

Go! Doggy Go!



Go! Doggy Go!

Ein lustiges Dackel-Wettrennen

für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren



Auf die Plätze, fertig, los! Schon startet das spannende Kopf-an-Kopf-Rennen der beliebten Vierbeiner. Pech nur, wenn der eigene Hund während des Rennens immer länger wird. Wessen Dackel wird wohl als Erstes mit seinem Hinterteil die Ziellinie überqueren?

Spielinhalt:

1 Spielplan, 1 Würfel, 4 Dackelfiguren (bestehend aus Kopf- und Schwanzteil), 28 Bauchteile (je 7 für jeden Dackel), 4 Knochen, 1 Spielanleitung

Spielziel:

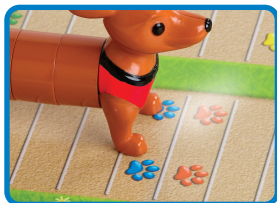
Das Ziel ist es, mit etwas Würfelglück seinen Dackel als Erstes mit den Hinterpfoten über die Ziellinie zu ziehen.

Spielvorbereitung:

- ☛ Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- ☛ Jeder von euch wählt eine Farbe, nimmt sich den Kopfteil des Dackels mit der entsprechenden Weste, einen Schwanzteil, sieben Bauchteile und einen Knochen. Steckt den Kopfteil mit einem Bauchteil und dem Schwanzteil zusammen (Abb. 1). Stellt euren Dackel so auf den Spielplan, dass er mit den Vorderpfoten auf dem Knochen vor der Hundehütte eurer Farbe steht. Der Kopf des Dackels zeigt in Richtung Ziellinie. Legt die restlichen sechs Bauchteile und den Knochen vor euch auf den Tisch.
- ☛ Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.



(Abb. 1)



(Abb. 2)



(Abb. 3)

Spielablauf:

Der Jüngste von euch beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, würfelt und zieht danach seinen Dackel um die entsprechende Anzahl Felder auf seiner Laufstrecke vorwärts. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Es gilt:

- ☛ Gezählt wird immer nur mit den Vorderpfoten!
- ☛ Stehen am Ende des Zuges die Vorderpfoten des Dackels auf einem Feld mit Pfotenabdrücken (Abb. 2), muss der Mitspieler dieser Farbe seinen Dackel um einen Bauchteil verlängern. Dazu legt er seinen Knochen auf das Feld, auf dem die Vorderpfoten seines Dackels stehen (Abb. 3), bevor er ihn vom Spielplan nimmt. So weiß er, wo er seinen Dackel nach der Verlängerung wieder mit den Vorderpfoten absetzen muss.
- ☛ Hat ein Spieler bei seinem Dackel bereits alle 7 Bauchteile eingesetzt und der Dackel eines Mitspielers landet wieder auf einem Feld mit den Pfotenabdrücken in seiner Farbe, muss der Spieler seinen Dackel um ein Feld rückwärts ziehen.
- ☛ Landet der eigene Dackel auf einem Feld mit Pfotenabdrücken der eigenen Farbe, darf ein Bauchteil entfernt werden.
- ☛ Stehen am Ende des Zuges die Vorderpfoten auf einem leeren Feld, passiert nichts.
- ☛ Sobald ein Dackel mit seinen Vorderpfoten die Ziellinie überquert hat, verwendet er für das weitere Zählen der Felder die Hinterpfoten.

Spielende:

Das Spiel endet sofort, sobald ein Dackel mit seinen Hinterpfoten die Ziellinie überquert. Der Spieler mit diesem Dackel hat gewonnen!

Wenn du zu „Go, Doggy, Go!“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Str. 229-231, 1140 Wien, Österreich oder an info@piatnik.com

Achtung!

Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.
Adresse bitte aufbewahren.



Go! Doggy Go!

Une course de teckel délirante !

De 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans



À vos marques, prêts, partez ! Les teckels se lancent dans une course effrénée ! Gare à tes adversaires qui tentent de te ralentir en allongeant ton teckel ! Ton but ? Être le premier à franchir la ligne d'arrivée avec tes pattes arrière !!

Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 1 dé, 4 pions-teckel composés d'une tête et d'une queue
28 parties de ventre (7 par teckel), 4 os.

But du jeu :

Le but du jeu est que les pattes arrière de ton teckel dépassent la ligne d'arrivée.

Préparation du jeu :

- Place le plateau de jeu au centre de la table.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la tête de teckel de cette couleur, une queue, sept parties de ventre et un os. Assemble ton chien avec sa tête, une partie de ventre et une queue. (Fig. 1) Beau teckel ! Place-le sur le plateau de sorte que ses pattes avant soient sur l'os devant la niche de ta couleur. La tête du teckel doit être vers la ligne d'arrivée. Garde les autres parties de ventre et l'os devant toi sur la table.
- Pose le dé à côté du plateau.

Déroulement du jeu :

Le dernier joueur à avoir promené un chien commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est à ton tour, lance le dé et avance ton teckel dans ton couloir du nombre de cases indiqué par le dé. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Les règles sont les suivantes

- Compte toujours avec les pattes avant !
- Si, à la fin de ton tour, les pattes avant de ton teckel sont sur une case avec des traces de pattes (Fig. 2), le joueur de cette couleur doit allonger son teckel avec une partie de ventre. Avant de prendre son chien il pose son os sur la case sur laquelle se trouvent les pattes avant de son teckel (Fig.3). Ainsi, il saura où il doit replacer les pattes avant de son teckel après l'avoir allongé !
- Si tu as déjà ajouté les 7 parties de ventre à ton teckel et que le chien d'un autre joueur atterrit sur une case avec des traces de pattes de ta couleur, tu dois faire reculer ton chien d'une case.
- Si ton chien atterrit sur une case où se trouvent des traces de pattes de ta propre couleur, tu peux lui enlever une partie de ventre !
- Si à la fin de ton tour, les pattes avant de ton teckel sont sur une case vide, il ne se passe rien.
- Un teckel franchit la ligne d'arrivée avec ses pattes avant ? Il faut maintenant avancer en comptant les cases à partir de ses pattes arrière !

Fin du jeu :

Le jeu prend fin lorsqu'un teckel franchit la ligne d'arrivée avec ses pattes arrière. Le joueur de ce teckel gagne la partie !



(Fig. 1)



(Fig. 2)



(Fig. 3)

Si tu as des questions à propos de „Go, Doggy, Go!“ contacte Piatnik
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne ou envoie un mail à
info@piatnik.com

Attention !

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement.
Prière de conserver l'adresse.





Egy vidám tacskófutató verseny

2 – 4 játékos részére, 4 éves kortól



Felkészülni, vigyázz, rajt! Már el is startolt a kedves négylábúak izgalmas fej-fej melletti versenye. Pechje van annak, akinek a tacskója a verseny alatt egyre hosszabb és hosszabb lesz. Kinek a kutyája lépi át elsőként a hátsó lábával a célmezőt?

A játék tartalma

1 játéktábla, 1 dobókocka, 4 tacskó figura, mind egy fejből és egy farokból áll, 28 test (tacskónként 7), 4 csont, 1 játékszabály

A játék célja

Az a célotok, hogy szerencsés dobásokkal elsőként lépjetek át a célmezőn a tacskótok hátsó lábával.

Előkészületek

- ✿ Fekessétek a játéktáblát az asztal közepére.
- ✿ Válasszatok egy színt és vegyétek magatokhoz a színekben a tacskó fejet a megfelelő színű mellénnyel, egy farok részt, 7 test részt valamint egy csontot. Dugjátok össze a fej- és a farok részt egy testtel (1. Ábra). Állítsátok a tacskókat úgy a játéktáblára, hogy a tacskótok mellső lábai a megfelelő színű kutyaház előtti csonton legyenek. A tacskótok feje a célvonal felé nézzen.
- ✿ Helyezzétek a dobókockát készenlétbe a játéktábla mellé.



(1. Ábra)



(2. Ábra)



(3. Ábra)

A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültk majd sorra. Amikor soron vagy, dobod a kockával, majd a dobásod eredményének megfelelően előrelépteted a tacskód a futópályán. Ezután az utánad következő játékos jön.

A lépésedre érvényes:

- ✿ A tacskód mellső lábai számítanak.
- ✿ Ha a lépésed végén a tacskód mellső lábai egy olyan mezőn állnak, amin lábnyomok vannak (2. Ábra), akkor az ahhoz a színhez tartozó tacskót egy test résszel meg kell hosszabbítani a gazdájának. Ehhez ráteszi a csontját arra a mezőre, ahol a tacskója mellső lábai éppen vannak (3. Ábra), majd leemeli a tacskóját a játéktábláról. Így tudni fogja azt, hogy hol állt a tacskója a meghosszabbítás előtt, ahová vissza kell majd helyeznie azt a meghosszabbítás után
- ✿ Abban az esetben, ha már mind a 7 test részt beépítetted a tacskódba és egy játéktársad ismét egy olyan mezőre lép, amelyiken a te tacskód színében van a lábnyom, akkor egy mezőt vissza kell léptetned a tacskódat
- ✿ Amikor a tacskód a mellső lábával a saját színű lábnyomán landol, akkor eltávolíthatod a test részt a tacskódból.
- ✿ Ha a lépésed végén üres mezőn állnak a tacskód mellső lábai, akkor nem történik semmi.
- ✿ Amint a tacskód a mellső lábával átlép a célvonalon, a további lépésekben a hátsó lábai számítanak majd.

A játék vége

A játéknak azonnal vége, amint egy játékos a tacskója hátsó lábával is átlép a célvonalon. Ő lett a játék győztese, gratuláljatok neki!

Figyelem!

3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Órizz meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.





Legrační závody jezevčků

pro 2 až 4 hráče od 4 let



Připravte ke startu, pozor, teď! A už začíná vzrušující závod oblíbených čtyřnohých mazlíčků. Smůlu má ten hráč, jehož pes se v průběhu závodu prodlouží. Čí jezevčik protne svými zadními tlapkami cílovou pásku jako první?

Obsah hry: 1 hrací deska, 1 kostka, 4 figurky s jezevčkem, skládající se z dílů hlavy a z ocasu, 28 dílků s tělem (po sedmi kusech pro každého jezevčika), 4 kosti, 1 pravidla hry

Cíl hry:

Cílem hry je s trochou štěstí jako první protnout se svým jezevčkem cílovou čárou.

Příprava hry:

- ✿ Hrací desku umístěte doprostřed stolu.
- ✿ Každý hráč si vybere barvu, vezme si díl s hlavou jezevčika s příslušnou vestou, jeden díl s ocasem, sedm dílků s tělem a jednu kost. Spojte dohromady díly s hlavou, s jedním tělem a s ocasem (obr. 1). Vašeho jezevčika postavte na hrací desku tak, aby stál předními tlapkami na kosti před psí boudou v barvě, kterou jste si vybrali. Hlava jezevčika je namířená směrem k cílové čáře. Zbýlých šest dílků s tělem a kost položte na stůl před sebe.
- ✿ Kostku připravte vedle hrací desky



(obr. 1)



(obr. 2)



(obr. 3)

Průběh hry:

Začíná nejmladší hráč a dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hází kostkou a posouvá svého jezevčika o příslušný počet políček na jeho dráze vpřed. Poté je na řadě další hráč.

Platí, že:

- ✿ Počítá se jen s předními tlapkami!
- ✿ Pokud na konci tahu stojí jezevčik předními tlapkami na **políčku s otisky tlapek** (obr. 2), musí spoluhráč, který má tuto barvu, prodloužit svého jezevčika o jeden dílek s tělem. Proto před tím, než svého jezevčika z hrací desky odebere, položí kost na políčko, na kterém stojí jeho jezevčik předními tlapkami (obr. 3). Takto ví, kam ho má po prodloužení postavit zpátky.
- ✿ Pokud hráč již použije **všech 7 dílků s tělem** a jezevčik spoluhráče se znovu ocitne na políčku s otisky tlapek v jeho barvě, musí tento hráč posunout svého jezevčika o jedno políčko zpět.
- ✿ Pokud se váš jezevčik dostane na políčko s otisky tlapek vaší vlastní barvy, můžete odstranit jeden dílek s tělem.
- ✿ Pokud na konci tahu stojí jezevčik předními tlapkami na prázdném políčku, nic se neděje.
- ✿ Jakmile jezevčik překročí cílovou čáru předními tlapkami, pro další počítání políček se použijí zadní tlapky.

Konec hry:

Hra končí, jakmile jezevčik překročí svými zadními tlapkami cílovou čáru. Hráč s tímto jezevčkem vyhrává!

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Go, Doggy, Go!“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Upozornění

Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.





Zábavné preteky jazvečikov

pro 2 až 4 hráčov od 4 rokov



Pripraviť k štartu, pozor, teraz! A už začínajú vzrušujúce preteky obľúbených štvornohých maznáčikov. Smolu má ten hráč, ktorého pes sa v priebehu pretekov predĺži. Ktorý jazvečík pretne svojimi zadnými labkami cieľovú pásku ako prvý?

Obsah hry:

1 hracia doska, 1 kocka, 4 figúrky s jazvečíkom, skladajúce sa z dielov hlavy a z chvosta, 28 dielikov s telom (po siedmich kusoch pre každého jazvečíka), 4 kosti, 1 pravidlá hry

Cieľ hry:

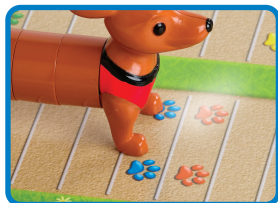
Cieľom hry je s trochou šťastia ako prvý pretnúť so svojím jazvečíkom cieľovú čiaru.

Príprava hry:

- ✿ Hraciu dosku umiestnite doprostred stola
- ✿ Každý hráč si vyberie farbu, vezme si diel s hlavou jazvečíka s príslušnou vestou, jeden diel s chvostom, sedem dielov s telom a jednu kosť. Spojte dohromady diely s hlavou, s jedným telom a s chvostom (obr. 1). Vášho jazvečíka postavte na hraciu dosku tak, aby stál prednými labkami na kosti pred psou budú vo farbe, ktorú ste si vybrali. Hlava jazvečíka je namierená smerom k cieľovej čiare. Zvyšných šesť dielov s telom a kosť položte na stôl pred seba.
- ✿ Kocku pripravte vedľa hracej dosky.



(obr. 1)



(obr. 2)



(obr. 3)

Nájdete nás na

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnik_sk



Priebeh hry:

Začína najmladší hráč a ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hádže kockou a posúva svojho jazvečíka o príslušný počet políčok na jeho dráhe vpred. Potom je na rade ďalší hráč.

Platí, že:

- ✿ Počíta sa len s prednými labkami!
- ✿ Ak na konci ťahu stojí jazvečík prednými labkami na **políčku s odtlačkami labiek** (obr. 2), musí spoluhráč, ktorý má túto farbu, predĺžiť svojho jazvečíka o jeden dielik s telom. Preto pred tým, než svojho jazvečíka z hracej dosky odoberie, položí kosť na políčko, na ktorom stojí jeho jazvečík prednými labkami (obr. 3). Takto vie, kam ho má po predĺžení postaviť späť.
- ✿ Ak hráč už použije **všetkých 7 dielikov s telom** a jazvečík spoluhráčov sa znovu ocitne na políčku s odtlačkami labiek v jeho farbe, musí tento hráč posunúť svojho jazvečíka o jedno políčko späť.
- ✿ Ak sa váš jazvečík dostane na políčko s odtlačkami labiek vašej vlastnej farby, môžete odstrániť jeden dielik s telom.
- ✿ Ak na konci ťahu stojí jazvečík prednými labkami na **prázdnom políčku**, nič sa nedeje.
- ✿ Akonáhle jazvečík prekročí cieľovú čiaru prednými labkami, pre ďalšie počítanie políčok sa použijú zadné labky.

Koniec hry:

Hra končí, akonáhle jazvečík prekročí svojimi zadnými labkami cieľovú čiaru. Hráč s týmto jazvečíkom vyhráva!

Pokiaľ máte dotazy alebo pripomienky k hre „Go, Doggy, Go!“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Upozornenie!

Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdychnuté. Nebezpečenstvo udusení! Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia



piatnik.com



Na miejsca, gotowi, start! Rozpoczyna się pasjonujący wyścig ulubionych czworonogów. Niestety w trakcie biegu psy robią się coraz dłuższe. Czy jamnik jako pierwszy przekroczy tylnymi łapami linię mety?

Zawartość pudełka:

1 plansza, 1 kostka do gry, 4 figurki jamników, składające się z części, zawierających głowę i ogon, 28 części brzucha (po 7 dla każdego jamnika), 4 kości, 1 instrukcja

Cel gry:

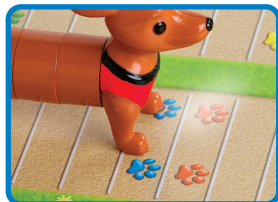
Jako pierwszy przekroczyć tylnymi łapami linię mety.

Przygotowanie gry:

- ✦ Połóżcie planszę na środku stołu.
- ✦ Każdy gracz wybiera kolor i bierze część z głową psa i kamizelką w tym kolorze, a także jedną część z ogonem, siedem części brzucha i jedną kość. Buduje swojego psa, łącząc część z głową, jedną część brzucha i ogon (Rys. 1). Następnie ustawia psa na planszy tak, by przednie łapy znalazły się na kolorowej kości, leżącej przed budą w jego kolorze. Pies powinien stać tyłem do budy, a przodem do mety. Pozostałe części brzucha i kość gracz kładzie przed sobą na stole.
- ✦ Kostkę do gry kładzie się obok planszy.



(Rys. 1)



(Rys. 2)



(Rys. 3)

Wesołe wyścigi jamników

dla 2 do 4 graczy od 4 lat



PL

Przebieg gry:

Najmłodszy gracz zaczyna. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. Gracz, na którego przypada kolejka rzuca kostką i przesuwa swojego jamnika do przodu o tyle pól, ile wskazała kostka. Na tym kończy się jego kolejka i do gry przystępuje następny gracz.

Obowiązują następujące zasady:

- ✦ Pola liczy się przesuując przednie nogi!
- ✦ Jeżeli ruch kończy się na **polu, oznaczonym śladami łap** (Rys. 2) innego koloru, grający tym kolorem musi przedłużyć swojego jamnika. Zanim ten gracz zdejmie swojego psa z planszy, kładzie kość na polu, na którym stoją przednie łapy jego jamnika (Rys. 3). Następnie przedłuża swojego psa, wbudowując jedną część brzucha i ponownie umieszcza go na planszy, stawiając przednie łapy na polu, na którym leży kość.
- ✦ Jeżeli jamnik gracza **ma już wbudowane 7 części brzucha**, a pies innego gracza wejdzie na pole oznaczone jego kolorem, gracz musi cofnąć swojego jamnika o jedno pole.
- ✦ Jeżeli jamnik zakończy ruch na polu z łapami swojego koloru, gracz może wymontować ze swojego psa jedną część brzucha.
- ✦ Jeżeli na zakończenie ruchu przednie łapy stoją na pustym polu, nic się nie dzieje.
- ✦ Jeżeli jamnik przekroczy przednimi łapami linię mety, do dalszego przesuwania liczą się tylne łapy.

Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy jeden z jamników przekroczy tylnymi łapami linię mety. Jego właściciel zostaje zwycięzcą.

Pomocne psiaki (wariant z pozytywną interakcją):

- Gramy tak, jak w standardowej rozgrywce, z następującymi zmianami:
- ✦ na początku gry psiaki mają maksymalną długość (7 części brzucha)
 - ✦ kiedy ktoś stanie łapami na polu w kolorze jakiegoś pieska, skracamy go o jedną część brzucha (jego przednie łapy pozostają na tym samym polu)
 - ✦ dodatkowo gracz, którego jest kolej, może zrezygnować z rzutu kostką i zamiast tego przesunąć swojego pieska o 1 lub 2 pola do przodu.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:
Kluwi s.c., ul. Zeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Uwaga!

Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.
Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.





Веселые гонки такс: четвероногие рвутся к финишу!

Для 2–4 игроков от 4 лет



Внимание!!! Всем приготовиться! Начинаются захватывающие гонки четвероногих друзей. Вперед! Не повезет тому игроку, чья такса во время забега будет становиться все длиннее и длиннее. Чья же собака пересечет финишную черту первой? Проверим?! Чего же вы ждете? На старт, внимание, марш!

В комплекте:

1 Игровое поле, 1 Кубик, 4 Таксы, состоящие из головы и хвоста, 28 Животиков такс (по 7 штук на каждую таксу), 4 Косточки, 1 Правила игры

Цель игры:

С помощью кубика постараться первым привести свою таксу к финишу, чтобы она своими задними лапками первой пересекла финишную черту!

Подготовка к игре:

- ✿ Разместите игровое поле посередине стола.
- ✿ Каждый игрок выбирает себе понравившийся цвет, затем берет голову таксы с такой же по цвету жилеткой, хвост, 7 животиков и косточку. Игроки должны соединить голову своей собачки с 1 животиком и хвостом (рис. 1) и поставить таксу на игровое поле, чтобы она стояла передними лапками на косточке перед конурой соответствующего цвета. Голова таксы должна смотреть по направлению к финишу. Оставшиеся 6 животиков и косточку игроки кладут перед собой на стол.
- ✿ Положите кубик рядом с игровым полем.

Ход игры:

Игра начинается! Первым начинает игру самый младший из игроков. Игра проходит по часовой стрелке. Игрок, получивший право хода, бросает кубик и перемещает свою таксу по игровому полю на то количество

клеток, сколько очков выпало у него на кубике. Затем наступает очередь хода следующего игрока.

При этом учитывается следующее:

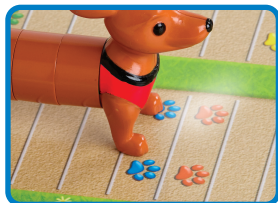
- ✿ Отсчет происходит с той клетки, на которой стоят передние лапы таксы.
- ✿ Если в конце хода передние лапы таксы останавливаются на клетке с цветными отпечатками лап (рис. 2), владелец цвета этой таксы должен «удлинить» свою собаку на 1 животик. Прежде чем убрать таксу с игрового поля, игрок кладет косточку на клетку, где стояли передние лапки его таксы (рис. 3). Это поможет игроку запомнить, где находилась такса до того, как ее убрали с поля, и вернуть передние лапки собаки на прежнее место. Естественно, после возвращения такса станет более длинной.
- ✿ Если кто-то из игроков (например, Роман) надел **все 7 животиков** на свою таксу, и при этом такса другого игрока попала на поле с отпечатками лап **цвета его таксы**, то Роман должен перенести свою таксу на одну клетку назад.
- ✿ Однако в случае если такса Романа попадает **на клетку с отпечатками лап собственного цвета**, то он может уменьшить брюшко своей таксы на 1 часть.
- ✿ Если после выброса кубика такса попадает своими передними лапами **на пустую клетку**, ничего особенного не происходит, игра продолжается в обычном ключе.
- ✿ После того как такса заступит за финишную черту своими передними лапами, она использует место расположения задних лапок для дальнейшего подсчета клеток.

Окончание игры:

Игра заканчивается, как только одна из такс пересечет черту «Финиш» задними лапками. Игрок, хозяин этой таксы, становится победителем игры!



(рис. 1)



(рис. 2)



(рис. 3)

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре «Go! Doggy Go!», пожалуйста, напишите нам:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien или пишите на info@piatnik.com

Внимание!

Не предназначено для детей младше 36 месяцев!
Содержит мелкие детали. Опасность удушья!
Сохраняйте упаковку!

