



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

Molly Mief

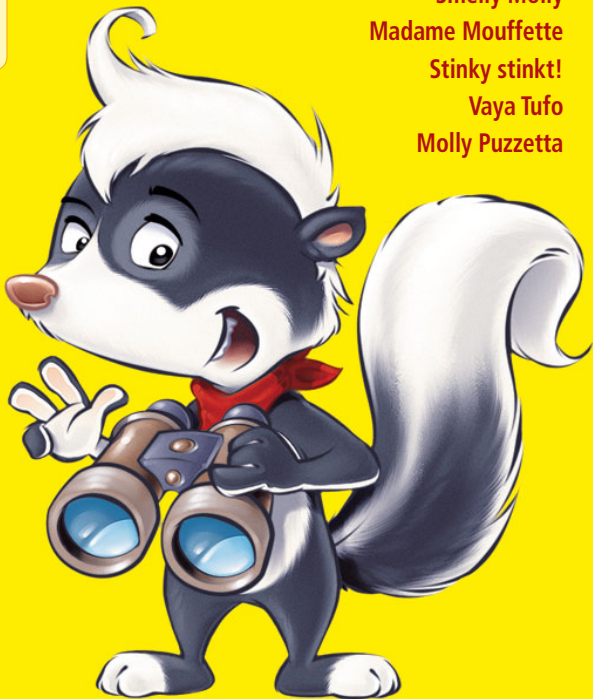
Smelly Molly

Madame Mouffette

Stinky stinkt!

Vaya Tufo

Molly Puzetta



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Molly Mief



Ein turbulentes Schau-Genau-Spiel für 2 – 6 Spürnasen von 6 – 99 Jahren.

Spielidee: Manfred Reindl
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 10 – 15 Minuten

Oh Schreck! Molly Mief, das verspielte Stinktief, kommt näher. Ihr „spezielles Parfüm“ riecht man schon von Weitem. Die Katze springt sofort hinter den Busch, die Ente versteckt sich im Eimer und die Schlange kriecht unter das Sofa. Jetzt heißt es: Nase zu und durch! Denn nur wer Molly Mief am schnellsten zeigen kann, wie viele Tiere sich versteckt haben, gewinnt den turbulenten Suchspaß.

Spielinhalt

- 30 Suchbilder
- 5 Hupen
- 1 Molly Mief
- 1 Tierwürfel
- 1 Spielanleitung





Spielidee

Alle Spieler helfen Molly Mief, die versteckten Tiere zu finden. Zu Beginn jeder Runde würfelt ihr mit dem Tierwürfel. Er zeigt euch, welches der sechs Tiere als nächstes gesucht wird. Danach wird ein Suchbild aufgedeckt. Ihr spielt jetzt gleichzeitig. Schaut euch das Bild genau an und zählt, wie viele Tiere der gesuchten Art ihr findet. Dann drückt ihr schnell auf die Hupe mit der entsprechenden Zahl. Aber Vorsicht! Manche Tiere sind Meister im Verstecken und ihr habt nur einen Versuch pro Runde. Wer als Erster auf die richtige Hupe gedrückt hat, bekommt das Bild. Das Ziel des Spieles ist es, als Erster sechs Suchbilder zu sammeln.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müsst ihr einmalig die Hupen vorbereiten. Klebt auf jede Hupe einen Zahlenaufkleber. Anschließend klebt ihr auf die Rückseite jeder Hupe den passenden Pfotenaufkleber mit der entsprechenden Pfotenanzahl.

Mischt die Suchbilder und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Hupen zeigen auf der einen Seite die Zahlen 1 bis 5 und auf der anderen Seite ein bis fünf Pfoten. Stellt die Hupen mit der Pfotenseite nach oben zusammen mit Molly Mief in einen Kreis um den Suchbildstapel. Achtet darauf, dass alle Spieler die Hupen und die Figur gut erreichen können und die Suchbilder für jeden gut sichtbar sind. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Wer zuletzt ein Stinktier gesehen hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und nimmt den Würfel zu sich.



Du bist der Spielleiter für diese Runde. Würfle und nenne laut das gewürfelte Tier – Schlange, Ente, Spinne, Katze, Chamäleon oder Fledermaus.

Deine Mitspieler legen ihre Hände flach auf den Tisch. Anschließend deckst du das oberste Suchbild auf und legst es schnell gut sichtbar in die Tischmitte. Die Suche beginnt! Alle Spieler zählen gleichzeitig, wie oft sich das gewürfelte Tier auf dem Bild versteckt hat, und jeder versucht als Erster den richtigen Tipp abzugeben.

Wie viele Tiere hast du gezählt?

- **1 – 5 Tiere?**

Lege schnell deine Hand auf die entsprechende Hupe und drücke darauf. Das kannst du natürlich nur tun, wenn noch kein Mitspieler seine Hand auf dieser Hupe hat.

- **Kein Tier?**

Das Tier hat Molly Mief schon von Weitem gerochen und Reißaus genommen. Schnapp dir Molly Mief! Hat ein Mitspieler bereits die Figur geschnappt, bist du zu langsam gewesen.

Haben alle Spieler getippt oder aufs Tippen verzichtet, ist die Suche beendet. Zählt gemeinsam, wie oft das gesuchte Tiere auf dem Bild zu sehen ist.

Der Spieler, der richtig getippt hat, ist der Suchprofi dieser Runde. Er erhält zur Belohnung das Suchbild und legt es vor sich. Alle Spieler, die falsch getippt haben, müssen eines ihrer Bilder abgeben. Diese werden aus dem Spiel genommen.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist der neue Spielleiter und beginnt eine neue Runde.



Wichtig:

- Jeder Spieler darf pro Runde nur einen Tipp abgeben.
- Sollte einmal unklar sein, wer zuerst getippt hat, entscheidet der Spielleiter.
- Haben alle Spieler falsch getippt, wird das Suchbild aus dem Spiel genommen.
- Ihr müsst euch die Suchbilder genau ansehen: Auf jedem Bild verstecken sich unterschiedlich viele Tiere. Einige sind sehr klein oder nur teilweise zu sehen.
- Die Rückseite der Suchbilder zeigt euch eine Übersicht aller Tiere, die im Spiel gesucht werden.
- Sollte der Stapel aufgebraucht sein, ohne dass ein Gewinner feststeht, werden die aus dem Spiel genommenen Suchbilder gemischt und als neuer Stapel bereitgelegt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler sechs Suchbilder gesammelt hat. Er hat die beste Spürnase und gewinnt das Spiel.

In dem seltenen Fall, dass bei sechs Spielern jeder fünf Karten gesammelt hat, gewinnen alle gemeinsam.

Tipps:

- Statt mit der Pfortenseite der Hupe könnt ihr auch mit der Zahlenseite spielen.
- Wenn das Spiel noch kniffliger werden soll, dreht der Spielleiter vor dem Würfeln eine beliebige Hupe von der Pfortenseite auf die Zahlenseite oder umgekehrt.



Der Autor



Manfred Reindl lebt in Tragwein in Österreich und ist begeisterter Spieleautor. Hauptberuflich ist er in einer oberösterreichischen Regionalbank tätig.

Von ihm sind bereits die beiden Spiele *Da stimmt was nicht* und *Terra Kids - Wo leben Tiere* bei HABA erschienen.

Besonders bedanke ich mich bei meiner Frau Manuela, meiner Schwägerin Sylvia, den Kindern Elena und Florens unserer beiden besten

Freunde Gabi und Hannes und den beiden Nachbarsmädchen Alexandra und Christina, die immer mit viel Spaß beim Testen der neuen Spielideen dabei sind.

Der Illustrator



Oliver Freudenreich illustriert seit mehr als zwölf Jahren Spiele. Das Zeichnen von Tieren in menschlichen Verhaltensweisen macht ihm besonders Spaß.

Nach *S.O.S. Wildwasser*, *Monza – Das Kartenspiel* u.v.m ist *Molly Mief* schon das neunte Spiel, das er für HABA illustriert hat.

Ich widme dieses Spiel Felix und Sandra, die mich immer wieder in meiner Arbeit bestärken. Am schönsten ist es, wenn wir das fertige Spiel gemeinsam ausprobieren.



Unabhängig voneinander hatten die Spieleautoren Arno Steinwender und Manfred Reindl eine ähnliche Spielidee. Arno Steinwender hat seine Idee als *Schäfchen zählen* 2006 beim Ravensburger Spieleverlag veröffentlicht. Wir bedanken uns bei Arno Steinwender und White Castle Games für ihr Einverständnis, Manfred Reindls *Molly Mief* zu veröffentlichen.

Smelly Molly



A turbulent look-closely game for 2 – 6 good noses ages 6 – 99.

Author: Manfred Reindl
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 10 – 15 minutes

ENGLISH



Oh dear! Smelly Molly the frisky skunk is approaching. You can smell her “special perfume” from far away. The cat disappears behind the bush in a leap, the duck hides in the bucket and the snake slithers underneath the sofa. Nothing can be done except to take a deep breath and get to it. But only the one who is quickest at telling Smelly Molly how many animals are hiding will win this turbulent searching game with the five funny buzzers.

Contents

- 30 search pictures
- 5 buzzers
- 1 Smelly Molly
- 1 animal die
- Set of game instructions



Game Idea

All the players help Smelly Molly find the hidden animals. At the beginning of a round you roll the animal die. The die shows which animal must be found. Next turn over a search picture. Now everyone plays at once. Have a good look at the picture and count how many animals like the one being searched for you can find. Quickly press the buzzer showing the corresponding number. But be careful! Some animals are real hiding experts and you have only one try per round. Whoever is the first to press the correct buzzer receives the search picture as the reward. The aim of the game is to be the first player to collect six search pictures.

Preparation of the Game

Before starting to play for the first time you have to prepare the buzzers. Paste a number sticker on each buzzer. Then paste onto the other side the corresponding paw sticker, with the correct number of paws.

Shuffle the search pictures and place them face-down in a pile in the center of the table. On one side the buzzers show the numbers 1 to 5, the other side shows one to five paws. Place the buzzers with the side showing the paws together with Smelly Molly in a circle around the pile of search pictures. Make sure the buzzers and the play figure are within easy reach of everyone and the search pictures can be seen clearly. Get the die ready.

How to Play

Whoever has seen a skunk most recently may start. If you cannot agree the youngest player starts and takes the die. You are the conductor for this round. Roll the die and say the name of the animal appearing on the die in a loud voice – snake, duck,



spider, chameleon, bat or cat.

The other players place their hands flat on the table. Then you turn over the search picture from the top and place it quickly in the center of the table so that everyone can see it. The search begins! The players count simultaneously (in their heads) how many times the animal being searched for has hidden in the search picture. Then the players must try to be the first to make their guess by touching the buzzer with what they believe is the correct number of animals found.

How many animals have you counted?

- **1 – 5 animals?**

Quickly place your hand on the corresponding buzzer and press it. Of course you can only do so if no other player has placed his hand there already.

- **No animals?**

The animal has caught whiff of Smelly Molly from afar and has escaped. Grab Smelly Molly! If another player snatches the figure before, you have been too slow.

Once all the players have guessed, or don't want to search any longer, together count the number of animals being searched for on the picture.

The player who made the right guess is the searching expert in this round. As a reward he gets the search picture and places it in front of him. The players who guessed incorrectly have to return one of their search picture cards; these cards are then taken out of the game.

The next player in a clockwise direction is the new game conductor and another round begins.



Important:

- Each player may make one guess only per round.
- If it isn't clear who was the first to make his guess, it's the game conductor who decides.
- If all the players guess wrong the search picture is removed from the game.
- Have a good look at the search pictures: the number of animals hiding in a picture varies. Some are very small or are only partly visible.
- The animals being dealt with in the game are shown on the back of the search pictures.
- If the provision pile is empty and there is no winner, then shuffle the search pictures taken out of the game and get them ready as new provision pile.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected six search pictures. He has the finest nose and wins the game.

In the unlikely event that there are six players and each of them has collected 5 pictures they win together.

Hints:

- You can turn the buzzers on the other side to show the numbers.
- If you want the game to become even trickier the game conductor turns one of the buzzers from the side showing the paws over to show the side with the numbers before rolling the die. Mixing up the buzzers to show a combination of both paws and numbers may make the game a bit more challenging. Of course at any time you can show either all numbers or all paws on the buzzers.



The author



Manfred Reindl lives in Tragwein in Austria. He is an enthusiastic game inventor and works in a regional bank in Upper Austria. HABA has already published two of his games: *Something is wrong!* and *Terra Kids - Where do the animals live?*

Special thanks to my wife Manuela, my sister-in-law Sylvia, the children Elena and Florens of our best friends Gabi and Hannes, as well as to the two girls Alexandra and Christiana in our neighborhood who always join in and enjoy testing new game ideas.

The illustrator



Oliver Freudenreich has illustrated games for over 12 years now. He particularly likes drawing animals imitating human behavior. After *SOS Whitewater* and *Monza the card game* and others, *Smelly Molly* is the ninth game he has illustrated for HABA.

I dedicate this game to Felix and Sandra who constantly encourage me in my work. The nicest moment comes when together we test the finished game.

The game authors Arno Steinwender and Manfred Reindl quite independently of each other had a similar game idea. Arno Steinwender published his idea as *Counting sheep* in 2006 with the game publishing house Ravensburger. We thank Arno Steinwender and White Castle Games for their consent to publish *Smelly Molly* by Manfred Reindl.



Madame Mouffette



Un turbulent jeu d'observation pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

Idée : Manfred Reindl
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 10 à 15 minutes

Voilà Madame Mouffette qui vient vers nous en dégageant son parfum très spécial. Le chat s'enfuit alors derrière le buisson, le canard se cache dans le seau et le serpent se faufile sous le canapé. Il ne reste plus qu'à se pincer le nez et à passer son chemin ! Seul celui qui pourra dire le plus vite possible à Madame Mouffette combien d'animaux se sont cachés gagnera cette turbulente partie de cache-cache.

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 30 cartes illustrées
- 5 klaxons
- 1 mouffette
- 1 dé à symboles « animaux »
- 1 règle du jeu



Idée

Tous les joueurs aident Madame Mouffette à trouver les animaux cachés. Au début de chaque tour, vous lancez le dé : il vous indique lequel des six animaux vous devez alors chercher. Ensuite, une carte illustrée est retournée. Maintenant, vous jouez tous en même temps. Observez bien l'illustration et comptez combien d'animaux de l'espèce recherchée y sont représentés. Puis, vous appuyez vite sur le klaxon correspondant au nombre d'animaux représentés. Mais attention ! Certains animaux sont très bien cachés et vous n'avez droit qu'à un essai par tour. Celui qui appuiera en premier sur le bon klaxon récupère la carte illustrée. Le but du jeu est de récupérer le premier six cartes illustrées.

FRANÇAIS

Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez préparer les klaxons. Pour cela, posez un autocollant « chiffre » sur chaque klaxon. Ensuite, coller au dos de chaque klaxon l'autocollant « empreintes » dont le nombre de pattes correspond au chiffre.

Mélangez les cartes illustrées et empilez-les faces cachées au milieu de la table. Les klaxons représentent sur un côté les chiffres de 1 à 5 et sur l'autre côté de une à cinq empreintes d'animal. Posez les klaxons avec la face « empreintes » tournée vers le haut et Madame Mouffette en cercle autour de la pile de cartes illustrées. Faites bien attention à ce que tous les joueurs puissent accéder facilement aux klaxons et au pion et que les cartes soient bien visibles par tous. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Celui qui aura vu une mouffette en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord c'est le plus jeune qui commence en prenant le dé.

Tu es le meneur de jeu pendant ce tour. Lance le dé et annonce bien fort le nom de l'animal représenté sur le dé : serpent, canard, araignée, chat, caméléon ou chauve-souris.

Les autres joueurs posent leurs mains à plat sur la table. Ensuite, tu retournes la carte posée en haut de la pile et la poses de manière bien visible au milieu de la table. Tous se mettent alors à compter le nombre de fois où l'animal recherché est représenté sur l'illustration et chacun essaye de donner en premier le bon chiffre.

Combien d'animaux as-tu compté ?

- **De 1 à 5 ?**

Pose vite ta main sur le klaxon correspondant et appuie dessus. Tu ne pourras le faire que si aucun autre joueur n'a encore posé sa main sur ce klaxon.

- **Aucun animal ?**

L'animal avait déjà senti de loin Madame Mouffette arriver et avait pris la fuite. Attrape Madame Mouffette ! Si un autre joueur a déjà récupéré Madame Mouffette, c'est que tu n'as pas été assez rapide.

Quand tous les joueurs ont donné un chiffre ou s'ils ne veulent pas deviner, on s'arrête de chercher. Comptez tous ensemble combien de fois l'animal recherché est représenté sur l'illustration.

Le joueur qui a donné le bon chiffre est le champion pendant ce tour. Il récupère la carte illustrée et la pose devant lui. Tous les joueurs qui ont indiqué un mauvais chiffre doivent redonner une de leurs cartes. Elle est retirée du jeu.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre est maintenant le meneur de jeu et un nouveau tour commence.





N. B. :

- Chaque joueur n'a le droit d'indiquer qu'un seul chiffre par tour.
- Si vous n'arrivez pas à déterminer facilement qui a donné en premier le bon chiffre, c'est le meneur de jeu qui doit trancher.
- Si tous les joueurs ont indiqué un mauvais chiffre, la carte est retirée du jeu.
- Regardez bien attentivement les cartes illustrées : sur chaque illustration, il y a un nombre différent d'animaux. Quelques-uns sont très petits, d'autres ne sont représentés qu'en partie.
- Au dos des cartes illustrées sont représentés les animaux qui doivent être recherchés pendant le jeu.
- Si la pile est épuisée et qu'il n'y a pas de gagnant, on mélange les cartes illustrées retirées du jeu et les pose en une nouvelle pile.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré six cartes illustrées. Il a eu le meilleur « flair » et gagne la partie.

Si, à six joueurs, tous ont récupéré cinq cartes illustrées, ce qui arrive très rarement, ils gagnent alors la partie tous ensemble.

Conseils :

- Au lieu de jouer avec la face « empreintes » des klaxons, vous pouvez aussi jouer avec la face « chiffres ».
- Pour compliquer un peu le jeu, le meneur de jeu retourne, avant de lancer le dé, n'importe quel klaxon pour le changer de face.

L'auteur



Manfred Reindl vit à Tragwein en Autriche et est un auteur de jeux passionné. Il travaille cependant principalement dans une banque régionale en Haute-Autriche.

Il est l'auteur de deux jeux déjà parus chez HABA *Où est l'erreur ?* et *Terra Kids – A chacun son continent*.

J'aimerais particulièrement remercier mon épouse Manuela, ma belle-sœur Sylvia,

Elena et Florens, les enfants de nos deux meilleurs amis Gabi et Hannes ainsi que nos deux jeunes voisines Alexandra et Christina qui sont toujours de la partie pour tester les nouvelles idées de jeu.

FRANÇAIS



L'illustrateur



Oliver Freudenreich illustre des jeux depuis plus d'une douzaine d'années. Dessiner des animaux à l'allure humaine est son plus grand plaisir.

Après, par ex. *Rafting Party* et *Monza – jeu de cartes*, *Madame Mouffette* est le neuvième jeu qu'il a illustré pour HABA.

Je dédie ce jeu à Félix et Sandra qui m'encouragent dans mon travail. Notre plus grand plaisir c'est de tester ensemble le jeu quand il est terminé.

Les auteurs de jeu Arno Steinwender et Manfred Reindl ont eu tous les deux à peu près la même idée de jeu. Arno Steinwender a publié son idée en 2006 sous le titre *Compter les moutons* chez l'éditeur de jeux Ravensburger Spieleverlag. Nous remercions Arno Steinwender et White Castle Games pour l'accord qu'ils nous ont donné de publier le jeu de Manfred Reindls *Madame Mouffette*.



Stinky stinkt!

Een stormachtig observatiespel voor 2 – 6 speurneuzen van 6 – 99 jaar.

Spelidee: Manfred Reindl
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 10 – 15 minuten

Wat een schrik! Stinky, het vrolijke stinkdier, komt eraan. Haar "speciale parfum" is al vanaf grote afstand te ruiken. De kat springt snel achter een struik, de eend verstopt zich in de emmer en de slang kruipt onder de bank. En dan geldt: neus dicht en doorzetten! Alleen wie Stinky het snelst kan vertellen hoeveel dieren zich hebben verstopt, wint dit stormachtige zoekspel.

Spelinhoud

- 30 zoekplaatjes
- 5 toeters
- 1 Stinky
- 1 dierendobbelsteen
- spelregels



Spelidee

Alle spelers helpen Stinky om de verstopte dieren te vinden. Aan het begin van iedere ronde wordt met de dierendobbelsteen gegooid. Deze geeft aan welk van de zes dieren gezocht moet worden. Daarna wordt een zoekplaatje omgekeerd. Nu spelen jullie allemaal tegelijk. Bekijk de afbeelding goed en tel het aantal dieren van de gezochte soort bij elkaar op. Daarna druk je snel op de toeter met het betreffende aantal. Maar let op! Een heleboel dieren zijn ware meesters in het verstoppertje en jullie hebben per ronde maar één poging. Wie het eerst op de juiste toeter heeft gedrukt, krijgt de afbeelding. Het doel van het spel is om de meeste zoekplaatjes te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moeten jullie eerst de toeters compleet maken. Plak op iedere toeter een getallensticker. Vervolgens plakken jullie op de achterkant van iedere toeter de bijpassende sticker met pootafdrukken waarop hetzelfde aantal pootafdrukken staat.

Schud de zoekplaatjes en leg ze verdekt op een stapel in het midden op tafel. Op de toeters staan op de ene kant de getallen van 1 tot 5 en op de andere kant één tot vijf pootafdrukken. Zet de toeters met de pootafdrukken omhoog in een cirkel rond de stapel zoekplaatjes. Zet ook Stinky in de cirkel. Let erop dat iedere speler de toeters en de figuur goed kan bereiken en de zoekplaatjes voor iedereen goed zichtbaar zijn. Leg de dobbelsteen klaar.

Spelverloop

Wie het laatst een stinkdier heeft gezien, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en pakt de dobbelsteen.



Jij bent deze ronde de spelleider. Gooi met de dobbelsteen en noem hardop het gegooide dier: slang, eend, spin, kat, kameleon of vleermuis.

Je medespelers leggen hun handen plat op tafel. Vervolgens draai je het bovenste zoekplaatje om en je legt het snel voor iedereen goed zichtbaar midden op tafel. Nu begint het zoeken! Alle spelers tellen tegelijk hoe vaak het gegooide dier op de afbeelding verstopt is en iedereen probeert als eerste het juiste aantal te vinden.

Hoeveel dieren heb je geteld?

- **1 – 5 dieren?**

Leg snel je hand op de betreffende toeter en druk erop. Dat kan je natuurlijk alleen doen als nog geen enkele andere medespeler zijn hand op de toeter houdt.

- **Geen enkel dier?**

Het dier heeft Stinky al van ver geroken en heeft de benen genomen. Grijp Stinky! Als een andere medespeler Stinky al heeft gepakt, ben je te langzaam geweest.

Als alle spelers denken dat ze weten hoeveel dieren er op het plaatje staan of hebben gepast, is het zoeken voorbij. Tel nu gezamenlijk hoe vaak het gezochte dier op de afbeelding is te zien.

De speler die het juiste aantal heeft geraden, is de zoekspecialist van deze ronde. Hij krijgt als beloning het zoekplaatje en legt het voor zich. Alle spelers die verkeerd hebben geraden, moeten één van hun plaatjes afstaan. Deze worden uit het spel genomen.

Daarna is kloksgewijs de volgende speler de nieuwe spelleider en begint een nieuwe ronde.



Belangrijk:

- Iedere speler mag per ronde maar op één aantal dieren tegelijk wedden.
- Als het niet duidelijk is wie als eerste op een bepaald getal heeft gewed, beslist de spelleider.
- Als alle spelers verkeerd hebben geraden, wordt het zoekplaatje uit het spel genomen.
- Jullie moeten de zoekplaatjes heel goed bekijken want op iedere afbeelding zit een verschillend aantal dieren verstopt. Sommige zijn heel klein of maar voor een deel te zien.
- Op de achterzijde van de zoekplaatjes staan de dieren afgebeeld die tijdens het spel moeten worden gezocht.
- Als de stapel is opgebruikt zonder dat er een winnaar vaststaat, worden de uit het spel genomen zoekplaatjes geschud en als nieuwe stapel neergelegd.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zes zoekplaatjes heeft verzameld. Deze speler heeft de beste speurneus en wint het spel. In het zeldzame geval dat bij zes spelers iedereen vijf plaatjes heeft verzameld, wint iedereen gezamenlijk.

Tips:

- In plaats van met de pootafdrukken kunnen jullie ook met de getallen spelen.
- Als jullie het spel nog ingewikkelder willen maken, draait de spelleider voordat hij met de dobbelsteen gooit, een toeter naar keuze om zodat bij deze de pootsporen of de getallen boven komen te liggen.

De auteur



Manfred Reindl woont in Tragwein in Oostenrijk en is een bevolgen spelauteur. Als hoofdberoep is hij werkzaam bij een regionale bank in Opper-Oostenrijk. Van zijn hand zijn eerder de twee spellen *Hier klopt iets niet* en *Terra kids – Waar leven de dieren?* bij HABA verschenen.

In het bijzonder bedank ik mijn vrouw Manuela, mijn schoonzuster Sylvia, de kinderen van onze twee beste vrienden Gabi en Hannes, nl. Elena en Florens, alsook de twee buurmeisjes Alexandra en Christina, die altijd met veel plezier aan het testen van nieuwe spelideeën meedoen.

De illustrator



Oliver Freudenreich illustreert sinds meer dan 12 jaren spellen. Het tekenen van dieren met menselijke eigenschappen vindt hij altijd bijzonder plezierig.

Na bv. *S.O.S. wildwater* en *Monza – Het kaartspel is Stinky stinkt!* al het negende spel dat hij voor HABA heeft geïllustreerd.

Ik draag dit spel op aan Felix en Sandra die mij altijd weer in mijn werk steunen. Het mooiste is wanneer we het uiteindelijke spel met z'n allen kunnen uitproberen.



Onafhankelijk van elkaar hadden de spelauteurs Arno Steinwender en Manfred Reindl een gelijksoortig spelidee. Arno Steinwender heeft zijn idee als *Schaapjes tellen* in 2006 bij Ravensburger Spieleverlag gepubliceerd. Wij bedanken Arno Steinwender en White Castle Games voor hun toestemming om Manfred Reindls *Stinky stinkt!* te publiceren.

Vaya Tufo



Un turbulento juego de atención para 2 – 6 husmeadores de 6 a 99 años.

Autor: Manfred Reindl
Ilustraciones: Oliver Freudenreich
Duración de una partida: aprox. 10 – 15 minutos

¡Oh, qué horror! Se acerca Vaya Tufo, la mofeta juguetona. Su «perfume especial» se huele ya desde muy lejos. El gato da un salto rápidamente y se esconde detrás del arbusto, el pato se oculta dentro del cubo y la serpiente se arrastra para meterse debajo del sofá. ¡Ahora lo importante es taparse la nariz y aguantar! Y es que sólo ganará esta turbulenta y divertida búsqueda quien sea el más rápido en mostrarle a Vaya Tufo cuántos animales se encuentran escondidos.

Contenido del juego

- 30 cartas de búsqueda
- 5 bocinas
- 1 mofeta Vaya Tufo
- 1 dado de animales
- 1 instrucciones del juego



El juego

Todos los jugadores ayudan a Vaya Tufo a encontrar los animales escondidos. Al comienzo de cada ronda, tiráis el dado que os mostrará cuál de los seis animales es el que hay que buscar. A continuación destaparéis una carta de búsqueda. Ahora jugáis todos al mismo tiempo. Observad la imagen con atención y contad cuántos animales de esa especie encontráis en ella. Luego tenéis que apretar rápidamente en la bocina con el número correspondiente. Pero ¡ojo! Algunos animales son auténticos artistas del escondite y sólo disponéis de un intento por ronda. Se queda con la carta el primero en apretar la bocina correcta. El objetivo del juego es reunir seis cartas de búsqueda.

Preparativos

Antes de jugar por primera vez, tendréis que preparar las bocinas una única vez para siempre. Pegad en cada bocina un adhesivo con un número. Pegad a continuación en el reverso de cada bocina el adhesivo con el número de manos que corresponda.

Barajad las cartas de búsqueda y colocadlas en el centro de la mesa formando un mazo con las cartas boca abajo. Las bocinas muestran, por una cara, los números del 1 al 5 y, por la otra cara, de una hasta cinco patas. Colocad las bocinas con la cara de las patas boca arriba junto con la mofeta Vaya Tufo formando un círculo en torno al mazo de las cartas de búsqueda. Procurad que todos los jugadores puedan llegar sin problemas a las bocinas y que las cartas estén bien visibles para todos. Tened el dado preparado.



ESPAÑOL

¿Cómo se juega?

Eres el director del juego durante esta ronda. Tira el dado y di en voz alta el nombre del animal que ha salido: serpiente, pato, araña, gato, camaleón o murciélago.

Tus compañeros de juego mantendrán las palmas de sus manos apoyadas encima de la mesa. A continuación das la vuelta a la carta superior del mazo y la pones rápidamente en el centro de la mesa para que esté a la vista de todos. ¡Comienza la búsqueda! Todos los jugadores cuentan al mismo tiempo el número de veces que el animal del dado se ha escondido en la imagen de la carta, y cada cual intenta ser el primero en dar el pronóstico correcto.

¿Cuántos animales has contado?

- **¿De 1 a 5 animales?**

Pon rápidamente tu mano sobre la correspondiente bocina y apriétala. Esto sólo podrás hacerlo si ningún compañero de juego se te ha adelantado poniendo su mano sobre esa misma bocina.

- **¿Ningún animal?**

Ese animal se ha oído a la mofeta Vaya Tufo de lejos y ha salido corriendo. ¡Coge a la mofeta Vaya Tufo! Si un compañero de juego se la quedó antes que tú significa que has sido demasiado lento esta vez.

La búsqueda habrá finalizado cuando todos los jugadores hayan hecho su pronóstico o hayan renunciado a dar uno. Contad todos juntos ahora las veces que aparece el animal buscado en la imagen. El jugador que haya dado el pronóstico correcto será el buscador experto de esa ronda. Recibirá de premio la carta de búsqueda y se la colocará delante. Los jugadores que se hayan equivocado en su pronóstico tendrán que devolver una de sus cartas y éstas se retirarán de esa partida.

El nuevo director de la ronda será el jugador siguiente en el sentido de las agujas del reloj. Da comienzo una nueva ronda.



Importante:

- A cada jugador sólo le está permitido dar un pronóstico por ronda.
- Si en algún momento no está del todo claro quién ha sido el primero en dar un pronóstico, será válido lo que decida el director de la ronda.
- En el caso de haberse equivocado todos los jugadores, se retirará la carta de búsqueda de esa partida.
- Tenéis que observar las imágenes de las cartas de búsqueda con mucha atención. En cada imagen se esconde un número variable de animales. Algunos son muy pequeños o sólo puede verse una parte de ellos.
- En el reverso de las cartas de búsqueda están dibujados los animales que hay que buscar en el juego.
- En caso de agotarse el mazo sin que haya habido ningún ganador, se barajarán las cartas de búsqueda retiradas anteriormente de la partida y se emplearán como un nuevo mazo.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un jugador reúne seis cartas de búsqueda. Es el jugador con la mejor nariz husmeadora y se convierte en el ganador de la partida.

Si se diera el caso, extremadamente raro, de que al jugar seis jugadores, cada uno de ellos hubiera reunido cinco cartas, todos esos jugadores habrán ganado conjuntamente.

Consejos:

- También podéis jugar con las bocinas que muestran la cara de los números en lugar de la cara que muestra las patas.
- Para complicar un poquito más el juego, antes de tirar el dado el director de la ronda puede cambiar de cara una bocina cualquiera, haciendo que muestre la cara con el número o viceversa.



El autor



Manfred Reindl vive en la localidad austríaca de Tragwein, situada en el Estado federado de Alta Austria, y es un apasionado autor de juegos. Ejerce su actividad profesional principal en un banco regional de la Alta Austria.

Suyos son también los dos juegos *Esto no es así* y *Terra Kids: ¿Dónde viven estos animales?* publicados en HABA.

Mi gratitud especial a mi esposa Manuela, mi cuñada Sylvia, a los niños Elena y Florens de nuestros dos mejores amigos Gabi y Hannes, y a las dos chicas de los vecinos, Alexandra y Christina, que siempre están presentes divirtiéndose mucho cuando ponen a prueba los proyectos de nuevos juegos.

El ilustrador



Oliver Freudenreich ilustra juegos desde hace más de 12 años. Le divierte especialmente dibujar animales comportándose como seres humanos.

Después de *S.O.S. Aguas bravas* y de *Monza: El juego de cartas*, el juego *Vaya Tufo* es ya el noveno que ha ilustrado para HABA.

Dedico este juego a Felix y Sandra que me apoyan incondicionalmente en mi trabajo.

Lo más bonito de todo es cuando probamos juntos el juego acabado.



Los autores Arno Steinwender y Manfred Reindl llegaron a crear un juego muy similar sin tener conocimiento uno del otro. En el año 2006, Arno Steinwender publicó su juego en la editorial Ravensburger con el título *Contar ovejas*. Nuestro agradecimiento a Arno Steinwender y a White Castle Games por su consentimiento en publicar *Vaya Tufo* de Manfred Reindl.

Molly Puzetta



Un turbolento gioco di attenta osservazione per 2 – 6 annuatori da 6 a 99 anni.

Autore: Manfred Reindl
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Durata del gioco: circa 10 – 15 minuti

Accidenti! Molly Puzetta la puzzola giocherellona è nei paraggi. Il suo “profumo speciale” si fiuta già da lontano. Il gatto salta subito dietro il cespuglio, l’anatra si nasconde nel secchio e il serpente striscia sotto il divano. Adesso bisogna tapparsi il naso e via! Solo chi dirà rapidamente a Molly Puzetta quanti animali sono nascosti vince la turbolenta divertente ricerca.

Contenuto del gioco

- 30 carte con figure
- 5 clacson
- Molly Puzetta
- 1 dado con animali
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Aiuterete Molly Puzetta a trovare gli animali nascosti. All'inizio di ogni giro tirate il dado con gli animali che indicherà qual è il primo dei sei animali che dovrete cercare. Scoprite poi una delle carte. Adesso giocherete contemporaneamente. Osservate bene la figura e contate quanti animali della specie cercata potete trovare. Schiacciate poi rapidi il clacson con il numero corrispondente. Attenzione però! Alcuni animali sono abilissimi nel nascondersi e voi disponete solo di un tentativo ad ogni giro di gioco. Chi ha schiacciato per primo il clacson corretto riceve la figura. Scopo del gioco è raccogliere il maggior numero di carte.

Preparativi del gioco

Prima di inaugurare il gioco dovete preparare i clacson. Attaccate su ogni clacson un'etichetta autoadesiva con numeri. Attaccate poi sul retro di ogni clacson l'etichetta autoadesiva con zampe di animali con il corrispondente numero di zampe.

Mescolate le carte e formate un mazzo coperto che starà al centro del tavolo. I clacson su un lato hanno numeri da 1 a 5 e sull'altro da 1 a 5 zampe. Insieme a Molly Puzetta mettete in cerchio intorno al mazzo di carte i clacson con le zampe rivolte verso l'alto. Fate in modo che i clacson e Molly siano raggiungibili per ogni giocatore e che le carte risultino visibili a tutti. Preparate il dado.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto una puzza. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che prende il dado.



Per questo giro sarai il conduttore del gioco. Tira il dado e precisa ad alta voce l'animale uscito al dado: serpente, anatra, ragno, gatto, camaleonte, pipistrello.

I tuoi compagni di gioco appoggiano le mani aperte sul tavolo. Scopri poi la prima carta e la metti ben visibile al centro del tavolo. Ha inizio la ricerca! Tutti i giocatori contano contemporaneamente quante volte l'animale uscito al dado si è nascosto nella figura e ognuno cerca di dare per primo la corretta soluzione.

Quanti animali hai contato?

- **1 – 5 animali?**

Stendi veloce la tua mano sul corrispondente clacson e schiaccialo; evidentemente potrai farlo se nessuno dei tuoi compagni ha già la mano su questo clacson.

- **Nessuno?**

L'animale ha fiutato già da lontano Molly Puzetta e se l'è data a gambe levate. Afferra Molly Puzetta. Se un tuo compagno l'ha già fatto, sei stato troppo lento.

Se tutti i giocatori hanno dato una soluzione oppure hanno rinunciato a darne, la ricerca si conclude. Contate insieme quante volte l'animale in questione compare sulla carta.

Il giocatore che ha indovinato è campione della ricerca di questo giro. Riceve in premio la carta e la mette davanti a sé. Tutti i giocatori che hanno sbagliato dovranno consegnare una delle loro carte, che saranno eliminate dal gioco.

Il turno passa al seguente bambino che sarà il nuovo conduttore del gioco. Inizia un nuovo giro.



Importante:

- Ogni giocatore potrà dare solo una soluzione ad ogni giro.
- Se non risulta chiaro chi è stato il primo a dare la soluzione, deciderà il conduttore del gioco.
- Se tutti hanno sbagliato, la carta verrà eliminata dal gioco.
- Osservate bene le carte: in ogni immagine si nasconde un numero differente di diversi animali. Alcuni sono molto piccoli oppure visibili solo parzialmente.
- Sul retro delle carte con figure ci sono gli animali che si devono cercare nel gioco.
- Nel caso nessuno abbia vinto e non vi siano più carte da pescare, si mescolano quelle eliminate dal gioco e si forma un nuovo mazzo.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raccolto sei carte. E' il bambino dotato di maggior fiuto e vince il gioco.

Nel caso assai improbabile che giocando in sei ognuno abbia raccolto cinque carte, vincerete tutti insieme.

Consigli:

- Potete giocare anche con il lato del clacson con i numeri.
- Se volete rendere il gioco più difficile, prima di tirare il dado il conduttore girerà un clacson a scelta. Dalla zampa al numero o viceversa.

Il autore



Manfred Reindl vive a Tragwein in Austria ed è un appassionato creatore di giochi. Lavora in una banca regionale austriaca. HABA ha pubblicato già i suoi due giochi *Dov'è l'errore?* e *Terra-Kids - Dove vivono gli animali?*

Rivolgo un ringraziamento particolare a mia moglie Manuela, a mia cognata Sylvia, a Elena e Florens, figli dei nostri due migliori amici Gabi

e Hannes, nonché alle due ragazze nostre vicine Alexandra e Christina, sempre pronte a divertirsi a sperimentare le nuove idee di gioco.

L'illustratore



Oliver Freudenreich illustra giochi da oltre 12 anni. Si diverte soprattutto a disegnare animali in atteggiamento umano. Dopo, *S.O.S. Rafting* e *Monza – Il gioco di carte*, *Molly Puzetta* è già il suo nono lavoro di illustrazione per HABA.

Dedico questo mio lavoro a Felix e Sandra per il loro costante sostegno durante la mia attività. La cosa più bella è provare tutti insieme il gioco quando è finito.

Indipendentemente uno dall'altro, gli autori di giochi Arno Steinwender e Manfred Reindl hanno concepito un'analogo gioco. Arno Steinwender ha pubblicato il suo gioco con il titolo *Contare pecorelle* nel 2006 presso Ravensburger. Ringraziamo Arno Steinwender e White Castle Games per il consenso a pubblicare *Molly Puzetta* di Manfred Reindl.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

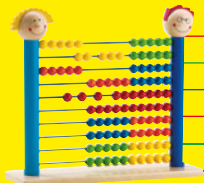
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

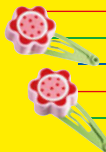
Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Habitación infantil

Camera dei bambini



Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große 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 éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !



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



Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.



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

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de