

## TOELICHTING:

- Je krijgt pas een 'scheefliche' als de poep er helemaal uit is. Klop zachtjes op de rug van het hondje als je vindt dat de poep op de schep had moeten vallen.
- Bewaar het voer en de 'scheefliches' in het afgesloten opbergdoosje op een koele plaats om te voorkomen dat de kwaliteit achteruitgaat.
- In het onwaarschijnlijke geval dat het hondenvoer of iets anders vast komt te zitten in de hond, gebruik dan de ontstopper om het eruit te duwen.



## WAARSCHUWINGEN EN TIPS:

- Geef het hondje nooit meer dan 1 hondensnoepje. Doe je dat wel, dan kan het hondje verstopping krijgen.
- Gebruik uitsluitend de bijgeleverde 'hondensnoepjes'.
- Stop geen vreemde voorwerpen in de hond.
- Was voor en na het spelen je handen.
- De 'hondensnoepjes' zijn veilig en niet giftig. Het is echter speelgoed en daarom niet geschikt voor consumptie.



© 2017 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.  
Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks!  
Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Made in China.

Waarschuwing.  Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.  
0-3 Lang koord. Verwurgingsgevaar.



Bezoek onze website :  
[www.goliathgames.com](http://www.goliathgames.com)

#30 684



3068410-V7-0517



4+

2-5

15 MIN



#30 684



Rakker is duidelijk een hondje dat niet erg goed gemanierd is. Als je hem uitlaat, hoort iedereen alleen maar zijn darmproblemen.

## INHOUD:

1 hondje met riem, 1 kluif, 1 schepje, 1 spinner, 1 hondensnoepje (+3 reservezakjes), 11 'scheeffiches', 1 ontstopper, 1 opbergdoosje, spelregels.

## DOEL VAN HET SPEL:

De eerste speler die 3 'scheeffiches' heeft verzameld, wint het spel.

## VOORBEREIDING:

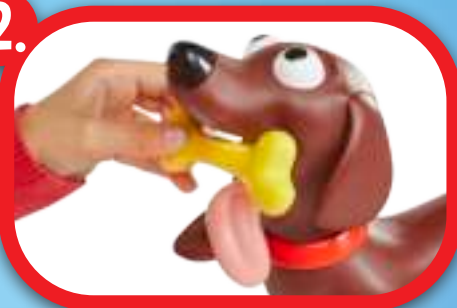
1.



Telkens als je met het spel begint, moet je het hondje een snoepje voeren. Verwijder de kluif en stop één hondensnoepje in zijn bek. Duw het snoepje met je vinger diep in zijn keel. Het mag niet meer naar buiten steken.

Zorg ervoor dat de riemlijn aan beide uiteinden stevig vastgeklemd zit, zodat ook hier geen lucht kan ontsnappen. Zet Rakker in het midden van de tafel en leg het schepje onder zijn achterste.

2.



Duw vervolgens stevig de kluif in zijn bek. Zorg ervoor dat de rode ringetjes van de kluif goed op hun plek zitten, zodat er geen lucht kan ontsnappen.

## HET SPEL:

De speler die het laatst een hond geaaid heeft, mag beginnen. Wie de beurt heeft, draait aan het hondje op de spinner. De pijl op het achterwerk van het hondje wijst het plaatje aan dat aangeeft wat die speler moet doen:



Rakker wijst met zijn achterste naar nummer 1.

Je beurt is voorbij zodra je in de handgreep van de riem hebt geknepen. De speler links van de vorige speler is aan de beurt en draait aan de wijzer van het draai bord.

Rakker is een niet zo goed opgevoed hondje! Hoor maar... hij maakt hele gekke geluidjes voordat hij gaat poepen. De speler die als laatste in de handgreep van de riem kneep voordat de poep op het schepje valt, krijgt 1 'scheeffiche'.

Deze speler mag het hondje opnieuw voeren (zie bij Voorbereiding). De speler links van hem/haar is nu aan de beurt.

## EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers 3 fiches heeft. Hij/zij wint het spel.