

GAME RULES

UK

The object of Walk the Dog is to place all 4 dogs in the park with enough space between them to avoid animal fights!

- 1 Select a challenge. Place the Cat(s) and tree on the game board, if needed. These pieces must remain in place on the board. If a Cat or tree is not shown in the challenge, you don't need it in the solution.
- 2 Place all 4 Dogs on the game board so that the solution follows the rules given in the challenge:
 - A white Walker icon in the challenge indicates that a Walker must be placed on that spot on the gameboard. It can be any of the 3 Walkers.
 - A Dog icon indicates that a dog must be placed on that spot. It can be any of the 4 Dogs.
 - The orientation of the Dogs and Walkers shown in the challenge is not relevant, only their position matters. Dogs and Walkers can have a different orientation in the solution than the one shown in the challenge.
 - Earlier challenges sometimes give additional hints, such as the specific colour of a Walker. More difficult challenges offer fewer hints about the position of the Dogs and Walkers.

All Dogs must be placed on the game board, even when a challenge shows fewer than 4 Dogs! The remaining Dogs and Walkers can be placed anywhere on the board, following these rules:

- A) Dogs can never be placed directly adjacent to other Dogs or Cats. This is how we avoid fights!
- B) Three of the Dogs are always connected to a Walker by a leash. Leashes must form horizontal or vertical lines on the game board (diagonal lines are not allowed).
- C) Leashes must always be straight and tense (the Dog is pulling hard, after all). The length of the connection is different for each Walker.
- D) The leashes of the yellow and red Walkers can pass straight by or bend around the tree at a 90-degree angle.
- E) Leashes can never cross each other or pass over Walkers, Dogs or Cats!

- 3 There is only one solution which can be found at the back of the booklet.

SPELREGELS

NL

Het doel van "Walk the Dog" is om de 4 honden in het park uit te laten, met genoeg ruimte tussen hen in, zodat ze geen ruzie met elkaar kunnen maken!

- 1 Kies een opdracht. Plaats de kat(ten) en boom op het spelbord, indien nodig. Deze speelstukken mag je daarna niet meer verplaatsen. Indien een kat of de boom niet in de opdracht getoond wordt, dan heb je deze ook niet nodig voor de oplossing.
- 2 Plaats de 4 honden op het spelbord, zodat de oplossing overeenkomt met de instructies die in de opdracht gegeven zijn:
 - Een wit icoon van een wandelaar betekent dat er een wandelaar op die plaats op het spelbord moet gezet worden. Het kan elk van de 3 wandelaars zijn.
 - Een icoon van een hond betekent dat er een hond op die plaats moet gezet worden. Het kan eender welke hond zijn.
 - Enkel de positie van honden en wandelaars wordt getoond in de opdracht, hun oriëntatie is niet van belang. Het is mogelijk dat honden of wandelaars in een andere richting kijken in de oplossing dan in de opdracht.
 - De eerste opdrachten geven nog bijkomende hints, zoals de kleur van een wandelaar of de plaats van een leiband.

ALLE honden moeten op het spelbord geplaatst worden, ook wanneer de opdracht minder dan 4 honden toont! De overige honden en wandelaars mogen overal geplaatst worden, zolang ze aan volgende regels gehoorzamen:

- A) Honden mogen nooit direct naast andere honden of katten geplaatst worden (diagonaal mag wel).
- B) Drie honden zijn altijd verbonden met een wandelaar door een leiband. Leiband en moeten horizontale of verticale, rechte lijnen vormen op het spelbord.
- C) Leiband en moeten altijd strak staan (de honden trekken immers hard). De lengte van de leiband is verschillend voor elke wandelaar.
- D) De leiband en van de gele en rode wandelaar mogen de boom passeren (recht door of onder een hoek van 90 graden).
- E) Leiband en mogen nooit andere leiband en, wandelaars, honden of katten passeren!

- 3 Er is maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

Ziel des Spiels ist es, alle 4 Hunde so im Park (auf dem Spielfeld) zu platzieren, dass sie ausreichend Abstand zu den anderen Hunden und den Katzen haben.

- 1 Wähle eine Aufgabe. Platziere die Katze(n) und den Baum auf dem Spielfeld wie dargestellt (wenn in Aufgabe angegeben). Die Platzierung ist fix, d.h. Katze(n) und/oder Baum werden nicht verschoben.
- 2 Setze nun alle 4 Hunde (inkl. der Besitzer) ins Spielfeld und berücksichtige dabei folgende Regeln:
 - Ein WEISS dargestellter Hundebesitzer zeigt an, dass sich an dieser Position ein Hundebesitzer befindet. Es ist herauszufinden, welcher der 3 das ist.
 - Ein Hunde-Symbol bedeutet, dass sich an dieser Stelle ein Hund befindet. Es ist herauszufinden, welcher der 4 Hunde das ist.
 - Es ist ausschließlich die Position der Figuren im Spielfeld relevant; die in der Aufgabe gezeigte Blickrichtung der Figuren ist nicht ausschlaggebend.
 - Die einfacheren Aufgaben geben Hinweise zur Lösungsfindung wie z.B. die Farbe des Hundebesitzers. Schwierigere Aufgabenstellungen haben weniger Hinweise parat.

Alle Hunde müssen auf dem Spielfeld platziert werden, auch wenn die Aufgabe nicht alle 4 Hunde anzeigt. Dabei können Hund & Besitzer frei auf dem Spielfeld platziert werden, wobei folgende Regeln zu befolgen sind:

- A) Ein Hund kann nicht direkt neben einem anderen Tier (Hund, Katze) gestellt werden - das hat nur Knurren & Bellen zur Folge! Und das soll vermieden werden.
- B) 3 der Hunde sind jeweils mit ihrem "Herrchen"/"Frauchen" via Hundeleine verbunden! Dabei sind die Leinen in horizontaler oder vertikaler Richtung angeordnet und nicht diagonal. Das ist nicht erlaubt!
- C) Die Hundeleinen sind immer gestrafft, weil der Hund ja trotzdem versucht, sich den anderen Tieren zu nähern. Die Länge der Hundeleinen der 3 Besitzer ist unterschiedlich lang.
- D) Die Leinen des GELBEN und ROTEN Hundebesitzers können gerade oder im 90 Grad-Winkel um einen Baum herum gespannt sein.
- E) Die Leinen dürfen sich nicht kreuzen oder andere Figuren oder Tiere berühren.

- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung für die jeweilige Aufgabe. Lösungen befinden sich im hinteren Teil des Aufgabenheftes.

RÈGLES DU JEU

FR

Lors de chaque défi vous devrez réussir à placer les QUATRE chiens, dont trois avec un maître, dans le parc en laissant suffisamment d'espace entre eux afin de laisser leur propriétaire les promener tranquillement.

- 1 Choisissez un défi. Placez aux endroits indiqués sur le plan de jeu, s'ils apparaissent, la figurine de l'arbre et les chats (il peut y en avoir deux en jeu). Si l'arbre et les chats n'apparaissent pas dans le défi, ne les mettez pas en jeu.
- 2 La solution correcte au défi doit TOUJOURS prendre en compte le placement sur le plan de jeu des QUATRE chiens tout en respectant les règles de pose suivantes:
 - Si une silhouette blanche de promeneur apparaît dans le défi, elle est considérée comme «neutre, ce qui signifie que N'IMPORTE LEQUEL des trois promeneurs DEVRA occuper cet espace.
 - Une silhouette de chien indique qu'UN CHIEN DEVRA absolument occuper cet espace. Il pourra s'agir de n'importe lequel des QUATRE chiens, y compris le «solitaire», le seul chien n'a pas de maître.
 - L'orientation des silhouettes dans les défis n'a aucune importance. Il s'agit simplement d'une indication quant à l'emplacement que doivent occuper les figurines sur le plan de jeu.
 - Les défis les plus faciles donnent des indices aux joueurs afin de les aider à appréhender rapidement la mécanique du jeu. Par exemple en leur donnant la couleur spécifique de tel ou tel promeneur. Les défis plus difficiles en revanche ne vous proposeront que peu d'indices quant à la position des promeneurs et des chiens! À vous de les trouver...Seuls les chats sont toujours indiqués.

TOUS les chiens doivent trouver leur place sur le plan de jeu, même si le défi montre moins de QUATRE silhouettes de chiens! Les promeneurs et les autres chiens DEVRONT être placés sur le plan de jeu en suivant absolument les règles suivantes:

- A) AUCUN chien ne peut être adjacent orthogonalement à un AUTRE CHIEN ou à un CHAT. Nous voulons une promenade paisible.
- B) Trois chiens sont promenés par leur maître qui les tient en laisse. Les emplacements des chiens et de leur maître doivent toujours se situer sur la même colonne ou sur la même ligne. Les deux figurines ne peuvent se retrouver en diagonale l'une par rapport à l'autre.
- C) Les longueurs des trois lisses sont toutes différentes en fonction de la couleur de chaque promeneur. Chaque laisse DEVRA TOUJOURS être TENDUE. Pas de mou, le chien tire fort!
- D) Les deux promeneurs jaune et rouge ont une laisse suffisamment longue pour vous autoriser à réaliser un angle de 90° autour du tronc d'arbre. Cette possibilité de jeu CORRECTE vous apportera des solutions pour résoudre certains défis. Cette règle explique la présence de l'arbre dans le jeu, au-delà du côté esthétique.
- E) Les lisses NE DOIVENT JAMAIS : se croiser, passer au-dessus d'un espace occupé par un chien ou un chat ni se trouver dans les jambes d'un autre promeneur occupant un espace.

- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin de ce livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

¡El objetivo de Walk the Dog es colocar a los 4 perros en el parque con suficiente espacio entre ellos para evitar que se peleen!

- 1 Elige un desafío. Coloca el Gato(s) y el árbol en el tablero de juego, si es necesario. Estas piezas deben permanecer en su lugar en el tablero. Si en el desafío no aparece un Gato o un árbol, no será necesario para la solución.
- 2 Colocar los 4 perros en el tablero de juego para que la solución siga las reglas dadas en el desafío:
 - Un icono blanco de Paseante en el desafío indica que debe colocarse un Paseante en ese lugar en el tablero de juego. Puede ser cualquiera de los 3 Paseantes.
 - Un icono de Perro indica que se debe colocar un perro en ese lugar. Puede ser cualquiera de los 4 Perros.
 - La orientación de los Perros y Paseantes que aparece en el desafío no es relevante, únicamente importa su posición. Los Perros y los Paseantes pueden tener una orientación diferente en la solución a la que se muestra en el desafío.
 - A veces, los desafíos anteriores dan pistas extra, como el color específico de un Paseante. Los desafíos más difíciles ofrecen menos pistas sobre la posición de los Perros y los Paseantes.

¡Hay que colocar todos los Perros en el tablero de juego, incluso cuando un desafío muestra menos de 4 Perros! Los Perros y Paseantes restantes pueden colocarse en cualquier lugar del tablero, siguiendo estas reglas:

- A) Los Perros nunca pueden colocarse directamente al lado de otros Perros o Gatos. ¡Así es cómo se evitan las peleas!
- B) Tres de los Perros están siempre conectados a un Paseante por una correa. Las correas deben formar líneas horizontales o verticales en el tablero de juego (no se permiten líneas diagonales).
- C) Las correas deben estar siempre rectas y tensas (puesto que el Perro tira fuerte de ellas). La longitud de la conexión es diferente para cada Paseante.
- D) Las correas de los Paseantes amarillos y rojos pueden pasar directamente o doblarse alrededor del árbol en un ángulo de 90 grados.
- E) ¡Las correas nunca pueden cruzarse entre sí ni pasar por encima de Paseantes, Perros o Gatos!

- 3 Solo hay una solución, que se muestra en la parte posterior del folleto.

REGRAS DO JOGO

PT

O objetivo do Walk the Dog é colocares os 4 cães no parque com espaço suficiente entre eles para evitar lutas de animais!

- 1 Escolhe um desafio. Se necessário, coloca o(s) gato(s) e a árvore no tabuleiro de jogo. Estas peças não se podem mover no tabuleiro de jogo. Se o gato ou a árvore não forem mostrados no desafio, não precisas deles na solução.
- 2 Coloca os 4 cães no tabuleiro de jogo de modo a que a solução siga as regras apresentadas no desafio:
 - A imagem de um passeador de cães branco no desafio indica que é preciso colocar um passeador de cães nesse local do tabuleiro de jogo. Pode ser qualquer um dos 3 passeadores de cães.
 - A imagem de um cão indica que é preciso colocar um cão nesse local. Pode ser qualquer um dos 4 cães.
 - A orientação dos cães e dos passeadores de cães mostrados no desafio não é relevante, apenas interessa a sua posição. Cães e passeadores de cães podem ter orientações diferentes na solução relativamente às apresentadas no desafio.
 - Por vezes, os desafios mais fáceis incluem dicas adicionais, como, por exemplo, a cor específica de um passeador de cães. Os desafios mais difíceis oferecem menos dicas sobre a posição dos cães e dos passeadores de cães.

Todos os cães têm de ser colocados no tabuleiro de jogo, mesmo quando um desafio mostra menos do que 4 cães! Os cães e os passeadores de cães restantes podem ser colocados em qualquer local no tabuleiro, seguindo estas regras:

- A) Os cães nunca podem ser colocados diretamente ao lado de outros cães ou gatos. É assim que se evitam lutas!
- B) Três dos cães estão sempre ligados a um passeador de cães por uma trela. As trelas podem formar linhas horizontais ou verticais no tabuleiro de jogo (não são permitidas linhas diagonais).
- C) As trelas têm de estar sempre retas e esticadas (não te esqueças que o cão puxa a trela com força). O comprimento da ligação é diferente para cada passeador de cães.
- D) As trelas dos passeadores amarelo e vermelho podem passar diretamente ao lado ou fazer um ângulo de 90 graus à volta da árvore.
- E) As trelas nunca podem cruzar-se nem passar sobre passeadores de cães, sobre cães ou sobre gatos!

- 3 Existe apenas uma solução, a qual se encontra na parte de trás do folheto.

REGOLE DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco A passeggio con Fido è posizionare tutti e 4 i cuccioli nel parco in modo tale che non si azzuffino con gli altri animali!

1 Scegli una sfida. Posiziona il gattino o i gattini e l'albero sulla base di gioco, come necessario. Questi pezzi devono rimanere fissi sulla base di gioco. Se l'albero o un gattino non è mostrato nella sfida, significa che non è necessario per completarla.

2 Posiziona tutti e 4 i cuccioli sulla base di gioco come definito in ciascuna sfida:

- L'icona del padrone bianca nella sfida indica che in quel punto deve essere posizionato un padrone. Può essere uno qualsiasi dei 3 padroni.
- L'icona del cucciolo indica che in quel punto deve essere posizionato un cane. Può essere uno qualsiasi dei 4 cuccioli.
- L'orientamento dei cuccioli e dei padroni mostrato nella sfida è irrilevante. Conta soltanto la loro posizione. Nella soluzione, i cuccioli e i padroni possono avere un orientamento diverso rispetto a quello mostrato nella sfida.
- Le sfide più facili possono fornire degli indizi in più, come il colore del padrone. Le sfide più difficili forniscono meno indizi sulla posizione dei cuccioli e dei padroni.

Tutti i cuccioli devono essere posizionati sulla base di gioco, anche se una sfida mostra meno di 4 cuccioli! I cuccioli e i padroni rimasti possono essere posizionati in qualsiasi punto sul tavoliere, rispettando le seguenti regole:

- A) I cuccioli non possono mai essere posizionati adiacenti ad altri cuccioli o gattini. Così eviterai che si azzuffino!
- B) Tre cuccioli su quattro sono sempre attaccati al guinzaglio del padrone. I guinzagli devono formare delle linee orizzontali o verticali sulla base di gioco (le linee diagonali non sono valide).
- C) I guinzagli devono essere sempre dritti e ben tesi (in fondo, i cuccioli tirano sempre al guinzaglio!). La lunghezza del guinzaglio è diversa per ciascun padrone.
- D) I guinzagli dei padroni di colore giallo e rosso possono passare dritti accanto all'albero o intorno ad esso formando un angolo di 90°.
- E) I guinzagli non possono incrociarsi o passare sopra i padroni, i cuccioli o i gattini!

3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

IT

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το αντικείμενο της Βόλτας του Σκυλιού είναι να τοποθετήσετε και τα 4 σκυλιά στο πάρκο, σε αρκετή απόσταση μεταξύ τους, για να αποφύγετε τις μάχες!

1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τη Γάτα (τις Γάτες) και το δέντρο στο ταμπλό, εάν είναι απαραίτητο. Αυτά θα πρέπει να παραμείνουν στις θέσεις τους. Εάν κάποια Γάτα ή το δέντρο δεν απεικονίζονται στη δοκιμασία, δεν χρειάζονται στην επίλυσή της.

2 Τοποθετήστε και τα 4 Σκυλιά στο ταμπλό έτσι ώστε η επίλυση να ακολουθεί τους κανόνες που δίνονται στην πρόκληση:

- Η εικόνα ενός λευκού Οδοιπόρου στην πρόκληση σημαίνει ότι ο Οδοιπόρος πρέπει να τοποθετηθεί σε εκείνο το σημείο του ταμπλό. Μπορεί να είναι οποιοσδήποτε από τους 3 Οδοιπόρους.
- Η εικόνα ενός Σκυλιού σημαίνει ότι το Σκυλί θα πρέπει να τοποθετηθεί σε εκείνο το σημείο του ταμπλό. Μπορεί να είναι οποιοδήποτε από τα 4 Σκυλιά.
- Ο προσανατολισμός των Σκυλιών και των Οδοιπόρων που απεικονίζονται στην πρόκληση είναι άσχετος. Εκείνη που έχει σημασία είναι η θέση τους. Τα Σκυλιά και οι Οδοιπόροι μπορούν να έχουν διαφορετικό προσανατολισμό στην επίλυση, από εκείνον που απεικονίζεται στην πρόκληση.
- Οι πρώτες προκλήσεις κάποιες φορές παρέχουν επιπλέον σημάδια, όπως για παράδειγμα ένα συγκεκριμένο χρώμα Οδοιπόρου. Οι πιο δύσκολες προκλήσεις παρέχουν λιγότερα σημάδια σχετικά με τη θέση των Σκυλιών και των Οδοιπόρων.

Όλα τα Σκυλιά θα πρέπει να τοποθετηθούν στο ταμπλό του παιχνιδιού, ακόμη και εάν μια πρόκληση απεικονίζει λιγότερα από 4! Οι υπόλοιπες φηγούρες από τα Σκυλιά και τους Οδοιπόρους μπορούν να τοποθετηθούν στο ταμπλό, ακολουθώντας τους ακόλουθους κανόνες:

- A) Τα Σκυλιά ποτέ δεν πρέπει να τοποθετούνται ακριβώς δίπλα σε άλλα Σκυλιά ή Γάτες. Με αυτόν τον τρόπο, αποφεύγονται οι μάχες!
- B) Τρία από τα Σκυλιά πρέπει να είναι μόνιμα συνδεδεμένα με έναν Οδοιπόρο, μέσω του λουριού. Τα λουριά θα πρέπει να σχηματίζουν κάθετες ή οριζόντιες γραμμές στο ταμπλό (οι διαγώνιες δεν επιτρέπονται).
- Γ) Τα λουριά θα πρέπει πάντα να είναι ευθεία και τεντωμένα (το Σκυλί τραβάει δυνατά, παρόλα αυτά). Το μήκος της σύνδεσης είναι διαφορετικό για τον κάθε Οδοιπόρο.
- Δ) Τα λουριά από τους κίτρινους και τους κόκκινους Οδοιπόρους θα πρέπει να περνάνε ευθεία ή να λυγίζουν γύρω από το δέντρο σε 90-μοιρών-γωνία.
- E) Τα λουριά δεν μπορούν να διασταυρώνονται μεταξύ τους ή να περνάνε πάνω από τους Οδοιπόρους, τα Σκυλιά ή τις Γάτες!

3 Υπάρχει μόνο μια λύση η οποία μπορεί να βρεθεί στο πίσω μέρος του χειριδίου.

GR

SPILLEREGLER

Formålet med Walk the Dog er at stille alle 4 hunde i parken med nok plads imellem, så de ikke kommer op at slås!

1 Vælg en udfordring. Sæt katten(e) og træet på spillepladen (hvis de indgår i udfordringen). De skal ikke tages af spillepladen. Hvis der ikke er vist katte eller træet i udfordringen, skal de ikke være med.

2 Sæt alle 4 hunde på spillepladen, så løsningen på udfordringen findes ved at følge disse regler:

- Et hvidt ikon med en hundeluffer i udfordringen betyder, at der skal placeres en hundeluffer dette sted på spillepladen. Der kan vælges frit imellem de 3 hundeluffer.
- Et ikon med en hund betyder, at der skal sættes en hund dette sted. Der kan vælges frit imellem de 4 hunde.
- Den retning, som hundene og hundelufferne vender i på billedet til udfordringen, er ligegyldig; det er kun placeringen af dem, der er vigtig. Hundene og hundelufferne må gerne vende anderledes i udfordringen, end som vist i udfordringen.
- I de første (nemme) udfordringer er der i nogle tilfælde yderligere tip, f.eks. farven på en hundeluffer. I de sværere udfordringer er der færre tip til placeringen af hunde og hundelufferne.

Alle hundene skal sættes på spillepladen, selvom der er vist færre end 4 hunde i udfordringen! De resterende hunde og hundelufferne kan placeres hvor som helst på spillepladen ved at følge disse regler:

- A) Hundene må ikke placeres lige ved siden af andre hunde eller katte. Ellers begynder de at slås!
- B) 3 af hundene skal altid være i en hundeluffers snor. Snorene skal gå lige til siden eller lige fremad på spillepladen (de må ikke gå skråt).
- C) Snorene skal altid holdes lige og stramt (hundene trækker jo i dem). Hundelufferne snor har forskellige længder.
- D) Den gule og røde hundeluffers snor kan være lige eller gå rundt om træet i 90 graders vinkel.
- E) Snorene må ikke krydse hinanden eller gå hen over hundelufferne, hunde eller katte!

3 Der er kun én løsning; den kan du se sidst i hæftet.

DK

SPELREGLER

Målet med Walk the Dog är att placera alla fyra hundarna i parken med tillräckligt stort utrymme mellan dem för att undvika slagsmål!

1 Välj en utmaning. Placera katterna och trädet på spelplanen, vid behov. Dessa figurer måste stå kvar på samma plats på planen. Om en katt eller ett träd inte visas i utmaningen behöver du inte använda dem.

2 Placera alla fyra hundarna på spelplanen så att lösningen följer de regler som anges i utmaningen:

- En vit gångarikon i utmaningen indikerar att en gångare måste placeras på samma plats på spelplanen. Det kan vara någon av de tre gångarna.
- En hundikon indikerar att en hund måste placeras på samma plats. Det kan vara någon av de fyra hundarna.
- Positionen på hundarna och gångarna som visas i utmaningen är inte relevant, endast deras placering. Hundar och gångare kan ha positioner i lösningen som skiljer sig från de som visas i utmaningen.
- Tidigare utmaningar ger ibland ytterligare tips, t.ex. en gångares specifika färg. Svårare utmaningar ger färre tips om placering av hundar och gångare.

Alla hundar måste placeras på samma spelplan även om en utmaning visar färre än fyra hundar! Återstående hundar och gångare kan placeras på valfri plats på planen genom att följa dessa regler:

- A) Hundar får inte placeras direkt intill andra hundar eller katte. Det är på så sätt vi undviker slagsmål!
- B) Tre av hundarna är alltid kopplade till en gångare via ett koppel. Koppel måste forma horisontella eller vertikala linjer på spelplanen (diagonala linjer tillåts inte).
- C) Koppel måste alltid vara raka och spända (hunden drar hårt trots allt). Längden på koppel skiljer sig för alla gångare.
- D) Den gula och röda gångarens koppel kan ledas rakt förbi eller böjas runt ett träd i 90 graders vinkel.
- E) Koppel kan inte korsa varandra eller ledas förbi gångare, hundar eller katte!

3 Det finns bara en lösning och den finns på baksidan av spelhäftet.

SE

SPILLEREGLER

Målet med spillet er å plassere de 4 hundene i parken slik at de har nok plass mellom seg til å unngå slagsmål!

1 Velg en utfordring. Sett katten(e) og treet på brettet hvis du skal ha dem med. Disse brikkene skal ikke flyttes på brettet. Hvis utfordringen ikke inneholder en katt eller et tre, trenger du dem ikke i løsningen.

2 Sett alle de 4 hundene på brettet slik at løsningen stemmer med reglene for utfordringen:

- Et hvitt hundepasserikon i utfordringen betyr at det må stå en hundepasser på samme sted på brettet. Du velger fritt blant de 3 hundepasserne.
- Et hundeikon betyr at det må stå en hund på dette stedet. Du velger fritt blant de 4 hundene.
- Retningen på hundene og hundepasserne i utfordringen er ikke relevant, det er bare plasseringen som teller. Hunder og hundepasserer kan ha en annen retning i løsningen enn den som vises i utfordringen.
- I de enklere utfordringene er det noen ganger ekstra hint, som fargen på hundepasseren. I de vanskeligere utfordringene får du færre hint om plasseringen til hundene og hundepasserne.

Alle hundene må være plassert på brettet, selv om utfordringen viser færre enn 4 hunder! De resterende hundene og hundepasserne kan plasseres hvor som helst på brettet, etter disse reglene:

- A) Hunder kan aldri plasseres rett ved siden av andre hunder eller katte. På den måten unngår vi slagsmål!
- B) Tre av hundene er alltid knyttet til en hundepasser med bånd. Båndene må danne horisontale eller vertikale linjer på brettet (diagonale linjer er ikke lov).
- C) Båndene skal alltid være rette og stramme (hunden trekker jo alt den kan). Båndets lengde varierer mellom hundepasserne.
- D) Båndene til gul og rød hundepasser kan gå rett forbi eller rundt treet i 90 graders vinkel.
- E) Bånd kan aldri krysse hverandre eller krysse hundepasserer, hunder eller katte!

3 Hver oppgave har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

© 2019-2020 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Walk the Dog

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



NO

PELISÄÄNNÖT

Pelin tavoitteena on saada neljä koiraa ulkoilemaan puistoon (eli pelilaudalle) siten, että koirien välissä on tarpeeksi tilaa, etteivät ne joudu tappeluun!

1 Valitse haaste. Aseta kissa(t) ja puu pelilaudalle, jos ne on esitetty haasteessa. Kissoja ja puuta ei saa liikuttaa. Jos kissaa tai puuta ei ole haasteessa, et tarvitse niitä lainkaan kyseisessä tehtävässä.

2 Aseta kaikki neljä koiraa pelilaudalle siten, että haasteen ehdot täyttyvät:

- Kun haasteessa on valkoinen hahmo, on paikalla oltava joku kolmesta koiran ulkoiluttajasta.
- Kun haasteessa on kuvattu koiran hahmo, tulee paikalle joku neljästä koirasta.
- Väin hahmojen paikalla on merkitystä, ei kulkusuunnalla. Ratkaisussa ulkoiluttajan ja koirien kulkusuunta voi olla toinen, kuin haasteessa esitetty.
- Helppoimmissa haasteissa saattaa olla vihjeitä, kuten ulkoiluttajan väri. Mitä vaikeampi haaste, sitä vähemmän vihjeitä.

Kaikki koirat tulee asettaa pelilaudalle, vaikka niitä ei olisi esitetty haasteessa. Loput ulkoiluttajat ja koirat voidaan asettaa pelilaudalle seuraavin ehdoin:

- A) Koira ei voi koskaan olla toisen koiran tai kissan vieressä. Näin vältetään tappelut!
- B) Kolme koiraa on aina ulkoiluttajansa hinnan päässä. Hihna on pelilaudalla joko pysty- tai vaakasuuntaisessa linjassa, mutta ei koskaan vinottain.
- C) Hinnan on oltava suorassa ja kireällä, sillä koira vetää lujaa! Kunkin ulkoiluttajan hinnat ovat eri mittaiset.
- D) Punaisen ja keltaisen ulkoiluttajan hinnat voivat olla suorassa tai muodostaa 90-asteen kulman kiertäen puun.
- E) Hinnat eivät koskaan saa mennä ristikkäin eikä hihna voi ohittaa toista ulkoiluttajaa, koiraa tai kissaa.

3 Haasteisiin on vain yksi oikea ratkaisu, jotka on esitetty haastevihkosien lopussa.

dd: 20200611B

Made in China



5 414301 523239

