



## DE Anleitung

### Allgemeine Hinweise

- Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
- Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
- Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainieren Sie mit nur einem Hund zurzeit.
- Beginnen Sie mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ können Sie auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
- Es ist wichtig, dass Ihr Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Sie können Ihren Hund in der Anfangsphase schon fürs Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
- Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füllen Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
- Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
- Falls Ihr Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, helfen Sie oder wiederholen Sie ggf. eine bekannte Übung und trainieren in kleineren Schritten. Versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
- Üben Sie in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

**Wichtiger Hinweis:** Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

### Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.

### Training

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

### Das Training kann beginnen

Machen Sie Ihren Hund mit den Elementen einzeln vertraut. Dabei brauchen diese nicht auf der Bodenplatte fixiert sein. Wir empfehlen das Erlernen der Elemente auf mehrere Tage zu strecken und erst weitere Elemente zu üben, sobald das vorherige mehrmals problemlos absolviert wurde.

#### 1. Der Kegel:

- Positionieren Sie die Flügelelemente nach außen, sodass alle Vertiefungen freiliegen.
- Trainieren Sie am Anfang mit nur einer Spielfigur. Legen Sie das Leckerli in eine Vertiefung und stellen den Kegel darauf. Heben Sie den Kegel hoch und zeigen Sie Ihrem Hund, was sich darunter versteckt. Geben Sie das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Nun soll Ihr Hund versuchen, den Kegel hoch zu heben, um so an seine Belohnung zu gelangen.
- Wiederholen Sie die Übung so lange, bis Ihr Hund den Kegel problemlos anhebt und sich das Leckerli ergattern kann. Fordern Sie Ihren Hund dann neu heraus, in dem Sie den zweiten Kegel mit ins Spiel bringen.
- Wenn ihr Hund dies verstanden hat, können Sie nun das zweite Spielelement mit einbeziehen.

#### 2. Die Flügelelemente:

- Legen Sie die Kegel an die Seite und drehen Sie nur ein Flügelelement auf die Platte.
- Befüllen Sie die Vertiefung mit Leckerlis und verschließen diese nur halb. So kann Ihr Hund das Leckerli schneller aufspüren und erzielt einen raschen Erfolg.
- Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal. Er wird nun versuchen, das Leckerli herauszuholen. Zeigen Sie ihm, wie man das Flügelelement bewegt.
- Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, decken Sie die gefüllte Vertiefung mit dem Flügelelement immer weiter ab. Wiederholen Sie die Übung so oft, bis Ihr Hund das komplett verschlossene Flügelelement bewegen kann, um an seine Belohnung zu kommen.
- Kann Ihr Hund die Abdeckung selbstständig öffnen, können Sie nun das zweite Flügelelement mit einbeziehen.

#### 3. Kombinieren:

Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren:

- Setzen Sie die Kegel als Stopper ein. Positionieren Sie die Flügelelemente nach innen, sodass diese die innenliegenden Vertiefungen abdecken und setzen Sie die Kegel nach außen.
- In dieser Stellung muss Ihr Hund zuerst die Kegel herausnehmen, um die Flügel drehen zu können. Erst dann kann er an seine Belohnung gelangen.
- Spielet Ihr Hund mit den kombinierten Elementen, kann der Schwierigkeitsgrad erneut gesteigert werden. Ordnen Sie dazu die Elemente in abwechselnden Positionen und Ausrichtungen an.



## EN Instructions

### General information

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play unsupervised.
2. Place the game where your dog can run around it freely to find his optimal position to play.
3. Choose a quiet atmosphere for the training and only train with one dog at a time.
4. Start the training 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
5. It is important for your dog to experience success fairly quickly at the start, for he needs to connect something positive with the game to stay motivated. When starting the training, you can praise and reward your dog even for trying. Once your dog has understood that this is a "feeding game", he will have fun figuring it out.
6. To get your dog interested in the game, fill it with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can do this in his absence later.
7. Always begin the game with a start signal (e.g. "Play") and, after your dog has found all the treats, end it with a break-off signal (e.g. "end"). After your dog has obeyed the break-off signal, reward him with a final treat so that there is always a quiet and positive end to the game.
8. In case your dog does not achieve a subgoal after several tries, help him or repeat a task he knows well and train in smaller steps. Try to motivate him with praise and stroking. There should never be scolding or punishment.
9. Train in short units (max. 10 minutes) and with small goals. Repeated training over the day creates a lot of small successes and prevents excessive demand on your dog.

**Important notice:** With this game, there is no "right" or "wrong". Each dog is an individual and will find his own ways to success. Leave it to your dog to decide if he wants to use his snout or his paws, if he wants to pull the elements towards him or push them away and in which sequence he wants to play the game. These instructions are only a suggestion how to train in an easy and sensible way to succeed with your dog.

Always consider the following: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (this often is a sign of frustration and/or excessive demand).

**Have lots of fun and success with your dog.**

### Training

Please carry out all tasks one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can do the last task without problems and he is still attentive to the game. Praise your dog after each successful action.

### The training can begin

Get your dog used to the different elements of the game one by one. For this, they do not need to be fixed to the base plate. We recommend spacing out the procedure over several days and adding new elements only once the training runs smoothly.

### 1. The cone:

- a. Turn the wing-shaped covers to the outside, so that all indentations are uncovered.
- b. In the beginning, train with one cone only. Place a treat into an indentation and place a cone over it. Lift the cone and show your dog what is hidden under it. Give a start signal like e.g. 'Play'. Now your dog has to lift the cone to get the reward.
- c. Repeat this exercise until your dog can lift the cone without problems and can get the reward. Now challenge your dog with two cones.
- d. When your dog has understood this, you can introduce the second element of the game.

### 2. The wing-shaped covers:

- a. Put the cones aside and place one wing-shaped cover on the board.
- b. Fill the indentations with treats and cover them only half way. This way your dog can find them more quickly and is successful quickly.
- c. Give your dog the start signal. The dog will now try to get the treats. Show your dog how to move the wing-shaped elements.
- d. To raise the level of difficulty further, cover the filled indentations with the wing-shaped element more and more. Keep practising until your dog can move the completely closed cover to get the treat.
- e. When your dog can open one wing-shaped element you can introduce the second one.

### 3. Combination:

- After your dog has now learned to move the individual elements, you can increase the difficulty again by combining the different elements:
- a. Use the cones as stoppers. Position the wing-shaped elements to the inside so that they cover the inner indentations and place the cones on the outside.
  - b. In this position your dog has to remove the cones first in order to be able to turn the wing-shaped covers. Only then will he get the reward.
  - c. When your dog can play with that combination you can raise the level of difficulty again. Arrange the elements in different positions and facing in different directions.



**FR Mode d'emploi**

**Informations générales**

1. Ce jeu est une activité commune pour le chien et son maître. Ne laissez pas votre chien jouer sans surveillance.
2. Placez le jeu dans un endroit où votre chien peut tourner autour librement et trouver la meilleure position pour jouer.
3. Choisissez une atmosphère calme pour commencer l'entraînement, avec un seul chien à la fois.
4. Commencez l'entraînement au moins 1 heure ½ après son repas. Vous pouvez aussi utiliser alternativement ses aliments habituels ou des friandises.
5. Il est important qu'au début, votre chien ait assez rapidement une expérience réussie, car il a besoin de relier le jeu à quelque chose de positif pour rester motivé. Lorsque le jeu commence, vous pouvez le féliciter et le récompenser même lorsqu'il essaie. Une fois que votre chien aura compris que c'est un "jeu lié à la nourriture", il aura du plaisir à l'explorer.
6. Pour que votre chien soit intéressé par le jeu, remplissez-le au début de friandises en sa présence. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez ensuite le faire en son absence.
7. Commencez toujours le jeu avec un signal de départ (par ex "allez jouer") et, lorsque votre chien a obtenu ses friandises, terminez avec un signal (par ex. "c'est fini"). Lorsque votre chien obéit au signal de fin, récompensez-le avec une dernière friandise pour qu'il y ait toujours une fin de jeu calme et positive.
8. Si, après plusieurs essais, votre chien n'atteint pas son but, aidez-le ou répétez un exercice qu'il sait bien faire et entraînez-le par petites étapes. Essayez de le motiver avec une récompense et des caresses. Ne jamais réprimander ou punir le chien.
9. Faites de petites séances d'entraînement (max. 10 minutes) et avec de petits objectifs. Plusieurs séances d'entraînement dans la journée apportent beaucoup de petits succès et évitent une demande excessive à votre chien.

**Note importante :** Avec ce jeu, il n'y a pas de "bien" ou de "mal". Chaque chien est unique et trouvera par lui-même à voie de la réussite. Laissez-le choisir d'utiliser son museau ou ses pattes, de tirer les éléments vers lui ou de les pousser, et à quel moment il a envie de jouer. Ces consignes sont uniquement suggestives pour vous aider à amener facilement votre chien à réussir, selon sa sensibilité.

Important : Ne permettez pas à votre chien de transporter le jeu ou de l'abimer (c'est souvent un signe de frustration et/ou de demande excessive).

**Passer de très bons moments de jeu avec votre chien !**

**Entraînement**

Effectuez tous les exercices les uns après les autres. N'augmentez le niveau de difficulté que lorsque votre chien a réussi la dernière étape sans problème, et qu'il reste attentif au jeu. Félicitez-le après chaque action.

**L'entraînement peut commencer**

Laissez tout d'abord votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Dans ce cas les éléments ne devront pas être fixés sur la base. Nous recommandons d'espacer

l'apprentissage des différents éléments sur plusieurs jours et d'ajouter d'autres éléments seulement lorsque l'entraînement se passe bien.

**1. Exercice avec les cônes :**

- a. Tournez les couvercles en forme d'aile vers l'extérieur, pour que toutes les fentes soient découvertes.
- b. Pour commencer, utilisez un seul cône. Placez une friandise à l'intérieur d'une fente, et placez un cône dessus. Soulevez le cône et montrez à votre chien ce qu'il y a dessous. Donnez un signal de départ comme 'Allez, joue'. Votre chien devra soulever le cône pour obtenir sa récompense.
- c. Répétez cet exercice jusqu'à ce que votre chien arrive à enlever le cône sans problème, et qu'il obtient sa récompense. Puis entraînez votre chien avec 2 cônes.
- d. Lorsque votre chien aura compris cette étape, vous pourrez introduire un autre élément au jeu.

**2. Exercice avec couvercles en forme d'ailes :**

- a. Mettez les cônes de côté et placez un couvercle aile sur le plateau du jeu.
- b. Remplissez les fentes avec les friandises et couvrez les seulement à moitié. De cette façon, votre chien les trouvera facilement et plus rapidement.
- c. Donnez à votre chien un signal de départ. Le chien va alors essayer d'attraper les friandises. Montrez à votre chien comment déplacer les éléments des couvercles ailes.
- d. Pour élever le degré de difficulté, recouvrez de plus en plus les fentes. Continuez cette pratique jusqu'à ce que votre chien arrive à déplacer le couvercle lorsqu'il recouvre totalement les fentes, pour obtenir la friandise.
- e. Lorsque votre chien parvient à ouvrir un élément du couvercle, vous pouvez introduire le second.

**3. Combinaison :**

- Une fois que votre chien a appris à déplacer les éléments individuellement, vous pouvez augmenter la difficulté à nouveau en combinant différents éléments:
- a. Utilisez les cônes comme bloqueurs, et placez les éléments du couvercle vers l'intérieur pour qu'ils couvrent le creux et placez les cônes vers l'extérieur.
  - b. Dans cette position, votre chien devra d'abord déplacer les cônes pour pouvoir ensuite tourner les couvercles. Il obtiendra sa récompense après cette étape.
  - c. Lorsque votre chien parvient à jouer avec cette combinaison, vous pouvez à nouveau élever le niveau de difficulté. Placez les éléments dans différentes positions et orientez-les dans plusieurs directions.



**IT Istruzioni**

**Indicazioni generali**

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
4. Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il cibo secco come alternativa alle leccornie.
5. È importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a qualcosa di positivo per rimanere motivato. Nella fase iniziale vi suggeriamo di dargli la leccornia anche solo perchè ci sta provando. Una volta che il cane capirà che questo è un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per far sì che il cane abbia interesse nel gioco, riempitelo di leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate sempre il gioco con un segnale (per es. "gioca") e finite con un altro segnale (per es. "stop") dopo che il cane ha trovato tutte le leccornie. Quando il cane ha obbedito al segnale di stop gratificatelo con una ricompensa finale. Il gioco deve concludersi sempre in un clima calmo e positivo.
8. Se dopo vari tentativi il cane non riesce a raggiungere l'obiettivo, aiutato e ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

**Nota importante:** con questo gioco, non c'è un "giusto" o un "sbagliato". Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate al vostro cane decidere se vuole usare il muso o le zampe, se vuole tirare gli elementi verso di lui o se vuole spingerli via e in quale sequenza vuole giocare. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e ragionevole per raggiungere gli obiettivi del gioco.

Considerate sempre quanto segue: non permette al cane di trascinarsi in giro il gioco o di distruggerlo (questo è spesso segno di frustrazione e/o insistenza eccessiva).

**Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento e molto successo con questi esercizi.**

**Addestramento**

Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà quando il cane svolge l'obiettivo precedente senza problemi ed è ancora concentrato sul gioco. Gratificate il cane dopo ogni successo.

**L'addestramento ha inizio**

Fate in modo che il vostro cane si abitui gradualmente agli elementi del gioco. A questo proposito, gli elementi non devono essere fissati alla base. Suggeriamo di far conoscere al

cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

**1. Esercizio con i coni:**

- a. Spostate esternamente i coperchi a forma d'ala in modo che tutti i fori siano scoperti.
- b. Iniziate l'addestramento con un cono solo. Inserite delle leccornie all'interno del foro e copritelo con il cono. Sollevate il cono e mostrate al vostro cane cosa si nasconde sotto. Date sempre un segnale d'inizio come "gioca". Ora il cane dovrà cercare di sollevare il cono per ottenere la ricompensa.
- c. Ripetete questo esercizio fino a quando il cane sarà in grado di sollevare il cono senza problemi e raggiungere così la sua ricompensa. Ora potete utilizzare due coni.
- d. Quando il vostro cane avrà capito come gestire i coni, potrete introdurre il secondo elemento del gioco.

**2. Esercizio con i coperchi a forma d'ala:**

- a. Mettete i coni da parte e posizionate un coperchio a forma d'ala sulla base.
- b. Riempite i fori con le leccornie e copriteli solo per metà. In questo modo il vostro cane troverà le leccornie velocemente e avrà un successo immediato.
- c. Date sempre al cane il segnale di inizio. Il cane ora tenterà di raggiungere le leccornie. Mostrategli come si spostano i coperchi.
- d. Per aumentare il livello di difficoltà, coprite i fori sempre di più. Continuate a esercitare il vostro cane fino a quando sarà in grado di spostare il coperchio completamente chiuso.
- e. Quando il cane avrà imparato ad aprire un coperchio, potrete introdurre anche il secondo.

**3. Combinare gli esercizi:**

Una volta che il cane avrà imparato a spostare tutti gli elementi individualmente, è possibile incrementare ulteriormente il livello di difficoltà combinandoli assieme:

- a. Utilizzate i coni come fermi. Posizionate le due ali all'interno in modo che coprano i fori e posizionate i due coni all'esterno.
- b. In questa situazione, il cane deve rimuovere i coni per avere la possibilità di ruotare i due coperchi ad ala. Solo così raggiungerà la ricompensa nascosta.
- c. Quando il cane avrà imparato a gestire questa combinazione, potrete aumentare nuovamente il livello di difficoltà del gioco inventandovi altre posizioni e direzioni.



## NL Handleiding

### Algemene tips

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als belonings-snoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen op zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met belonings-snoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle belonings-snoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn én effectiever én voorkomen overbelasting.

**Belangrijk:** dit spel kent geen "goed" of "fout". Elke hond is uniek en zal zijn doel op geheel eigen wijze proberen te bereiken. Het is aan uw hond, of hij de opdracht met zijn snuit of poten uitvoert, of hij de onderdelen naar zich toe trekt of van zich af schuift en in welke volgorde hij het spel speelt. Deze handleiding is slechts een suggestie, hoe het spel op een eenvoudige en praktische manier vorm kan worden gegeven.

Houd het volgende goed in de gaten: sta uw hond niet toe, om met het spel weg te lopen of het kapot te maken (vaak een teken van frustratie en/of overvraging).

**Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.**

### Training

Doe één oefening per keer. Schroef de moeilijkheidsgraad pas op, als uw hond de voorgaande trainingsfase goed onder de knie heeft en hij zijn aandacht nog steeds bij het spel heeft. Prijs uw hond na elke geslaagde actie.

### De training kan beginnen

Laat uw hond met de verschillende onderdelen van het spel kennis maken. Daarvoor hoeven ze niet persé op de bodemplaat bevestigd te zijn. Wij adviseren, om het oefenen

met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas als de training probleemloos verloopt verdere onderdelen te integreren.

### 1. De kegel:

- a. Draai de vleugel onderdelen helemaal naar buiten toe, zodat er geen enkel kommetje meer afgedekt is.
- b. Oefen in het begin met maar één spelfiguur. Leg een snoepje in een kommetje en zet er een kegel bovenop. Til de kegel op en laat uw hond zien, wat u eronder verstopt heeft. Geef het startsein, bijv. "speel". Nu moet uw hond proberen, om de kegel op te tillen, om bij zijn beloning te kunnen.
- c. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond de kegel zonder problemen optilt en zijn belonings-snoepje te pakken krijgt. Daag uw hond opnieuw uit door een tweede kegel in het spel te brengen.
- d. Als uw hond dit onder de knie heeft, kunt u een tweede spelfiguur integreren.

### 2. De vleugel onderdelen:

- a. Leg de kegels voorlopig even weg en draai één vleugel onderdeel op de schijf.
- b. Vul het kommetje met snoepjes en sluit hem voor de helft. Daardoor kan de hond het snoepje makkelijker vinden en boekt snel succes.
- c. Geef uw hond het startsein. Hij zal nu proberen, om het snoepje eruit te halen. Laat hem zien, hoe het vleugel onderdeel verschoven kan worden.
- d. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven, schuif het vleugel onderdeel steeds een beetje verder over het gevulde kommetje. Herhaal de oefening net zolang, totdat de hond erin slaagt, het volledig gesloten vleugel onderdeel te verschuiven, om bij zijn beloning te komen.
- e. Lukt het uw hond, om de afdekking helemaal zelfstandig te openen, kunt u het tweede vleugel onderdeel integreren.

### 3. Combineren:

Als uw hond alle onderdelen van het spel onder de knie heeft en het allemaal zelfstandig af kan, kunt u de verschillende onderdelen gaan combineren:

- a. Gebruik de kegel als stopper. Draai de vleugel onderdelen naar binnen toe, zodat ze de kommetjes, die zich aan de binnenkant van de schijf bevinden, afdekken en plaats de kegels aan de buitenkant.
- b. In deze stand zal de hond, om de vleugels te kunnen draaien, eerst de kegels eraf moeten halen. Pas dan kan hij bij zijn beloning.
- c. Als uw hond met een combinatie van alle onderdelen speelt, kunt u de moeilijkheidsgraad verder opschroeven. Wissel de positie van de verschillende onderdelen en plaats ze ook steeds weer op een andere manier.





## (SV) Instruktioner

**Allmän information**

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oövervakad.
2. Placera spelet där din hund kan springa runt det obehindrat för att hitta sin optimala spelposition.
3. Välj en lugn atmosfär för träningen och träna endast med en hund åt gången.
4. Börja träningen minst 1 ½ timme efter utfodring. Du kan även använda det vanliga torrfodret som ett alternativ till godis.
5. Det är viktigt för din hund att uppleva framgång ganska snabbt i början, för den behöver koppla något positivt med spelet för att vara motiverad. När träningen börjar kan du berömma och belöna hunden bara för att den provar. När din hund har förstått att detta är ett "foderspel" kommer den ha kul medan den räknar ut hur det fungerar.
6. För att få din hund intresserad av spelet kan du i början fylla det med godis när hunden är i närheten. För att öka svårighetsgraden kan du senare göra detta i hundens frånvaro.
7. Börja alltid spelet med en startsignal (t.ex. "Spela") och, efter att din hund har hittat alla godisar, även avsluta med en signal (t.ex. "Slut"). Efter att din hund har lytt avslutningssignalen, belöna den med en sista godis så att spelet alltid får ett lugnt och positivt avslut.
8. Om din hund inte lyckas med ett delmål efter flera försök, hjälp den eller upprepa en uppgift som den kan göra bra och träna i mindre steg. Försök att motivera din hund med beröm och klappar. Skäll eller straff får aldrig användas.
9. Träna i korta intervaller (max. 10 minuter) och med små mål. Flera träningsintervaller under dagen ger många små framgångar och förhindrar att allt för stora krav ställs på din hund.

**Viktigt:** Med detta spel finns inga rätt eller fel. Varje hund är individuell och kommer att hitta sin egen väg till framgång. Låt din hund avgöra om den vill använda sin nos eller sina tassor, om den vill dra elementen mot sig eller trycka dem ifrån sig och i vilken ordning den vill delarna spelet. Dessa instruktioner är endast förslag på hur du tränar på ett enkelt och förnuftigt sätt för att lyckas med din hund.

Tänk på följande: Tillåt inte att din hund bär iväg med, eller förstör spelet (detta är ofta ett tecken på frustration eller överstimulering).

**Ha mycket roligt och framgång med din hund!**
**Träning**

Vänligen utför alla uppgifter efter varandra. Höj endast svårighetsgraden när din hund kan göra den tidigare utmaningen utan problem och då den fortfarande är uppmärksam på spelet. Beröm din hund efter varje framgångsrikt utförande.

**Träningen kan börja**

Låt först din hund bekanta sig med de olika delarna av spelet. För detta ändamål behöver delen inte vara fixerad vid basplattan. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

**1. Koner:**

- a. Vrid ut de vingformade plattorna så att fördjupningarna inte är övertäckta.
- b. Börja spelet med endast en kon. Lägg en godis i en av fördjupningarna och placera en kon över. Lyft konen och visa din hund vad som gömmer sig under den. Ge hunden en startsignal, t.ex. "Spela". Nu måste din hund lyfta upp konen för att få sin belöning.
- c. Repetera denna övning tills din hund kan lyfta konen utan problem och få sin belöning. Nu kan du utmana din hund med två koner.
- d. När din hund förstått detta så kan du införa del två av spelet.

**2. Vingformade plattor:**

- a. Ställ konerna åt sidan och placera en vingformad platta på spelbrådan.
- b. Fyll fördjupningarna med godis och täck över dem till hälften. Då är det lättare för din hund att hitta dem och den blir fort framgångsrik i sitt sökande.
- c. Ge din hund startsignalen. Hunden kommer nu att försöka hitta godisarna. Visa din hund hur de vingformade plattorna fungerar.
- d. Höj svårighetsgraden ytterligare genom att täcka över fördjupningarna mer och mer. Fortsätt att öva detta tills din hund kan flytta den heltäckande plattan för att få godisen.
- e. När din hund kan flytta en vingformad platta kan du lägga till den andra.

**3. Kombination:**

- När din hund lärt sig alla moment kan du höja svårighetsgraden ytterligare genom att kombinera de olika delarna:
- a. Använd konerna som stoppar. Täck över de inre fördjupningarna med de vingformade plattorna och placera konerna på utsidan.
  - b. Nu måste din hund lyfta upp konerna innan den kan flytta de vingformade plattorna. Först då får hunden sin belöning.
  - c. När din hund kan utföra alla moment samtidigt så kan du höja svårighetsgraden ytterligare. Placera delarna på olika sätt, vända åt olika håll.



DA Vejledning

**Generelle oplysninger**

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Placer spillet, så din hund kan bevæge sig frit omkring dette, for at finde den optimale spilleposition.
3. Vælg en rolig spilleatmosfære og træn kun en hund ad gangen.
4. Start træningen tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
5. Det er vigtigt, at din hund, især i starten, er succesfuld i spillet, for at hunden forbinder dette med noget positivt og forbliver motiveret. Du kan i begyndelsen allerede rose og belønne hunden for at prøve. Hvis hunden først har opfanget, at det handler om et "foderspil", vil den hurtigt have det sjovt med at pusle.
6. For at fange hundens interesse, påfyldes spillet i starten med godbidder mens hunden er til stede.
7. Start altid spillet med et startsignal (f.eks. "spil") og afslut, efter hunden har fået alle godbidder, med et afslutningssignal (f.eks. "slut"). Efter hunden har rettet sig efter afslutningssignalet, belønnes den med en godbid, for at sikre en rolig og positiv afslutning.
8. Hvis hunden efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hhv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere hunden med ros og ved at æ. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
9. Øv i korte træningsenheder (max. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen, skaber mange små fremskridt og forhindrer overbelastning.

**Vigtig oplysning:** Der findes grundlæggende intet "rigtig" og intet "forkert" i dette spil. Enhver hund er individuel og vil finde sin egen løsning. Overlad det til hunden om den løser opgaverne med snuden eller poterne, om den trækker elementer til sig eller skubber dem fra sig og i hvilken rækkefølge den spiller spillet. Denne vejledning er kun et forslag, til at udarbejde en nem og logisk løsning sammen med hunden.

Grundlæggende bør man være opmærksom på: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger dette (det er ofte et tegn for frustrationer og/eller overbelastning).

**Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes.**

**Træning**

Udfør venligst alle øvelser efter hinanden. Sværhedsgraden bør først øges, efter din hund behersker den foregående træningsfase uden problemer og dens opmærksomhed stadig er ved spillet. Ros din hund efter enhver succesfuld aktion.

**Træningen kan starte**

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Det er ikke nødvendigt at fikser dem til bundpladen for dette formål. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

**1. Øvelse med keglene:**

- a. Drej de vingeformede afdækninger til siden, så alle fordybninger ses.
- b. I begyndelsen trænes kun med én kegle. Læg en godbid i fordybningen og placer keglen henover. Løft keglen og vis hunden, hvad der gemmer sig nedenunder. Giv et startsignal så som f.eks. "leg". Nu skal hunden selv prøve at løfte keglen, for at få fat i godbiden.
- c. Gentag denne øvelse indtil hunden problemløst kan løfte keglen og få fat i godbiden. Derefter udfordres hunden med en yderligere kegle.
- d. Når hunden har forstået spillet, kan det andet spilleelement introduceres.

**2. Øvelse med vingeelementer:**

- a. Læg keglene væk og placer én vingeformet afdækning på pladen.
- b. Kom godbidder i fordybningerne og tildæk dem kun halvt. Således kan hunden hurtigt finde dem og oplever hurtig succes.
- c. Giv hunden et startsignal. Hunden vil nu prøve at få fat på godbidderne. Vis hunden, hvordan de vingeformede afdækninger flyttes.
- d. Gentag øvelsen indtil hunden forstår, at den får en godbid når den flytter afdækningen.
- e. For at øge sværhedsgraden, tildækkes fordybningerne mere og mere indtil hunden kan finde helt tildækkede godbidder.
- f. Når hunde selvstændig åbner afdækningen, udvides med nummer to.

**3. Kombination:**

Efter hunden nu har lært at fjerne de enkelte tildækninger, kan sværhedsgraden øges ved at kombinere de forskellige tildækninger:

- a. Brug keglene som stopper. Placer de vingeformede tildækninger så de dækker de midterste fordybninger og placer derefter keglene over de yderste fordybninger.
- b. På denne måde skal hunden først fjerne keglene, inden de vingeformede afdækninger kan flyttes og hunden kan få fat i godbidderne.
- c. Når hunden kan spille de kombinerede elementer, kan sværhedsgraden øges yderligere. Hertil anordnes de forskellige elementer på forskellige positioner og i forskellige retninger.



**ES Instrucciones**

**Información General**

1. Este juego es una actividad conjunta para perro y guía. No deje que su perro juegue este juego, sin supervisión.
2. Coloque el juego donde tu perro pueda correr libremente y encontrar su posición óptima para jugar.
3. Elija un ambiente tranquilo para el entrenamiento y solo entrene con un perro cada vez.
4. Comience el entrenamiento 1 hora y media después de darle de comer, como muy pronto. Se puede usar el alimento seco normal como alternativa, en lugar de snacks.
5. Es importante para su perro que se divierta para que conecte positivamente con el juego y se mantenga motivado. Cuando comience a entrenar, puede elogiar y premiar a su perro incluso solo por intentarlo. Una vez que haya aprendido que esto es un "juego con premios", se divertirá jugándolo.
6. Para atraer el interés de su perro, rellene el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede también rellenarlo con premios sin que lo vea su perro.
7. Siempre comience el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "a jugar") y después de que su perro haya encontrado todos los snacks, finalícelo con una señal de final (por ejemplo, "fin"). Después de que su perro haya reaccionado a la señal de final, se le recompensa con un premio final.
8. En caso de que su perro no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que conozca bien y entrene en pasos más pequeños. Intente motivarlo con elogios y caricias. Nunca debe haber regaño o castigo.
9. Entrene a ratos cortos (máx. 10 minutos) y con pequeños objetivos. Varias tandas de entrenamiento durante el día brindan muchos pequeños éxitos y previenen la fatiga excesiva de su perro.

**Aviso importante:** En este juego no hay "correcto" o "incorrecto". Cada perro es un individuo distinto y encontrará su propio camino hacia el éxito. Deje que decida por sí mismo si quiere usar el hocico o las patas, si quiere tirar o empujar los objetos. Estos pasos son solo una sugerencia de cómo entrenar de manera fácil y adecuada para tener éxito con su perro.

Considere siempre que NO debe permitir que su perro se lleve el juego o lo destruya (esto es a menudo un signo de frustración y / o exigencia excesiva).

**Diviértete y triunfa con tu perro.**

**Entrenamiento**

Realice todas las tareas una tras otra. Solo aumente el nivel de dificultad cuando su perro pueda hacer la tarea sin problema y siga atento al juego. Elogie a su perro después de cada acción exitosa.

**El juego empieza por:**

Haga que su perro se acostumbre a los diferentes elementos del juego uno por uno. Para esto, no necesitan ser fijados a la base. Recomendamos espaciar el procedimiento durante varios días y agregar elementos nuevos solo una vez que el conocimiento de los elementos se realice sin problemas.

**1. El cono:**

- a. Gire las cubiertas en forma de ala hacia el exterior, de modo que todas las hendiduras queden al descubierto.
- b. Al principio, se puede entrenar con un solo cono. Coloque un premio en una muesca y coloque un cono sobre ella. Levante el cono y muestre a su perro lo que está escondido debajo de él. Puede dar una señal de inicio como por ejemplo 'a jugar'. Entonces su perro tendrá que levantar el cono para obtener la recompensa.
- c. Repita este ejercicio hasta que su perro pueda levantar el cono sin problemas y obtener la recompensa. Entonces desafíe a su perro con dos conos.
- d. Cuando su perro haya entendido esto, puede introducir el segundo elemento del juego.

**2. Las cubiertas en forma de ala:**

- a. Ponga los conos a un lado y coloque una cubierta con forma de ala en el tablero.
- b. Rellene las muescas con premios y cúbralas solo a la mitad. De esta manera su perro puede encontrarlos más rápidamente y tendrá éxito más rápidamente.
- c. Dele a su perro la señal de inicio. El perro ahora tendrá que conseguir los premios. Muéstrela a su perro cómo mover las cubiertas en forma de ala.
- d. Para elevar aún más el nivel de dificultad, cubra cada vez más las muescas rellenas con las cubiertas en forma de ala. Siga practicando hasta que su perro pueda mover la tapa completamente cerrada para obtener el premio.
- e. Cuando su perro pueda abrir una tapa de ala, puede introducir el segundo.

**3. Combinación:**

- Una vez que su perro haya aprendido a mover los elementos individuales, puede aumentar la dificultad nuevamente combinando los diferentes elementos:
- a. Usa los conos como tapones. Coloque los elementos en forma de ala hacia el interior, de manera que cubran las muescas internas y coloque los conos en el exterior.
  - b. En esta posición, su perro debe quitar los conos primero para poder girar las cubiertas en forma de ala. Sólo entonces obtendrá la recompensa.
  - c. Cuando su perro pueda jugar fácilmente con esa combinación, usted puede elevar el nivel de dificultad nuevamente. Organice los elementos en diferentes posiciones y oriéntelos en direcciones diferentes.





PT Instruções

**Informação geral**

1. Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
2. Coloque o jogo num local onde o cão possa correr livremente em seu redor, de modo a que possa encontrar a posição ideal para brincar.
3. Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
4. Comece a brincar quando o seu cão estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios (snacks) pelo alimento seco habitual.
5. É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Quando iniciar o treino deve elogiar e recompensar o cão por cada tentativa que ele faça. Assim que o cão perceber que é um jogo de alimentação ele irá divertir-se a descobri-lo.
6. Para que o cão se interesse pelo jogo, deve encher o mesmo de início com prémios na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá fazê-lo mais tarde sem a presença do cão.
7. Deve sempre começar o jogo com um sinal de início (por exemplo "brincar") e quando o cão tiver encontrado todas os prémios deve acabar com um sinal de fim (por exemplo "fim"). Quando o cão começar a obedecer ao sinal de fim, deve recompensá-lo com um prémio final para que haja sempre um final positivo e relaxante do jogo.
8. No caso de o cão não conseguir executar uma tarefa após várias tentativas, ajude-o ou repita outra tarefa anterior que possa executar bem e treinar com passos mais reduzidos. Tente motivar o cão com constantes elogios e carícias. Nunca deve castigar ou repreender o cão.
9. Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. O treino repetido durante o dia proporciona muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o cão.

**Nota importante:** Neste jogo não existe o "certo" e o "errado". Cada cão é um indivíduo e encontrará o seu próprio caminho para o sucesso. Deixe que o cão decida se prefere utilizar o focinho ou as patas, se pretende puxar os elementos para si ou empurrá-los para fora e em que sequência ele quer jogar o jogo. Estas instruções são apenas uma sugestão em como treinar de uma forma fácil e sensata, para obter sucesso com o seu cão.

Deve ter sempre em atenção o seguinte: Não permitir que o cão leve o jogo para longe ou o destrua (isto é um sinal de frustração e/ou exigência em excesso).

**Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso!**

**Treino**

Por favor execute todas as tarefas uma após a outra. Só deve aumentar o nível de dificuldade quando o cão for capaz de executar a última tarefa sem problemas e ainda estiver atento ao jogo. Elogiar o cão após cada ação com sucesso.

**Pode começar o treino**

De início, deve familiarizar o cão com os diferentes elementos do jogo, separadamente. Para isto os elementos não precisam de estar fixados na base do jogo. É recomendável que este procedimento seja feito com tempo ao longo de vários dias, adicionando novos elementos apenas quando o treino estiver a correr na perfeição.

**1. Exercício com os cones:**

- a. Rode os elementos em forma de asa para o exterior, para que todos os orifícios fiquem destapados.
- b. No início, efectue o treino apenas com um cone. Insira um prémio num orifício e coloque o cone sobre o mesmo. Levante o cone e mostre ao seu cão o que se encontra de baixo. Dê uma instrução para iniciar a brincadeira como por exemplo "brincar!". Agora o seu cão terá de levantar o cone com o focinho, para obter a recompensa.
- c. Repita este exercício até que o cão consiga levantar o cone sem problemas e possa obter facilmente a guloseima. Agora deve desafiar o seu cão, utilizando dois cones.
- d. Quando o seu cão dominar este exercício, pode introduzir o segundo elemento do jogo.

**2. Exercício com elementos em forma de asa:**

- a. Retire os cones e coloque um elemento em forma de asa no tabuleiro.
- b. Encha os orifícios com prémios, na presença do seu cão e tape-os somente até meio. Desta forma, o cão irá encontrar facilmente as guloseimas e assim obter sucesso mais rapidamente
- c. Dê uma instrução para iniciar a brincadeira como por exemplo "brincar!". O cão irá agora tentar obter as guloseimas. Deve mostrar ao seu cão como fazer deslizar os elementos em forma de asa.
- d. Para aumentar o grau de dificuldade, deve cobrir os orifícios cada vez mais com os elementos em forma de asa. Continue a praticar, até que o cão consiga movimentar uma tampa completamente fechada, para obter a guloseima
- e. Quando o cão for capaz de abrir um elemento em forma de asa, poderá introduzir o segundo elemento no jogo.

**3. Combinação:**

- Depois de o cão ter aprendido a movimentar os elementos individuais, pode aumentar a dificuldade novamente, combinando os diferentes elementos
- a. Utilize os cones como travões. Posicione os elementos em forma de asa para o interior do tabuleiro, para assim cobrirem os orifícios interiores, e coloque os cones no exterior
  - b. Nesta posição, o cão é obrigado a remover primeiro os cones, para depois poder movimentar os elementos em forma de asa. Só assim conseguirá obter a recompensa
  - c. Quando o cão for capaz de brincar com esta combinação, poderá aumentar novamente o nível de dificuldade. Coloque os elementos em posições e direcções diferentes


**PL Instrukcja**
**Informacje ogólne**

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie poruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypelnij grę smakołykami w jego obecności.  
W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagroź go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyczeć na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

**Uwaga:** w tej grze nie ma "jednego właściwego sposobu" na ukończenie. Każdy pies jest inny i znajdzie swoje własne sposoby na ukończenie zadania. Pies powinien sam zdecydować, czy chce użyć pyska czy łap, ciągnąć czy odpychać elementy oraz w jakiej kolejności chce to robić. Niniejsze instrukcje są tylko sugestią jak trenować w sposób łatwy, skuteczny i ciekawy dla zwierzęcia.

**Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.**
**Trening**

Pies powinien wykonywać wszystkie zadania jedno po drugim. Podnosić poziom trudności można tylko wtedy, gdy pies wykonuje poprzednie zadanie bez problemów i wykazuje dalsze zainteresowanie treningiem. Należy pamiętać o chwaleniu zwierzęcia po każdej udanej czynności.

**Trening czas zacząć**

Przyzwyczaj swojego psa do różnych elementów gry jeden po drugim. W tym celu nie muszą być one przymocowane do płyty podstawy. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

**1. Stożek:**

- a. Przesuń owalne pokrywy na zewnątrz, tak aby odstąpić wszystkie wgłębienia.
- b. Na początku trenuj z tylko jednym stożkiem. Umieść smakołyk w wgłębieniu i zakryj go stożkiem. Podnieś stożek i pokaż swojemu psu co jest pod nim ukryte. Podaj sygnał startu, np. 'Szukaj'. Teraz twój pies musi podnieść stożek, aby otrzymać nagrodę.
- c. Powtarzaj to ćwiczenie, dopóki pies nie podniesie stożka bez problemów. Teraz rzuć wyzwanie Twojemu psu za pomocą dwóch rożków.
- d. Gdy twój pies się tego nauczy, możesz wprowadzić drugi element gry.

**2. Owalne pokrywy:**

- a. Odłóż na bok stożki i umieść na płycie jedną owalną pokrywkę.
- b. Wypelnij wgłębienia przysmakami i przykryj je tylko do połowy.
- c. Podaj swojemu psu sygnał startowy. Pies będzie teraz próbował zdobyć smakołyki. Pokaż swojemu psu, jak przesuwac owalne pokrywy.
- d. Aby jeszcze bardziej podnieść poziom trudności, dokładniej przykryj wypelnione wgłębienia pokrywką. Ćwicz tak długo, aż pies będzie mógł przesunąć całkowicie zamkniętą pokrywę, aby dotrzeć do smakołyku.

**3. Stożek i pokrywy:**

- Kiedy Twój pies nauczy się poruszać poszczególnymi elementami, możesz ponownie zwiększyć poziom trudności łącząc stożki i pokrywy:
- a. Użyj stożków jako stoperów. Umieść owalne pokrywy do wewnątrz, tak aby zakryły wewnętrzne wgłębienia i umieść stożki na zewnątrz.
  - b. W tej pozycji twój pies musi najpierw usunąć stożki, aby móc obrócić pokrywy. Tylko wtedy dostanie nagrodę.
  - c. Gdy pies zacznie radzić sobie z tą kombinacją, możesz ponownie podnieść poziom trudności. Ułóż elementy w różnych pozycjach i kierunkach.



CS Instrukce

### Obecné informace

1. Tato hra je společnou činností pro psa i jeho pánička. Nenechte svého psa hrát si bez dozoru.
2. Umístěte hru tam, kde se váš pes může volně pohybovat, aby našel svou optimální pozici ke hraní.
3. Zvolte klidnou atmosféru pro výcvik a trénujte pouze s jedním psem najednou.
4. Začněte trénink nejpozději 1 ½ hodiny po krmení. Také můžete použít normální suché krmivo jako alternativu pamlsků.
5. Je důležité, aby váš pes zažíval úspěch poměrně rychle na začátku, protože potřebuje spojit pozitivní zkušenost s hrou, aby zůstal motivován. Při zahájení tréninku můžete chválit a odměnit svého psa i za pokus. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s pamlsky", bude se bavit.
6. Chcete-li zaujmout vašeho psa ve hře, zásobujte ho z počátku pamlsky. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to udělat později v jeho nepřítomnosti.
7. Vždy zahajte hru se signálem startu (např. "Hra") a poté, co váš pes našel všechny lahůdky, ukončete hru signálem přerušeni (např. "Konec"). Poté, co váš pes porozuměl signálům, odměňte jej, abyste vždy měli klidný a pozitivní konec hry.
8. V případě, že pes po několika pokusech neuspěje, pomozte mu, nebo zopakujte úkol, který dobře zná a trénujte v menších krocích. Snažte se ho motivovat chválou a pohlazením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
9. Trénujte v krátkých časových intervalech (max. 10 minut) a s malými cíli. Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vašeho psa.

**Důležité upozornění:** V této hře neexistuje žádná "správná" nebo "špatná" varianta. Každý pes je jedinečný a najde své vlastní cesty k úspěchu. Umožněte svému psovi, aby se rozhodl, zda chce použít čenich nebo tlapky, pokud chce prvky ve hře posunout k sobě nebo je odtáhnout a v jakém pořadí chce hru hrát. Tyto pokyny jsou jen návod, jak trénovat snadným a rozumným způsobem, abyste uspěli se svým psem.

Vždy zvažte následující: Nedovolte, aby váš pes odnesl hru nebo ji zničil (často je to známka frustrace a / nebo nadměrného nadšení).

### Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

#### Výcvik

Provedte všechny úkoly za sebou. Zvyšujte úroveň obtížnosti vždy až poté, kdy pes zvládl poslední úkol bez problémů a stále udržuje pozornost. Po každé úspěšné akci svého psa odměňte.

#### Trénink může začít

Umožněte svému psovi si zvyknout na různé prvky hry krok za krokem. Pro tyto účely nemusí být kužely připevněny k základní desce. Doporučujeme rozložení procedury v průběhu několika dní a přidání nových prvků pouze po úspěšném tréninku.

#### 1. Kužel:

- a. Otočte kryty ve tvaru křídla na vnější stranu tak, aby byly všechny odkryté.

- b. Na začátku trénujte pouze s jedním kuželem. Umístěte pamlsk do otvoru a umístěte kužel. Zvedněte kužel a ukažte psovi, co je pod ním. Zadejte signál odstartování hry, např. 'Hra'. Váš pes musí zvednout kužel a získat odměnu.
- c. Opakujte toto cvičení, dokud váš pes odstraní kužel bez problémů a získá tak odměnu. Nyní můžete vyzkoušet hru se dvěma kužely.
- d. Pokud tuto část váš pes pochopil, můžete přejít k další úrovni hry.

#### 2. Křídlové kryty:

- a. Položte kužele stranou a umístěte na desku jeden křídlový kryt.
- b. Vyplňte zářezy pamlsky a z části je zakryjte. Tímto způsobem je pes může najít rychleji.
- c. Dejte psovi startovací signál. Pes se nyní snaží najít pamlsky. Ukažte svému psu, jak pohybovat prvky ve tvaru křídla.
- d. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti zakryjte otvor víc. Pokračujte v procvičování, dokud váš pes nemůže z získání odměny přesunout zcela uzavřený kryt.
- e. Když pes může otevřít jeden prvek ve tvaru křídla, můžete přidat druhý.

#### 3. Kombinace:

Poté, co se váš pes naučil přesunout jednotlivé prvky, můžete znovu zvýšit obtížnost spojením různých prvků:

- a. Kužele používejte jako zátky. Umístěte prvky ve tvaru křídla dovnitř tak, aby pokrývaly vnitřní zářezy a umístěte kuželky na vnější straně.
- b. V této poloze musí váš pes nejprve odstranit kužely, aby mohl otočit křídlové kryty. Jen tehdy dostane odměnu.
- c. Pokud je pes schopen si hrát s touto kombinací, můžete opět zvýšit úroveň obtížnosti. Uspořádejte prvky v různých polohách a orientujte v různých směrech.


**RU Инструкция**
**Общая информация**

1. Эта игрушка предназначена для совместных игр собаки и хозяина. Пожалуйста, не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.
2. Расположите игрушку в таком месте, где ваш питомец сможет свободно ходить вокруг неё и выбрать идеальное место для игры.
3. Обеспечьте спокойную атмосферу для тренировки и занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Правильно выбирайте время для начала игры. Подождите 1,5 часа после кормления, чтобы приступить к игре. Также вы можете заменить лакомство на обычный сухой корм, чтобы покормить собаку во время игры.
5. Важно, чтобы собака довольно быстро ощутила успех в самом начале занятий: ей нужно получить положительные эмоции от игры, чтобы сохранить мотивацию. В начале обучения следует хвалить и вознаграждать собаку даже за попытки совершить правильное действие. Когда она поймёт, что это «игра за еду», ей самой станет интересно решать задачи.
6. Чтобы заинтересовать вашего питомца, наполните игрушку любимым лакомством в его присутствии. Позже, чтобы увеличить уровень сложности, делайте это в его отсутствие.
7. Всегда начинайте игру по команде (например, «Играть!») и заканчивайте её определённым сигналом (например, «Стоп!»), как только ваш питомец достанет всё лакомство. Если собака слушается завершающей команды, вознаградите её дополнительным кусочком лакомства, чтобы окончание игры было положительным и спокойным.
8. Если собака не достигнет цели после нескольких попыток, помогите ей или вернитесь к упражнению, с которым она легко справляется. Попробуйте двигаться вперёд меньшими шагами. Хвалите и гладьте питомца, никогда не ругайте и не наказывайте его.
9. Ограничьте длительность тренировок (не более 10 минут) и ставьте небольшие задачи. Обучение в несколько коротких подходов в течение дня позволит добиться множество маленьких успехов и предотвратит чрезмерную нагрузку на вашего питомца.

**Важное примечание:** В этой игре нет «правильных» и «неправильных» решений. Каждая собака индивидуальна и находит свои варианты решения задач. Позвольте своему питомцу выбирать, как он хочет добраться до лакомства – носом или лапами, толкая или подтягивая игровые элементы, в какой последовательности. Эта инструкция содержит лишь общие рекомендации, как легко и рационально тренировать собаку для достижения успеха.

Самое главное: не позволяйте питомцу уносить игрушку или ломать её. Часто это является признаком разочарования или чрезмерных требований.

**Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!**

**Начиная тренировку**

Выполняйте задания последовательно. Усложняйте задачу только тогда, когда собака научилась без ошибок

выполнять последнее задание, иначе она потеряет интерес к игре. Хвалите вашего питомца после каждого успешно выполненного упражнения.

**Приступая к игре**

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Для этого можно не устанавливать их на основании. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

**1. Упражнение с конусами:**

- a. Поверните крыловидные крышки наружу так, чтобы все углубления для лакомств были открыты.
- b. Начните тренировку с одним конусом. Положите лакомство в углубление и накройте его конусом. Поднимите конус и покажите собаке, что под ним находится. Дайте команду на старт, например, «Играть!». Питомец должен поднять конус, чтобы получить награду.
- c. Повторяйте упражнение до тех пор, пока собака не научится свободно поднимать конус и доставать лакомство. Усложните задачу, добавив второй конус.
- d. Когда собака освоит это упражнение, введите в игру второй элемент.

**2. Упражнение с крыловидными крышками:**

- a. Отложите конусы в сторону и расположите одну крыловидную крышку на диске.
- b. Положите лакомство в углубление и прикройте их наполовину. Так собаке будет легче добиться цели и получить награду.
- c. Дайте собаке сигнал для старта, например, «Играть!». Собака попытается заполучить лакомство. Покажите ей, как перемещать крыловидные элементы.
- d. Усложняйте задачу, всё больше и больше закрывая углубление с лакомством. Тренируйтесь до тех пор, пока питомец не научится отодвигать полностью закрытую крышку.
- e. Когда собака научится двигать один крыловидный элемент, добавьте второй.

**3. Сочетание упражнений:**

Когда ваша собака научится перемещать все элементы игрушки, попробуйте использовать их в различных комбинациях.

- a. Используйте конусы в качестве ограничителей. Крыловидные элементы расположите внутри, чтобы они закрыли внутренние углубления; конусы поставьте снаружи.
- b. Собака должна будет снять конусы, чтобы сдвинуть крыловидные крышки. Только тогда она сможет добраться до лакомства.
- c. Когда ваш питомец освоит эту комбинацию элементов, усложните задачу, изменив расположение и направление элементов.