

# Spielanleitung

Instruction\*Règle du jeu\*Spelregels\*Regla del juego

Manuale\*说明书

D EN F NL ES I CHN

Nr.: 22419



belsduc

## Doggie Bones

Todos los perros han enterrado sus huesos en el jardín, pero ninguno se acuerda de dónde exactamente está su hueso. Los niños necesitan buena memoria y concentración para ayudar a sus perros a buscar los huesos.

<b>Contenido:</b>	1 alfombra, 9 comederos, 16 huesos (4 azules, 4 amarillos, 4 rojos y 4 verdes), 4 figuritas de perro, 4 fichas de depósito
<b>Edad:</b>	3+
<b>Jugadores:</b>	2-4
<b>Duración de partida:</b>	5-15 minutos
<b>Autor:</b>	Jim Harmon

### Instrucciones breves

Al principio de la partida, todos los huesos de colores deben esconderse en los comederos situados sobre el tablero de juego (alfombra). Los jugadores, junto con sus perros, deben mirar por turnos bajo los comederos, intentando cada uno ser el primero en encontrar los 4 huesos de su propio color.

### Preparación del juego

La alfombra se coloca en el centro de la mesa, de manera que sea fácilmente accesible para todos los jugadores. Los 9 comederos se disponen en la alfombra. En cada cuadrado se encuentra un comedero con el orificio señalando hacia arriba. Cada jugador elige un color y coge el perro del mismo color, así como los huesos y la ficha de depósito. Ahora, cada jugador pasa sus 4 huesos al jugador a su derecha. El más joven empieza escondiendo los 4 huesos y lo hará de la siguiente manera:

1. Pide a los demás jugadores que cierren los ojos.
2. Seguidamente, debe introducir los 4 huesos en los comederos a través del orificio en la parte superior, pero sin levantar los comederos.
3. Después, los demás jugadores pueden volver a abrir los ojos.
4. Así, todos los jugadores deben esconder los huesos por turnos.

A continuación, cada jugador coloca su perro sobre un cuadrado de su elección. En una misma casilla también pueden estar varios perros juntos. ¿Todos listos? Entonces, ya puede comenzar la búsqueda.

### Cómo se juega (variante a partir de 3 años)

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Los perros se encuentran en los cuadrados, que durante los preparativos se hayan elegido libremente. El jugador

más joven empieza moviendo su perro hacia un comedero de su elección, para encontrar sus huesos. Levanta el comedero y enseña a todos los jugadores los huesos que se encuentran dentro. Si hay algún hueso de su propio color, el jugador puede y colocarlo(s) encima de su ficha de depósito. Si sólo hay huesos del color de este jugador en el comedero, éste puede retirarse de la alfombrilla, ya que habrá quedado vacío. Si todavía hay huesos de otro color, estos deben permanecer donde están. Si desde un principio el jugador no encuentra ningún hueso en su comedero, también puede retirarlo de la alfombrilla.

### **Ejemplo:**

El jugador 1 ha elegido el color azul y escoge un comedero. En éste encuentra dos huesos azules, un hueso amarillo y un hueso verde. Coge los dos huesos azules y los coloca encima de su ficha de depósito. Los huesos amarillo y verde quedan donde están y vuelven a taparse con este comedero. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

### **Cómo se juega (variante a partir de 4 años)**

Igual que en la variante principal, se eligen y se levantan los comederos. Pero en este caso, la figura sólo puede avanzar, como máximo, dos casillas, para alcanzar el comedero elegido. El perro puede moverse horizontal o verticalmente en línea recta, pero nunca en diagonal ni en curva. En su primera jugada, el jugador también puede optar por quedarse en la posición de salida y elegir el comedero de esta casilla. Si desde un principio el jugador no encuentra ningún hueso en su comedero, puede retirarlo de la alfombrilla. Si en el comedero hay huesos de su propio color, puede ponerlos encima de su ficha de depósito. Si después de coger estos huesos el comedero queda vacío, puede retirarse de la alfombrilla. Si todavía contiene huesos de otro color, estos deben sacarse y volver a esconderse en otro(s) comedero(s). Para ello, los demás jugadores deben cerrar los ojos. Los huesos pueden esconderse en un mismo comedero o repartidos en varios comederos. Si los huesos restantes se esconden en otros comederos, de manera que el comedero original quede vacío, éste no debe retirarse de la alfombrilla.

### **Ejemplo:**

El turno le toca al jugador 1 con el perro de color azul. Elige un comedero en el que encuentra dos huesos azules, un hueso amarillo y un hueso verde. Coge los dos huesos azules y los coloca encima de su ficha de depósito. A continuación, los demás jugadores cierran los ojos, y el jugador del color azul esconde los huesos amarillo y verde en otros comederos de su elección. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

### **Fin de la partida:**

Gana la partida el primero en encontrar los 4 huesos de su propio color.

### **Estimula:**

La memoria, La concentración, La discriminación de colores, La motricidad fina.

# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich - Heine - Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
info@beleduc.de

© beleduc 2012



**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

**注意!** 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 请您保留地址!