



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

DIE HÖRBIES

KRATZEN, HÖREN, PUNKTE MACHEN

WOLFGANG LEHMANN



The Hearmees
De Hoorzels
Gli Orecchietti



Les Gratounets
Los orejudos

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017

Die Hörbies

Ein monsterstarkes Hör- und Suchspiel
für 3 - 4 clevere Hörbies von 5 - 99 Jahren.

Autor: Wolfgang Lehmann

Illustration: Raimund Frey

Spieldauer: 15 - 20 Minuten



Hörbie-Bautrupp aufgepasst! Marmeladenbrote weggelegt und hergehört:
Wie ihr alle wisst, ist Hörbie-Stadt inzwischen viel zu klein geworden und wir müssen sie ausbauen. Deswegen schickt euch der Bauleiter per Kratz-Funk Angaben, was ihr braucht, um in eurem Stadtteil neue Häuser und Marmeladenfabriken zu bauen. Er kratzt – kriitsch, kraaatsch, kreeeck, kraaack – Bilder auf sein Kratzophon und ihr spitzt eure Lauscher. Mit den Tippkarten versucht ihr zu entschlüsseln, was der Bauleiter gekratzt hat.

War das ein Hammer oder doch eine Uhr?

Immer wenn ein Hörbie den richtigen Gegenstand erlauscht hat, bekommt er die Gelegenheit, seinen Stadtteil um ein Gebäude wachsen zu lassen. Der Hörbie, der am Ende seinen Stadtteil als Erster fertig gebaut hat, wird neuer Bürgermeister von Hörbie-Stadt!

Spielinhalt

5 Klebepunkte, 1 Spielanleitung

50 Aufgabenkarten
(25 leicht = gelb, 25 schwer = blau)



25 Häuserplättchen
+ 5 Pausenplättchen

1 Kratzer



1 Kratzophon



5 Hörbieplättchen



4 Sichtschirme



3 Tippkarten



Vor dem ersten Spiel

Nehmt vier der fünf Klebepunkte und klebt sie in die Ecken auf der glatten Unterseite des Kratzophons auf. Der verbliebene Klebepunkt kommt als Reserve zurück in die Box.

Spielvorbereitung

Anfänger- oder Profi-Hörbies? Das Spiel könnt ihr in zwei Schwierigkeitsstufen spielen: Die gelben Karten zeigen euch leichtere Bilder, die blauen schwerere Bilder. Entscheidet euch vor dem Spiel, welche Schwierigkeitsstufe ihr spielen wollt. Mischt die Aufgabenkarten der entsprechenden Farbe und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Mischt die Häuserplättchen mit den Pausenplättchen verdeckt und legt sie in einem 6 x 5 Raster aus. Jeder nimmt sich einen Sichtschirm und sucht sich ein Hörbie-Plättchen aus. Der Spieler mit den größten Ohren ist der erste Bauleiter und bekommt den Kratzer und das Kratzophon. Die anderen sind in der ersten Runde Hörbies, nehmen sich je eine Tippkarte und legen sie jeweils so hinter den eigenen Sichtschirm, dass die Farbe der gewählten Schwierigkeitsstufe nach oben zeigt. Die nicht benötigten Spielmaterialien kommen in die Schachtel zurück.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Jede Spielrunde besteht aus zwei Phasen:
Kratzen – Hören – Setzen und ggf. **Hörbie-Stadt aufbauen**

Phase 1: Kratzen – Hören – Setzen

Der Bauleiter nimmt die oberste Aufgabenkarte und legt sie nur für sich sichtbar hinter seinen Sichtschirm. Die Hörbies konzentrieren sich gut auf die Bilder ihrer Tippkarten! Sind alle bereit, nimmt der Bauleiter den Kratzer und kratzt das Bild der Aufgabenkarte auf dem Kratzophon nach.



Dabei gelten folgende Regeln:

Lauschstarke Kratzregeln

- Kratze das Bild nicht zu klein! Benutze die ganze Fläche des Kratzophons.
- Kratze nicht zu schnell! Langsamer ist deutlicher – Strich für Strich und Punkt für Punkt.
- Halte dich genau an die Anzahl und Art der Linien und Punkte auf der Aufgabenkarte.
- Wenn auf der Aufgabenkarte Punkte sind, klopfe sie gut hörbar auf das Kratzophon.
- In welcher Reihenfolge du die einzelnen Linien, Kurven und Punkte kratzt, bleibt dir überlassen.

Beispiel:

2 Kreise, 2 Striche und 4 Punkte –
das kann doch nur die Uhr sein!



Die Hörbies spitzen die Ohren: Wie viele und welche Linien, Kurven oder Punkte könnt ihr hören? Legt eure Hörbie-Plättchen auf das Bild auf eurer Tippkarte, von dem ihr glaubt, dass der Bauleiter es gekratzt hat.

Ihr seid euch unsicher, was der Bauleiter gekratzt hat? Dann dürft ihr den Bauleiter bitten, das Bild noch ein weiteres, letztes Mal auf dem Kratzophon zu kratzen.

Spätestens jetzt müssen alle Hörbies ihr Hörbie-Plättchen setzen. Danach stellt ihr eure Sichtschirme beiseite. Der Bauleiter legt seine Aufgabenkarte jetzt für alle sichtbar vor seinen Sichtschirm und überprüft, wer richtig gehört hat:

• **Haben ein Hörbie oder gar mehrere richtig geraten?**

Hurra! Dann dürfen die, die richtig geraten haben und auch der Bauleiter reihum ein Häuserplättchen aufdecken. Der Bauleiter beginnt.

• **Hat kein Hörbie richtig geraten?**

Leider falsch gelauscht! Kein Hörbie darf ein Häuserplättchen aufdecken – auch nicht der Bauleiter!

Phase 2: Hörbie-Stadt aufbauen

Jeder versucht, seinen Stadtteil so schnell wie möglich aufzubauen. Dazu müsst ihr euch jeweils ein Häuserplättchen von jeder der 5 verschiedenfarbigen Gebäudearten sichern. Aber Achtung: Die einzelnen Häuserplättchen sind unterschiedlich viele Hörbie-Punkte wert.



Prüfe nach dem Aufdecken eines Häuserplättchen Folgendes:

- Hast du die aufgedeckte Häuserart noch nicht? Dann darfst du das Häuserplättchen nehmen und offen vor dir ablegen.
- Wenn du eine Häuserart aufdeckst, die du schon hast, dann kannst du die Zahl der Hörbies darauf vergleichen. Behalte das Plättchen, auf dem mehr Hörbies abgebildet sind. Das andere Häuserplättchen kommt verdeckt auf den Tisch zurück.
- Hast du ein Pausenplättchen aufgedeckt? Dann hast du leider Pech gehabt und darfst in dieser Runde kein Haus bauen. Drehe das Pausenplättchen wieder um.

Sind alle Spieler fertig? Dann tauschen der Bauleiter und der nächste Spieler Kratzophon und Tippkarte miteinander und platzieren sie hinter ihren Sichtschirmen. Jetzt ist der neue Bauleiter mit Kratzen an der Reihe.

Spielende

Wer als erstes **4** verschiedenfarbige Gebäude gesammelt hat, ruft laut „Alle Hörbies: Stopp!“. Nur die Mitspieler, die noch ein Plättchen aufdecken dürfen, haben noch die Chance, ihren Stadtteil zu erweitern. Dann ist das Spiel zu Ende.

- Hat am Ende der Runde nur ein Hörbie seinen Stadtteil fertig gebaut, ist er der Gewinner.
- Haben am Ende der Runde mehrere Hörbies ihre Stadtteile fertig gebaut, ist die Summe der auf den Plättchen gesammelten Hörbie-Punkte entscheidend. Der Spieler mit komplettem Stadtteil, der die meisten Hörbie-Punkte gesammelt hat, gewinnt.
- Haben mehrere Hörbies ihre Stadtteile gleichzeitig fertiggebaut und auch die gleiche Anzahl an Hörbie-Punkten gesammelt, gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Schnelles Bauen

Kürzer/leichter wird das Spiel, wenn ihr die Pausenplättchen aus dem Spiel nehmt. Dann machen die Hörbies beim Bauen keine Pause und ihr werdet mit euren Stadtteilen schneller fertig.

The Hearmees

A merry monster game about listening & looking from 5 to 99 years old

Author: Wolfgang Lehmann
Illustrations: Raimund Frey
Game duration: 15 - 20 minutes



Hark! Hark! Hearmees builders! Put your jelly toast aside and hear me! Hearmees City is much too small and needs to expand. Therefore, the building supervisor is sending instructions via clawky-talky, so you know what you need to build new houses and jelly factories.

So, perk up your mega-ears when the boss's claw – scruuuums, scraaawls, screeches, squaaawks – on his clawky-talky. Looking at the venture cards, try to decipher what the supervisor has clawed. Was it a hammer or was it actually a broom?

Whenever a Hearmees has heard the correct object, he has the chance to add one new building to his neighborhood. The first Hearmees to finish expanding his neighborhood becomes the new mayor of Hearmees City!

Contents

5 adhesive dots, 1 set of game instructions

50 task cards
(25 easy = yellow, 25 advanced = blue)



25 house tiles
+ 5 break tiles



1 clawky-talky (board)



5 Hearmees tiles



4 screens



3 venture cards

Before you begin

Stick four of the five adhesive dots on the four corners of the smooth underside of the clawky-talky(board). The fifth adhesive dot is a replacement and is placed back into the box.

Game preparation

Beginner or professional Hearmees? You can choose to play this game at one of two levels of difficulty. The yellow cards show easier pictures, the blue cards show more difficult ones. Before you play, decide at which level you would like to play. Shuffle the task cards of the chosen color and place them face down in a stack. Shuffle the house tile and break tiles together and lay them face down in 6 x 5 grid.

Each player takes a screen and selects a Hearmees tile. The player with the largest ears is the first supervisor and gets the claw-it and clawky-talky. The other players are Hearmees, each taking a venture card and placing it behind their screen with the right level color facing up. All other unused materials are returned to the game box.

ENGLISH



Let's play!

Game is played in clockwise direction and each round consists of three phases: **Clawing – Listening – Placing** and, if possible, **expanding Hearmees City**.

Phase 1: Clawing – Listening – Placing

The supervisor takes the top task card and places it behind his screen so that only he can see it. The Hearmees focus their entire attention onto their venture cards! When everyone is ready, the supervisor takes the claw-it and copies the picture on the task card onto the clawky-talky.



The following rules apply:

Hark! Hark! Clawing rules

- Do not claw a tiny picture! Use the entire clawky-talky surface.
- Do not claw too quickly! Slower is clearer – line by line, dot by dot.
- Draw the object on the task card with exactly the same number of lines and dots.
- When there are dots on the task card, make sure you dot them audibly on the clawky-talky.
- You can decide for yourself in which order you claw the lines, curves and dots on the task card.

Example:

2 circles, 2 lines and 4 dots – that can only be the clock!



The Hearmees perk up their sizable ears. How many and which lines, curves or dots can you hear? Place your Hearmees tile on the picture on your venture card that you believe the supervisor clawed.

Are you uncertain what the supervisor has clawed? Then you may ask him to claw the picture **one last time**.

By now, all Hearmees have placed their Hearmees tiles on the venture card. Now, set your screen aside. The supervisor places his task card where everyone can see it, and checks to see who has heard correctly:

- **Have one or more Hearmees guessed correctly?**

Hurrah! The supervisor and the ones who guessed correctly may, one after the other, turn over a house tile. The supervisor begins.

- **No Hearmees guessed correctly?**

Unfortunately, your Hearmees ears haven't heard! No one is allowed to turn over a house tiles – not even the supervisor!

Phase 2: Expanding Hearmees City

Everyone wants to be the first to complete expanding his neighborhood. To do this, you need to win one house tile from each of the 5 distinct kinds of buildings. Each building type has a different color. Be alert! The house tiles also have various point values.

**After turning over a house tile, check for the following:**

- Do you still need this kind of building? Then take the tile and lay it face up in front of you.
- If you turn over a kind of building you already have, compare the number of Hearmees-points on the two tiles. Keep the tile that has more points on it. Turn the other tile face down and put it back in the grid.
- Did you turn over a break tile? Bad luck! You are busy eating your jelly toast and cannot build onto your neighborhood. Turn the break tile face down again.

Is everyone finished? Then, the supervisor passes the clawky-talky and claw-it to the player on his left receiving the player's venture card in exchange. The player's place them behind each one's screen. Now, it is the new supervisor's turn.

End of the game

The first player to collect all **4** different buildings shouts, "Hearmees, stop!" Only the players who can still turn over a tile have the chance to finish expanding their neighborhood. Then, the game is over

- If only one Hearmees has finished expanding his neighborhood at the end of this round, then he is the winner.
- If more than one Hearmees has completed expansion, then the points on the house tiles decide the winner. The player with the most Hearmees-points wins.
- If several Hearmees have finished expanding their neighborhood and have the same amount of Hearmees-points, then there are several winners.

Variation: Speed building

Removing the break tiles from the grid makes for a quicker/easy game. The Hearmees forego their lunchbreak, so you can expand your neighborhood more quickly.

Les Gratounets

Un jeu de devinettes et d'écoute monstrueusement original pour 3 à 4 Gratounets malins de 5 à 99.

Auteur : Wolfgang Lehmann
Illustration : Raimund Frey
Durée de la partie : 15 - 20 minutes



Attention l'équipe de chantier des Gratounets ! Lâchez vos tartines de confiture et ouvrez grand vos oreilles : comme vous le savez tous, Gratuncity est devenue trop petite, et il faut l'agrandir. Pour cela, le chef de chantier vous donne avec le grattophone des instructions sur ce qu'il va vous falloir pour construire de nouvelles maisons et usines à confiture dans votre quartier. Il gratte – criiitsch, craaatsch, creeeck, craaack – des images sur son grattophone et vous tendez vos oreilles. Avec les cartes à deviner, vous essayez de découvrir ce que le chef de chantier a gratté. C'était un marteau ou une horloge ?

Lorsqu'un Gratounet a entendu le bon objet, il peut agrandir son quartier d'un bâtiment. Le Gratounet qui a fini son quartier le premier devient le nouveau maire de Gratuncity !

FRANÇAIS

Contenu du jeu

5 points adhésifs, 1 règle du jeu

50 cartes de missions
(25 faciles : jaunes,
25 difficiles : bleues)



25 plaquettes Maison
+ 5 plaquettes Pause

1 stylo-gratteur



1 grattophone



5 plaquettes Gratounets



4 paravents



3 cartes à deviner

Avant la première partie

Prenez quatre des cinq points adhésifs et collez-les dans les 4 coins sur le côté lisse du grattophone. Le point adhésif restant est remis dans la boîte, il servira de réserve.

Préparation du jeu

Gratounet débutant ou professionnel ? Il y a deux niveaux de difficulté : les cartes jaunes vous indiquent des images plus faciles, les bleues des images plus difficiles. Décidez du niveau de difficulté avant de commencer à jouer. Mélangez les cartes de missions de la couleur correspondante et empilez-les face cachée. Mélangez les plaquettes Maison et les plaquettes Pause faces cachées et disposez-les sous la forme d'une grille de 6 x 5. Chaque joueur prend un paravent et choisit une plaquette Gratounet. Le joueur avec les plus grandes oreilles est le premier chef de chantier, il prend le stylo-gratteur et le grattophone. Les autres sont des Gratounets au premier tour. Ils prennent chacun une carte à deviner et la placent derrière leur paravent de manière à ce que la couleur du niveau de difficulté choisi soit placé vers le haut.

Les accessoires de jeu non utilisés sont replacés dans la boîte.



Déroulement du jeu

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour se décompose en deux phases : **Gratter – Ecouter – Poser** et peut-être **développer Gratounicity**.

Phase 1 : Gratter – Ecouter – Poser

Le chef de chantier prend la carte de mission du dessus et la pose derrière son paravent pour être le seul à la voir. Les Gratounets se concentrent bien sur les images de leur carte à deviner ! Lorsqu'ils sont prêts, le chef de chantier prend le stylo-gratteur et gratte l'image de la carte de mission sur le grattophone.

Voici les règles à suivre :

Règles du grattage pour les durs d'oreille

- Ne gratte pas une image trop petite ! Utilise toute la surface du grattophone.
- Ne gratte pas trop vite ! Plus c'est lent, plus c'est identifiable - Trait après trait et point après point.
- Reproduis exactement le nombre et le type de lignes et de points de la carte de mission.
- Lorsqu'il y a des points sur la carte de mission, reproduis-les de manière bien audible en tapant sur le grattophone.
- C'est toi qui décide de l'ordre dans lequel tu grattes les lignes, les courbes et les points.

Exemple :

2 cercles, 2 traits et 4 points,
ce ne peut être que l'horloge !



Les Gratounets tendent l'oreille : combien pouvez-vous entendre de lignes, de courbes ou de points et lesquels ? Posez, sur la carte à deviner, votre plaquette Gratounet sur l'objet qui vous semble avoir été gratté par le chef de chantier.

Si vous n'êtes pas sûr de ce que le chef de chantier a gratté, demandez-lui de gratter l'image encore une seconde et dernière fois sur le grattophone.

À présent, tous les Gratounets doivent avoir posé leur plaquette Gratounet. Vous soulevez vos paravents. Le chef de chantier pose alors sa carte de mission devant son paravent de manière à ce qu'elle soit visible pour tous, et vérifie qui a raison :

• **Un - ou même plusieurs – Gratounets ont deviné correctement ?**

Youpi ! Ceux qui ont bien deviné et le chef de chantier ont le droit de découvrir une plaquette Maison chacun à leur tour. Le chef de chantier commence.

• **Aucun Gratounet n'a deviné ?**

Vous avez tous mal entendu ! Ni les Gratounets, ni le chef de chantier n'ont le droit de retourner une plaquette Maison.

Phase 2 : Développer Gratounicity

Chaque joueur essaie de construire son quartier aussi vite que possible. Pour cela, vous devez avoir une plaquette Maison de chacun des 5 types de bâtiments de couleurs différentes. Mais attention : les plaquettes Maisons valent des points Gratounets de valeurs différentes.



Après avoir retourné une plaquette Maison, vérifie bien :

- Tu n'as pas encore ce type de bâtiment ? Alors tu peux prendre la plaquette Maison et la poser devant toi face visible.
- Lorsque tu découvres un type de bâtiment que tu as déjà, tu peux comparer le nombre de Gratounets dessinés dessus. Conserve la plaquette avec le plus grand nombre de Gratounets. L'autre plaquette Maison est reposée sur la table face cachée.
- As-tu retourné une plaquette Pause ? Pas de chance, tu n'as pas le droit de construire de maison pendant ce tour. Retourne à nouveau la plaquette Pause face cachée.

Tous les joueurs ont fini ? Alors, le chef de chantier et le joueur qui le suit échangent le grattophone et la carte à deviner et les placent derrière leur paravent. C'est alors au tour du nouveau chef de chantier de gratter.

Fin de la partie

Le premier qui a rassemblé **4** bâtiments de couleurs différentes crie alors : « Stop tous les Gratounets ! ». Seuls les joueurs qui ont le droit de retourner une plaquette ont encore l'occasion d'agrandir leur quartier. Ensuite, le jeu est terminé.

- Si à la fin de la partie, un seul Gratounet a terminé la construction de son quartier, il est le gagnant.
- Si à la fin de la partie, plusieurs Gratounets ont terminé la construction de leur quartier, c'est la somme des points Gratounets figurant sur la plaquette qui détermine le gagnant. Le joueur avec un quartier complet et qui possède le plus de points Gratounets a gagné.
- Si plusieurs Gratounets ont terminé en même temps la construction de leur quartier et qu'ils ont le même nombre de points Gratounets, il y a plusieurs gagnants.

Variante : Construction rapide

Le jeu sera plus court/facile, si vous retirez du jeu les plaquettes Pause. Les Gratounets ne font alors pas de pause pendant la construction et vous terminerez vos quartiers plus rapidement.

De Hoorzels

Een monsterachtig leuk luister- en zoekspel voor 3 - 4 slimme Hoorzels van 5 - 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Lehmann

Illustraties: Raimund Frey

Speelduur: 15 - 20 minuten



Hoorzelbouwploeg, let op! Leg jullie boterhammen met jam weg en luister goed! Zoals jullie weten, is Hoorzelstad veel te klein geworden en moet ze worden uitgebreid. Daarom laat de opzichter via zijn krasfoon weten wat jullie nodig hebben om in jullie stadsdeel nieuwe huizen en jamfabrieken te bouwen. Hij krast – krrrrtsss, kraaaak, schraap – tekeningen op zijn krasfoon en jullie spitsen jullie oren. Met de tipkaarten proberen jullie te achterhalen wat de opzichter getekend heeft. Was het een hamer of toch een klok?

Telkens als een Hoorzel het juiste voorwerp heeft gevonden, krijgt hij de mogelijkheid om een gebouw aan zijn stadsdeel toe te voegen. De Hoorzel die zijn stadsdeel als eerste heeft afgewerkt, wordt de nieuwe burgemeester van Hoorzelstad!

Inhoud van het spel

5 kleefpads, spelregels

50 opgavekaarten (25 gemakkelijke = geel, 25 moeilijke = blauw)



25 huisplaatjes
+ 5 pauzeplaatjes

1 kraspen



1 krasfoon



5 Hoorzelplaatjes



4 schermen



3 tipkaarten

Vóór het eerste spel

Neem vier van de vijf kleefpads en plak die in de hoeken op de gladde onderkant van de krasfoon. De resterende kleefpad is reserve en gaat terug in de doos.

Vorbereiding van het spel

Zijn jullie beginnende of professionele Hoorzels? Het spel kan op twee moeilijkheidsniveaus worden gespeeld. Op de gele kaarten staan gemakkelijkere tekeningen en op de blauwe moeilijkere. Beslis voor jullie beginnen te spelen, welke moeilijkheidsgraad jullie kiezen. Meng de opgavekaarten van de overeenkomstige kleur en leg ze verdekt in een stapel klaar. Meng verdekt de huisplaatjes met de pauzeplaatjes en leg ze in een rechthoek van 6 x 5. Elke speler neemt een scherm en kiest een Hoorzelplaatje. De speler met de grootste oren is de eerste opzichter en krijgt de krasfoon met de kraspen. De anderen zijn in de eerste ronde Hoorzels. Ze nemen elk een tipkaart en leggen die zo achter hun scherm, dat de kleur van de gekozen moeilijkheidsgraad naar boven gericht is. Het overvloedige spelmateriaal gaat terug in de doos.

NEDERLANDS



Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Elke speelronde bestaat uit twee fasen: **krassen – luisteren – leggen** en dan evt. **Hoorzelstad uitbreiden**.

Fase 1: krassen – luisteren – leggen

De opzichter neemt de eerste opgavekaart en legt die achter zijn scherm neer, zodat alleen hij hem kan zien. De Hoorzels concentreren zich goed op de tekeningen op hun tipkaart. Als iedereen klaar is, neemt de opzichter de kraspen en krast hij de tekening van de opgavekaart op de krasfoon.

Daarbij gelden de volgende regels:

Krasregels om naar te luisteren

- Kras de tekening niet te klein! Gebruik het volledige oppervlak van de krasfoon.
- Kras niet te snel! Langzamer is duidelijker: lijn per lijn en punt per punt.
- Houd je exact aan het aantal en de soort lijnen en punten op de opgavekaart.
- Als op de opgavekaart punten staan, moet je goed hoorbaar op de krasfoon tikken.
- De volgorde waarin je de lijnen, bogen en punten krast, mag je zelf kiezen.

Voorbeeld:

*2 cirkel, 2 lijnen en 4 punten –
dat kan toch alleen de klok zijn!*



De Hoorzels spitsen de oren. Hoeveel lijnen, bogen en punten kunnen jullie horen? Leg je Hoorzelplaatje op de tipkaart op de tekening die de opzichter volgens jou heeft gekrast.

Weet je niet zeker wat de opzichter gekrast heeft? Dan mag je hem vragen om de tekening nog één laatste keer op de krasfoon te krassen.

Daarna moeten alle Hoorzels hun Hoorzelplaatje op de tipkaart gelegd hebben. Doe nu jullie scherm weg. De opzichter legt zijn opgavekaart voor iedereen zichtbaar voor zijn scherm en controleert wie het juist heeft gehoord

• **Hebben één of meer Hoorzels het juist?**

Hoera! Dan mag iedereen die het juist heeft geraden, alsook de opzichter om de beurt een huisplaatje omdraaien. De opzichter begint.

• **Heeft geen enkele Hoorzel het juist?**

Dan hebben jullie niet goed geluisterd! Niemand mag een huisplaatje omdraaien. Ook de opzichter niet!

Fase 2: Hoorzelstad uitbreiden

Iedereen probeert om zijn stadsdeel zo snel mogelijk op te bouwen. Daarvoor moet je telkens één huisplaatje van de 5 verschillende, met kleur gemarkeerde, soorten gebouwen verzamelen. Maar let op: de verschillende huisplaatjes zijn een verschillend aantal Hoorzelpunten waard.





Draai een huisplaatje om en controleer dan het volgende:

- Heb je dat type gebouw nog niet? Dan mag je het huisplaatje nemen en zichtbaar voor je neerleggen.
- Als je een plaatje omdraait met een gebouw dat je al hebt, kun je het aantal Hoorzels op de plaatjes vergelijken. Houd het plaatje waarop meer Hoorzels zijn afgebeeld. Het andere huisplaatje wordt opnieuw verdekt op de tafel gelegd.
- Heb je een pauzeplaatje omgedraaid? Dan heb je pech: in deze ronde mag je geen huis bouwen. Draai het pauzeplaatje weer om

Zijn alle spelers klaar? Dan wisselen de opzichter en de volgende speler hun krasfoon en tipkaart uit en leggen ze alles klaar achter hun scherm. Nu is de nieuwe opzichter aan de beurt om te krassen.

Einde van het spel

Wie als eerste **4** gebouwen met verschillende kleuren heeft verzameld, roept luid: "Alle Hoorzels, stop!". Alleen de spelers die nog een plaatje mogen omdraaien, hebben nog een kans om hun stadsdeel uit te breiden. Dan is het spel ten einde

- Als na de laatste ronde slechts één Hoorzel zijn stadsdeel heeft afgewerkt, is hij de winnaar.
- Als na de laatste ronde meerdere Hoorzels hun stadsdeel hebben afgewerkt, is de som van de Hoorzelpunten op de verzamelde plaatjes beslissend. De speler met een compleet stadsdeel én de meeste Hoorzelpunten is de winnaar.
- Als na de laatste ronde meerdere Hoorzels hun stadsdeel afgewerkt en hetzelfde aantal Hoorzelpunten verzameld hebben, zijn er meerdere winnaars

Variant: snel bouwen

Het spel wordt korter en gemakkelijker, als de pauzeplaatjes worden verwijderd. Dan kunnen de Hoorzels tijdens hun bouwwerkzaamheden geen pauze nemen en zijn hun stadsdelen sneller afgewerkt.

Los orejudos

Un monstruoso juego de escuchar y de adivinar para 3 - 4 orejudos espabilados de 5 a 99 años.

Autor: Wolfgang Lehmann
Ilustraciones: Raimund Frey
Duración de una partida: 15 - 20 minutos



¡Ojo, cuadrilla de trabajadores orejudos! ¡Dejad a un lado las rebanadas de pan con mermelada y prestad atención! Como ya sabéis todos, la ciudad de los orejudos se ha vuelto demasiado pequeña y tenemos que ampliarla. Por esta razón, el jefe de obras os envía por Radio Rasca las indicaciones de lo que necesitáis para construir, en vuestro barrio, casas nuevas y fábricas de mermelada. Él rascará –crriiich, craaach, creec, craaac– las imágenes en su rascófono y vosotros agudizaréis vuestros oídos. Con las cartas de sugerencias intentaréis descifrar lo que ha rascado el jefe de las obras en su rascófono. ¿Qué fue eso, un martillo o un reloj?

Cada vez que un orejudo acierte el objeto correcto, hará crecer su barrio con la construcción de un nuevo edificio. El orejudo que al final sea el primero en terminar de construir su barrio, ¡se convertirá en el nuevo alcalde de Villaorejudos!

Contenido del juego

5 puntos adhesivos, 1 Instrucciones de juego

50 cartas de misión (25 fáciles = amarillas, 25 difíciles = azules)



25 fichas de casas
+ 5 fichas de pausa



1 rascófono



5 puntos adhesivos



3 cartas de sugerencias

Antes de jugar por primera vez

Coged cuatro de los cinco puntos adhesivos y pegadlos en las esquinas de la parte inferior, lisa, del rascófono. El punto adhesivo restante se devolverá a la caja como reserva.

Preparativos

¿Sois orejudos principiantes o expertos? Podéis jugar a este juego en dos niveles de dificultad: las cartas amarillas os muestran imágenes fáciles; las cartas azules, imágenes difíciles. Antes de empezar a jugar, tenéis que decidir en qué nivel de dificultad queréis jugar. Barajad las cartas de misión del color correspondiente y tenedlas preparadas boca abajo en un mazo. Mezclad boca abajo las fichas de casa junto con las fichas de pausa y colocadlas formando una cuadrícula de 6 x 5.

Cada jugador cogerá una mampara y elegirá una ficha de orejudo. El jugador con las orejas más grandes será el primer jefe de obras y recibirá el rascador y el rascófono. Los demás serán orejudos en la primera ronda; cada uno de ellos cogerá una carta de sugerencia y se la colocará detrás de la propia mampara, de modo que quede boca arriba el color del nivel de dificultad elegido. Los materiales del juego que no se necesiten se devolverán a la caja.



ESPAÑOL

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada ronda de juego consta de dos fases: **Rascar – escuchar – apostar** y, en su caso, **edificar en Villaorejudos**.

Fase 1: Rascar – escuchar – apostar

El jefe de obras coge la primera carta de misión y se la coloca detrás de su mampara, de modo que nadie más pueda verla. ¡Los orejudos estarán bien concentrados en las imágenes de sus cartas de sugerencias! Cuando todo el mundo esté listo, el jefe de obras cogerá el rascador y reproducirá la imagen de la carta de misión rascando encima del rascófono.

Al hacerlo deberá tener en cuenta las siguientes reglas:

Reglas importantes de rascado

- ¡No rasques la imagen demasiado pequeña! Utiliza toda la superficie del rascófono.
- ¡No rasques demasiado rápido! Es mucho más claro si lo haces despacito, raya tras raya y punto tras punto.
- Sigue rigurosamente el número y el tipo de líneas y de puntos señalados en la carta de misión.
- Cuando haya puntos en la carta de misión, señáloslos golpeando en el rascófono de manera que sean perfectamente audibles.
- Queda a tu criterio el orden en el que vas a señalar, rascando, las líneas, las curvas y los puntos.

Ejemplo

*2 círculos, 2 rayas y 4 puntos:
¡eso sólo puede ser un reloj!*



Los orejudos agudizan sus oídos: ¿cuántas y qué líneas, curvas o puntos habéis oído? Poned vuestra ficha de orejudo sobre la imagen de vuestra carta de sugerencias que creáis que ha rascado el jefe de obras.

Si no estáis muy seguros de lo que ha rascado el jefe de obras, entonces podéis pedirle que vuelva a rascar la imagen una segunda y última vez en el rascófono.

Ahora, todos los orejudos tendrán que colocar su ficha de orejudo sobre la imagen. A continuación colocaréis a un lado vuestras mamparas. El jefe de obras pondrá ahora su carta de misión a la vista de todos delante de su mampara y controlará quién ha escuchado correctamente:

- **¿Ha acertado algún orejudo la imagen correcta?**
¡Bravo! Entonces, aquellos que hayan acertado (y también el jefe de obras) darán la vuelta, por turnos, a una ficha de casa. Comienza el jefe de obras.
- **¿No ha acertado ningún orejudo?**
¡Por desgracia, ha habido alguna interferencia en el rascófono! Ningún orejudo podrá dar la vuelta a ninguna ficha de casa. Y el jefe de obras, tampoco.

Fase 2: Edificar en Villaorejudos

Cada jugador intenta construir su barrio lo más rápidamente posible. Para ello tendrás que conseguir una ficha de casa de cada uno de los 5 tipos diferentes de edificio. Pero prestad atención, porque las fichas de casa poseen cada una un número diferente de puntos orejudos.





Al dar la vuelta a una ficha de casa, controla lo siguiente:

- ¿No tienes todavía ninguna ficha de ese tipo de edificio? Entonces quédatala y pónela delante a la vista de todos.
- Si das la vuelta a una ficha con un tipo de edificio que ya tienes, entonces podrás comparar el número de orejudos que contiene esa ficha con la ficha que ya tienes. Quédate la ficha en la que aparezcan más orejudos dibujados y pon en la mesa y boca abajo la otra ficha de edificio.
- ¿Has destapado una ficha de pausa? Entonces habrás tenido mala suerte y no podrás construir ninguna casa durante esa ronda. Vuelve a dar la vuelta a la ficha de pausa.

¿Están ya listos todos los jugadores? Entonces, el jefe de obras y el siguiente jugador por turnos cambiarán el rascófono y la carta de sugerencia, y la colocarán detrás de su pantalla. Ahora es el turno del siguiente jefe de obras para rascar.

Final del juego

El jugador que primero haya reunido los **4** edificios de diferente color, exclamará en voz alta: «A todos los orejudos: ¡parad!». Sólo aquellos jugadores que todavía deban dar la vuelta a una ficha en esa ronda, tendrán todavía una posibilidad de ampliar su barrio.

- Si al final de la ronda sólo ha habido un orejudo que haya construido su barrio, entonces éste será el ganador.
- Si al final de la ronda son varios orejudos los que han construido su barrio, entonces se decidirá quién es el ganador por la suma de los puntos orejudos reunidos. Ganará el jugador que haya completado su barrio y que tenga, además, el mayor número de puntos orejudos.
- Si son varios los orejudos que han construido simultáneamente su barrio y éstos poseen el mismo número de puntos orejudos, entonces serán varios los ganadores.

Variante: Construcción rápida

El juego se vuelve más corto o más fácil si retiráis de la partida las fichas de pausa. Entonces, los orejudos no harán ninguna pausa y habréis acabado más rápidamente vuestro barrio.

Gli Orecchietti

Un mostruoso gioco di ascolto e ricerca per 3 - 4 astuti Orecchietti da 5 a 99 anni.

Autore: Wolfgang Lehmann
Illustrazioni: Raimund Frey
Durata del gioco: 15 - 20 minuti



Attenzione alla squadra di costruttori degli Orecchietti! Via i panini con la marmellata e ascoltate con attenzione: come ben sapete Orecchiopoli con l'andar del tempo è diventata troppo piccola e dobbiamo ampliarla. Per questo il capomastro vi comunica, via radiogratte, che cosa vi serve per costruire nuove case e fabbriche di marmellata nel vostro quartiere. Grattando - con stridii, scricchiolii, criic, craac - il capomastro disegna immagini sul suo grattafono, e voi dovete aguzzare le orecchie. Con le carte suggerimento cercate di indovinare che cosa il capomastro ha disegnato grattando. Era un martello o un orologio? Ogni volta che un Orecchietto ha sentito e capito l'oggetto giusto, ha l'occasione di aggiungere un edificio al suo quartiere. L'Orecchietto che alla fine per primo ha terminato di costruire il suo quartiere diventa il nuovo sindaco di Orecchiopoli!

Contenuto

5 punti adesivi, 1 istruzioni di gioco

50 carte incarico (25 facili = gialle,
25 difficili = azzurre)



25 tavolette casa
+ 5 tavolette pausa



1 grattafono



5 tavolette Orecchietto



3 carte suggerimento

Prima di cominciare a giocare

Prendete quattro dei cinque punti adesivi e incollateli agli angoli del retro liscio del grattafono. Mettete nella scatola il rimanente punto adesivo di riserva.

Prima di cominciare

Orecchietti principianti o professionisti? Il gioco prevede due gradi di difficoltà: le carte gialle vi mostrano immagini più facili, quelle azzurre immagini più difficili. Prima di giocare decidete voi il grado di difficoltà. Mescolate le carte incarico del colore scelto e tenetele pronte in un mazzo coperto. Mescolate le tavolette casa con le tavolette pausa coperte e disponetele a formare una griglia di 6 carte x 5.

Ciascuno prende uno schermo e sceglie una tavoletta Orecchietto. Il primo capomastro è il giocatore con le orecchie più grandi, che riceve lo stilografico e il grattafono. Gli altri nel primo giro saranno gli Orecchietti, ciascuno dei quali prende una carta suggerimento e la sistema dietro il proprio schermo, con il colore del grado di difficoltà scelto rivolto verso l'alto. Rimettete nella scatola il materiale non necessario.



Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Ogni giro è composto da due fasi:

Grattare – Sentire – Posizionare ed eventualmente **ampliare Orecchiopoli**.

1a fase: Grattare – Sentire – Posizionare

Il capomastro prende la prima carta incarico e la mette dietro il suo schermo, visibile solo a lui. Gli Orecchietti si concentrano bene sulle immagini delle loro carte suggerimento. Appena tutti sono pronti, il capomastro prende il grattafono e, grattando, disegna l'immagine della carta incarico sul grattafono

Valgono le seguenti regole:

Regole per grattare e farsi sentire

- Non grattare un'immagine troppo piccola! Utilizza tutta la superficie del grattofono.
- Non grattare troppo in fretta! Più lo fai lentamente, più sarà chiaro: un tratto dopo l'altro e un punto dopo l'altro.
- Rispetta con precisione il numero e il tipo di linee e di punti che ci sono sulla carta incarico.
- Quando sulla carta incarico ci sono dei punti, batti sul grattofono in modo che si sentano bene.
- Decidi tu con quale sequenza grattare le singole linee, le curve e i punti.

Esempio:

2 cerchi, 2 tratti e 4 punti:

può essere solo un orologio!



Gli Orecchietti tendono le orecchie: quante e quali linee, curve o punti avete sentito? Mettete la vostra tavoletta Orecchietto sull'immagine della vostra carta suggerimento che, secondo voi, corrisponde alla figura disegnata grattando dal capomastro.

Non siete sicuri di quello che il capomastro ha disegnato grattando? Allora potete chiedere al capomastro di grattare l'immagine sul grattofono ancora una volta, un'ultima volta.

A questo punto tutti gli Orecchietti devono posizionare la loro tavoletta Orecchietto. Poi mettete da parte i vostri schermi. Il capomastro ora mette la sua carta incarico, ben visibile a tutti, davanti al suo schermo e verifica chi ha sentito bene:

• **Uno o più Orecchietti hanno indovinato?**

Evviva! Quelli che hanno indovinato e anche il capomastro a turno possono scoprire una tavoletta casa. Comincia il capomastro.

• **Nessun Orecchietto ha indovinato?**

Nessun Orecchietto può scoprire una tavoletta casa, neppure il capomastro!

2a fase: Ampliare Orecchiopoli

Ciascuno cerca di ampliare più in fretta possibile il proprio quartiere. Per farlo dovete garantirvi ogni volta una tavoletta casa di ciascuno dei 5 tipi di edificio di colore diverso. Ma attenzione: le singole tavolette casa valgono un numero diverso di punti Orecchietto.



Dopo aver scoperto una tavoletta casa verifica quanto segue:

- Non hai ancora il tipo di edificio scoperto? Allora puoi prendere la tavoletta casa e metterla scoperta davanti a te.
- Se scopri un tipo di edificio che hai già, puoi confrontare quanti Orecchietti contiene. Tieni la tavoletta con il maggior numero di Orecchietti. Rimetti sul tavolo l'altra tavoletta casa coperta.
- Hai scoperto una tavoletta pausa? Allora purtroppo hai avuto sfortuna e per questo giro non puoi costruire neanche una casa. Rigira la tavoletta pausa.

Tutti i giocatori sono pronti? Il capomastro e il prossimo giocatore si scambiano grattafono e carta suggerimento, e li mettono dietro al loro schermo. Ora il turno passa al nuovo capomastro, che deve a sua volta grattare.

Conclusione del gioco

Chi per primo ha raccolto **4** edifici di colore diverso grida forte "Stop a tutti gli Orecchietti". Solo i giocatori che possono ancora scoprire una tavoletta hanno la possibilità di ampliare il loro quartiere. Poi il gioco si conclude.

- Se alla fine del giro solo un Orecchietto ha finito di costruire il suo quartiere, è lui il vincitore.
- Se alla fine del giro più Orecchietti hanno finito di costruire il proprio quartiere, vale la somma dei punti Orecchietto raccolti sulle tavolette. Vince il giocatore con il quartiere completato che ha raccolto il maggior numero di punti Orecchietto.
- Se più Orecchietti hanno completato nello stesso tempo i loro quartieri e raccolto anche lo stesso numero di punti Orecchietto, ci saranno più vincitori.

Variante: Costruire in fretta

Il gioco diventa più breve / più facile se togliete le tavolette pausa. In tal caso gli Orecchietti non fanno alcuna pausa durante la costruzione e finirete prima di costruire i vostri quartieri.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och ni kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

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

HABA®

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