



## REGLAMENTO

Español

**Aprende a reconocer los diferentes elementos que suplen las necesidades básicas de tu perrito. Recuerda que todas las mascotas necesitan de amor y cuidado al ser un miembro más de tu familia. Desafía tu memoria, rapidez visual y prepárate para las vacaciones.**

### Contenido:

- 1 tablero de juego
- 4 fichas de cachorro de distintas razas: Gyn (Jack Russel Terrier) AMARILLO, Max (Beagle) VERDE, Milú (labrador AZUL, Lucas (dálmata) ROJO.
- 16 fichas de elementos: placa con el nombre del cachorro, plato de comida, pelota y cama.
- 4 tableros con las ilustraciones de cada perro y sus elementos.
- 1 dado.

### Preparación del juego:

Se coloca el tablero de juego en el centro de la mesa, y se reparte a cada jugador una ficha de perrito con su correspondiente tablero de elementos. Se separan las 16 fichas de elementos en sus 4 grupos (placa, plato de comida, pelota y cama) y se coloca cada una de ellas boca abajo en el área de color correspondiente de las esquinas del tablero.

Cada perrito se coloca en la casilla marcada con su nombre. El juego empieza por el jugador más joven.

### ¿Como jugar?

El primer perrito que logre reunir todos sus elementos y llegar a la casilla central del tablero, será el ganador.

Por turnos, cada jugador lanza el dado y mueve su perrito alrededor del tablero de juego, tantas casillas como puntos indique el dado. Según el tipo de casilla en que finalice su movimiento, deberá realizar las siguientes acciones:



**CASILLA PERRITO:** Cuando tu perrito cae en la casilla de otro perrito, debes volver a tirar el dado. Si caes en tu casilla, puede moverse a la casilla del tablero que desees.



**CASILLA VERDE-PLATO DE COMIDA:** El jugador deberá escoger para su perrito una de las fichas correspondiente al plato de comida, colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área verde) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra, el plato de comida de su color, podrá colocarla en su tablero de elementos. Si la ficha muestra el color de otro perrito, deberá volver a dejarla en el tablero.



**CASILLA AZUL-CAMA:** El jugador escogerá para su perrito una de las fichas de cama colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área azul) y le dará la vuelta. Si

la ficha escogida muestra la cama de su perrito, podrá colocarla en su tablero de elementos. Si la ficha muestra la cama de otro perrito, deberá dejarla en el tablero tal como estaba.



**CASILLA AMARILLA-PLACA:** El jugador escogerá para su perrito una de las fichas de placa colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área amarilla), y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra la placa de su perrito, podrá colocarla en su tablero de elementos. Si la ficha muestra la placa de otro perrito, deberá dejarla en el tablero tal como estaba.



**CASILLA ROJA-PELOTA:** El jugador escogerá para su perrito una de las fichas de pelota colocadas en el extremo correspondiente del tablero (área ROJA) y le dará la vuelta. Si la ficha escogida muestra la pelota de su perrito, podrá colocarla en su tablero de elementos. Si la ficha muestra la pelota de otro perrito, deberá dejarla en el tablero tal como estaba.



**CASILLA DE GATO LOCO:** El jugador que cae en esta casilla, deberá devolver uno de los elementos encontrados. Si no tiene ninguno, no devuelve nada.



**CASILLA DE HUESO DORADO (comodín):** El jugador que cae en esta casilla, podrá escoger qué ficha de elemento quiere destapar. Si el elemento escogido corresponde a un elemento de su perrito, colocará la ficha en su tablero de elementos. Si la ficha escogida no corresponde a uno de los elementos de su perrito, deberá devolverla.



**CASILLA PRINCIPAL-COCHE:** El primer jugador que encuentre todos los elementos de su tablero y llegue al centro del tablero, será el ganador.



## REGULAMENTO

Português

**Aprende a reconhecer os diferentes elementos que satisfazem as necessidades básicas do teu cão. Lembra-te que todos os animais de estimação precisam de amor e cuidados, pois são um membro da tua família. Desafia a tua memória, rapidez visual e prepara-te para as férias.**

### Conteúdo:

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 peões de cães de raças diferentes: Gyn (Jack Russel Terrier) AMARELO, Max (Beagle) VERDE, Milu (Labrador) AZUL, Lucas (Dálmata) VERMELHO.
- 16 fichas: chapa com o nome do cão, tigela de comida, bola e cama.
- 4 tabuleiros com as ilustrações de cada cão e dos respetivos elementos.
- 1 dado.

### Preparação do jogo:

O tabuleiro de jogo é colocado no centro da mesa e cada jogador recebe um peão de um cão com o tabuleiro correspondente. As 16 fichas são separadas nos 4 grupos (chapa, prato de comida, bola e cama) e cada uma é colocada voltada para baixo na área colorida correspondente dos cantos do tabuleiro. Cada cão é colocado na casa marcada com o seu nome. O jogo começa pelo jogador mais novo.

### Como jogar?

O primeiro cão que conseguir reunir todos os seus elementos e chegar à casa central do tabuleiro será o vencedor. À vez, cada jogador lança o dado e move o seu cão pelo tabuleiro de jogo a quantidade de casas indicadas pelos pontos do dado. Dependendo do tipo de casa onde terminar o seu movimento, deverá realizar as seguintes ações:



**CASA CÃO:** Quando o teu cão cai na casa de outro cão, tens de voltar a lançar o dado. Se caíres na tua casa, podes ir para uma casa do tabuleiro à tua escolha.



### CASA VERDE-PRATO DE COMIDA:

O jogador deverá escolher para o seu cão uma das fichas correspondentes ao prato de comida, colocadas na respetiva extremidade do tabuleiro (área verde) e virá-la. Se a ficha escolhida tiver o prato de comida da sua cor, poderá colocá-la no seu tabuleiro. Se a ficha tiver a cor de outro cão, deverá voltar a ser colocada no tabuleiro.



**CASA AZUL-CAMA:** O jogador deverá escolher para o seu cão uma das fichas de cama colocadas na extremidade correspondente do tabuleiro (área azul) e virá-

la. Se a ficha escolhida tiver a cama do seu cão, poderá colocá-la no seu tabuleiro. Se a ficha tiver a cama de outro cão, deverá ser deixada no tabuleiro tal como estava.



**CASA AMARELA-CHAPA:** O jogador deverá escolher para o seu cão uma das fichas de chapa colocadas na extremidade correspondente do tabuleiro (área amarela) e virá-la. Se a ficha escolhida tiver a chapa do seu cão, poderá colocá-la no seu tabuleiro. Se a ficha tiver a chapa de outro cão, deverá ser deixada no tabuleiro tal como estava.



**CASA VERMELHA-BOLA:** O jogador deverá escolher para o seu cão uma das fichas de bola colocadas na extremidade correspondente do tabuleiro (área vermelha) e virá-la. Se a ficha escolhida tiver a bola do seu cão, poderá colocá-la no seu tabuleiro. Se a ficha tiver a bola de outro cão, deverá ser deixada no tabuleiro tal como estava.



**CASA DE GATO LOUCO:** O jogador que cair nesta casa deverá devolver um dos elementos encontrados. Se não tiver nenhum, não devolve nada.



### CASA DE OSSO DOURADO (joker):

O jogador que cair nesta casa pode escolher qual a ficha que quer destapar. Se a ficha escolhida corresponder ao seu cão, colocará a ficha no seu tabuleiro. Se a ficha escolhida não corresponder ao seu cão, terá de devolver.



### CASA PRINCIPAL-CARRO:

O primeiro jogador a encontrar todos os elementos do seu tabuleiro e a chegar ao centro do tabuleiro será o vencedor.

ATENÇÃO! CONTRA-INDICADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.  
PEQUENAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA.  
GUARDE ESTA INFORMAÇÃO PARA FUTURAS REFERÊNCIAS.



## RÈGLES DU JEU

Français

**Apprends à reconnaître les différents éléments qui répondent aux principaux besoins de ton chiot. N'oublie pas que tous les animaux de compagnie ont besoin d'amour et de soins, car tout comme toi, ils font partie de la famille. Teste ta mémoire, ta vitesse visuelle et prépare-toi pour les vacances.**

### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions de chiots de différentes races : Gyn (Jack Russel Terrier) JAUNE, Max (beagle) VERT, Milú (labrador) BLEU, Lucas (dalmatien) ROUGE.
- 16 jetons d'éléments : médaille avec le nom du chiot, gamelle, balle et panier.
- 4 plateaux avec des illustrations de chaque chien et de ses éléments.
- 1 dé.

### Préparation du jeu :

Le plateau de jeu est placé au centre de la table, et chaque joueur reçoit un pion chiot avec son plateau d'éléments correspondant. Les 16 jetons d'éléments sont regroupés en 4 catégories (médaille, gamelle, balle et panier) et chacun est placé face cachée dans la zone de couleur correspondante dans les coins du plateau.

Chaque chiot est placé dans la case marquée de son nom. Le plus jeune joueur commence.

### Comment jouer ?

Le premier chiot qui parvient à rassembler tous ses éléments et à atteindre la case centrale du plateau a gagné. À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et déplace son chiot sur le plateau de jeu d'autant de cases que le nombre de points indiqué par le dé. Selon le type de case sur laquelle tu tombes, tu dois effectuer les actions suivantes :



**CASE CHIOT :** Lorsque ton chiot atterrit sur la case d'un autre chiot, tu dois relancer le dé. Si tu atterris sur ta case, ton chiot peut se déplacer sur une case du plateau de ton choix.



**CASE VERTE – GAMELLE :** Le joueur doit choisir pour son chiot l'un des jetons correspondant à la gamelle, placés à l'extrémité correspondante du plateau (zone verte), et le retourner. Si le jeton choisi représente la gamelle de ta couleur, tu peux le placer sur ton plateau d'éléments. Si le jeton est de la couleur d'un autre chien, tu dois le remettre sur le plateau.



**CASE BLEUE – PANIER :** Le joueur choisit l'un des jetons de panier placés à l'extrémité correspondante du plateau (zone bleue) pour son chien et le retourner. Si le jeton choisi

représente le panier de ton chien, tu peux le placer sur ton plateau d'éléments. Si le jeton correspond au panier d'un autre chien, tu dois le laisser tel quel sur le plateau.



**CASE JAUNE – MÉDAILLE :** Le joueur choisit l'un des jetons de médaille placés à l'extrémité correspondante du plateau (zone jaune) pour son chien et le retourne. Si le jeton choisi représente la médaille de ton chien, tu peux le placer sur ton plateau d'éléments. Si le jeton correspond à la médaille d'un autre chien, tu dois le laisser tel quel sur le plateau.



**CASE ROUGE – BALLE :** Le joueur choisit l'un des jetons de balle placés à l'extrémité correspondante du plateau (zone rouge) pour son chien et le retourne. Si le jeton choisi représente la balle de ton chien, tu peux le placer sur ton plateau d'éléments. Si le jeton correspond à la balle d'un autre chien, tu dois le laisser tel quel sur le plateau.



**CASE DU CHAT FOU :** Le joueur qui atterrit sur cette case doit rendre l'un des éléments trouvés. S'il n'en a pas, il ne rend rien.



**CASE DE L'OS DORÉ (joker) :** Le joueur qui arrive sur cette case peut choisir le jeton d'élément de son choix. Si l'élément choisi correspond à un élément de ton chiot, tu peux placer le jeton sur ton tableau d'éléments. Si le jeton choisi ne correspond pas à l'un des éléments de ton chiot, tu dois le rendre.



### CASE PRINCIPALE – VOITURE :

Le premier joueur à trouver tous les éléments sur son plateau et à atteindre le centre du plateau a gagné.



ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE TROIS ANS.  
PETITS ELEMENTS. DANGER D'ETOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.



## RULES

English

**Learn to recognise the different elements to meet your puppy's basic needs. Remember that all pets need love and care as they are a part of your family. Challenge your memory and visual speed and get ready for the holidays.**

### Content:

- 1 game board
- 4 puppy tokens representing different breeds: Gyn (Jack Russel Terrier) YELLOW, Max (Beagle) GREEN, Milu (Labrador) BLUE, Lucas (Dalmatian) RED.
- 16 element tiles: puppy name tag, food bowl, ball and bed.
- 4 boards with illustrations of each dog and its elements.
- 1 dice.

### Setting up the game:

Place the game board in the centre of the table, and give each player a puppy token with its corresponding element board. Separate the 16 element tiles into 4 groups (name tag, food bowl, ball and bed) and place each one face down in the corresponding coloured area in the corners of the board.

Place each puppy in the box marked with its name. The youngest player starts.

### How to play

The first puppy to collect all its elements and reach the centre square of the board is the winner.

In turn, each player rolls the die and moves their puppy around the game board, moving as many squares as the number indicated on the die. Depending on the type of square where they land, they must perform the following actions:



**PUPPY SQUARE:** If a player lands on another puppy's square, they must roll the die again. If they land on their own square, they can move to a square of their choice on the board.



**GREEN BOX-FOOD BOWL:** The player must choose one of the food bowl tiles for their puppy, placed at the corresponding end of the board (green area), and turn it over. If they chose the tile with the food bowl of their own colour, they can place it on their element board. If the tile shows the colour of another puppy, they must place it back on the board.



**BLUE BOX-BED:** The player must choose one of the bed tiles for their puppy, placed at the corresponding end of the board (blue area), and turn it over. If they chose the tile with their own puppy's bed, they can place it on their element board. If the tile shows another puppy's bed, they must place it back on the board in the same place.



**YELLOW BOX-NAME TAG:** The player must choose one of the name tag tiles for their puppy, placed at the corresponding end of the board (yellow area), and turn it over. If they choose the tile with their puppy's name tag, they can place it on their element board. If the tile shows another puppy's name tag, they must place it back on the board in the same place.



**RED BOX-BALL:** The player must choose one of the ball tiles for their puppy, placed at the corresponding end of the board (red area), and turn it over. If they choose the tile with their puppy's ball, they can place it on their element board. If the tile shows another puppy's ball, they must place it back on the board in the same place.



**CRAZY CAT BOX:** If a player lands on this square, they must return one of their elements. If they do not have any, they do not have to return anything.



**GOLDEN BONE BOX (wild card):** If a player lands on this square, they can choose which element tile to turn around. If they choose an element belonging to their puppy, they can place the tile on their element board. If they choose a tile that does not belong to their puppy, they must return it.



**MAIN BOX-CAR:** The first player to find all the elements on their board and reach the centre square is the winner.

Conforms to the safety requirements of Specification F963

WARNING! NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER THREE YEARS.  
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD.  
KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.



Made in Spain by  
Fabricado em Espanha por  
EDUCA BORRAS, S.A.U.  
Osona, 1 - 08192  
Sant Quirze del Vallès - Spain  
www.educaborras.com

Ref. 19974