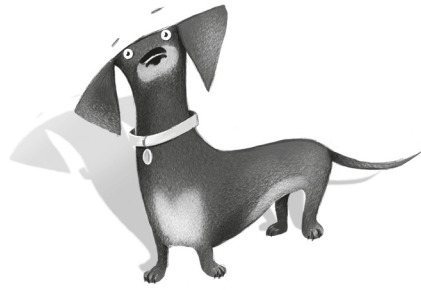


EN, DE, ES, PT, FR, NL, PL, HU, CZ, SK, RU



marbushka's  
DOGS  
&  
HOMES



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)

# DOGS & HOMES

Time goes by so slowly while humans are at work. It's hard to be a good dog and wait patiently when exciting adventures are waiting outside. It's easy to slip out the door, but getting home without help might be tricky. Follow the clues in the park and help the strays get home!

**Contents:** 4 little detectives, 1 park, 12 houses, 12 dogs, 16 clue disks, 12 collar disks

Ages 5+, 2-4 players, game time approx. 20 minutes

**Aim of the game:** The winner is the player who, using their good memory, can walk around the park the quickest and take the most strayed dogs home to their owners.

**Preparations:** Place the houses around the park in any order you like (three on each side)! This way, the game will always be a varied. Place the clue disks face down on the trees, and the collar disks on the places marked on the board. Finally, each player should choose a little figure and place it in one of the corners of the park. (If there are only two players, then place the figures in opposite corners.) Finally, put the dogs in a pile and place them next to the board.

**Playing the game:** The oldest player starts, then play in a clockwise direction! Move your figures along the path in the park following the clues until you find one of the dogs. The place of the dogs is marked by the collars in the park.

*Important:* there are different patterned spaces (grass, bricks, rocks, sand) in the park and on the clue disks. If the same pattern is shown on the disc and on the field where you stand, you can step forward.

**The search:** Face up a clue disc! What does it show?

- The same pattern as on the square where you stand? Well done! Leave the disk face up and take as many steps as the clue disk says, in any direction you like. You can face up another clue disk straight away: search for the same pattern where you are at that moment. (Your turn lasts until you face up right patterns.)
- Is it a different pattern? Then, sadly, the clue that you found is not on your path. In this case, you can't step, it's the next player's turn. *Important:* Before the next player takes their turn, always turn all the clue disks face down!

**The collar:** Did you manage to reach one of the collars with the exact number of steps needed? Wonderful! You have found a strayed dog. Take the disk and one dog from the top of the pile. Look at the color of the dog's collar and find the house that has a door with the same color! (If you already know how to count, you can find the dog's house number on its collar.) This is where you will have to take it home when it's your turn again, but now the next player comes!

**The way to the house:** You can reach the house following the rules stated above, with the difference that you don't have to arrive using the exact number of steps needed. When you reach the space in front of the house (it is connected to the house with a line), give the dog to its owner - place it on the house. But keep the collar disk until the end of the game, this will show you how many dogs you have taken home. Your turn ends at the house: you can only start searching for another dog in the next turn!

*Important:* You can only take home one dog at a time! If you have already picked up a dog and you are on the way home with it, you can step on the collar spaces, but you can't pick up a new collar/dog.

**The end of the game:** the game only ends when all the dogs have reached home. The player who has taken the most dogs home - has the most collar disks - wins. If multiple players have the same number of disks, then it's a shared victory.

**Game variation:** Younger players can play a simpler version of this game. If they find a dog, they don't have to go to the house, they can place the dog on the house at once.

# HUNDE & HEIME

DE

Während die Herrchen in Arbeit sind, vergeht die Zeit zu Hause im Schneckentempo. Es ist schwer, braver Hund zu sein und geduldig zu warten, während die Welt mit vielen spannenden Abenteuern lockt. Es ist leicht, durch die Tür hinaus zu huschen, den Heimweg allein zu finden gelingt aber nicht immer. Folgt die verräterischen Spuren im Park und helfe beim Heimwegsuchen der Bösewichter.

**Spielinhalt:** 4 Detektivchen, 1 Park, 12 Häuser, 12 Hunde, 16 Spurscheiben, 12 Halsbandscheiben • Ab Alter von 5 Jahren, für 2-4 Spieler, Spielzeit ca. 15 Minuten

**Spielziel:** Gewinner ist der Mitspieler, der mit Hilfe seiner guten Erinnerungsfähigkeit den Park am schnellsten durchwandern kann und die meisten streunenden Hündchen zu ihren Herrchen heimbringt.

**Vorbereitung:** Stellt die Häuser um den Park in beliebiger Reihenfolge (an alle Seiten drei)! So bleibt das Spiel immer wechselvoll. Legt die umgekehrten Spurscheiben auf das Laub der Bäume und die Halsbandscheiben auf die am Spielbrett bestimmten Plätze. Dann wählt je eine Spielfigur und stellt sie an irgendeine Ecke des Parks. (Im Falle von nur zwei Spielern stellt die Figuren an die gegenüberliegenden Ecken des Parks.) Schließlich ordnet die Hündchen in einen Haufe und stellt sie neben das Spielbrett.

**Spielablauf:** Der älteste Mitspieler soll beginnen, und die Runde soll in Uhrzeigerrichtung laufen. Kommt mit euren Spielfiguren auf den Pfade des Parks die Spuren folgend voran, bis ihr irgendeines Hündchen findet. Die Stellen der Hündchen werden durch die Halsbänder im Park markiert. *Wichtig:* Im Park und an den Spurscheiben sind Felder mit verschiedenen Mustern (Gras, Ziegel, Stein, Sand) zu sehen. Du darfst nur dann ziehen, wenn das Muster der umgekehrten Scheibe mit dem des Feldes, auf dem du stehst, übereinstimmt.

**Die Forschung:** Siehe dir eine Spurscheibe an! Was ist daran zu sehen?

- Ist das Muster dasselbe wie das deines Feldes, auf dem du stehst? Lass die Spurscheibe umgekehrt und ziehe die der auf der Scheibe bestimmten Zahl entsprechenden Schritte auf den Feldern in beliebiger Richtung. Danach kannst du dir gleich eine andere Scheibe ansehen: versuche wieder das Muster deines Feldes zu finden. (Du darfst aus den Scheiben so lange wählen, bis du die mit dem richtigen Muster finden kannst).
- Ist das ein anderes Muster? Die Spur, die du gefunden hast, befindet sich leider nicht auf deinem Pfad. In diesem Fall darfst du nicht ziehen, jetzt ist der nächste Spieler dran. *Wichtig:* Bevor der nächste Spieler zieht, kehre alle Spurscheiben immer zurück!

**Das Halsband:** Ist es dir gelungen, mit pünktlicher Schrittzahl eines der Halsbänder zu erreichen? Toll! Du hast ein streunendes Hündchen gefunden. Nimm die Scheibe und das oberste Hündchen aus dem Haufe zu dir. Siehe die Farbe seines Halsbandes an und suche das Haus mit derselben Türenfarbe! (Wenn du bereits rechnen kannst, du kannst die Hausnummer, wo das Hündchen wohnt, von seinem Halsband ablesen.) In dieses Haus musst du es heimbringen, aber nur dann, wenn du wieder im Schritt bist. Jetzt ist der nächste Spieler dran.

**Der Heimweg:** Das Haus kannst du mit der Einhaltung der oben geschriebenen Regeln erreichen, mit dem Unterschied, dass keine pünktliche Schrittzahl dazu nötig ist. Wenn du das Feld vor dem Haus (das durch einer Linie mit dem Haus verbunden ist) erreicht hast, gib das Hündchen seinem Herrchen über – stell es auf das Haus. Du sollst aber die Halsbandscheiben behalten, diese zeigen am Ende des Spieles, wie viele Hündchen du hast heimbringen können. Deine Runde geht bei dem Haus zu Ende: die Forschung eines anderen Hündchens darfst du erst in der nächsten Runde beginnen.

*Wichtig:* Du kannst gleichzeitig nur einen Hund nach Hause begleiten! Wenn du bereits einen Hund zu dir genommen hast und mit ihm auf Heimweg gehst, du kannst zwar die Felder mit Halsbändern betreten, darfst aber kein neues Halsband / keinen neuen Hund zu sich nehmen.

**Spielende:** Das Spiel endet nur wenn alle Hündchen zu Hause sind. Der Gewinner ist der Mitspieler, der die meisten Halsbänder hat, also die meisten Hündchen nach Hause gebracht hat. Im Falle der Übereinstimmung der Halsbandzahlen ist der Sieg geteilt.

**Spielvariation:** Jüngere Spieler können das Spiel auch einfacher spielen. Wenn sie einen Hund gefunden haben, sollen sie nicht bis zum Haus schreiten, sie dürfen den Hund gleich auf das Haus stellen.

# PERROS & CASAS

El tiempo pasa muy despacio cuando los humanos están en el trabajo. Es difícil ser un buen perro y esperar pacientemente mientras emocionantes aventuras te esperan afuera. Es muy fácil salir por la puerta, pero volver a casa sin ayuda puede ser más complicado. Sigue las pistas en el parque y ayuda a los perros extraviados a volver a casa.

**Contenido:** 4 pequeños detectives, 1 parque, 12 casas, 12 perros, 16 fichas de pista, 12 fichas de collar • A partir de 5 años, de 2 a 4 jugadores, tiempo aproximado: 20 minutos.

**Objetivo:** Gana la partida el jugador que, haciendo uso de su memoria, recorre el parque lo más rápido posible y devuelve el mayor número de perros extraviados a sus dueños.

**Preparación:** Colocad las casas alrededor del parque en el orden que queráis (3 en cada lado). Así el juego tendrá un aspecto distinto en cada partida. Colocad las fichas de pista bocarriba en los árboles y las fichas de collar bocarriba en los espacios señalados en el tablero. Cada jugador elige un pequeño detective y lo coloca en una de las esquinas del parque (si sólo hay dos jugadores, colocadlos en esquinas opuestas). Por último, dejad todos los perros en un montón cerca del tablero.

**Desarrollo:** Empieza el jugador más mayor y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. Mueve a tu detective por el camino en el parque siguiendo las pistas hasta que encuentres a uno de los perros. Las fichas de collar indican los lugares donde están los perros. ¡Atención! Hay distintos tipos de terreno (césped, ladrillos, rocas, arena) en el parque y en las fichas de pista. Si el terreno de la ficha de pista coincide con el de la casilla donde te encuentras, puedes continuar moviéndote.

**La búsqueda:** Gira bocarriba una ficha de pista:

- Si muestra el mismo terreno que la casilla donde te encuentras... ¡Bien hecho! Deja la ficha bocarriba y desplázate tantas casillas en la dirección que desees como indique la ficha de pista. Tras finalizar tu movimiento puedes descubrir una nueva ficha de pista (intenta encontrar una con el mismo terreno en el que te estás ahora).
- Si muestra un terreno distinto al de la casilla en la que te encuentras... Desgraciadamente esa pista no te sirve. Tu turno termina y empieza el del siguiente jugador. ¡Atención! Antes de que el siguiente jugador empiece su turno, gira bocabajo todas las fichas de pista que estuvieran descubiertas.

**El collar:** ¿Has conseguido llegar a una casilla con una ficha de collar con el número exacto de movimientos mostrados en una ficha de pista? ¡Estupendo! Has encontrado un perro extraviado. Coge la ficha de collar y el perro en la cima del montón. Consulta el color del collar del perro y busca la casa con la puerta del mismo color (si ya conoces los números, puedes consultar el número de la casa en el collar del perro). Esa es la casa a la que tendrás que llevar al perro en tu próximo turno, pero ahora le toca al siguiente jugador.

**El camino a casa:** Para llegar hasta la casa sigue las mismas reglas explicadas más arriba, con la diferencia de que no necesitas llegar a la casa usando el número exacto de movimientos mostrados en la ficha de pista. Cuando llegas a la casilla enfrente de la casa (está conectada a la casa con una línea), devuélvele el perro a su dueño (colócalo sobre la puerta de la casa). Conserva la ficha de collar hasta el final del juego, servirá para saber a cuantos perros has ayudado a volver a casa. Tu turno termina tras devolver al perro, deberás esperar a que empiece tu siguiente turno para seguir buscando perros extraviados. ¡Atención! Solo puedes llevar a un perro a casa a la vez. Si has recogido a un perro y vas de camino a su casa, puedes detenerte en casillas que tengan una ficha de collar, pero no puedes recoger esa ficha/perro.

**Final:** La partida termina cuando todos los perros han vuelto a su casa. El jugador que haya ayudado a más perros (el que tenga más fichas de collar) gana. Si varios jugadores tienen el mismo número de fichas de collar, comparten la victoria.

**Variante:** Los jugadores más jóvenes pueden jugar una variante simplificada. Cuando encuentran a un perro, no necesitan recorrer el camino hasta su casa, lo colocan sobre la puerta correspondiente directamente.

# CÃES & CASAS

O tempo passa tão devagar enquanto os humanos estão a trabalhar. É difícil ser um bom cão e esperar pacientemente quando há tantas aventuras emocionantes lá fora. Esgueirar-se pela porta é fácil, mas voltar a casa sem ajuda pode ser complicado. Segue as pistas no parque e ajuda os cães perdidos a voltar para casa!

**Conteúdo:** 4 pequenos detectives, 1 parque, 12 casas, 12 cães, 16 pistas, 12 coleiras

5+ anos, 2-4 jogadores, tempo de jogo aprox. 20 minutos

**Objectivo do jogo:** O vencedor do jogo é aquele que conseguir levar mais cães perdidos de volta a casa. Para isso, é importante ter boa memória e ser o mais rápido a andar pelo parque.

**Preparação:** Colocam-se, por uma ordem qualquer, as casas à volta do tabuleiro (três casas de cada lado)! Assim, o jogo terá sempre uma variante. Colocam-se as pistas viradas para baixo nas árvores, e as coleiras nos espaços marcados no tabuleiro. Depois, cada jogador escolhe uma figura e coloca-a numa das esquinas do parque (numa partida de dois jogadores, colocam-se as figuras em esquinas opostas). Por último, colocam-se os cães numa pilha ao lado do tabuleiro.

**Como se joga?** Começa o jogador mais velho. Depois o jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. Os detectives seguem as pistas pelo parque até encontrarem um cão. As coleiras indicam que o jogador encontrou um cão.

*Importante:* Tanto no tabuleiro como nas pistas, há espaços com padrões diferentes (relva, tijolos, pedras, areia). Se o padrão da pista e do espaço onde o jogador está coincidirem, este pode avançar.

**A busca:** Vira-se uma pista! O que é que mostra?

- Um padrão igual ao do espaço em que o jogador se encontra. Bem jogado! Deixa-se o disco virado para cima e anda-se o número de casas que ele indica, em qualquer direcção. O jogador pode virar outra pista logo de seguida: procura um padrão igual ao do espaço onde está. A sua vez continua enquanto virar pistas com os padrões certos.
- Um padrão diferente? Então, infelizmente, a pista que o jogador encontrou não está no seu caminho. Neste caso, não pode andar. É a vez do jogador seguinte. *Importante:* antes da vez do jogador seguinte, viram-se para baixo todas as pistas.

**A coleira:** O jogador conseguiu chegar à coleira com o número de passos exacto? Fantástico! Encontrou um cão perdido. Guarda a coleira e retira um cão da pilha de cães perdidos. Procura a casa com a porta da mesma cor da coleira (se já souber os números, também pode procurar o número da porta na coleira do cão)! É até aí que, no próximo turno, o jogador terá de levar o cão. Mas agora é a vez do jogador seguinte!

**O caminho para casa:** O jogador avança até à casa seguindo as regras anteriores, com a diferença de que não precisa do número exacto de passos para lá chegar. Quando chegar ao espaço em frente à casa (ligado a esta por uma linha), o jogador entrega o cão ao dono – pousa-o na casa. Guarda a coleira até ao fim do jogo, para saber quantos cães levou até casa. O turno do jogador acaba na casa. Só pode começar a procurar outro cão na ronda seguinte!

*Importante:* Só se pode levar a casa um cão de cada vez. Se o jogador já tiver encontrado um cão e o estiver a levar a casa, pode passar pelos espaços com as coleiras, mas não pode retirar uma nova coleira/cão.

**Fim do jogo:** O jogo só acaba quando todos os cães estiverem em casa. O jogador que tiver entregado mais cães em casa – aquele que tem mais coleiras – é o vencedor. Se vários jogadores tiverem o mesmo número de coleiras, partilham a vitória.

**Variante do jogo:** Os jogadores mais pequenos podem jogar uma variante mais simples do jogo. Ao encontrarem o cão, não precisam de fazer o caminho até casa. Podem colocá-lo logo na casa a que pertence.

# CHIENS & MAISONS

Que le temps passe lentement lorsque les humains partent au travail. C'est dur de rester un bon chien et de rester sage alors qu'il y a tant de choses excitantes à faire dehors. D'ailleurs sortir, c'est facile, mais rentrer sans encombre après, c'est plus dur. Suivez les indices dans le parc et rentrez à la maison !

**Contenu :** 4 pions détectives, 1 plateau parc, 12 maisons, 12 chiens, 16 disques indices, 12 disques collier

A partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs, pour une durée d'environ 20 minutes.

**But du jeu :** Le vainqueur est le joueur qui, grâce à sa mémoire, parcourant le parc, rapportera le plus de chiens errants à leurs propriétaires.

**Préparation :** Placez les maisons autour du parc dans n'importe quel ordre (mais 3 de chaque côté), de façon à ce que chaque partie soit différente. Placez les disques indices face cachée sur les arbres, et les disques collier sur les endroits désignés du plateau. Ensuite, chaque joueur choisit un pion et le place dans l'un des coins du parc ; à 2 joueurs, placez-les dans 2 coins opposés. Enfin, formez une pile avec les chiens sur le côté du plateau.

**Tour de jeu :** Le joueur le moins jeune commence, et le tour se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Déplacez vos pions dans le parc en suivant les indices jusqu'à trouver l'un des chiens ; leurs emplacements sont indiqués par les colliers.

**Attention :** Il y a différents types de cases dans le parc et sur les indices (pelouse, briques, rochers, sable). Si votre case correspond au disque que vous venez de prendre, vous pouvez continuer.

**L'enquête :** Prenons un disque indice - Que voit-on dessus ?

- Le même type de case que celui sur lequel vous trouvez ? Bien joué! Laissez le disque face visible, et avancez d'autant de cases qu'indiquées sur le disque, dans la direction de votre choix. Vous pouvez retourner un autre indice ce faisant : recherchez les mêmes motifs que celui sur lequel vous trouvez actuellement, votre tour dure tant que vous retournez les bons indices.
- Le type de case ne correspond pas ? Alors, malheureusement, l'indice trouvé n'est pas le bon, il n'est pas sur votre chemin. Votre tour s'arrête, et c'est au joueur suivant de jouer.  
*Important :* n'oubliez pas de retourner faces cachées tous les disques indices du tour.

**Le Collier :** Avez-vous réussi à ramasser un collier avec l'exact nombre de pas requis ? Magnifique, vous avez réussi à attraper un chier errant. Prenez le disque et le premier chien de la pile. Regardez la couleur du collier de ce chien, et trouvez la maison dont la porte est de la même couleur (si vous savez compter, le numéro de la maison est sur le collier). Ramenez-le là-bas lors de votre prochain tour

**Le Retour à la maison :** Vous pouvez atteindre la maison en utilisant la méthode de déplacement indiquée plus haut, à la différence que vous n'êtes pas obligés d'y parvenir avec un nombre exact de pas. Arrivé sur la case en face de la maison (elle y est reliée par une ligne), rendez le chien à son propriétaire, en le plaçant sur la maison. Gardez le collier jusqu'à la fin de la partie, cela vous montrera combien de chiens vous avez sauvés. Votre tour s'arrête alors, vous ne pourrez retourner chercher un autre chien qu'à votre prochain tour.

**Important :** vous ne pouvez rapporter qu'un chien à la fois vers une maison. Si vous avez déjà rattrapé un chien, vous pouvez marcher sur les cases où se trouvent des colliers, mais vous ne pourrez pas les ramasser.

**La Fin du Jeu :** Le jeu s'arrête lorsque tous les chiens ont rejoint leurs maisons respectives. Le joueur qui a sauvé le plus de chiens - avec le plus de jetons colliers - l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

**Variante pour les plus jeunes :** les joueurs peuvent jouer une version plus simple, dans laquelle, lorsque vous trouvez un chien, vous pouvez d'office le placer sur sa maison, sans avoir à faire le trajet.

# HONDEN & THUIS

De tijd gaat heel langzaam als je baasje naar zijn werk is. Het is moeilijk een goede hond te zijn en geduldig te wachten, terwijl er in de wereld spannende avonturen op je wachten. Ongemerkt naar buiten glippen is makkelijk, maar zonder hulp de weg terug naar huis vinden is lastiger. Volg de aanwijzingen in het park en help de verdwaalde honden om weer thuis te komen.

**Inhoud:** 4 pionnen, 1 park, 12 huizen, 12 honden, 16 sporenschijven, 12 halsbandschijven  
Vanaf 5 jaar, 2-4 spelers, speeltijd: ongeveer 20 minuten.

**Doel van het spel:** de winnaar is de speler die met behulp van zijn goede geheugen het snelst het park verkent en rondloopt en zo de meeste verdwaalde honden terug naar huis te brengt.

**Vorbereiding:** zet de huizen in willekeurige volgorde rond het park (3 huizen aan elke kant), zo blijft het spel afwisselend. Draai de sporenschijven (met de hondenpootjes) om en leg ze willekeurig op de bosjes neer. Leg de halsbandschijven neer op de plaatsen aangegeven met een stip. Kies een pion en plaats deze allemaal in een andere hoek van het speelbord (Indien met slechts twee spelers gespeeld wordt, moeten de pionnen tegenover elkaar gezet worden). Leg de honden op één stapel naast het speelterrein.

**Het spel:** kies wie er begint en draai vervolgens met de klok mee. Verplaats jezelf door het park met behulp van de aanwijzingen totdat je een hond vindt. De halsbanden in het park tonen de plaatsen van de honden. **Belangrijk:** In het park en op de sporenschijven zie je verschillende tekeningen (ondergrond zoals gras, bouwsteen, kei en zand). Je mag met je pion verder lopen als de tekening op je sporenschijf dezelfde is als de tekening van het vakje waarop je staat.

**Het spuurwerk:** draai aan het begin van je beurt een sporenschijf om, (zorg dat je goed onthoudt wat erop staat en waar hij ligt zodat je hem later nog een keer weet te vinden).

- Staat dezelfde tekening op je sporenschijf als op het vakje waarop je net staat? Laat de schijf omdraaien en loop zoveel vakjes in willekeurige richting als er op de schijf staan. Daarna mag je meteen nog een sporenschijf omdraaien. Probeer dezelfde tekening te vinden waarop je nu staat. Je beurt blijft doorgaan zolang je juiste sporenschijven omdraait.
- Is het een andere tekening? Het spoor dat je hebt gevonden, ligt helaas niet op jouw pad, je mag dus niet verder lopen. Je beurt is ook afgelopen als je een hond hebt gevonden of hebt thuisgebracht. **Belangrijk:** Draai de sporenschijven altijd weer terug voordat de volgende speler aan zijn beurt mag beginnen.

**De halsband:** kon je precies tot een halsband lopen met het aantal stappen op je sporenschijf? Geweldig! Je hebt een verdwaalde hond gevonden. Neem de halsbandschijfschijf en pak de bovenste hond van de stapel. Bekijk de kleur van de halsband van de hond en zoek naar de deur van het huis die dezelfde kleur heeft. (Als je al kunt tellen: je vindt het huisnummer op de halsband van de hond.) Je kunt de hond pas naar huis brengen als je weer aan de beurt bent. Nu is de volgende speler aan de beurt.

**Weg naar huis:** Met het volgen van de bovenstaande regels kun je bij het huis komen. Wanneer je aankomt bij het vakje vóór het huis (verbonden met een streep aan het huis), geef je de hond aan zijn baasje: leg de hond op het huis. Hou de halsbandschijf bij je zodat je aan het eind van het spel kunt zien hoeveel honden je thuis hebt gebracht. Je beurt eindigt nu, je kunt de volgende hond pas in je volgende beurt gaan zoeken. **Belangrijk:** Je kunt tegelijkertijd slechts één hond naar huis brengen. Als je al met een hond onderweg bent naar zijn huis mag je op de halsbandvakjes stappen, maar je mag geen andere halsband/hond meenemen.

**Einde van het spel:** het spel eindigt pas als alle honden naar huis zijn gebracht. De winnaar is de speler die de meeste halsbandschijven in bezit heeft en dus de meeste honden naar huis heeft gebracht. Als meerdere spelers hetzelfde aantal halsbandschijven hebben, zijn dit allemaal winnaars.

**Variatie van het spel:** jongere spelers kunnen het spel eenvoudiger spelen. Als ze een hond vinden, hoeven ze hem niet naar huis te brengen, maar ze mogen hem meteen op het huis zetten. Wil je juist ingewikkelder spelen, zorg dan dat je steeds van beurt wisselt als een speler de stappen heeft gezet die op de sporenschijven staan.



# PSY I ICH DOMKI

Czas płynie bardzo wolno, gdy ludzie są w pracy. Ciężko jest być dobrym pieskiem i czekać cierpliwie na swojego właściciela, kiedy fascynujące przygody czekają na zewnątrz. Łatwo jest wymyknąć się z domku, ale powrót do niego bez niczyjej pomocy może okazać się nie taki prosty. Podążaj za śladami w parku i pomóż zbłąkanym pieskom wrócić do ich domków!

**Zawartość:** 4 małych detektywów, 1 park, 12 domków, 12 piesków, 16 krążków ze śladami, 12 krążków z obrazkami • **Wiek:** 5+, 2-4 graczy, czas trwania gry 20 minut

**Cel gry:** wygrywa gracz, który wykorzystując swoją dobrą pamięć potrafi poruszać się po parku najszybciej i najsprawniej oraz zaprowadzi najwięcej zbłąkanych piesków do ich właścicieli.

**Przygotowanie:** Ustaw domki wokół parku w dowolnej kolejności. Umieść krążki ze śladami na drzewach obrazkami do planszy, a krążki z obrazkami w miejscu oznaczonym na planszy. Każdy gracz wybiera małą figurkę i ustawia w jednym z rogów parku (jeśli jest tylko dwóch graczy, figurki należy ustawić w dwóch przeciwległych rogach). Na koniec, wizerunki piesków układamy obok planszy na jednym stole.

**Rozgrywka:** Grę rozpoczyna najstarszy z graczy, a następnie ten siedzący obok zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Przesuwaj swoją figurkę wzdłuż ścieżki w parku podążając za śladami dopóki nie dotrzesz do jednego z piesków. Miejsce z pieskami w parku jest oznaczone krążkami z obrazkami.

**Ważne:** w parku i na krążkach ze śladami znajdują się różne wzory (trawa, cegły, skały, piasek). Jeśli ten sam wzór znajduje się na krążku i na polu na którym stoisz, możesz zrobić dodatkowy krok do przodu.

**Poszukiwania:** Ułóż krążki obrazkami do góry. Co się znajduje na krążku?

- Czy taki wzór jest na krążku i na polu na którym stoisz? Brawo! Odwróć krążek i zrób tyle kroków w dowolnym kierunku ile pokazanych jest na krążku ze śladami. Możesz od razu odwrócić kolejny krążek ze śladami: poszukaj krążka z tym samym wzorem, jak ten który właśnie odwróciłeś.
- Masz inny wzór? Jeśli tak, to niestety ślad, który znalazłeś nie znajduje się na Twojej ścieżce. W tym przypadku tracisz kolejkę, a ruch należy do następnego gracza. **Ważne:** zanim kolejny gracz wykona ruch, wszystkie krążki ze śladami łapek należy odwrócić obrazkami do planszy.

**Obroża:** Czy odnalazłeś jedną z obroży z dokładną ilością kroków do wykonania? Świetnie. Odnalazłeś właśnie zbłąkanego pieska. Weź krążek i jednego pieska ze stosu obok planszy. Spójrz na kolor obroży pieska i odszukaj domek, który ma drzwi w tym samym kolorze (jeśli umiesz już liczyć, możesz odnaleźć również numer domku pieska na jego obroży). Przy Twoim następnym ruchu będziesz musiał zabrać pieska do domu, teraz jednak kolej na następnego gracza.

**Droga do domu:** Możesz dostać się do domu kierując się powyższymi zasadami z tą różnicą, że nie musisz odliczać konkretnej ilości kroków. Kiedy dotrzesz do miejsca pod domkiem (połączone jest one z domkiem białą linią) przekaż pieska jego właścicielowi poprzez umieszczenie pieska w domu. Zatrzymaj jednak krążek z obrożą aż do końca gry, będziesz wiedział ile piesków przyprowadziłeś do domu. Twój ruch kończy się w domu: możesz wtedy zacząć poszukiwania innego pieska w następnej kolejce.

**Ważne:** Możesz wziąć tylko jednego pieska w danym momencie. Jeśli odnalazłeś pieska i jesteś z nim w drodze do domu, możesz stanąć na polu z obrożą, ale nie możesz zabrać nowej obroży i pieska.

**Zakończenie gry:** Gra kończy się, gdy wszystkie pieski dostaną się do swoich domów. Gracz, który zaprowadził najwięcej piesków do domków i ma najwięcej krążków z obrazkami wygrywa. Jeśli kilku graczy ma tą samą ilość krążków, wtedy zwycięstwo jest dzielone między dwóch graczy.

**Wersje gry:** młodsi gracze mogą grać w łatwiejszą wersję gry. Jeśli odnajdą pieska, nie muszą go zaprowadzać do jego domku, mogą od razu umieścić pieska w domku.





# KUTYÁK & OTTHONOK

HU

Csigalassan telik az idő otthon, amíg a gazdik dolgoznak. Nehéz jó kutyának lenni és türelmesen várni, amikor izgalmas kalandokkal csalogat a világ. Kisurranni az ajtón egyszerű, de hazatalálni segítség nélkül nem mindig sikerül. Kövessétek az árulkodó nyomokat a parkban és segítsetek hazajuttatni a csellengőket!

**A játék tartalma:** 4 kis nyomozó, 1 park, 12 ház, 12 kutya, 16 nyomkorong, 12 nyakörvkorong

5 éves kortól, 2–4 játékos részére, játékidő kb. 15 perc

**A játék célja:** Az győz, aki jó memóriája segítségével a leggyorsabban be tudja járni a parkot és a legtöbb elkóborolt kutyust viszi haza a gazdájához.

**Előkészületek:** Tetszőleges sorrendben helyezétek a házakat a park köré (minden oldalra hármat)! Így a játék mindig változatos lesz. A lefordított nyomkorongokat tegyétek a fák lombjaira, a nyakörvkorongokat pedig a táblán kijelölt helyekre! Végül válasszatok egy-egy kis figurát és helyezétek el a park valamelyik sarkába! (Ha csak két játékos játszik, akkor a figurákat a park szemközti sarkaiba helyezétek!) Végül a kutyusokat rendezétek kupacba és tegyétek a játéktér mellé!

**A játék menete:** A legidősebb játékos kezdjen, és az óramutató járásával megegyező irányban haladjatok! A park ösvényein a nyomokat követve mozgassátok a bábutokat, amíg meg nem találjátok valamelyik kutyust! A kutyusok helyét a parkban elhelyezett nyakörvek jelzik.

*Fontos:* A parkban és a nyomkorongokon különböző mintájú mezők (fű, téglá, kő, homok) láthatók. Csak akkor tudsz lépni, ha a felfordított nyomkorong megegyezik annak a mezőnek a mintájával, amelyiken éppen állsz.

**A kutatás:** Fordíts fel egy nyomkorongot! Mit látsz rajta?

- Ugyanaz a minta van rajta, mint a mezőn, amin állsz? A korongot hagyj felfordítva, és lépj tetszőleges irányban annyi mezőt, amennyit a nyomkorong mutat! Ezután azonnal felfordíthatsz egy újabb nyomkorongot: próbáld ismét megtalálni azt a mintát, amelyiken éppen állsz. (Addig forgathatsz fel új korongot, amíg megfelelő mintáját sikerül találnod.)
- Ez egy másik minta? Sajnos a nyom, amit találtál, nem a te ösvényeden van. Ebben az esetben nem léphetsz, a következő játékos kerül sorra. *Fontos:* Mielőtt egy másik játékos következne, mindig fordítsd vissza az összes nyomkorongot!

**A nyakörv:** Sikerült pontos számú lépéssel elérned az egyik nyakörvhöz? Nagyszerű! Megtaláltál egy elkóborolt kutyust. Vedd magadhoz a korongot és a legfelső kutyust a kupacból! Nézd meg a kutyus nyakörvének színét és keresd meg azt a házat, amelyiknek az ajtaja ugyanolyan színű! (Ha már tudsz számolni, a kutya nyakörvén megtalálod a házszámot, ahol lakik.) Ide kell őt majd hazavinned, de csak amikor újra rád kerül a sor. Most a következő játékos jön.

**Út a házhoz:** A házhoz a fent leírt szabályok betartásával tudsz eljutni, azzal a különbséggel, hogy nem szükséges pontos lépésszámmal megérkezned. A ház előtti mezőhöz érve (vonallal kapcsolódik a házhoz) add át a kutyust gazdájának – helyezd a házra! A nyakörvkorongot azonban tartsd meg, mert ez jelzi a játék végén, hogy hány kutyust sikerült hazavinned. A köröd a háznál véget is ér: másik kutyus felkutatására csak a következő körben indulhatsz.

*Fontos:* Egyszerre csak egy kutyát kísérhetsz haza! Ha már felvettél egy kutyát és hazafelé tartasz vele, ráléphetsz a nyakörves mezőkre, de nem vehetsz fel újabb nyakörvet/kutyát.

**A játék vége:** Csak akkor ér véget a játék, amikor minden kutyus hazakerült. Az győz, akinek a legtöbb nyakörvkorongja van, azaz a legtöbb kutyust vitte haza. Azonos számú nyakörvkorong esetén közös a győzelem.

**Játékvariáció:** Fiatalabb játékosok egyszerűbben is játszhatják ezt a játékot. Ha megtaláltak egy kutyát, nem kell odalépkedni a házhoz, a kutyát azonnal a házra helyezhetik.





# PSÍ DOMOV

Když jsou páníčkové v práci, čas doma se vleče. Je těžké být hodným pejskem a v klidu čekat. Vždyť venku čeká tolik dobrodružství! Vypařit se ven, to je hračka, ale vrátit se domů bez pomoci může být obtížné. S pomocí nápovědy pomoz ztraceným hafanům dostat se z parku domů co nejrychleji!

**Hra obsahuje:** hrací desku s motivem parku, 4 malé detektivy, 12 domů, 12 pejsků, 16 žetonů s nápovědou a 16 žetonů s obojky

Hra je vhodná pro děti od 5let, je pro 2 až 4 hráče a čas hry je kolem 20 minut. K dispozici je i lehčí varianta

**Účel hry:** Vítězem je ten hráč, který si bude pamatovat odkryté nápovědy a díky tomu dokáže nejrychleji projít parkem a vrátit nejvíc pejsků do jejich domovů.

**Příprava hry:** Na hrací desku rozlož libovolně domečky tak, aby byly tři na každé straně. Pak rozmístí žetony s nápovědou na stromy v parku, vždy textovou stranou dolů. Žetony s obojky polož na vyznačená místa na hrací desce. Každý hráč si vybere svého detektiva a umístí jej na jednotlivé rohy hrací desky. V případě, že hrají hráči 2, postaví figurky na strany proti sobě. A nakonec položte všechny pejsky vedle hrací desky, hezky do sloupečku.

**Jak hrát hru:** Začíná nejstarší hráč, dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Svým detektivem jdi po vyznačené cestě na hrací desce, říd se nápovědou a najdi co nejvíce psů. Místo ztraceného pejska je určeno žetonem s obrázkem obojku.

**Důležité:** Jak to tak bývá, v parku je různorodý povrch – trávník, dlažba, skála, písek. Obrázek stejného povrchu je i na žetonech s nápovědou. Vpřed pokračuješ pouze tehdy, když se povrch políčka, kde stojíš, shoduje s povrchem otočeného žetonu.

## Jak fungují žetony s nápovědou:

- Shoduje se povrch políčka, na kterém stojí váš detektiv, s obrázkem žetonu s nápovědou? Skvěle! Nech žeton otočený nahoru a vydej se libovolným směrem o tolik políček, kolik je číselně uvedeno na žetonu. Cestou můžeš narazit na další žetony s nápovědou. Detektiv pokračuje ve své cestě do okamžiku, kdy stojí na stejném povrchu shodným s otočenou nápovědou.
- Stojí tvůj detektiv na políčku s jiným povrchem, než radí nápověda? Bohužel, tato nápověda není určena pro tebe. Nepokračuješ dál a je na řadě další hráč. **Důležité:** Předtím než začne hrát další hráč, zapamatuj si nápovědu (bude se ti hodit) a poté žeton s nápovědou nezapomeň otočit obrázkem dolů.

**Jak fungují žetony s obojky:** Následoval jsi nápovědu a zastavil se přímo na políčku s obojkem? Skvěle! Našel jsi ztraceného pejska. Vezmi si žeton s obojkem a prvního pejska ze sloupečku vedle hrací desky. Domov pejska je ten, který má barvu dveří shodnou s barvou obojku. Jestliže už znáš číslice a umíš počítat, najdeš číslo pejskova domu na jeho obojku. Do tohoto domečku musíš pejska dostat ve svých dalších kolech. Nyní však hraje další hráč.

**Cesta domů:** Domů pejska dovedeš, když se budeš řídit pravidly uvedenými nahoře (pravidlo stejného povrchu), s tím rozdílem, že čísla nápovědy už neplatí. Když dojdeš do posledního políčka před domečkem (od políčka k němu vede cesta), dej pejska do domečku, ale žeton s obojkem si ponechej do konce hry. Až hra skončí, poznáš podle počtu nasbíraných žetonů, kolik pejsků jsi dokázal dovést do jejich domovů. Jakmile dostaneš pejska domů, tvé kolo končí a pokračuje další hráč. Když se vystřídají všichni hráči, může tvůj detektiv hledat dalšího ztraceného pejska.

**Důležité:** Detektiv, který vede pejska domů, může dojít na políčko s dalším obojkem. Obojek pro tuto cestu neplatí. Nelze hrát se dvěma pejsky najednou.

**Konec hry:** Hra končí, když se všichni pejsci dostanou domů. Vyhrává hráč, který dovede domů nejvíce pejsků - nasbírá nejvíce obojků. Hráči se stejným počtem obojků se dělí o vítězství.

**Lehčí varianta pro mladší hráče:** Nalezžený pejssek je vrácen rovnou do svého domečku. Nemusí tedy projít cestu do domečku na hracím plánu.





# PSY A DOMOVY

Čas plynie tak pomaly, kým sú ľudia v práci. Je ťažké byť dobrým psom a trepezlivo čakať, keď vonku čakajú vzrušujúce dobrodružstvá. Je ľahké vyklízuť dverami, ale dostať sa domov bez pomoci môže byť zložité. Sledujte stopy v parku a pomôžte zatúlancom dostať sa domov!

**Obsah:** 4 malí detektívi, 1 park, 12 domov, 12 psov, 16 diskov so stopami, 12 diskov s obojkami

Vek 5+, 2-4 hráči, hra cca. 20 minút

**Cieľ hry:** Víťazom je hráč, ktorý za pomoci dobrej pamäte dokáže chodiť po parku najrýchlejšie a vziať najviac zatúlaných psov domov ku svojim majiteľom.

**Príprava:** Umiestnite domy okolo parku v ľubovoľnom poradí (tri na každej strane)! Takto bude hra vždy pestrá. Disky so stopami umiestnite lícom nadol na stromy a disky s obojkami umiestnite na vyznačené miesta na hracej doske. Každý hráč si vyberie jednu figúrku detektíva a umiestni ju do jedného z rohov parku. (V prípade dvoch hráčov ich umiestnite do opačných rohov.) Nakoniec dajte všetkých psov na jednu kopy vedľa hracej dosky.

**Ako sa hrá:** Najstarší hráč začína a potom sa hrá v smere hodinových ručičiek! Presuňte svoje figúrky pozdĺž cesty v parku po stopách, až kým nenájdete jedného z psov. Miesta so psami sú označené obojkami v parku.

**Dôležité:** v parku aj na diskoch so stopami sú štyri rôzne vzory (tráva, tehly, skaly, piesok). Ak sa na disku a na poli, na ktorom stojíte zobrazuje rovnaký vzor, môžete ísť dopredu.

**Hľadanie:** Otočte disk so stopou! Čo vidíte?

- Rovnaký vzor ako na políčku, na ktorom stojíte? Výborne! Disk nechajte lícom hore a postúpte o toľko krokov, koľko je na disku akýmkoľvek smerom, ktorý sa vám páči. Môžete ihneď obrátiť ďalší disk s nápovedou: hľadajte ten istý vzor, na ktorom sa práve nachádzate. (Ste na rade dovtedy, pokiaľ budete otáčať disky so správnym vzorom.)
- Je to iný vzor? Potom, žiaľ, kľúč, ktorý ste našli, nie je na vašej ceste. V tomto prípade nemôžete ísť, na rade je ďalší hráč. **Dôležité:** Skôr, než pôjde ďalší hráč, otočte všetky disky so stopami znovu lícom nadol!

**Obojok:** Dokázali ste prísť k jednému z obojkov presným počtom potrebných krokov? Úžasné! Našli ste zatúlaného psa. Vezmite disk s obojkom a jedného psa z vrchu kopy. Pozrite sa na farbu obojka psíka a nájdite dom, ktorý má dvere rovnakej farby! (Ak už viete počítať, môžete nájsť na obojku psa aj číslo domu.) Sem budete musieť vziať psíka domov, keď budete znovu na ťahu, ale teraz je na rade ďalší hráč!

**Cesta domov:** Domov sa dostanete podľa vyššie uvedených pravidiel, s tým rozdielom, že nemusíte prísť s presným počtom potrebných krokov. Keď sa dostanete do priestoru pred domom (je spojený s domom čiarou), dajte psa svojmu majiteľovi - umiestnite ho do domu. Ale disk s obojkom si nechajte až do konca hry, aby ste vedeli, koľko psov ste vrátili domov. Váš ťah končí odovzdaním psíka: iného psa môžete začať hľadať až v ďalšom kole!

**Dôležité:** Môžete si vziať iba jedného psíka naraz! Ak ste už vyzdvihli psa a ste s ním na ceste domov, keď stúpite na miesta s obojkami, nemôžete si pribrať ďalší obojok / psíka.

**Koniec hry:** Hra končí, až keď všetci psi dorazia domov. Hráč, ktorý zbral najviac zatúlaných psov domov - má nazbieraných najviac diskov s obojkami - vyhrá. Ak má viacero hráčov rovnaký počet diskov, víťazstvo je spoločné.

**Variácia hry:** Mladší hráči môžu hrať jednoduchšiu verziu tejto hry. Ak nájdú psa, nemusia ísť do domu, môžu umiestniť psa do svojho domova hneď po vyzdvihnutí.





# СОБАКИ И ДОМА

Когда хозяева на работе время тянется так медленно. А собакам очень сложно быть послушными и терпеливо сидеть дома, в то время как на улице ждет так много увлекательных приключений. Но вот беда – выскользнуть на улицу так легко, а попасть обратно в дом без чей-либо помощи может оказаться совсем не просто. Следуйте подсказкам в парке и помогите заблудившемуся питомцу добраться до дома!

**Комплект игры включает:** 4 маленьких следопыта, 1 парк, 12 домов, 12 собак, 16 круглых фишек с подсказками, 12 круглых фишек с ошейниками  
Возраст 5+, 2-4 игрока, время игры примерно 20 минут

**Цель игры:** Побеждает тот игрок, кто, используя свою феноменальную память, быстрее остальных обойдет весь парк и ответит наибольшее количество заблудившихся собак домой.

**Подготовка:** разложите дома вокруг парка в любом порядке (по три с каждой стороны)! Таким образом, расстановка домов каждый раз варьируется от ваших предпочтений. Поместите круглые фишки с подсказками лицом вниз на деревья, а карточки с ошейниками на места, обозначенные точками на игровом поле. Теперь, каждый игрок выбирает себе одну фигурку следопыта и помещает ее в любой из углов парка. (Если игроков всего двое, поставьте фигурки в противоположные углы.) И, наконец, положите собак стопкой возле игрового поля.

**Процесс игры:** Самый старший игрок начинает ходить первым, затем очередь хода передается игрокам по часовой стрелке! Передвигайте своих следопытов по тропинке в парке, следуя следам-подсказкам, до тех пор пока вы не найдете какую-нибудь собаку. Места расположения собак в парке отмечены ошейниками.

**Важно:** В парке тропинки сделаны из разных материалов (трава, кирпичи, камни, песок) и на фишках с подсказками изображены различные текстуры (трава, кирпичи, камни, песок). Если рисунок на фишке с подсказками и на клетке, где находится ваша фигурка, совпадает, вы можете передвигать фишку дальше.

**Поиск собак:** Возьмите круглую фишку с подсказками! Что там изображено?

- Рисунок на фишке соответствует текстуре клетки, где находится ваша фигурка? Отлично! Отложите карточку с подсказкой и сделайте столько шагов по дорожке в любом направлении, сколько указано на фишке. Сразу же можно взять еще фишку с подсказками: ищите фишку с рисунком, совпадающим с текстурой на текущей клетке. (Ваша очередь продолжается до тех пор, пока вы не вытащите фишку с нужным рисунком.)
- На фишке рисунок, отличающийся от текстуры клетки, где находится ваша фигурка? Тогда, к сожалению, подсказка, которую вы нашли, не подходит для вашей тропинки. В таком случае, вы не можете идти дальше. Очередь переходит к следующему игроку.

**Важно:** Перед тем как очередь хода перейдет к следующему игроку, всегда переворачивайте все использованные фишки с подсказками лицом вниз!

**Ошейник:** Вы добрались до одного из ошейников, сделав необходимое количество шагов, указанных на фишке? Великолепно! Вы обнаружили заблудившегося пса! Забирайте карточку с ошейником себе и возьмите одну собаку сверху из стопки. Посмотрите на цвет ошейника и найдите дом с дверью такого же цвета (Если вы уже умеете считать, то вы можете определить дом пса по номеру на его ошейнике.). Вот именно в этот дом вам нужно отвести заблудившуюся собаку. Отправляйтесь в обратный путь в свой следующий ход, а пока очередь переходит к следующему игроку.





**Дорога к дому:** Передвигаясь по тропинке к дому, следуйте правилам, описанным выше. Единственное отличие – чтобы остановиться на клетке возле дома, можно не выполнять полное количество шагов, указанных на фишке. Когда вы доберетесь до клетки перед нужным домом (клетка соединена с домом линией), отдайте собаку хозяину – просто поместите собаку на дом. Сохраняйте фишки с ошейниками у себя, по ним можно будет определить, сколько всего собак вы вернули хозяевам. Ваш ход заканчивается у дома: отправиться на поиски следующего питомца вы можете только со следующего хода!

*Важно:* За раз можно отвести домой только одну собаку! Если вы уже взяли одну собаку и направляетесь с ней к дому, можно наступать на фишки с ошейниками, но нельзя их переворачивать и брать еще одного питомца.

**Конец игры:** Игра заканчивается в тот момент, когда все собаки доберутся до дома. Побеждает тот игрок, который отвел наибольшее количество собак домой, то есть обладает наибольшим количеством фишек с ошейниками. Если у нескольких игроков одинаковое количество фишек с ошейниками, то все они считаются победителями.

**Вариация игры:** Игроки более младшего возраста могут играть в упрощенную версию игры. Если они находят собаку, им не нужно проделывать весь обратный путь, а можно сразу поместить собаку на дом.









Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickenungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2017  
©bohony