

Puppy Fuffle DIRECTIONS

4+

For 2-4 players

The object of Puppy Fuffle is to have the most toys and treats in your corner when the paths are cleared.

Place each of the twelve puppy toys and treats on a circle on the board. Each player picks a dog token and places the token in the corner matching its color.

Youngest player goes first.

Spin for the number of spaces you will move for your turn. You may move ahead that number of spaces in any direction but keep off the grass! Count a few different paths with your finger before you choose where to move your dog token. Try to collect toys and treats; if you land directly on a circle containing a toy or treat you may put it in your corner. If you land directly on another player's corner space containing a toy or treat you may take one and put it in your corner. You cannot pilfer two treats in a row from the same player; you must collect a treat from somewhere else before returning to pilfer another treat from the same player. You are allowed to land on a space already occupied by another player.

If your turn starts in a corner space and you spin a "6" you may "tunnel" to the opposite corner, so a "6" allows you to move from a corner to any other corner.

Once you move your token and collect any toy or treat, your turn is over and play passes clockwise.

When all the circles have been emptied of their toys and treats, the game is over and the player (or players) with the most items in their corner wins the game!

Puppy Fuffle INSTRUCTIONS

4+

2-4 joueurs

Le but du jeu Puppy Fuffle est d'avoir le plus de jouets et de friandises dans votre coin lorsque les chemins sont dégagés.

Placez chacun des douze jouets pour chiots et friandises sur un cercle sur le plateau. Chaque joueur choisit un jeton chien et place le jeton dans le coin du plateau correspondant à sa couleur.

Le joueur le plus jeune commence.

Lancez la roue pour déterminer le nombre de cases sur lesquelles avancer. Vous pouvez vous déplacer dans toutes les directions, mais on ne marche pas sur l'herbe ! Réfléchissez aux chemins possibles que vous pourrez emprunter avant de choisir où placer le jeton de votre chien. Essayez de collecter des jouets et des friandises; Si vous arrivez directement sur un cercle contenant un jouet ou une friandise, vous pouvez le placer dans votre coin. Si vous tombez directement sur le coin d'un autre joueur contenant un jouet ou une friandise, vous pouvez en prendre un et le mettre dans votre coin. Vous ne pouvez toutefois pas voler deux friandises à la suite au même joueur; vous devez récupérer une friandise ailleurs avant de revenir pour voler une autre friandise à joueur que vous venez de voler. Plusieurs joueurs peuvent occuper une même case.

Si votre tour commence dans un coin et que vous obtenez un «6», vous pouvez «creuser un tunnel» vers le coin opposé. Un «6» vous permet donc de passer d'un coin à un autre.

Une fois que vous avez déplacé votre jeton et récupéré un jouet ou une friandise, votre tour est terminé et le jeu se poursuit avec le joueur placé à votre gauche.

Lorsque tous les cercles ont été vidés de leurs jouets et friandises, la partie est terminée et le ou les joueurs avec le plus grand nombre d'articles dans leur coin gagne(nt) la partie!

Trastorno de cachorros INSTRUCCIONES

4+

2 a 4 jugadores

El objetivo de "Trastorno de cachorros" es acaparar la mayoría de los juguetes y premios en tu esquina una vez que los caminos estén despejados.

Coloca cada uno de los doce juguetes y premios para cachorros en los círculos en el tablero de juego. Cada jugador escoge una ficha de perro y la coloca en la esquina que corresponde con el color.

El jugador más joven comienza.

Gira la flecha para saber cuántos pasos puedes tomar en tu turno. Podrás adelantar esa cantidad de espacios en cualquier dirección con tal de quedarte fuera del pasto. Cuenta las diferentes casillas con tu dedo antes de decidir hacia donde mover tu ficha. Intenta coleccionar juguetes y premios: cuando caes directamente en un círculo que contenga un juguete o premio, lo puedes tomar y colocar en tu esquina. Si caes directamente en la esquina de alguien más y contiene un juguete o premio, puedes tomar uno de los juguetes y ponerlo en tu esquina. No puedes tomar más de un premio seguido del mismo jugador; primero tienes que coleccionar un premio en otra parte antes de volver a la misma esquina. Tienes el derecho de ocupar una casilla aún cuando está ocupada por otro jugador.

Si tu turno comienza en una esquina y te toca un 6, puedes ir directamente a la esquina opuesta. En otras palabras, un 6 te permite moverte de una esquina a otra.

Una vez que muevas tu ficha y colecciones un juguete o premio, tu turno acaba y el juego continúa en el sentido del reloj.

Cuando todos los círculos se han vaciado de juguetes y premios, el juego termina y el o los jugadores con la mayoría de objetos en su esquina gana el juego.

Welpenwirbel ANLEITUNGEN

4+

2 bis 4 Spieler

Das Ziel von "Welpenwirbel" ist es die meisten Spielzeuge und Leckerlis in deiner Ecke zu sammeln.

Lege jedes der zwölf Spielzeuge und Leckerli in die Kreise in der Mitte der Spieltafel. Jeder Spieler sucht sich eine Hundspielfigur aus und stellt diese in die Ecke mit der passenden Farbe.

Der jüngste Spieler fängt an.

Drehe den Pfeil um zu wissen wie viele Plätze du dich vorwärts bewegen kannst. Du kannst dich in jede mögliche Richtung bewegen so lange du nicht aufs Grass triffst. Zähle die verschiedenen Möglichkeiten mit deinem Finger bevor du entscheidest in welche Richtung du deine Spielfigur bewegen möchtest. Versuche immer Spielzeuge und Leckerli zu sammeln. Wenn du direkt auf einen Kreis mit einem Spielzeug oder Leckerli fällst kannst du es nehmen und in deine Ecke legen. Wenn du auf die Ecke eines anderen triffst, und dort Spielzeuge und Leckerli liegen, darfst du eins davon nehmen. Du darfst keine zwei Spielzeuge oder Leckerli nacheinander von der selben Ecke nehmen. Du musst erst ein Spielzeug oder Leckerli woanders sammeln bevor du zu dieser Ecke zurückkommst.

Falls dein Zug in einer Ecke anfängt und du eine 6 drehst, kannst du direkt zu einer anderen Ecke „buddeln“. Das heißt, eine 6 ermöglicht es sich direkt von einer Ecke zu einer anderen zu bewegen.

Sobald du deinen Hund bewegst und ein Spielzeug und Leckerli sammelst, ist dein Zug vorbei und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn alle Kreise leer sind und die Spielzeuge und Leckerli gesammelt sind, ist das Spiel vorbei. Der oder diejenigen die die meisten Spielzeuge oder Leckerli in ihren Ecken gesammelt haben, gewinnen das Spiel.

Forpjuškede dyreunger RETNINGER

4+

For 2-4 spillere

Formålet med Forpjuškede dyreunger er at få flest dyreunger og lækkerbiskener i dit hjørne, når stierne er ryddet.

Anbring alle 12 dyreunger og lækkerbiskener i en cirkel på pladen. Hver spiller vælger et hundetegn og anbringer det i hjørnet, der passer med farven.

Den yngste spiller starter.

Drej for det antal felter, du kan flytte, når det er din tur. Du går frem det relevante antal felter, men husk, at græsset ikke må betrædes! Tæl et par stier med din finger, før du vælger den retning, du vil flytte dit hundetegn i. Du skal samle på dyreunger og lækkerbiskener. Hvis du lander direkte i en cirkel, som indeholder en dyreunge eller lækkerbiskenen, stiller eller lægger du en af dem i dit hjørne. Hvis du lander direkte i en anden spillers hjørne, som indeholder en dyreunge eller lækkerbiskenen, må du tage en af dem og sætte eller lægge den i dit hjørne. Du må ikke stjæle to lækkerbiskener i træk fra samme spiller. Du skal tage en lækkerbiskenen fra en anden spiller, inden du stjæler en ny lækkerbiskenen fra den forrige spiller. Du må gerne lande på et felt, som en anden spiller står på.

Hvis du starter din tur i et hjørne, og du drejer en "6"-er, springer du hen til det modsatte hjørne, så med en "6"-er kan du flytte fra et hjørne til et andet hjørne.

Når du har flyttet dit hundetegn og vundet en dyreunge eller lækkerbiskenen, er det næste spillers tur. Spillet spilles i urets retning.

Når alle cirkler er blevet tømt for dyreunger og lækkerbiskener, er spillet forbi, og den eller de spillere, der har fået flest ting i deres hjørne, vinder spillet!