die Vorderseite eines Hundes.

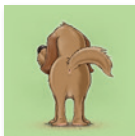
### **Jetzt wird's wild:**

Nun suchen alle gleichzeitig nach dem Hunde-Popo, der zum Hund auf dem Foto gehört. Doch aufgepasst: Die Hunde sehen sich zum Verwechseln ähnlich! Wenn ihr auf die Ohren, die Farbe und den Schwanz achtet, könnt ihr die Unterschiede erkennen.

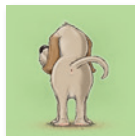
*Beispiel:* Hunde-Foto



A) falsch



B) falsch



C) richtig



### **Tipp:**

Macht euch ruhig zu Beginn des Spiels mit den Karten vertraut. Schaut euch die Hunde genau an und lernt die Unterschiede kennen.

Wer glaubt, den passenden Hunde-Popo gefunden zu haben, legt schnell seinen Holzknochen darauf. Wollen mehrere Spieler ihren Knochen auf der gleichen Karte ablegen, geht es um Schnelligkeit. Der Erste, der seinen Knochen auf einer Karte abgelegt hat, lässt ihn dort liegen. Die anderen dürfen entscheiden, ob sie ihn auf eine andere Karte legen. Sie können aber auch verzichten.

Jetzt wird überprüft, wessen Knochen auf dem passenden Hunde-Popo liegt. Dazu werden alle Karten, auf denen ein Knochen liegt, umgedreht und mit dem Foto verglichen.



### Liegt dein Knochen auf dem passenden Hund?

Ja. Super Spürnase! Nimm das Hunde-Foto und lege es vor dir ab.

### Liegt kein Knochen auf dem passenden Hund?

Schade. Legt das Foto des gesuchten Hundes verdeckt unter den Stapel.

Die Karten im Raster bleiben liegen.

Alle dort aufgedeckten Karten werden wieder umgedreht, sodass erneut nur die Hunde-Popos zu sehen sind.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Spielende

Sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.

Ihr zählt jetzt eure gesammelten Hunde-Fotos.

Wer die meisten Karten gesammelt und somit die meisten Hunde gefunden hat, gewinnt das Spiel.

**Tipp:** Wenn ihr noch nicht so weit zählen könnt, bildet jeder aus seinen Hunde-Fotos eine Reihe. Legt eure Reihen untereinander und vergleicht sie miteinander. Der Spieler mit der längsten Reihe gewinnt.



# Polly Poodle

A dog theme matching game for 2 - 4 budding dog trainers in the 5 - 99 age range.

**Author:** Jean-François Rochas  
**Licensor:** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Illustrated by:** Oliver Freudenreich  
**Editor:** Sina-Marie Straub  
**Playing time:** 10 - 15 minutes



In the area of the park where people come to exercise their dogs, the situation has gotten out of control. The owners are asking for help in finding their lost animals. Conveniently, they have photos of their beloved pets to show the other park users, including you. Even though they have pictures it is complicated because some dogs look confusingly similar!

The aim of the game is to find as many dogs as possible by matching the front and rear views.

## Game contents

25 cards with dog portraits, 25 cards showing canine hind quarters,  
4 wooden bones,  
1 set of instructions



## Game preparation

Before the game begins, sort the cards into views from the front and views from the rear. The faces of the cards show 25 different dogs.



**Dog portraits:** All 25 cards with a paw print on the reverse are shuffled and stacked face down. These are the photos the owners gave to help identify their lost dogs.

**Canine hind quarters:** The other cards show the same dogs, but only from behind. Shuffle the cards and place them with the reverse (i.e. the hind quarters) showing in a five-by-five grid pattern in the middle of the table.

In the general mêlée, you only get to see the dogs from behind.



Now each player takes a wooden bone. The remaining bones are returned to the box.





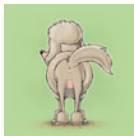
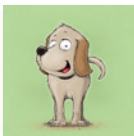
## How to play

The player who can bark the loudest goes first and turns over the topmost card from the pile of dog portrait cards (cards with face front view). Place the card down face up on the table so that it is clearly visible to all. The card shows one of the dogs from the front view.

### **Now the fun begins:**

Everyone looks for the hind quarters that match the dog in the photo. This isn't so easy as some dogs look confusingly similar! Pay special attention to the ears, the color and the tail, and you will spot the differences.

*Example:* dog portrait



A) wrong



B) wrong



C) correct



### **TIP:**

Take some time at the start of the game to familiarize yourself with the individual cards.

Take a close look at the dogs and study the differences.

If you think you have identified the matching hind quarters, place your bone on that card. When several players all want to put their bone on the same card, speed of reaction comes into play. The first bone placed on a card stays there. The others then decide whether to put their bone on a different card or to retain it.

The players now discover which of them has correctly matched up the front and rear views. All the cards on which a bone has been placed are turned over and compared with the photo.



### Is your bone on the right dog?

Yes. You seem to have a nose for this! As your reward, take the dog portrait card and place it in front of you.

### Has no player placed a bone on the right dog?

Never mind. The dog portrait is returned to the bottom of the pile; the hind viewcards stay where they are in the grid pattern.

The cards in the grid are left in place.

All cards that were revealed are turned back over again so only the hinds of the dogs appear.

Now it's the turn of the next player.

## End of the game

The game ends when all the cards in the deck have been used up. The players now count how many dog portraits they have collected. The player who has collected the most cards – and has therefore reunited the most dogs with their owners – wins the game.

**TIP:** If the children are still too young to count properly, they can lay out their cards in rows. The player with the longest row wins.

# Toutous en folie

Un jeu d'action et de réaction fou, fou, fou  
pour 2 à 4 dresseurs de chiens de 5 à 99 ans.

**Auteur :** Jean-François Rochas  
**Concédant de licence :** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Illustrateur :** Oliver Freudenreich  
**Rédaction :** Sina-Marie Straub  
**Durée d'une partie :** 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Dans le parc, c'est la panique sur la pelouse réservée aux toutous ! Les propriétaires cherchent désespérément leur chien, mais ont du mal à les retrouver avec toute cette pagaille. Heureusement, ils ont des photos de leur cher compagnon à quatre pattes qu'ils vous montreront si vous acceptez de les aider à les retrouver. Mais attention : certains toutous se ressemblent beaucoup ! Le but du jeu consiste à retrouver le plus de chiens possible en associant correctement les photos des chiens prises de face aux cartes des chiens vus de dos.

## Contenu du jeu

25 cartes-photos de chiens, 25 cartes « vue de dos », 4 os en bois,  
1 règle du jeu



## Préparatifs du jeu

Pour commencer, triez les cartes-photos des vues de dos. Le recto montre 25 chiens différents.



**Photos des toutous :** Toutes les cartes (25) sur lesquelles une patte est imprimée au verso sont mélangées et empilées faces cachées (= patte sur le dessus). Ce sont les photos que les propriétaires des chiens vous ont données pour vous aider dans votre recherche.

**Vues de dos des toutous :** Les cartes restantes représentent les chiens vus de dos. Mélangez les cartes et posez-les au centre de la table, de manière à ce que l'on voie les chiens vus de dos, en formant un carré de 5 x 5 cartes.

Dans la pagaille, vous ne voyez les chiens que de dos.



Chaque joueur prend alors un os en bois ; les os éventuellement restants sont rangés dans la boîte.

## Déroulement de la partie

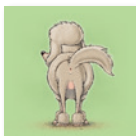
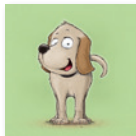
Celui qui aboie le plus fort commence. Retourne vite la première photo de chien, le recto face à toi. Pose la carte de manière à ce que tous les joueurs la voient bien.

On ne voit que le chien de face.

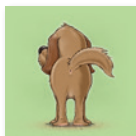
### Et c'est parti !

Tout le monde cherche en même temps la vue de dos du toutou correspondant au toutou sur la photo. Mais attention : les chiens se ressemblent beaucoup ! Si vous faites attention aux oreilles, à la couleur, à la queue, vous pourrez voir les différences.

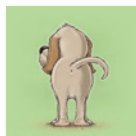
Exemple : Photo du toutou



A) faux



B) faux



C) correct



### Allusion

Familiarisez-vous tranquillement avec les cartes avant la première partie.

Regardez bien les chiens et apprenez à reconnaître les différences.

Celui qui pense avoir trouvé la bonne carte « Vue de dos » pose vite son os dessus. Si plusieurs joueurs veulent poser leur os sur la même carte, c'est la rapidité qui compte ! Le premier qui pose son os sur une carte le laisse. Les autres joueurs décident s'ils veulent poser leur os sur une autre carte, ou renoncer.

Puis on vérifie quel os est posé sur la bonne carte. Pour cela, toutes les cartes sur lesquelles un os est posé sont retournées et comparées à la photo.



### Tu as posé ton os sur le bon chien ?

Oui. Super, quel fin limier ! Prends la photo du chien et pose-la devant toi.

### Aucun os n'est posé sur le bon chien ?

Dommage ! Repose la photo du chien qui ne correspond pas face cachée sous la pile.

Les cartes du carré restent en place.

Toutes les cartes découvertes sont alors de nouveau retournées, de manière à ce que l'on ne voie à nouveau que les chiens vus de dos.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile est épuisée. Comptez les cartes-photos que vous avez récupérées. Celui qui a le plus de cartes, et donc qui a trouvé le plus de toutous, gagne la partie.

**Astuce :** si l'enfant ne sait pas encore bien compter, on forme des rangées avec les photos des toutous. Comparez les rangées entre elles. Celui qui a la plus longue rangée a gagné la partie.

# Polly Poedel

Een beestachtig leuk grijpspel voor 2-4 hondentrainers van 5-99 jaar.

**Auteur:** Jean-François Rochas  
**Licentiegever:** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Illustrator:** Oliver Freudenreich  
**Redactie:** Sina-Marie Straub  
**Speelduur:** 10-15 minuten



Op het hondenveld in het park is wat aan de hand: het is er immers een echte chaos. De baasjes zoeken naar hun hond, maar ze kunnen hem niet terugvinden in de wilde bende. Gelukkig hebben ze foto's van hun lieve viervoeter bij zich. Die kunnen ze aan jullie tonen, opdat jullie hen bij de zoektocht kunnen helpen. Maar let op! Sommige honden lijken heel erg op elkaar en dat is verwarrend. Het doel van het spel is om zo veel mogelijk honden te vinden door elke hondenfoto aan de bijbehorende hondenkont te koppelen.

## Spelinhoud

25 kaarten met hondenfoto's, 25 kaarten met hondenkonten,  
4 houten botten,  
1 spelhandleiding



## Spelvoorbereiding

Sorteer eerst de kaarten volgens hondenfoto's en hondenkonten. Op de voorkant zie je de 25 verschillende honden.



**Hondenfoto's:** De 25 kaarten met een pootafdruk op de achterkant worden geschud en op een stapel gelegd. Deze wordt verdekt – dus met de pootafdruk naar boven – klaargelegd. Het zijn de foto's die de baasjes van de honden aan jullie hebben gegeven, om te helpen bij de zoektocht.

**Hondenkonten:** Op de andere kaarten zijn de konten van de honden afgebeeld. Schud de kaarten en leg ze met de achterkant en dus met de hondenkont naar boven in een rooster van 5 op 5 in het midden op de tafel.

In de hondenbende zien jullie alleen de achterkant van de honden.



Nu neemt elke speler een houten bot. De overige botten gaan terug in de doos.



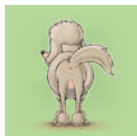
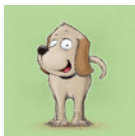
## Spelverloop

Wie het luidste kan blaffen, mag beginnen. Draai de bovenste hondenfoto met de voorkant van je afgewend om. Leg de kaart zo neer, dat hij voor iedereen goed zichtbaar is. Je ziet de voorkant van een hond.

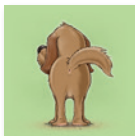
### **Nu wordt het wild**

Iedereen zoekt naar de hondenkont die bij de hond op de foto hoort. Maar let op! De honden lijken heel erg op elkaar en dat is verwarrend! Wanneer je op de oren, de kleur en de staart let, kun je de verschillen opmerken.

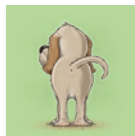
Voorbeeld: Hondenfoto



A) **Verkeerd!**



B) **Verkeerd!**



C) **Goed!**



**Tip:**

Maak je bij het begin van het spel vertrouwd met de kaarten. Bekijk de honden heel nauwkeurig en leer de verschillen kennen.

Wie denkt dat men de juiste hondenkont heeft gevonden, legt snel zijn/haar houten bot erop. Indien verschillende spelers hun bot op dezelfde kaart willen leggen, telt de snelheid. De eerste die zijn/haar bot op een kaart heeft gelegd, laat het daar liggen. De anderen mogen nog beslissen of ze hun bot op een andere kaart leggen. Ze kunnen er ook voor kiezen om dat niet te doen.

Vervolgens wordt gecontroleerd welk bot op de juiste hondenkont ligt. Daarvoor worden alle kaarten waarop een bot ligt, omgedraaid en met de foto vergeleken.



### Ligt jouw bot op de juiste hond?

Ja. Goed gedaan, speurneus! Neem de hondenfoto en leg hem voor je neer.

### Ligt geen enkel bot op de juiste hond?

Jammer. Leg de foto van de gezochte hond verdekt onder de stapel.

De kaarten in het rooster blijven liggen.

Alle kaarten die daar omgedraaid werden, worden opnieuw omgedraaid, zodat weer alleen hondenkonten te zien zijn.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Zodra de kaartenstapel is opgebruikt, eindigt het spel. Tel de hondenfoto's die je hebt verzameld. Wie de meeste foto's heeft en dus de meeste honden heeft teruggevonden, wint het spel.

**Tip:** Wanneer jullie nog niet zo goed kunnen tellen, legt iedereen zijn/haar hondenfoto's op een rij. Leg de rijen onder elkaar en vergelijk ze. De speler met de langste rij, is de winnaar.

# Perritos

Un juego de pillar, con un descarro bestial,  
para 2 - 4 entrenadores de perros de 5 a 99 años.

**Autor:** Jean-François Rochas  
**Administrador de licencias:** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Ilustrador:** Oliver Freudenreich  
**Redacción:** Sina-Marie Straub  
**Duración de una partida:** 10 - 15 minutos



En el parque para perros hay mucho trajín y reina un caos considerable. Los dueños buscan a sus perros, pero no pueden encontrarlos en ese tremendo lío. Por suerte tienen fotos de sus animales favoritos, fotos que ellos os mostrarán para que podáis ayudarlos en la búsqueda. Pero atención: ¡algunos perros son muy parecidos y es fácil confundirlos!

El objetivo del juego es encontrar el mayor número posible de perros relacionando las fotos de los perros con sus correspondientes traseros.

## Contenido del juego

25 cartas de fotos de perros, 25 cartas de traseros de perros,  
4 huesos de madera,  
1 instrucciones del juego



## Preparativos

Clasificad las cartas al comienzo por fotos de perros y traseros de perros. Las caras frontales muestran los 25 perros diferentes.



**Fotos de perros:** Las 25 cartas en cuya cara posterior puede verse una huella se barajan para formar un mazo con las cartas boca abajo (mostrando las huellas). Son las fotos que os han dado los dueños de los perros para que los ayudéis en la búsqueda.

**Traseros de perros:** En las cartas restantes están ilustrados los traseros de los perros. Barajad las cartas y colocadlas con la cara posterior boca arriba, es decir, con los traseros de los perros, formando una cuadrícula de 5x5 en el centro de la mesa. Debido al lío que han montado los perros solo los veis por detrás.



Ahora, cada jugador coge un hueso de madera. Los huesos restantes se devuelven a la caja.

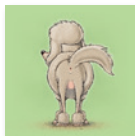
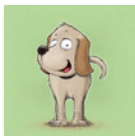
## ¿Cómo se juega?

Comienza quien sepa ladrar más fuerte. Dale la vuelta rápidamente a la primera foto del mazo con la cara delantera vuelta hacia ti. Deposita la carta en la mesa de modo que sea bien visible para todos. Ahora puede verse al perro por delante.

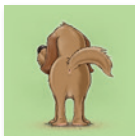
### **La cosa se pone interesante:**

Todos a la vez buscáis ahora el trasero del perro que pertenece al perro de la foto. Pero atención: ¡Los perros se parecen tanto, que es fácil confundirlos! Si prestáis atención a sus orejas, a su color y a su rabo, podréis reconocer las diferencias.

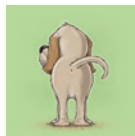
*Ejemplo:* Foto de perro



A) falso



B) falso



C) correcto



### **Sugerencia:**

Familiarizaos tranquilamente con las cartas al comienzo del juego. Observad atentamente los perros y conoced sus diferencias.

Quien crea haber encontrado el trasero correspondiente del perro, pondrá rápidamente encima su hueso de madera. Si son varios los jugadores que quieren poner su hueso encima de la misma carta, lo importante entonces es la rapidez. El primero que ponga su hueso encima de una carta lo dejará allí. Los demás pueden decidir si lo ponen encima de otra carta, pero también pueden renunciar a ponerlo.



Ahora se comprueba qué hueso se encuentra encima del correspondiente trasero del perro. Para ello se dará la vuelta a cada carta sobre la que hay un hueso y se comparará con la foto.



### ¿Está tu hueso encima del perro correspondiente?

Sí. ¡Qué olfato de sabueso! Coge la foto del perro y colócatela delante.

### ¿No está tu hueso encima del perro correspondiente?

Lástima. Poned la foto del perro buscado boca abajo, en la parte inferior del mazo. Las cartas de la cuadrícula se quedan igual.

Todas las cartas de la cuadrícula a las que se ha dado la vuelta, vuelven a girarse, de modo que solo pueden verse de nuevo los traseros de los perros.

A continuación es el turno del siguiente jugador.

## Final del juego

La partida acaba en el momento en que no quede ninguna carta más en el mazo. Ahora tenéis que contar las fotos de perros que habéis conseguido reunir. Gana la partida quien haya reunido el mayor número de cartas, es decir, quien haya encontrado la mayoría de los perros.

**Sugerencia:** Si no sabéis contar todavía demasiado bien, formad una hilera con vuestras fotos de perros. Poned vuestras hileras unas al lado de otras y comparadlas. Gana el jugador con la hilera más larga.

# Caccia ai sederini



Un gioco di fiuto davvero bestiale per 2 - 4 segugi da 5 a 99 anni.

**Autore:** Jean-François Rochas  
**Su licenza di:** L'Atelier des Bonnes Idées  
**Illustratore:** Oliver Freudenreich  
**Redazione:** Sina-Marie Straub  
**Durata del gioco:** 10 - 15 minuti



L'area cani del parco è molto frequentata e c'è una grande confusione. I proprietari cercano i loro cani, ma non riescono a trovarli in tutto questo caos. Per fortuna hanno con sé le foto dei propri amici a quattro zampe da mostrarvi, così potrete aiutarli nella ricerca. Attenzione però: alcuni cani sono così simili che ci si può confondere! Lo scopo del gioco è trovare quanti più amici pelosi possibile associando le foto dei cani ai rispettivi sederini.

## Dotazione del gioco:

25 carte con foto dei cani, 25 carte con sederini dei cani,  
4 ossi di legno,  
1 istruzioni del gioco



## Preparazione del gioco

Per iniziare, suddividete le carte in foto dei cani e sederini dei cani. I lati anteriori mostrano i 25 diversi cani.



**Foto dei cani:** mescolate tutte e 25 le carte che hanno una zampa sul retro e formate con esse un mazzo, che appoggerete coperto, con la zampa verso l'alto. Queste sono le foto che i proprietari dei cani vi hanno dato per aiutarli nella ricerca.

**Sederini dei cani:** le carte rimanenti mostrano i sederini dei cani. Mescolatele e posizionatele al centro del tavolo con il lato posteriore, cioè i con i sederini, rivolti verso l'alto, in una griglia di 5x5 carte.

Nella grande confusione potete vedere i cani solo da dietro.



Ora ogni giocatore prende un osso di legno. Riponete gli ossi rimanenti nella scatola.



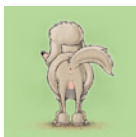
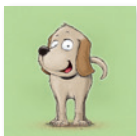
## Svolgimento del gioco

Inizia chi sa abbaiare più forte. Scopri velocemente la prima delle foto dei cani, con il lato anteriore rivolto verso di te. Appoggia la carta in modo che sia chiaramente visibile a tutti. Ora puoi vedere un cane da davanti.

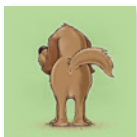
### ***E ora ci si scatena***

Cercate tutti contemporaneamente il sederino che appartiene al cane della foto. Attenzione però: alcuni cani sono così simili che ci si può confondere! Se fate attenzione alle orecchie, ai colori e alla coda, riuscirete a vedere le differenze.

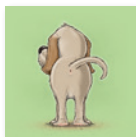
*Esempio:* foto del cane



A) sbagliato



B) sbagliato



C) giusto



### **Consiglio:**

Prendete familiarità con le carte all'inizio del gioco. Guardate bene i cani per riconoscere le differenze

Chi pensa di aver trovato il sederino del cane giusto mette velocemente il suo osso di legno su di esso. Se diversi giocatori vogliono mettere il proprio osso sulla stessa carta, sarà soltanto il più veloce a potervelo lasciare. Il primo a mettere l'osso su una carta lo può lasciare lì.

Gli altri possono decidere di mettere il proprio su un'altra carta o di non piazzarlo per niente. Ora bisogna controllare quale osso si trova sul sederino del cane giusto. A tale scopo si girano tutte le carte su cui poggia un osso per confrontarle con la foto.



### **Il tuo osso è sul cane giusto?**

Sì. Che fiuto! Prendi la foto del cane e mettila davanti a te.

### **Sul cane giusto non c'è nessun osso?**

Peccato. Mettete la foto del cane che state cercando coperta sotto la pila.

Lasciate le carte della griglia al loro posto.

Tutte le carte scoperte devono essere coperte di nuovo, in modo che solo i sederini dei cani siano in vista.

Il turno passa al giocatore successivo.

## **Conclusione del gioco**

Il gioco finisce quando il mazzo è esaurito.

Ora contate le foto dei cani che avete raccolto.

Vince la partita il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte e quindi che ha trovato il maggior numero di cani.

**Un consiglio:** se non sapete ancora contare bene, ognuno può creare una fila con le proprie foto dei cani. Confrontate le file una con l'altra. Vince il giocatore con la fila più lunga.

### **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

### **Dear Children and Parents,**

at **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

### **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **[www.haba.fr](http://www.haba.fr)** dans la partie Pièces détachées.

### **Geachte ouders, lieve kinderen**

via **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

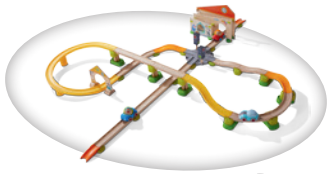
### **Queridos niños, queridos padres:**

en **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

### **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito **[www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile)** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.





# Erfinder für Kinder

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaass GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)

Art. Nr. 304572 TL A115932 1/19

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