



Gioco di logica: chi è il colpevole?  
Juego de lógica de «encuentra al culpable»

# DOG CRIMES

3'0"

2'0"

1'0"



ISTRUZIONI  
INSTRUCCIONES





## CONTENUTO:

- Piano di gioco • 6 pedine cane (con piedistallo) • 6 gettoni crimine
- 40 carte sfida • Istruzioni con soluzioni

## INTRODUZIONE

Prendersi cura di un cane non è certo un problema! Cosa accade, però, quando i cani sono sei? Questi sei furbi cagnolini ne hanno combinate di tutti i colori mentre erano sotto la tua supervisione! Non si sono divertiti solo a mordicchiare i mobili! Sono riusciti a mettere tutto sotto sopra! Ma ora la festa è finita! È tempo di trovare il colpevole di ogni misfatto prima che il proprietario ritorni. Esamina attentamente gli indizi e cerca di scoprire chi sta dietro a tutti questi crimini!



## SCHEDE DEI SOSPETTATI

### DAISY:

**Età:** 1 anno e 2 mesi

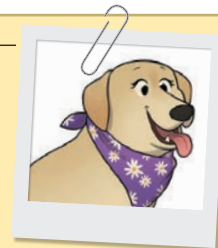
**Razza:** Labrador giallo

**Altezza:** 88 cm

**Peso:** 34 kg

**Segni distintivi:**

- Bandana • Coda marrone



Daisy frequenta la Scuola di Addestramento ormai da un anno e... non ha superato nemmeno un esame! Con un cuore grande e delle zampe ancora più grandi e maldestre, Daisy si è lasciata trascinare dal suo grande entusiasmo per l'esplorazione... di nuovo!

### ACE:

**Età:** 10 anni

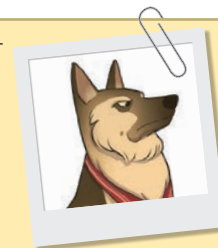
**Razza:** Pastore tedesco

**Altezza:** 91 cm

**Peso:** 41 kg

**Segni distintivi:**

- Bandana • Orecchie dritte



Ace è stato una famosa star teatrale e cinematografica e nella sua vita ha fatto ogni genere di acrobazia. Ora è in pensione e vorrebbe tanto godersi un po' di pace e tranquillità. Tuttavia, dopo così tanti anni pieni di azione e di adrenalina, gli manca un po' essere al centro dell'attenzione. Ha forse intrapreso una vita da criminale per riempire le sue giornate?



## CIDER:

**Età:** 5 anni

**Razza:** Border Collie

**Altezza:** 76 cm

**Peso:** 21 kg

**Segni distintivi:**

- Zampe bianche
- Collare



Cider è un cane da pastore e quindi considera sua responsabilità assicurarsi che tutto sia al proprio posto. È di grande aiuto soprattutto al parco dove riesce a radunare tutti gli altri cani in men che non si dica! A casa però le cose sono ben diverse. Qui le sue esibizioni acrobatiche hanno effetti disastrosi sugli oggetti pregiati della famiglia.

## SUZETTE:

**Età:** 8 anni

**Razza:** Barbone

**Altezza:** 91 cm

**Peso:** 21 kg

**Segni distintivi:**

- Collare
- Fiocco



Da giovane Suzette era la star più acclamata ed amata delle esibizioni canine. Ora però sta dormendo sugli allori da un po' troppo tempo! Il suo amore per i riflettori l'ha forse spinto a sostituire le foto dei paparazzi con le foto segnaletiche?

## BEANS:

**Età:** 3 anni

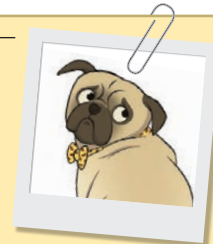
**Razza:** Carlino

**Altezza:** 46 cm

**Peso:** 9 kg

**Segni distintivi:**

- Coda marrone
- Fiocco



Un musetto grinzoso, zampette corte, occhi sporgenti: esiste forse qualcosa di più carino? Quando c'è il suo padrone, Beans è il cane più dolce del mondo ma appena resta solo questo fagottino angelico si trasforma in un dispettoso piantagrane.

## PEPPER:

**Età:** 4 mesi

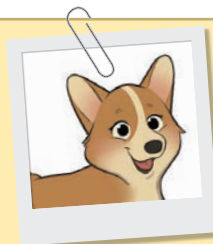
**Razza:** Welsh Corgi Pembroke

**Altezza:** 42 cm

**Peso:** 5 kg

**Segni distintivi:**

- Zampe bianche
- Orecchie dritte



È l'ultima arrivata! Pepper è un cucciolotto molto curioso. Adora esplorare e soprattutto mordicchiare qualunque cosa, dai giocattoli per i cani ai cimeli di famiglia. Questa coraggiosa giovincella potrebbe forse essere responsabile della recente ondata di criminalità canina?

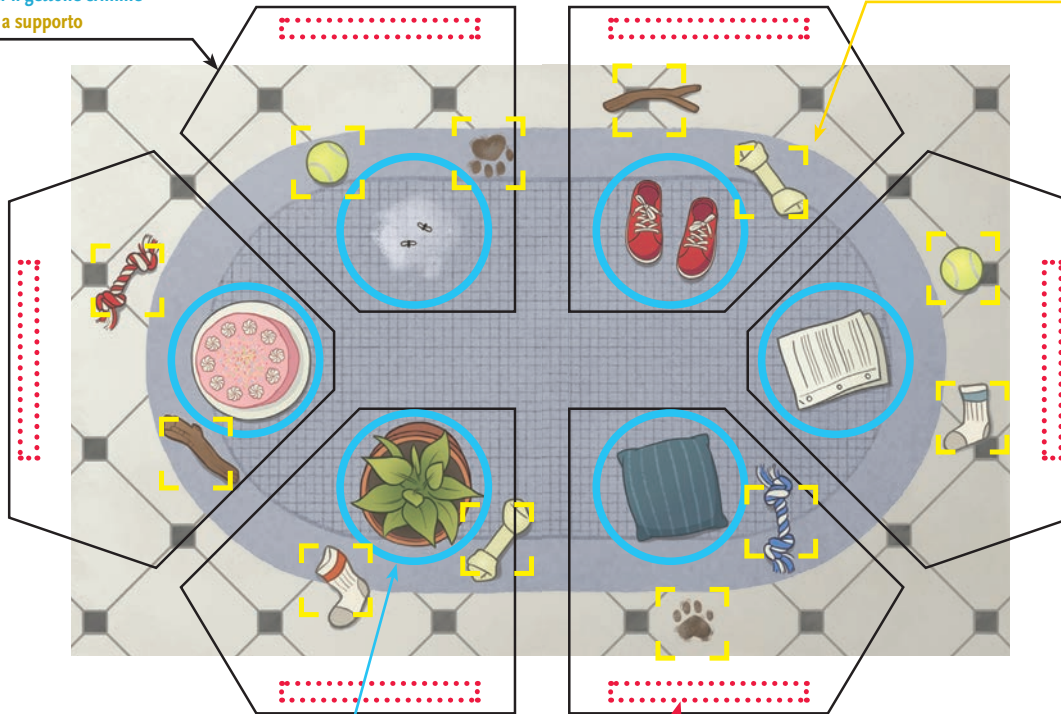
## LEGENDA PIANO DI GIOCO

Nell'immagine sotto riportata, sono stati delimitati in nero i 6 spazi individuabili sul piano di gioco. In ogni spazio sono presenti:

- 1 **posizione per la pedina cane**
- 1 **posizione per il gettone crimine**
- 2 **tipi di prove a supporto**

**Prove a supporto (12 totali)**

6 diversi tipi, 2 per ogni tipo sul piano di gioco



**Posizione gettone crimine (6 totali)**

Crimini possibili

**Posizione pedina cane (6 totali)**

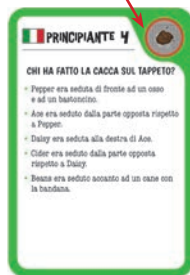
Indica dove si trovava ciascuno dei 6 cani al momento del crimine (posizionati proprio al di fuori del bordo del piano di gioco)



## PREPARAZIONE:

1. Scegli una carta sfida.
2. Tutte le carte sfida mostrano l'immagine del crimine commesso nell'angolo in alto a destra. Scegli il gettone crimine che riporta la stessa immagine della carta sfida e collocalo sul piano di gioco esattamente sopra alla posizione gettone crimine corrispondente.

Crimine commesso



Carta sfida

## GETTONI CRIMINE:



Cuscino

Vaso di fiori

Cacca

Compiti

Torta

Scarpe

## COME POSIZIONARE I GETTONI CRIMINE:



Usando l'esempio riportato all'inizio della presente pagina, posiziona il gettone crimine cacca sull'immagine corrispondente riportata sul piano di gioco.



## SCOPO DEL GIOCO:

Utilizzare gli indizi raccolti per posizionare i cani attorno al piano di gioco e scoprire l'identità del colpevole.

## COME SI GIOCA:

Leggi gli indizi sulla carta sfida. Stabilisci la posizione dei cani in modo da soddisfare tutte le indicazioni elencate. Una volta posizionati i cani attorno al piano di gioco, sarai in grado di scoprire il nome del cane seduto esattamente di fronte al gettone crimine: il colpevole è stato catturato! **HAI VINTO!**

## COME INTERPRETARE GLI INDIZI:

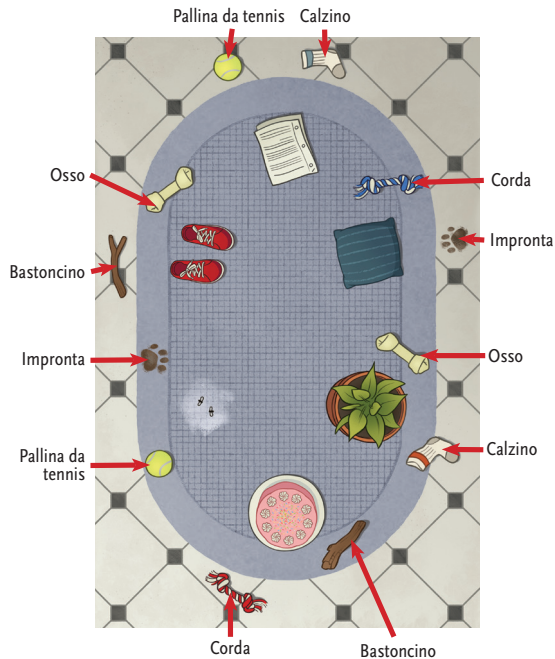
Ogni indizio fa riferimento ad un cane specifico, ad un suo segno distintivo, alla posizione in cui si trova rispetto ad un determinato crimine o ad un elemento delle prove a supporto riportate sul piano di gioco.

Ogni cane ha due segni distintivi che possono essere nominati negli indizi. Questi segni distintivi sono elencati nelle schede dei sospettati a pag. 3-5.

Il piano di gioco riporta sei posizioni gettoni crimine e le illustrazioni di sei diversi tipi di prove a supporto ("Legenda piano di gioco" a pag. 6 & 7). Ogni tipo di prova appare per due volte e ogni spazio sul tabellone di gioco comprende una diversa combinazione di due tipi di prove.



## PROVE A SUPPORTO:

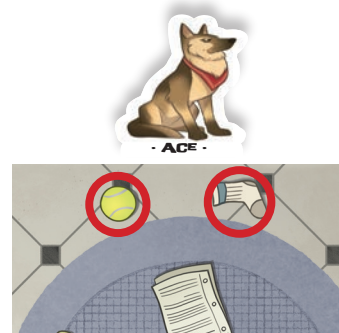


Ora sei pronto per risolvere i crimini di Dog Crimes!

## GUIDA PER RISOLVERE I CRIMINI:

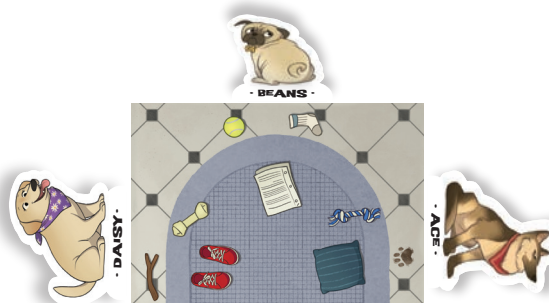
- Se un indizio riporta che uno o più cani “giocano in cortile” significa che quel cane o quei cani non devono essere usati nella sfida. Se nessuno degli indizi fa riferimento ad un particolare cane, significa che quel cane può essere inserito nella sfida.

- Se un indizio riporta che un cane è seduto “di fronte a qualcosa”, significa che il cane è posizionato nel punto più vicino a tale elemento.



Ace è seduto di fronte alla pallina da tennis e ad un calzino

- Se un indizio riporta che un cane è seduto “accanto” a qualcosa, questo significa proprio a destra o a sinistra di tale elemento.



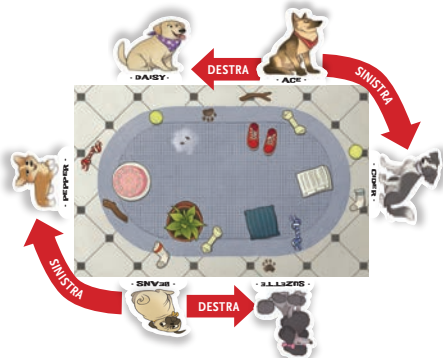
Daisy è seduta accanto a Beans. Ace è seduto accanto ai compiti.

- Se un indizio riporta che un cane è seduto “fra” altri due cani, significa che i due cani si trovano uno alla sua destra e l’altro alla sua sinistra.



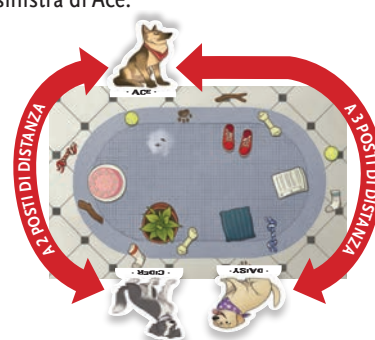
Beans è seduto fra Cider e Suzette

- Se un indizio riporta che un cane è seduto “alla sinistra” di un altro cane (ad esempio di Ace), significa alla sinistra di Ace quando questo è rivolto verso il piano di gioco. Per Beans si applicano le stesse regole previste per gli altri cani, anche se nell’immagine è rappresentato rovesciato.



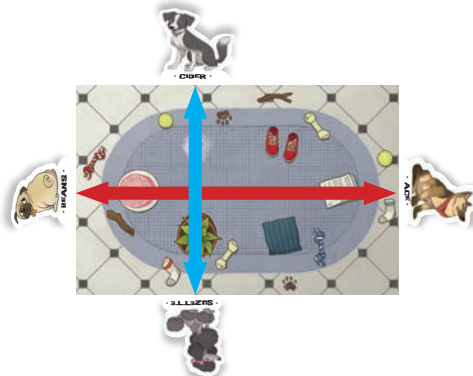
Daisy è seduta alla destra di Ace e Pepper è seduto alla sinistra di Beans.

- Se un indizio indica che un cane, ad esempio Ace, è seduto “a 2 posti” di distanza da un altro cane, significa il secondo posto a destra o a sinistra di Ace.



Ace è seduto a 2 posti di distanza da Cider e a 3 posti di distanza da Daisy.

- Se un indizio indica che un cane è seduto “dalla parte opposta” rispetto ad un altro cane, significa che i cani sono l’uno di fronte all’altro agli estremi opposti del piano di gioco.



Beans è seduto dalla parte opposta rispetto ad Ace (freccia rossa) e Suzette è seduta dalla parte opposta rispetto a Cider (freccia blu).

- Se un indizio indica che un cane con un particolare segno distintivo non è seduto di fronte ad un oggetto, significa che nessuno dei cani caratterizzati da quel particolare segno distintivo può occupare il posto di fronte a quell'oggetto.

## SUGGERIMENTI PER RISOLVERE I CRIMINI

- Alcuni indizi indicano esattamente la posizione di un cane elencando le due prove a supporto di fronte alle quali il cane è seduto. Inizia da questi indizi.
- Gli indizi non devono essere necessariamente usati nell'ordine dato.
- Cerca i diversi indizi che nominano lo stesso cane e verifica se puoi usarli insieme.
- Alcuni degli indizi riportano informazioni contrastanti: usa queste informazioni per capire quale disposizione escludere.







## CONTENIDO:

- 1 tablero • 6 fichas de perro (con pedestales) • 6 fichas de crimen
- 40 cartas de reto • Instrucciones con soluciones

## INTRODUCCIÓN

Cuidar de un perro no supone ningún problema, ¿pero cuidar de seis? Estas astutas criaturas se han metido en todo tipo de problemas mientras estabas a su cargo, dejando desde objetos destrozados hasta sorpresas malolientes, ¡pero se acabó la fiesta! Ahora toca identificar a los culpables de estas fechorías perrunas antes de que su dueño regrese. ¡Examina las pistas e intenta averiguar quién se esconde detrás de cada crimen!



## PERFILES DE LOS SOSPECHOSOS

### DAISY:

**Edad:** 1 año y 2 meses

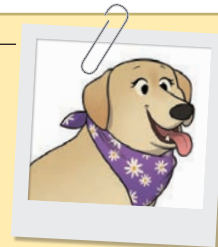
**Raza:** Labrador retriever

**Altura:** 88 cm

**Peso:** 34 kg

**Se le puede identificar por:**

- Bandana • Cola color arena



Daisy lleva más de un año apuntada a la Escuela de Adiestramiento... ¡pero ha suspendido todas las asignaturas! Con un gran corazón y unas patas aún más grandes —y más torpes—, puede que el entusiasmo de Daisy por explorar el mundo se haya apoderado de ella... otra vez.

### ACE:

**Edad:** 10 años

**Raza:** Pastor alemán

**Altura:** 91 cm

**Peso:** 41 kg

**Se le puede identificar por:**

- Bandana • Orejas de punta



Cuando era una estrella de los escenarios y de la gran pantalla, Ace protagonizaba todas sus escenas de acción. Ahora está retirado y ansía un poco de paz y tranquilidad. Pero después de tantos años de adrenalina llena de acción, no encuentra muchas emociones fuertes en la casa. ¿Habrá recurrido al crimen para llenar su día a día?



## CIDER:

**Edad:** 5 años

**Raza:** Border collie

**Altura:** 76 cm

**Peso:** 21 kg

**Se le puede identificar por:**

- Patas blancas • Collar



Como buen perro de rebaño, Cider considera que es su responsabilidad asegurarse de que todo esté en su sitio. ¡Y es de gran ayuda, ya que puede reunir a todos los otros perros en menos de un minuto! Pero en casa es otra historia... Aquí sus acrobáticas peleas son conocidas por tener algunos efectos colaterales dañinos sobre los objetos de valor de la familia.

## SUZETTE:

**Edad:** 8 años

**Raza:** Poodle estándar

**Altura:** 91 cm

**Peso:** 21 kg

**Se le puede identificar por:**

- Collar • Lazo



En su juventud, Suzette era la perra campeona de concurso a la que todo el mundo adoraba. Ahora lleva ya mucho tiempo durmiendo en los laureles. ¿Le habrá llevado su necesidad de ser el centro de atención a sustituir las fotos de los paparazis por las de las fichas policiales?

## BEANS:

**Edad:** 3 años

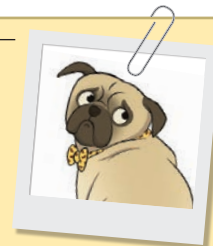
**Raza:** Pug

**Altura:** 46 cm

**Peso:** 9 kg

**Se le puede identificar por:**

- Cola color arena • Lazo



Hocico arrugado, patas regordetas, ojos saltones... ¿Podría ser más mono? Cuando su dueño está cerca, Beans es dulce a más no poder, pero en cuanto lo dejan solo, esta monada de cola rizada pasa de ser un ángel adorable a un travieso gamberrete.

## PEPPER:

**Edad:** 4 meses

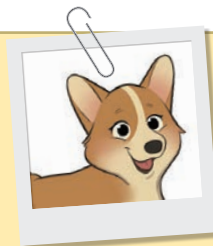
**Raza:** Corgi galés de Pembroke

**Altura:** 42 cm

**Peso:** 5 kg

**Se le puede identificar por:**

- Patas blancas • Orejas de punta



Pepper es la última incorporación a la casa y es una cachorrita muy curiosa. Le encanta explorarlo —y mordisquearlo— todo, desde los juguetes para perros hasta las apreciadas reliquias familiares. ¿Podría estar esta intrépida jovencita detrás de la reciente oleada de criminalidad perruna?

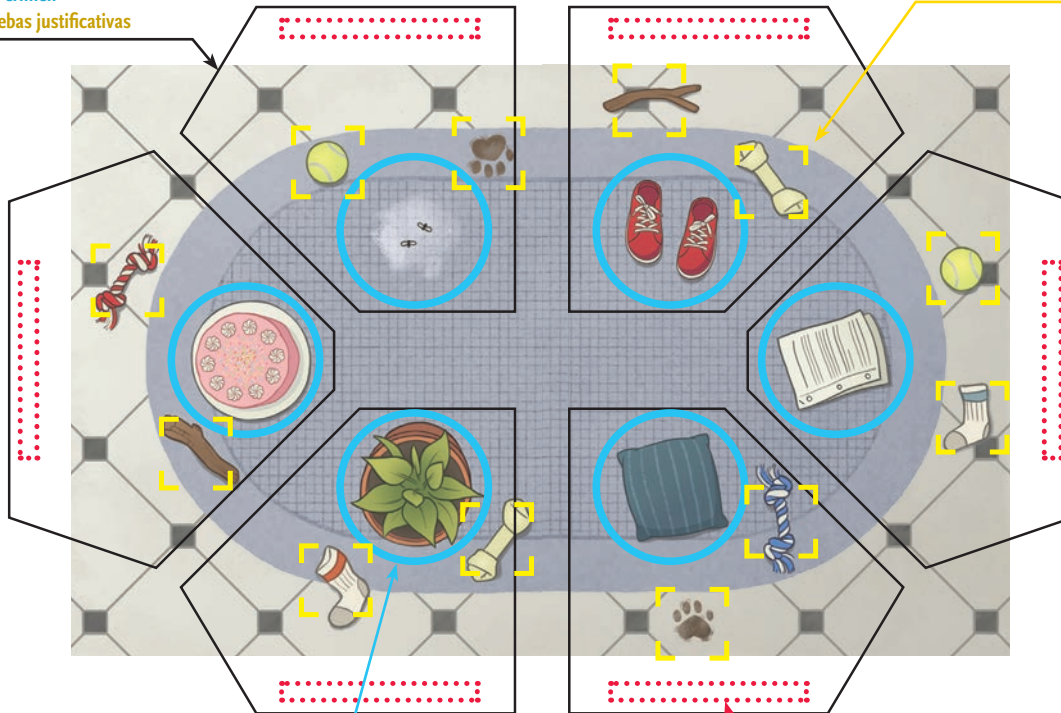
## LEYENDA DEL TABLERO

El tablero se divide en 6 zonas delimitadas por líneas negras según se ve en el esquema de abajo. Cada zona contiene:

- 1 espacio para perro
- 1 espacio para crimen
- 2 tipos de pruebas justificativas

Pruebas justificativas (12 en total)

6 tipos, hay 2 de cada tipo en el tablero



Espacio para crimen (6 en total)

Crímenes perrunos a la espera de ser cometidos

Espacio para perro (6 en total)

Dónde estaba sentado cada perro en el momento del crimen (situados justo fuera del borde del tablero)

## PARA EMPEZAR:

1. Escoge una carta de reto.
2. En cada carta de reto, en la esquina superior derecha, se muestra qué crimen perruno se ha cometido. Coge la ficha de crimen que corresponda a la imagen de la carta de reto y ponla en el tablero sobre su correspondiente espacio.



Carta de reto

## FICHAS DE CRIMEN:



## COLOCACIÓN DE LAS FICHAS DE CRIMEN:



Siguiendo con el reto de arriba como ejemplo, coloca la ficha de crimen de la caca en el espacio de crimen correspondiente del tablero, como se indica en la imagen.

## TU OBJETIVO:

Utiliza las pistas proporcionadas para colocar los perros alrededor del tablero y averiguar la identidad del perro culpable.

## CÓMO SE JUEGA:

Lee todas las pistas de la carta de reto. Determina la posición de los perros que haría que todas las pistas proporcionadas se cumpliesen. Una vez que hayas colocado los perros en el borde del tablero y puedas ponerle nombre al perro que estaba sentado delante de la ficha de crimen, ¡has atrapado al culpable!  
**¡HAS GANADO!**

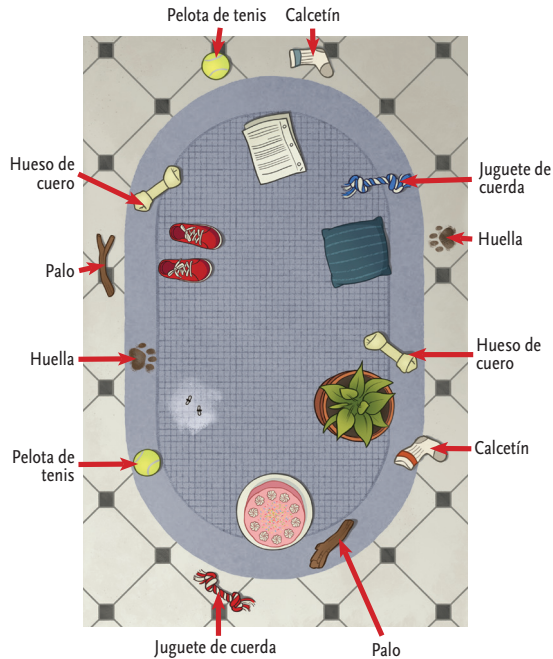
## CÓMO INTERPRETAR LAS PISTAS:

Cada pista hace referencia a un perro concreto, un rasgo identificativo, una posición respecto a un crimen específico, o una de las pruebas justificativas ilustradas en el tablero.

Cada perro tiene dos rasgos identificativos que pueden ser mencionados en las pistas. Estos rasgos están indicados en los «Perfiles de los Sospechosos», que encontrarás en las páginas 3-5.

En el tablero hay seis espacios para colocar fichas de crimen más las ilustraciones de los seis tipos de pruebas justificativas (ver «Leyenda del Tablero» en las páginas 6 y 7). Cada tipo de prueba aparece dos veces, y cada zona del tablero incluye una combinación diferente de dos tipos de pruebas.

## PRUEBAS JUSTIFICATIVAS:

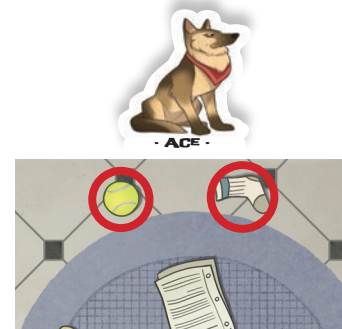


¡Ahora ya puedes empezar a resolver los crímenes perrunos!

## GUÍA PARA RESOLVER LOS CRÍMENES:

- Si una pista dice que uno o más perros estaban «jugando en el patio», quiere decir que ese/esos perro/s no se usan en ese reto. Aunque no se mencione a un perro en las pistas, debe ser igualmente utilizado en el reto.

- Si una pista dice que un perro estaba sentado «delante de» algo, quiere decir que el perro estaba en la posición más cercana a ese objeto.



Ace está sentado delante de una pelota de tenis y un calcetín.

- Si una pista dice que un perro estaba sentado «junto a» algo, quiere decir que estaba justo a la derecha o a la izquierda de ese objeto.



Daisy está sentada junto a Beans. Ace está sentado junto a los deberes.

- Si una pista dice que un perro estaba sentado «entre» otros dos perros, quiere decir que estos dos perros están justo a su derecha y a su izquierda.



Beans está sentado entre Cider y Suzette.

- Si una pista dice que un perro estaba sentado «a la izquierda» de otro perro (de Ace, por ejemplo), se refiere a la izquierda de Ace cuando está de cara a la alfombra. Beans se rige por las mismas reglas que los otros perros, aunque esté representado mirando hacia atrás.



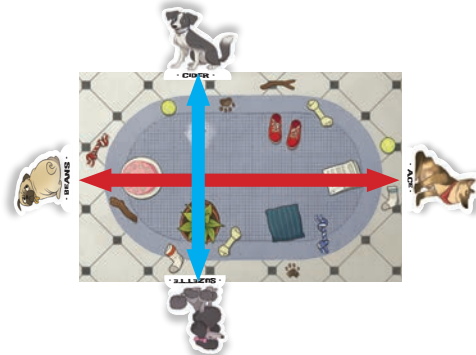
Daisy está sentada a la derecha de Ace, y Pepper está sentada a la izquierda de Beans.

- Si una pista dice que un perro está sentado a «2 asientos» de distancia de otro perro, de Ace por ejemplo, puede referirse al segundo asiento a la derecha o a la izquierda de Ace.



Ace está sentado a 2 asientos de distancia de Cider, y a 3 asientos de distancia de Daisy.

- Si una pista dice que un perro está sentado «enfrente de» otro perro, quiere decir que los perros están sentados uno enfrente del otro, cada uno en un lado opuesto de la alfombra.



Beans está sentado enfrente de Ace (flecha roja) y Suzette está sentada enfrente de Cider (flecha azul)

- Si una pista dice que un perro con un rasgo identificativo concreto no estaba sentado delante de un determinado objeto, quiere decir que ningún perro que tenga ese rasgo puede estar sentado delante de ese objeto.

## CONSEJOS PARA RESOLVER LOS CRÍMENES

- Algunas pistas te revelan la posición exacta de un perro indicándote los dos tipos de pruebas justificativas que un perro tiene delante. Empieza utilizando estas pistas.
- No hay un orden determinado para utilizar las pistas.
- Busca varias pistas que mencionen al mismo perro y piensa cómo puedes utilizar esas pistas conjuntamente.
- Mira a ver si puedes descartar algunas posiciones donde la información de una pista entre en conflicto con lo que dice otra.



## LEGENDA SOLUZIONI

Utilizza la Legenda Soluzioni per determinare la posizione di ciascun cane coinvolto in ogni carta sfida. I nomi dei cani sono affiancati da una lettera corrispondente alla loro posizione attorno al piano di gioco. L'immagine di un'impronta a fianco del nome indica il cane colpevole.

## LEYENDA PARA LAS SOLUCIONES

Utiliza la Leyenda para las Soluciones para determinar la posición de los perros involucrados en cada reto. Cada perro tiene una letra asignada que corresponde a su posición alrededor del tablero de juego. La imagen de una huella junto al nombre indica cuál es el perro culpable.



## SOLUZIONI • SOLUCIONES

<b>1</b>	Beans	1	Cider	<b>2</b>	Beans	1	Daisy	1
Pepper	2	Suzette	4	Cider	4	Ace	2	
Daisy	3	Pepper	5	Pepper	6	Beans	3	
Ace	4	Ace	6			Cider	4	
Suzette	5					Suzette	5	
Cider	6					Pepper	6	

<b>5</b>	Cider	1	Pepper	1	Cider	1	Ace	1
Beans	2	Suzette	2	Ace	2	Daisy	2	
Ace	3	Daisy	3	Suzette	4	Pepper	3	
Suzette	4	Ace	4	Beans	5	Cider	4	
Daisy	5	Cider	5			Beans	5	
Pepper	6	Beans	6			Suzette	6	

<b>9</b>	Ace	1	Daisy	1	Pepper	1	Cider	1
Pepper	2	Beans	2	Cider	2	Pepper	2	
Beans	3	Suzette	3	Ace	3	Daisy	3	
Cider	4	Cider	4	Beans	4	Beans	4	
				Suzette	5	Suzette	5	
				Daisy	6	Ace	6	





13

Beans	1	Beans	1	Suzette	1	Cider	1
<b>Ace</b>	<b>2</b>	Suzette	2	Beans	2	Suzette	2
Suzette	3	Ace	3	Cider	3	Beans	3
Daisy	4	Pepper	4	<b>Daisy</b>	<b>5</b>	Ace	4
Cider	6	Daisy	5	<b>Pepper</b>	<b>5</b>	<b>Pepper</b>	<b>5</b>
		<b>Cider</b>	<b>6</b>	Daisy	6	Daisy	6

17

Ace	1	Daisy	1	Daisy	1	Daisy	1
Cider	2	Cider	2	<b>Ace</b>	<b>2</b>	Beans	2
<b>Suzette</b>	<b>3</b>	Suzette	3	Beans	3	Cider	3
Pepper	4	Pepper	4	Cider	4	<b>Pepper</b>	<b>4</b>
Daisy	5	<b>Ace</b>	<b>5</b>	Pepper	5	Ace	5
Beans	6	Beans	6	Suzette	6	Suzette	6

14

15

16

21

<b>Suzette</b>	<b>1</b>	Ace	1
Pepper	2	Beans	2
Daisy	3	Pepper	3
Beans	4	Cider	4
Cider	5	<b>Daisy</b>	<b>5</b>
Ace	6	Suzette	6

22

Daisy	1	<b>Beans</b>	<b>1</b>
<b>Cider</b>	<b>2</b>	Cider	2
Pepper	3	Suzette	3
Suzette	4	Daisy	4
Ace	5	Pepper	5
Beans	6	Ace	6

23

<b>Daisy</b>	<b>3</b>	Suzette	1
Beans	6	Cider	2
		Beans	4
<b>Ace</b>	<b>5</b>		
		Pepper	6

Beans	1	<b>Beans</b>	<b>1</b>
Cider	2	Cider	2
Suzette	3	Suzette	3
<b>Pepper</b>	<b>4</b>	<b>Pepper</b>	<b>4</b>
Ace	5	Ace	5
Daisy	6	Daisy	6

24

25

26

27

28

Cider	1	Daisy	1	Beans	1	Pepper	2
<b>Suzette</b>	<b>2</b>	Beans	2	Suzette	2	<b>Ace</b>	<b>3</b>
Beans	3	Pepper	3	<b>Cider</b>	<b>3</b>	Daisy	5
Daisy	4	Cider	4	Daisy	4	Suzette	6
Pepper	5	Suzette	5	Pepper	5		
Ace	6	<b>Ace</b>	<b>6</b>				

17

18

19

20

29

30

31

32



33

Pepper 1  
Cider 2  
Beans 3  
Suzette 4  
Ace 5  
Daisy 6

34

Pepper 2  
Daisy 3  
Suzette 4  
Beans 5  
Cider 6

35

Pepper 1  
Cider 2  
Ace 4  
Daisy 5  
Suzette 6

36

Suzette 1  
Ace 2  
Daisy 3  
Beans 4  
Pepper 5  
Cider 6

37

Ace 1  
Suzette 2  
Cider 3  
Beans 5  
Pepper 6

38

Cider 1  
Ace 2  
Beans 3  
Pepper 4  
Suzette 5  
Daisy 6

39

Daisy 1  
Ace 2  
Suzette 3  
Pepper 4  
Beans 5  
Cider 6

40

Pepper 1  
Suzette 2  
Ace 3  
Daisy 4  
Cider 5  
Beans 6



## Accendi la Mente!

ThinkFun® è leader a livello mondiale nella produzione di giochi coinvolgenti e divertenti per stimolare la creatività e l'ingegno.

Innovativi e capaci di coinvolgere tutta la famiglia, i giochi e le app per dispositivi mobili ThinkFun vi faranno ragionare ...con il sorriso!

## ¡Activa Tu Mente!

ThinkFun® es el líder mundial de juegos adictivamente divertidos que entrenan y agudizan tu mente. Además de activar las mentes de los más jóvenes y ofrecer diversión a toda la familia, los innovadores juegos y apps para móvil de ThinkFun te hacen pensar y sonreír al mismo tiempo.



[www.ThinkFun.it](http://www.ThinkFun.it) | [www.ThinkFun.es](http://www.ThinkFun.es)



© 2019 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.  
MADE IN CHINA, 150. #76 414 3. IN01.