

RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi. Placez le chien et son entraîneur sur le plan de jeu comme indiqué. Certains obstacles peuvent être déjà placés sur le plan de jeu. Respectez bien leur orientation.
- 2** Placez TOUS les obstacles restants sur le plan de jeu afin de créer un parcours du chien jusqu'à son entraîneur. Le chien devra obligatoirement passer UNE fois par chaque obstacle. Il n'est pas nécessaire de remplir tous les espaces du plan de jeu avec les tuiles !
 - A.** Le parcours doit partir du chien et peut se déployer dans n'importe quelle direction. Le chien se déplacera toujours orthogonalement de case en case en suivant le sens du parcours, franchissant les obstacles sur les tuiles ou circulant sur le plan de jeu pour relier deux tuiles. Il ne peut en aucun cas se déplacer en diagonale.
 - B.** Le chien suit toujours par défaut une ligne droite, jusqu'à ce qu'un obstacle incurvé (jaune, orange, rouge ou bleu foncé) lui fasse prendre une nouvelle direction. Les deux obstacles violet et bleu clair sont des lignes droites.
 - C.** Le parcours peut atteindre l'entraîneur de n'importe quelle direction.
 - D.** Le parcours du chien peut inclure des espaces vides du plan de jeu (hors tuiles « obstacles »). Ces espaces vides peuvent même être traversés deux fois, mais en provenant alors de deux directions différentes !
 - E.** Chaque tuile « obstacle » présente un obstacle à franchir et le sens du parcours à suivre. La direction à suivre est toujours celle du parcours. Le chien ne peut traverser une tuile « obstacle » autrement qu'en suivant le parcours.
 - F.** L'obstacle jaune doit toujours être franchi dans le sens de la flèche, de manière à ce que le chien aborde la balançoire par le bas avant de la faire basculer.
 - G.** Le parcours où certaines pièces peuvent AUSSI être placés sous le pont bleu foncé. Quatre cas de figure se présentent alors :
 - Les parties rectilignes des tubes orange et rouge peuvent être glissées sous le pont, si elles aboutissent de l'autre côté du pont.
 - Les côtés gauche ou droit de l'obstacle bleu clair peuvent être glissés sous le pont, ce qui n'est PAS le cas de sa partie centrale.
 - Les obstacles jaune et violet ne peuvent en AUCUN cas être glissés sous le pont.
 - Un espace libre sous le pont peut être emprunté par le chien pour rejoindre deux tuiles ou l'entraîneur.
 - H.** Les défis les plus simples indiquent la position de certains obstacles. Leurs positions ne peuvent être en aucun cas changées.
- 3** Il n'existe qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret de défis.

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht. Plaats de hond en zijn trainer op het spelbord zoals aangeduid.
- 2** Plaats alle puzzelstukken met hindernissen op het spelbord, zodat er een weg ontstaat vanaf de hond tot bij de trainer die één keer over elke hindernis gaat:
 - A.** De weg voor de hond gaat horizontaal of verticaal over het spelbord (dus niet diagonaal). De weg kan in elke richting van bij de hond starten.
 - B.** De weg voor de hond gaat altijd rechtdoor, tenzij de richting veranderd wordt door een hindernis met een bocht (geel, oranje, rood of donkerblauw). De paarse en roze hindernissen veranderen de richting van de weg niet.
 - C.** De weg kan vanuit eender welke richting arriveren bij de trainer.
 - D.** De weg voor de hond mag over lege vakken van het spelbord lopen (horizontaal/ verticaal). Soms zal je hetzelfde lege vakje op het spelbord meer dan één keer passeren, omdat je vanuit een andere kant komt.
 - E.** Op puzzelstukken met hindernissen moet je altijd de weg op deze hindernissen volgen.
 - F.** De weg voor de hond kan maar in één richting over de gele hindernis lopen, aangeduid door een pijltje, zodat de hond eerst de lage kant van de wipwap passeert.
 - G.** De weg mag onder de donkerblauwe brug lopen:
 - De rechte stukken van de oranje en rode buizen, passen ook onder de brug.
 - De linker- en rechterkant van de lichtblauwe hindernis passen ook onder de brug, maar het centrale gedeelte met de weg niet.
 - De gele en paarse hindernissen passen nooit onder de brug!
 - H.** Makkelijkere opdrachten tonen ook de plaats van sommige hindernissen. Deze mogen niet van plaats veranderd worden.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

- 1** Wähle eine Herausforderung. Platziere den Hund und den Trainer, sowie die vorgegebenen Hindernisse, auf dem Spielfeld.
- 2** Platziere alle übrigen Hindernisse auf dem Spielfeld, um einen Weg vom Hund zum Trainer zu bilden. Es müssen immer alle Spielsteine verwendet werden. Beachte die folgenden Regeln:
 - A.** Der Hund muss horizontal oder vertikal über das Spielfeld laufen (nicht diagonal). Beim Start darf der Hund in jede Richtung laufen.
 - B.** Der Hund läuft geradeaus, bis sich der Weg durch ein gebogenes Hindernis ändert (gelber, orangener, roter oder dunkelblauer Spielstein). Der violette und hellblaue Spielstein ändert die Richtung des Weges nicht.
 - C.** Der Weg des Hundes kann aus jeder Richtung zum Trainer führen.
 - D.** Der Weg des Hundes kann über leere Felder des Spielfelds in beliebiger Richtung horizontal oder vertikal verlaufen. Manchmal überquert er dasselbe Feld auf dem Spielfeld zweimal (aber aus einer anderen Richtung kommend).
 - E.** Die Laufrichtung des Hundes ist durch die Pfade auf den Spielsteinen vorgegeben.
 - F.** Bei dem gelben Spielstein folgt der Hund immer der Pfeilrichtung, sodass der Weg direkt an der Wippe beginnt.
 - G.** Der Weg kann unter der dunkelblauen Brücke verlaufen:
 - Der orangene und rote Spielstein passen unter die Brücke.
 - Die linke und rechte Seite des hellblauen Spielsteins passen und die Brücke, der mittlere Teil nicht, da hier der Hund springen muss.
 - Der gelbe und violette Spielstein passen nicht unter die Brücke.
 - H.** Einfache Herausforderungen zeigen die richtige Position mancher Hindernisse. Diese Positionen dürfen nicht verändert werden.
- 3** Es gibt nur eine richtige Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

SPILLEREGLER

- 1** Vælg en udfordring. Sæt hunden og dens træner på deres angivne placeringer på spillebrættet.
- 2** Placer alle forhindringerne på spillebrættet for at oprette en sti fra hunden til træneren, som passerer hver forhindring én gang:
 - A.** Hunden skal bevæge sig vandret eller lodret fra firkant til firkant på spillebrættet (ikke diagonalt). Stien kan starte ved hunden og gå i alle retninger.
 - B.** Stien vil følge en lige linje, indtil retningen ændres af en forhindring med kurver (gul, orange, rød eller mørkeblå). De lilla og lyseblå forhindringer ændrer ikke stiens retning.
 - C.** Stien kan nå frem til træneren fra en hvilken som helst retning.
 - D.** Stien kan passere tomme firkanter på spillebrættet i alle retninger – vandret eller lodret. Nogle gange vil den krydse den samme firkant på spillebrættet to gange (men komme fra en anden retning).
 - E.** På hver puslespilsbrik skal hundens sti følge den retning, der angives af forhindringen.
 - F.** Ved den gule forhindring skal du følge pilens retning, så stien starter i den lave ende af vippen.
 - G.** Stien kan gå under den mørkeblå bro:
 - De orange og røde rørs lige dele kan passere ind under denne bro.
 - Venstre og højre side af den lyseblå forhindring passer også ind under broen, men det gør den midterste del med stien ikke.
 - De gule og lilla forhindringer kan aldrig gå ind under broen
 - H.** Lettere udfordringer viser den korrekte placering af nogle af forhindringerne. Disse placeringer kan ikke ændres.
- 3** Der er kun én løsning, som du kan se i slutningen af i hæftet.

SPELREGLER

- 1** Välj en utmaning. Placera hunden och dess tränare på deras angivna positioner på spelplanen.
- 2** Placera alla hinder på spelplanen för att skapa en bana, från hunden till tränaren, som använder varje hinder en gång:
 - A.** Hunden måste röra sig horisontellt eller vertikalt från kvadrat till kvadrat på spelplanen (inte diagonalt). Banan kan starta i valfri riktning vid hunden.
 - B.** Banan för hunden följer en rak linje, tills banan riktning ändras av ett krökt hinder (gult, orange, rött eller mörkblått). De lila och ljusblå hindren ändrar inte banans riktning.
 - C.** Hundens bana kan leda fram till tränaren från alla håll.
 - D.** Hundens bana kan gå över tomma rutor på spelplanen i valfri riktning, horisontellt eller vertikalt. Ibland går den över samma fyrkant på spelplanen två gånger (men kommer från en annan riktning).
 - E.** På varje pusselbit ska hundens väg följa den riktning som framgår av hindret.
 - F.** Med det gula hindret måste du följa pilens riktning så att banan börjar i den nedre änden av gungbrädet.
 - G.** Banan kan gå under den mörkblå bron:
 - De raka delarna av det orange och röda röret passar under denna bro.
 - Den vänstra och högra sidan av det ljusblå hindret passar också under bron men den centrala delen med stigen gör det inte.
 - De gula och lila hindren kan aldrig placeras under bron.
 - H.** Enklare utmaningar visar vissa föremåls korrekta position. Dessa positioner kan inte ändras.
- 3** Det finns bara en lösning som du hittar längst bak i slutet av spelhäftet.

SPILLEREGLER

- 1** Velg en utfordring. Plasser hunden og hundetreneren på deres angitte posisjoner på brettet.
- 2** Plasser alle hinder på brettet og lag en løype fra hunden til hundetreneren, hvor hvert hinder forseres én gang:
 - A.** Hunden må bevege seg horisontalt eller vertikalt fra rute til rute på brettet (ikke diagonalt). Løypen kan starte ved hunden i hvilken som helst retning.
 - B.** Løypen som hunden skal følge, vil gå i en rett linje inntil retningen på løypen endres av et kurvet hinder (gult, oransje, rødt eller mørkeblått). De lilla og lyseblå hindrene endrer ikke retningen på løypen.
 - C.** Løypen kan ankomme hundetreneren fra hvilken som helst retning.
 - D.** Løypen kan gå over tomme ruter på brettet, både horisontalt og vertikalt. Noen ganger vil løypen krysse den samme ruten på brettet to ganger (men fra forskjellige retninger).
 - E.** På hver brikke skal hundens løype følge retningen som er angitt av hinderet.
 - F.** Ved det gule hinderet må du følge retningen til pilen slik at løypen starter i den lave enden av vippen.
 - G.** Løypen kan gå under den mørkeblå broen:
 - De rette delene av det oransje og røde røret vil få plass under denne broen.
 - Venstre og høyre side av det lyseblå hinderet får også plass under broen, men den midtre delen med løypen gjør ikke det.
 - De gule og lilla hindrene får aldri plass under broen.
 - H.** Enklere utfordringer viser riktig plassering av noen hinder. Disse plasseringene kan ikke endres.
- 3** Hver oppgave har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

PELISÄÄNNÖT

- 1** Valitse haaste. Aseta koira ja sen kouluttaja pelilaudalle haasteessa kuvatuille paikoille.
- 2** Aseta esteet pelilaudalle niin, että koira pääsee esterataa pitkin kouluttajansa luokse. Koiran reitti kulkee jokaisen esteen kautta vain yhden kerran:
 - A.** Koira voi liikkua radalla vaaka- ja pystysuunnissa (ei vinottain). Reitti voi lähteä koirasta mihin tahansa suuntaan.
 - B.** Koiran reitti kulkee suoraan, kunnes sen suunta muuttuu kaarevan esteen (keltainen, oranssi, punainen tai tummansininen) kohdalla. Lila ja vaaleansininen este eivät muuta reitin suuntaa.
 - C.** Koiran reitti voi päättyä kouluttajan luokse mistä tahansa suunnasta.
 - D.** Koiran reitti voi kulkea pelilaudan tyhjän ruudun yli pysty- tai vaakasuunnassa. Saman tyhjän kohdan voi ylittää kaksikin kertaa (eri suunnista).
 - E.** Koiran reitti kulkee esteessä näytettyyn suuntaan.
 - F.** Keltainen keinueste ylitetään kiipeämällä keinun päälle ja laskeutumalla alas nuolen suuntaan.
 - G.** Koiran reitti voi kulkea tummansinisen puomiesteen päältä tai alta:
 - Oranssin ja punaisen putken suora osuus mahtuu puomin alle.
 - Vaaleansinisen esteen vasen ja oikea puoli mahtuvat puomin alle, mutta esteen rima ei.
 - Keltainen ja lila este eivät sovi puomin alle.
 - H.** Helpommissa haasteissa on näytetty joidenkin esteiden sijainti. Näiden esteiden paikkaa ei saa muuttaa.
- 3** Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, joka löytyy haastevihkosien lopusta.

REGRAS DO JOGO

- 1** Escolhe um desafio. Coloca o cão e o respetivo treinador nas posições indicadas no tabuleiro de jogo.
- 2** Coloca todos os obstáculos no tabuleiro de jogo de modo a que exista um caminho entre o cão e o seu treinador que utilize cada um dos obstáculos uma vez:
 - A.** O cão tem de se mover na horizontal ou na vertical, entre quadrados no tabuleiro (não pode mover-se na diagonal). O percurso pode começar no cão em qualquer direção.
 - B.** O percurso do cão seguirá uma linha reta, até que a direção deste percurso seja alterada por um obstáculo curvo (amarelo, laranja, vermelho ou azul escuro). Os obstáculos roxos e azuis claros não mudam a direção do percurso.
 - C.** O percurso do cão pode chegar ao treinador a partir de qualquer direção.
 - D.** O percurso do cão pode passar sobre quadrados vazios no tabuleiro em qualquer direção na horizontal ou na vertical. Por vezes irá atravessar o mesmo quadrado do tabuleiro de jogo duas vezes (mas vir de uma direção diferente).
 - E.** Em cada peça do puzzle, o percurso do cão deve seguir a direção indicada pelo obstáculo.
 - F.** Com o obstáculo amarelo, tens de seguir a direção da seta de modo a que o percurso comece na parte mais baixa do baloiço.
 - G.** O percurso pode passar por baixo da ponte azul escura:
 - As partes retas do tubo laranja e vermelho encaixam por baixo desta ponte.
 - Os lados esquerdo e direito do obstáculo azul claro também encaixa por baixo da ponte, mas a parte central com o percurso não.
 - Os obstáculos amarelo e roxo nunca encaixam por baixo da ponte.
 - H.** Os desafios mais fáceis mostram a posição correta de alguns obstáculos. Estas posições não podem ser alteradas.
- 3** Existe apenas uma solução, a qual se encontra no final do folheto.

REGLAS DE JUEGO

- 1** Elige un desafío. Coloca al perro y a su adiestrador en las posiciones indicadas en el tablero.
- 2** Coloca todos los obstáculos en el tablero para crear un camino desde el perro hasta el adiestrador que pase por cada obstáculo una vez:
 - A.** El perro puede desplazarse en dirección horizontal o vertical de una casilla a otra del tablero (no en diagonal). El camino puede empezar en el perro en cualquier dirección.
 - B.** El camino del perro seguirá una línea recta, hasta que un obstáculo curvo (amarillo, naranja, rojo o azul oscuro) cambie la dirección de este camino. Los obstáculos morados y azul claro no cambian la dirección del camino.
 - C.** El camino del perro puede llegar hasta el adiestrador desde cualquier dirección.
 - D.** El camino que recorre el perro puede pasar por encima de casillas vacías del tablero en cualquier dirección horizontal o verticalmente. En ocasiones, cruzará dos veces la misma casilla del tablero (pero procedente de una dirección opuesta).
 - E.** En cada pieza del rompecabezas, el camino que recorre el perro debe seguir la dirección que indica el obstáculo.
 - F.** Con el obstáculo amarillo hay que seguir la dirección de la flecha para que el camino empiece en el extremo inferior del balancín.
 - G.** El camino puede pasar por debajo del puente de color azul oscuro:
 - Los tramos rectos del tubo naranja y rojo encajarán debajo de este puente.
 - Los lados izquierdo y derecho del obstáculo azul claro también encajan debajo del puente, pero la parte central con el camino no.
 - Los obstáculos amarillos y morados no se pueden colocar debajo del puente.
 - H.** Los desafíos más fáciles muestran la posición correcta de algunos obstáculos. Estas posiciones no pueden cambiarse.
- 3** Solo hay una solución, puedes encontrarla al final del folleto.

REGOLE DEL GIOCO

- 1** Scegli una sfida. Posiziona il cane e il suo addestratore nelle posizioni indicate sul piano da gioco.
- 2** Posiziona tutti gli ostacoli sul piano da gioco, in modo da creare un percorso che va dal cane all'addestratore, che utilizza una volta ciascun ostacolo:
 - A.** Il cane deve spostarsi orizzontalmente o verticalmente da una casella all'altra sul piano da gioco (non in diagonale). Il percorso può iniziare dal cane e procedere in qualsiasi direzione.
 - B.** Il percorso per il cane seguirà una linea retta, finché la direzione di questo percorso non sarà modificata da un ostacolo curvo (giallo, arancione, rosso o blu scuro). Gli ostacoli viola e azzurro non modificano la direzione del percorso.
 - C.** Il percorso per il cane può arrivare all'addestratore da qualsiasi direzione.
 - D.** Il percorso per il cane può attraversare caselle vuote del piano da gioco in qualsiasi direzione in orizzontale o in verticale. Talvolta attraverserà due volte la stessa casella sul piano da gioco (ma provenendo da una direzione diversa).
 - E.** Su ogni pezzo del rompicapo, il percorso del cane dovrebbe seguire la direzione data dall'ostacolo.
 - F.** Con l'ostacolo giallo devi seguire la direzione della freccia, in modo che il percorso inizi all'estremità inferiore dell'altalena.
 - G.** Il percorso può passare sotto il ponte blu scuro:
 - Le parti dritte del tubo arancione e rosso si inseriranno sotto questo ponte.
 - Anche il lato sinistro e destro dell'ostacolo azzurro si inserirà sotto il ponte, ad eccezione della parte centrale con il sentiero.
 - Gli ostacoli gialli e viola non si inseriscono mai sotto il ponte.
 - H.** Le sfide più facili mostrano la posizione corretta di alcuni ostacoli. Queste posizioni non possono essere modificate.
- 3** Esiste solo una soluzione, che puoi trovare alla fine del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

- 1** Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τον σκύλο και τον εκπαιδευτή του στις εικονιζόμενες θέσεις του ταμπλό.
- 2** Τοποθετήστε όλα τα εμπόδια στο ταμπλό ώστε να δημιουργηθεί μια διαδρομή από τον σκύλο προς τον εκπαιδευτή, η οποία θα περνάει μια φορά από κάθε εμπόδιο:
 - A.** Ο σκύλος θα πρέπει να μετακινείται οριζόντια ή κάθετα από το ένα τετράγωνο του ταμπλό στο άλλο (όχι διαγώνια). Η διαδρομή μπορεί να ξεκινάει από τον σκύλο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.
 - B.** Η διαδρομή από τον σκύλο θα ακολουθεί μια ευθεία γραμμή, μέχρι η κατεύθυνσή της να αλλάξει από κάποιο καμπυλωτό εμπόδιο (κίτρινο, πορτοκαλί, κόκκινο ή σκούρο μπλε). Το μωβ και το ανοιχτό μπλε εμπόδια δεν αλλάζουν την κατεύθυνσή της.
 - Γ.** Ο σκύλος μπορεί να φτάσει στον εκπαιδευτή του από οποιαδήποτε κατεύθυνση.
 - Δ.** Η διαδρομή του σκύλου μπορεί να είναι πάνω από άδεια τετράγωνα του ταμπλό, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, οριζόντια ή κάθετα. Κάποιες φορές μπορεί να περάσει δεύτερη φορά από το ίδιο τετράγωνο (ερχόμενος από διαφορετική κατεύθυνση).
 - E.** Σε κάθε κομμάτι του παζλ, ο σκύλος θα πρέπει να ακολουθεί την κατεύθυνση που ορίζεται από το εμπόδιο.
 - Z.** Στο κίτρινο εμπόδιο θα πρέπει να ακολουθηθεί η κατεύθυνση του βέλους, έτσι ώστε η διαδρομή να ξεκινά από το χαμηλό άκρο της τραμπάλας.
 - H.** Η διαδρομή μπορεί να περάσει κάτω από τη σκούρα μπλε γέφυρα:
 - Τα ίσια μέρη του πορτοκαλί και του κόκκινου εμποδίου μπορούν να χωρέσουν κάτω από τη γέφυρα.
 - Η αριστερή και η δεξιά πλευρά του ανοιχτού μπλε εμποδίου χωράνε επίσης κάτω από τη γέφυρα, αλλά το κεντρικό του τμήμα με το μονοπάτι, όχι.
 - Το κίτρινο και το μωβ εμπόδια δεν χωράνε κάτω από τη γέφυρα.
 - Θ.** Οι πιο εύκολες προκλήσεις απεικονίζουν κάποιες από τις θέσεις των εμποδίων. Αυτές οι θέσεις δεν μπορούν να αλλάξουν.
- 3** Υπάρχει μόνο μια λύση, η οποία μπορεί να βρεθεί στο τέλος του εγχειριδίου.


GAME RULES

- 1** Choose a challenge. Place the dog and its trainer on their indicated positions on the game board.
- 2** Place all obstacles on the game board to create a path from the dog to the trainer that uses every obstacle once:
 - A.** The dog must move horizontally or vertically from square to square on the gameboard (not diagonally). The path can start at the dog in any direction.
 - B.** The path for the dog will follow a straight line, until the direction of this path is changed by a curved obstacle (yellow, orange, red or dark blue). The purple and light blue obstacles don't change the direction of the path.
 - C.** The path for the dog can arrive at the trainer from any direction.
 - D.** The path for the dog can go over empty squares of the game board in any direction horizontally or vertically. Sometimes it will cross the same square on the game board twice (but coming from a different direction).
 - E.** On each puzzle piece, the dog's path should follow the direction given by the obstacle.
 - F.** With the yellow obstacle you must follow the direction of the arrow so that the path starts at the low end of the seesaw.
 - G.** The path can go underneath the dark blue bridge:
 - The straight parts of the orange and red tube will fit underneath this bridge. The left and right side of the light blue obstacle also fits underneath the bridge, but the central part with the path does not.
 - The yellow and purple obstacles never fit under the bridge.
 - H.** Easier challenges show the correct position of some obstacles. These positions cannot be changed.
- 3** There is only one solution, which you can find back at the end of the booklet.



© 2023 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Raf Peeters
 Original product name: Smart Dog
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
 info@smart.be www.SmartGames.eu



dd: 20231215B Made in China

 5 414301 525660