



## DE Anleitung

### Allgemeine Hinweise

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung für Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
2. Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herum laufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
3. Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre. Trainieren Sie jeweils nur mit einem Hund.
4. Wählen Sie einen optimalen Zeitpunkt für den Spielbeginn aus. Beginnen Sie nicht, nachdem Ihr Hund gerade gefressen hat, sondern frühestens 1 ½ Stunden danach.
5. Um Überforderungen zu vermeiden, üben Sie nur in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten), dafür dann lieber mehrmals am Tag.
6. Setzen Sie sich immer nur kleine Ziele und erwarten Sie nicht zu viel von Ihrem Hund. So haben beide viel Freude beim Training.
7. Helfen Sie Ihrem Hund anfangs bei der Bewältigung der Aufgabe, sodass er motiviert bleibt. Es ist wichtig, dass Ihr Hund relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet. Sie können Ihrem Hund in der Anfangsphase auch zwischendurch ein Leckerli geben – schon fürs Ausprobieren. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich hier um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Ausprobieren finden.
8. Wenn Ihr Hund die Aufgabe einmal nicht schafft, helfen Sie ihm oder gehen Sie einen Trainingsschritt zurück. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
9. Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füllen Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
10. Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgespielt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli.
11. Das Training sollte immer mit einer erfolgreich gelösten Aufgabe beendet werden.

**Wichtiger Hinweis:** Es gibt grundsätzlich kein „Falsch“ und kein „Richtig“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist – genauso wie wir Menschen auch – individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst. Das kann ggf. bedeuten, dass von der nachfolgenden Anleitung abgewichen wird. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

Grundsätzlich gilt es jedoch zu beachten: Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

**Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.**

### Training

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion. Beachten Sie bitte, dass die Ausgabemenge der Leckerlis unregelmäßig und zufällig erfolgt. Mal fallen viele Leckerlis heraus, mal weniger. Für den Hund

bleibt es so immer spannend, da er von Zeit zu Zeit einen Jackpot (eine große Menge Leckerlis) erhält. Bitte prüfen Sie vorab, ob die Leckerlis leicht durch das Ausgabeloch passen und stellen Sie es ggf. auf die richtige Größe ein.

Achten Sie darauf, dass der *Memory Trainer* 3.0 stets ausreichend gefüllt ist, sodass bei jeder Drehung des Futterbehälters eine Leckerliausgabe erfolgt.

### Das Training kann beginnen

1. Üben Sie zunächst nur mit dem Auslöser. Stellen Sie einen der beiden Töne für Ihren Hund ein. Nutzen Sie immer den gleichen Ton. Der Ton bestätigt dem Hund „Das hast du toll gemacht“. Bei zwei Hunden können Sie jedem Hund einen eigenen Ton einstellen und ihn darauf trainieren.
2. Nehmen Sie den Auslöser in die Hand oder stellen Sie ihn auf den Boden und drücken Sie ihn. Geben Sie Ihrem Hund jedes Mal nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli. Wiederholen Sie dies einige Male um Ihren Hund an den Ton zu gewöhnen.
3. Hat Ihr Hund verstanden, dass er nach dem Ertönen des Signals ein Leckerli bekommt, motivieren Sie Ihren Hund den Auslöser selbst zu betätigen. Jede Annäherung ist ein Teilziel und kann belohnt werden. Um eine größere Fläche für Ihren Hund zu schaffen, benutzen Sie bitte zunächst die beiliegende Gummihalterung, wenn der Auslöser auf dem Boden steht.
4. Beherrscht Ihr Hund das Drücken des Auslösers, können Sie den Auslöser mit dem Futterspender verknüpfen. Drücken Sie dazu zunächst wieder den Auslöser bzw. lassen Sie Ihren Hund den Auslöser drücken und legen Sie die Belohnung in die Ausgabe des Futterspenders.
5. Schalten Sie im nächsten Schritt den Spender ein. Drücken Sie den Auslöser. Der Spender gibt nun Leckerlis aus, die in die Ausgabe fallen. Wiederholen Sie dies einige Male um Ihren Hund an das Geräusch des Futterspenders zu gewöhnen.
6. Sie können nun den Auslöser an einer der dafür vorgesehenen Aussparungen am Spender fixieren. Oder stellen Sie den Auslöser in der Gummihalterung direkt neben den Spender. Lassen Sie Ihren Hund den Auslöser nun selbst betätigen.
7. Beherrscht Ihr Hund die vorangegangenen Übungen, können Sie den Auslöser vom Futterspender lösen und etwas weiter entfernt platzieren.
8. Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, können Sie den Auslöser immer weiter vom Spender entfernen. Dies ist innerhalb eines Radius von max. 40 m möglich, so dass Auslöser und Futterspender sich auch in unterschiedlichen Räumen befinden können.
9. Sie können den Auslöser mithilfe des beiliegenden Saugnapfes an einer Glastür oder anderen glatten Flächen befestigen. Mit dem beiliegenden Hering können Sie den Auslöser auf weichen Untergründen, z. B. im Garten befestigen. Dies stellt wieder neue Herausforderungen für Ihren Hund dar und ermöglicht zahlreiche Spielvarianten.

**Hinweis:** Statt Leckerlis können Sie das Spiel mit dem gewohnten Trockenfutter Ihres Hundes befüllen.



## EN Instructions

### General Advice

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play without supervision.
2. Place the game in a way that allows the dog to run around it freely to find his optimal position in the game.
3. Choose a quiet atmosphere for the training. Train with only one dog at a time.
4. Choose the optimal time to start the game. Do not start the game directly after your dog has been fed, but rather 1 ½ hours after the meal at the earliest.
5. To avoid overstraining your dog, train only in short units (max. 10 minutes), you could, however, train several times a day.
6. Always set small goals and do not expect too much of your dog. This will provide you both with a lot of fun during the training.
7. At the beginning, help your dog with the task so that he stays motivated. It is important that your dog is successful fairly quickly so that he connects the game with something positive. During the initial phase, you can give your dog a treat in between - already for trying. Once your dog has understood that this is a "food game", he will quickly enjoy trying it.
8. If your dog should happen not to solve a task, help him or go back one step in the training. The dog should never be scolded or punished.
9. To awaken your dog's interest, fill the game with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can later do this when your dog is not present.
10. Always begin the game with a start signal (e.g. "play") and end it with an end signal (e.g. "end") once your dog has succeeded in getting out all the treats. When your dog has obeyed the signal to stop the game, reward it with a final treat.
11. The training should always end with a success.

**Important:** There is really no "wrong" or "right" in this game. Each dog is an individual - just like us humans - and will find his own approach. Let your dog decide if he wants to solve the task with his snout or his paws. This might mean that you deviate from the following instructions. The instructions are merely a suggestion how to find an easy and feasible approach together with your dog.

On principle it is important to note: Do not allow your dog to carry the game away or to destroy it (as this is often a sign of frustration and/or too much strain).

**May you and your dog have lots of fun and be successful.**

### Training

Please carry out all the steps one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can carry out the preceding training phase without problems. Praise your dog after each successful action.

Please note that the amount of treats ejected varies and occurs randomly. Sometimes there are a lot of treats, sometimes only a few. This keeps it exciting for the dog as from time to time there is a jackpot (an extra large amount of treats). Please check beforehand if the treats fit through the opening easily and adjust it to the right size if necessary.

Make sure that the *Memory Trainer 3.0* is always filled sufficiently so that a treat falls out at every turn of the feed container.

### The Training can start

1. At first practise with the release button only. Set one of the acoustic signals for your dog. Always use the same acoustic signal. This signal tells the dog 'You did this well!' If you have two dogs, you can set a different signal for each dog and train them to react only to their own signal.
2. Take the release button into your hand or place it on the floor and press it. Give your dog a treat every time the acoustic signal is heard. Repeat this several times to get your dog used to the acoustic signal.
3. Once your dog has understood that he will get a treat when the signal tone sounds, he is motivated to activate the trigger himself. Each approach towards the trigger is a subtarget and can be rewarded.
4. Once your dog has mastered pressing the release button, you can create the connection to the food dispenser. Start by pressing the release button or having your dog press it and then place the treat in tray of the food dispenser.
5. In the next step, switch the dispenser on. Press the release button. Treats will fall out of the dispenser into the tray. Repeat this several times to get your dog used to the sounds the dispenser makes.
6. Now you can fix the release button to one of the openings intended for it on the dispenser. Or you place the release button directly next to the dispenser in the rubber holder. Now let your dog press the release button.
7. Once your dog has mastered all these steps, you can move the release button a bit further away from the food dispenser.
8. To further increase the level of difficulty, you can increase the distance between the release button and the dispenser even more. This can be done within a radius of max. 40 m, so that release button and dispenser can be in two different rooms.
9. With the aid of the suction cup included, you can fasten the release button to a glass door or to other smooth surfaces. With the peg included, it can be secured in soft ground, e.g. in the garden. This again poses new challenges for your dog and allows numerous variations of the game.

**Information:** Instead of filling in treats, you can fill the game with your dog's usual dry feed instead.



**FR Mode d'emploi**

**Informations générales**

1. Ce jeu est une activité commune entre le chien et son maître. Ne laissez pas votre chien jouer sans surveillance.
2. Placez le jeu dans un endroit où le chien peut tourner autour du jeu librement et trouver sa meilleure position.
3. Choisissez une atmosphère calme pour l'entraînement, avec un seul chien à la fois.
4. Choisissez le meilleur moment pour commencer le jeu. Ne commencez pas immédiatement après le repas du chien, mais de préférence au moins 1 heure et demi après qu'il ait mangé.
5. Pour éviter à votre chien une suractivité, entraînez-le seulement par petites séquences (maximum 10 minutes) et vous pourrez cependant faire plusieurs séquences dans la journée.
6. Fixez toujours de petits objectifs et n'attendez pas trop de votre chien. Vous passez ainsi d'excellents moments tous les deux pendant l'entraînement.
7. Au début, aidez votre chien dans sa tâche pour qu'il reste motivé. Il est important que votre chien ait assez rapidement du succès pour qu'il associe le jeu avec quelque chose de positif. Pendant la phase initiale, vous pouvez lui donner une friandise au milieu du jeu - déjà pour essayer. Une fois que votre chien a compris que le jeu est un "jeu alimentaire", il aura vite envie de l'essayer.
8. Si votre chien ne parvient pas à atteindre l'objectif, aidez-le ou revenez sur une étape d'entraînement. Le chien ne doit jamais être grondé ou puni.
9. Pour éveiller l'intérêt de votre chien, remplissez le jeu avec les friandises en sa présence avant de commencer. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez ensuite le faire lorsque votre chien n'est pas présent.
10. Commencez toujours le jeu avec un signal de départ (par ex. "joue") et finissez le avec un signal de fin (par ex. "c'est fini") quand votre chien a fait tomber avec succès les friandises. Lorsque votre chien a obéi au signal de fin de jeu, donnez-lui une dernière friandise en récompense.
11. L'entraînement doit toujours se finir par un succès.

**Important:** Dans ce jeu, il n'y a pas vraiment de "faux" ou de "vrai". Comme nous les humains chaque chien est différent et trouvera sa propre approche. Laissez votre chien décider d'atteindre l'objectif avec son museau ou ses pattes. Cela signifie que vous vous écarter des consignes proposées. Les consignes sont simplement une suggestion pour trouver ensemble une méthode facile et réalisable avec votre chien.

Il est important de noter: Ne permettez pas à votre chien d'emporter le jeu ou de le détruire (car c'est souvent le signe d'une frustration et/ou d'une trop forte pression)

**Nous vous souhaitons de passer de bons moments avec votre chien.**

**Entraînement**

Il est important de passer les étapes les unes après les autres. Vous pourrez augmenter le niveau de difficulté lorsque votre chien a effectué la phase d'entraînement précédente sans problèmes. Félicitez votre chien après chaque action réussie. Veuillez noter que la dose de friandises éjectée varie et se produit au hasard. Il peut y en avoir beaucoup ou peu. Cette méthode permet de préserver l'excitation du chien, qui de temps en temps obtient le jackpot (une grande quantité supplémentaire de friandises). S'il vous plaît, vérifiez à l'avance que les friandises s'insèrent facilement dans l'ouverture et ajuster si nécessaire.

Veuillez vous assurer que le *Memory Trainer 3.0* est toujours suffisamment rempli pour que les friandises puissent tomber lors de chaque tour du réservoir de nourriture.

**L'entraînement peut commencer**

1. Pour commencer le jeu, utilisez uniquement le bouton d'ouverture. Réglez un des signaux sonores pour votre chien. Utilisez toujours le même signal sonore. Le signal dit au chien "c'est très bien". Si vous avez deux chiens, vous pouvez régler un signal différent pour chaque chien, et les entraîner à réagir seulement à leur propre signal.
2. Prenez le bouton d'ouverture dans votre main et placez le sur le sol puis appuyez. Donnez à votre chien une friandise à chaque fois qu'il entend le signal sonore. Répétez ceci plusieurs fois pour habituer votre chien au signal.
3. Lorsque votre chien a compris qu'il obtient une friandise lorsque le signal sonore retentit, il est motivé pour activer lui-même le déclencheur. Chaque approche en direction du déclencheur est un objectif et peut être récompensé.
4. Lorsque votre chien a maîtrisé l'appui sur le bouton d'ouverture, vous pouvez créer la connection avec le distributeur. Commencez par presser le bouton d'ouverture ou le faire par votre chien, puis placez la friandise dans le bac du distributeur de nourriture.
5. Pour passer à l'étape suivante, mettez le distributeur sur On. Appuyez sur le bouton d'ouverture. Les friandises vont tomber dans le bac. Répétez ceci plusieurs fois pour habituer votre chien au son que fait le distributeur.
6. Ensuite vous pouvez fixer le bouton d'ouverture sur une des ouvertures prévues à cet effet sur le distributeur. Ou bien placez le bouton d'ouverture directement à côté du distributeur sur le support caoutchouc. Ensuite laissez votre chien appuyer sur le bouton d'ouverture.
7. Lorsque votre chien maîtrise toutes ces étapes, vous pouvez alors déplacer le bouton d'ouverture un peu plus loin du distributeur.
8. Pour continuer à augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez agrandir encore un peu plus la distance entre le bouton d'ouverture et le distributeur. Cela peut se faire dans un rayon de 40 m maximum, pour que le bouton d'ouverture et le distributeur soient placés dans deux pièces différentes.
9. Vous pouvez attacher le bouton d'ouverture à une porte vitrée ou toute autre surface lisse à l'aide de la ventouse incluse. Il sera sécurisé sur des sols souples avec le piquet inclus, au jardin par ex. C'est un nouveau challenge pour votre chien, et cela permet un grand nombre de variantes pour ce jeu.

**Information:** Vous pouvez remplir le jeu avec la nourriture sèche habituelle de votre chien, plutôt qu'avec des friandises.



## IT Istruzioni

**Indicazioni generali**

1. Questo gioco è stato studiato perchè sia piacevole per il cane ma anche per il suo padrone. Vi raccomandiamo di non lasciare che il cane giochi da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente per individuare la sua posizione preferita.
3. Individuate un ambiente tranquillo per l'addestramento. È necessario addestrare un solo cane alla volta.
4. Scegliete il momento più opportuno per iniziare; se dopo un pasto, aspettate un'ora e mezza prima di cominciare a giocare.
5. Per evitare di sovraccaricare il vostro cane, limitate gli esercizi a sessioni brevi (max. 10 minuti), tuttavia, potete esercitarlo per più volte al giorno.
6. Fissatevi sempre obiettivi semplici e non aspettatevi troppo dal vostro cane. Questo garantisce ad entrambi tanto divertimento durante l'addestramento.
7. All'inizio aiutate il vostro cane a far fronte al suo compito, per tenere alta la sua motivazione. È importante soprattutto nello stadio iniziale che il cane raggiunga l'obiettivo piuttosto rapidamente in modo che colleghi il gioco a qualcosa di positivo. Anche solo per i primi tentativi vi suggeriamo di dare al vostro cane delle ricompense. Appena il cane realizzerà che questo è un 'gioco-snack', capirà come agire e si diventerà.
8. Se vi accorgete che il cane non è capace di procedere, aiutatelo o portatelo un passo indietro nella formazione. Il cane non deve mai essere rimproverato o punito.
9. Per aumentare l'interesse del cane, è molto importante riempire il gioco di leccornie in sua presenza. Solo successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, lo farete in sua assenza.
10. Identificate il gioco sempre con un segnale di inizio, per es. 'gioca!' e con uno di fine, per es. 'stop!', non appena il cane avrà tirato fuori tutte le leccornie. Quando il cane avrà imparato a seguire il segnale stop al gioco, gratificatelo con una ricompensa finale.
11. L'addestramento deve sempre terminare con una sensazione di successo.

**Importante:** non esiste dire 'giusto' o 'sbagliato' in questo gioco. Ciascun cane – come noi umani – è un individuo a sé in grado di trovare soluzioni proprie. Lasciate che il cane decida se utilizzare il muso o le zampe e che cerchi di scovare soluzioni nuove, da noi non descritte. Le istruzioni sono solo un suggerimento per un approccio facile e realizzabile insieme al vostro cane. Come regola generale, è importante però, non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (è stato provato che è un segnale di frustrazione o di insistenza eccessiva).

**Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento e un enorme successo con questi esercizi!**

**Addestramento:** Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà solo se il cane ha raggiunto gli obiettivi precedenti. Gratificate il cane ogni volta che svolge correttamente gli esercizi. Si prega di notare che la quantità di leccornie rilasciata varia e avviene in modo casuale. A volte ci sono molte leccornie, a volte solo alcune. Così viene mantenuto vivo l'interesse del cane che ogni tanto riceve un jackpot (una porzione extra di leccornie). Si prega di verificare prima se le leccornie passano facilmente attraverso l'apertura e se necessario regolare alla giusta dimensione.

Assicurarsi che il *Memory Trainer* 3.0 sia sempre riempito a sufficienza in modo che le leccornie cadano ad ogni giro del contenitore di cibo.

**L'addestramento ha inizio**

1. Iniziate l'addestramento con il pulsante semplice. Impostate un segnale acustico per il vostro cane. Utilizzate sempre lo stesso suono. Questo suono indica al cane "Hai fatto bene!". Se avete due cani, dovete impostare un suono diverso per ogni cane ed addestrarli a reagire solo al proprio segnale.
2. Prendete il pulsante in mano o posatelo sul pavimento e premetelo. Dopo ogni segnale acustico date al vostro cane una ricompensa. Ripetete questo più volte per abituare il vostro cane al segnale acustico.
3. Quando il cane ha capito che ottiene una ricompensa dopo il segnale acustico, sarà motivato a premere il pulsante da solo. Qualunque approccio verso il pulsante è un sotto-obiettivo e vi autorizza a ricompensare il cane per motivarlo ulteriormente.
4. Una volta che il cane ha imparato a premere il pulsante, è possibile associarlo con il distributore di cibo. Iniziate premendo il pulsante o lasciate che lo faccia il vostro cane da solo e subito dopo mettete delle leccornie all'uscita del contenitore.
5. Nella fase successiva, accendete il distributore di cibo. Premete il pulsante. Le leccornie cadranno dal distributore all'uscita del contenitore. Ripetete questo più volte per abituare il vostro cane al suono che emette il distributore di cibo.
6. Nei passaggi successivi, potete fissare il pulsante in una delle rientranze previste sul distributore di cibo oppure posizionarlo accanto. Lasciate che il vostro cane schiacci il pulsante da solo.
7. Una volta che il cane ha imparato tutti i passaggi, è possibile spostare il pulsante un po' più lontano dal distributore di cibo.
8. Per aumentare ulteriormente il livello di difficoltà, potete aumentare la distanza tra il pulsante e il distributore di cibo fino ad un raggio massimo di 40 m. In questo modo il pulsante ed il distributore di cibo possono essere posizionati in due stanze separate.
9. Con l'aiuto della ventosa compresa, è possibile fissare il pulsante al vetro della porta o ad altre superfici lisce. Con il picchetto in dotazione, il pulsante può essere fissato su un terreno soffice per es. nel giardino. Questo pone ancora una volta delle nuove sfide per il vostro cane e permette di avere numerose varianti di gioco.

**Informazioni:** Invece di utilizzare le leccornie, potete usare il cibo secco del vostro cane.



**Handleiding**

**Algemeen advies**

1. Dit spel is een gezamenlijke activiteit voor zowel hond als baasje. Laat de hond nooit zonder begeleiding spelen.
2. Plaats het spel zo dat de hond er vrij rond kan lopen om zijn ideale positie in het spel te vinden.
3. Kies een rustige plek voor de training, train met 1 hond tegelijk.
4. Kies de juiste tijd om het spel te beginnen. Start niet direct na de hond pas heeft gegeten maar eerder 1 1/2u na de maaltijd.
5. Om te vermijden dat het te intens wordt voor de hond, train je best in korte periodes (max 10 min), je kan uiteraard meerdere malen per dag trainen.
6. Stel niet te hoge eisen en verwacht niet teveel van je hond. Dit zal jou en je hond uiteindelijk veel plezier bezorgen tijdens het trainen.
7. In het begin help je best de hond bij de taken zo dat hij gemotiveerd blijft. Het is belangrijk dat de hond vrij snel succesvol is zodat hij het spel associeert met iets positiefs. In de beginfase kan je je hond tussendoor al eens belonen met een snoepje. Eens dat de hond begrijpt dat het een „voedingsspel“ is, zal hij snel geneigd zijn het te proberen.
8. Als je hond een taak niet lijkt te begrijpen help hem dan of ga 1 stap terug in de training. De hond mag niet gestraft worden.
9. Om de interesse van je hond te wekken, vul je het spel met snoepjes in zijn bijzijn. Om het niveau van het spel te vermoeilijken kan je dit later doen zonder zijn bijzijn.
10. Begin het spel altijd met een startsignaal (bv: speel!) en beëindig het met een eindsignaal (bv: gedaan) eens je hond erin geslaagd is alle snoepjes eruit te halen. Als de hond het eindsignaal gehoorzaamt kan je hem nog belonen met een laatste snoepje.
11. De training zou altijd moeten eindigen met een succes.

**Belangrijk**

Er is echt geen „goed“ of „slecht“ in dit spel. Elke hond is een individu, net als bij mensen en zal zijn eigen benadering vinden. Laat de hond beslissen als hij de taak wil volbrengen met zijn snuit of zijn poten. Dit zou kunnen betekenen dat je wat afwijkt van de normaal te volgen procedure, de instructies zijn vooral een suggestie hoe een gemakkelijke en haalbare benadering te vinden samen met je hond. Het is belangrijk te noteren dat je niet toelaat dat de hond het spel meesleurt of stuk maakt, dit is dikwijls een teken van frustratie en/of teveel stress. Moge je hond en jezelf veel plezier en succes beleven bij dit spel.

**Training**

Zorg er aub voor dat elke stap 1 voor 1 genomen wordt. Verhoog het niveau enkel wanneer je hond de vorige zonder problemen oplost. Beloon je hond telkens hij een actie succesvol heeft volbracht.

Denk eraan dat het aantal snoepjes dat geejecteerd wordt kan variëren en dat ze random gebeurt, soms zijn er veel snoepjes dan weer minder. Dit houdt het boeiend voor de hond als er van tijd tot tijd kans op een jackpot is. (een extra grote hoeveelheid snoepjes). Kijk op voorhand even of de snoepjes die je gebruikt door de opening passen, zoniet dien je ze eventueel aan te passen. Zorg ervoor dat de *Memory Trainer* 3.0 altijd voldoende gevuld is zo dat er altijd een snoepje gelost worden bij het aansturen van de food-container.

**De training kan beginnen**

1. In het begin eerst even de release-knop apart checken. Stel 1 van de geluidsignalen in voor je hond. Dit signaal betekent een „goed gedaan“ voor je hond, als je twee honden hebt kan je voor elk een apart signaal instellen en ze trainen enkel naar hun eigen signaal te luisteren.
2. Neem de „release“knop in je hand of plaats hem op de grond en duw erop. Geef je hond een snoepje telkens je het juiste geluidssignaal hoort, herhaal dit enkele keren zodat de hond gewend raakt aan het signaal.
3. Eens je hond het begrepen heeft zal hij een snoepje ontvangen wanneer het geluidssignaal gaat, zo zal hij gemotiveerd raken om zelf het signaal te gaan triggeren. Elke stap naar de trigger is een subtarget en mag gehonoreerd worden.
4. Eens je hond de „release“knop onder de knie heeft kan je de connectie creëren naar de voedseldistributeur. Start door de „release“knop in te drukken of laat je hond erop duwen en plaats dan het snoepje in de lade van de voedseldistributeur.
5. In de volgende stap zet je de distributeur aan, duw op de „release“knop en snoepjes zullen uit de distributeur in de lade vallen, herhaal dit verschillende malen zodat de hond went aan het geluid van de distributeur.
6. Nu kan je de „release“knop vastzetten in 1 van de openingen die ervoor bedoeld zijn, of je plaatst hem vlak naast de distributeur in de rubberen houder, nu laat je je hond op de knop duwen.
7. Eens je hond al deze stappen onder de knie heeft kan je de „release“knop iets verder van het apparaat plaatsen.
8. Om de moeilijkheidsgraad wat op te krikken kan je de afstand tussen de „release“knop en de distributeur groter maken, dit kan binnen een afstand van max 40m zodat de releaseknop en de distributeur in 2 aparte kamers kunnen staan.
9. Met behulp van de meegeleverde zuignap kan je de „releaseknop“ hechten aan een glazen deur of andere gladde oppervlakte. Met de meegeleverde pin kan je de knop vastmaken in de zachte grond van bv de tuin. Dit brengt ook nieuwe uitdagingen mee voor je hond en staat meerdere variaties in het spel toe.

**Info:** in plaats van de distributeur te vullen met snoepjes kan je hem uiteraard ook vullen met de hond zijn droge eetbrokjes.



SV Instruktioner

**Allmän information**

1. Det här spelet är en gemensam aktivitet för hund och ägare. Låt inte din hund leka utan övervakning.
2. Placera spelet på en plats där hunden kan röra sig fritt runt den.
3. Välj en lugn plats för träningen. Träna endast med en hund i taget.
4. Välj en bra tid att starta spelet, inte precis efter att din hund har ätit utan snarare 1 ½ timme efter senaste måltiden.
5. För att undvika överansträngning, träna endast korta pass (max. 10 minuter), vid flera tillfällen under dagen.
6. Sätt alltid små delmål och förvänta dig inte för mycket av din hund. Detta kommer att vara mycket roligt för er båda två under träningen.
7. Hjälp din hund med uppgiften till en början så att den fortsätter vara motiverad. Det är viktigt att din hund lyckas ganska snart så att den uppfattar spelet som något positivt. I början kan du ge din hund godbitar så fort den försöker. När din hund förstått att den får godbitar i belöning kommer den snabbt att gilla spelet.
8. Ifall din hund inte klarar uppgiften bör du hjälpa den eller backa ett steg i träningen. Din hund ska aldrig bli utskäld eller straffad!
9. I början, fyll spelet med godbitar i din hund närhet, då väcks hundens intresse. För att öka svårighetsgraden kan du senare göra detta när hunden inte är med.
10. Börja alltid träningen med en startsignal (t.ex. "spela") och avsluta med en slutsignal (t.ex. "slut") när din hund har lyckats få ur alla godbitar. När din hund har lytt signalen och avslutat träningen, belöna den med en sista godbit.
11. Träningen ska alltid avslutas med framgång.

**Viktigt:** Det finns egentligen inte "rätt" eller "fel" i detta spel. Alla hundar är individer – precis som vi människor – och kommer att hitta sin egen strategi. Låt din hund bestämma ifall den vill lösa uppgiften med sin nos eller sin tass. Detta kan betyda att du måste avvika från följande instruktioner. Instruktionerna är endast förslag på hur man hittar en enkel och framkomlig väg tillsammans med sin hund.

Av princip är det viktigt att notera: Låt inte din hund bära iväg med spelet eller förstöra det (detta är ofta ett tecken på frustration och/eller överansträngning).

**Vi önskar dig och din hund mycket skoj och framgång.**

**Utbildning**

Det bästa är att ta ett steg i taget. Hög svårighetsgrad först när hunden kan utföra den föregående träningsfasen utan problem. Beröm din hund efter varje lyckad åtgärd. Observera att mängden godsaker som slungas ut varierar och sker slumpmässigt. Ibland finns det en hel del godsaker, ibland bara ett fåtal. Variationen gör det spännande för hunden då det ibland sker en jackpot (en extra stor mängd godsaker). Kontrollera i förväg så att godsakerna kan passera genom öppningen.

Se till att *Memory Trainer* 3.0 alltid är tillräckligt fylld så att en godbit faller ur varje gång foderbehållaren snurrar.

**Träningen kan börja**

1. Till att börja med, öva enbart med startknappen. Ställ in en av de akustiska signalerna. Använd alltid samma signal. Signalen talar om för hunden "Det här gjorde du bra!". Om du har två hundar kan du ställa in en signal för varje hund och träna dem att enbart reagera på sin egen signal.
2. Håll startknappen i handen eller placera den på golvet och tryck. Ge din hund en godbit varje gång signalen ljuder. Upprepa detta flera gånger tills hunden vänjer sig vid signalen.
3. När din hund förstär att den får en godbit när signalen hörs, motiveras den att aktivera avtryckaren själv. Varje närmande av avtryckaren är ett delmål och kan belönas.
4. Då hunden bemästrar att trycka på startknappen, kan du fortsätta vidare med foderautomaten. Börja med att trycka på startknappen eller låt hunden trycka, och placera sedan godbiten på brickan vid foderautomaten.
5. Nästa steg, slå på foderautomaten. Tryck på startknappen. Godbitar faller ut från foderautomaten och ner på brickan. Upprepa detta ett flertal gånger så att hunden blir van ljudet som foderautomaten ger ifrån sig.
6. Nu kan du fixera foderautomaten till en öppning. Eller placera startknappen bredvid foderautomaten i behållaren. Låt din hund trycka på knappen.
7. Så snart din hund klarar av alla dessa steg, kan du flytta startknappen en bit ifrån foderautomaten.
8. För att ytterligare öka svårighetsgraden, kan du öka avståndet mellan startknappen och foderautomaten ännu mer. Detta kan göras inom en radie av max. 40 m, så att startknapp och foderautomat kan placeras i två olika rum.
9. Med hjälp av sugroppen som ingår, kan du fästa startknappen på en glasörr eller annan slät yta. Med pegen som också ingår, kan den säkras i marken, t.ex. i trädgården. Detta innebär återigen nya utmaningar för din hund och tillåter många varianter av spelet.

**Information:** istället för att använda godis, kan du fylla spelet med hundens torrfoder.



DA Vejledning

**Generelle råd**

1. Dette spil er en fælles aktivitet for hund og fører. Lad hunden ikke lege uden opsyn.
2. Placer spillet på en måde, der tillader hunden at løbe frit rundt for at finde sin bedste position i spillet.
3. Vælg en rolig atmosfære for træningen. Træne med kun én hund ad gangen.
4. Vælg den optimale tid til at starte spillet. Spillet må ikke anvendes direkte efter hunden er blevet fodret, men tidligst 1½ timer efter.
5. For at undgå at overanstrenge hunden, må træningen kun foregå i korte tidsperioder (maks. 10 minutter). Det er dog muligt at træne flere gange om dagen.
6. Sæt altid kun små mål og forventer ikke for meget af din hund, så begge har det sjov under træningen.
7. Hjælp hunden i starten med opgaverne, så hunden forbliver motiveret. Det er vigtigt at hunden har hurtig succes for at forbinde spillet med noget positivt. I begyndelsen må hunden få en godbid i mellemtiden – allerede for at prøve. Når hunden har forstået at det drejer sig om et "foder spil", vil han snart nyde hvert forsøg.
8. Hvis hunden ikke skulle være i stand til at løse en opgave, hjælp ham eller gå et trin tilbage i træningen. Hunden må aldrig skældes ud eller straffes.
9. For at vække hundens interesse, fyld spilet i begyndelsen med godbidder når hunden er til stede. For at øge sværhedsgraden, kan spillet senere opfyldes, når hunden ikke er til stede.
10. Begynd spillet altid med et startsignal (f.eks. "spil"), og afslut det med et slutsignal (f.eks. "stop"), hvis det lykkedes hunden at få alle godbidder. Når hunden har adlydt stopsignalet, beløn hunden med en sidste godbid.
11. Træningen bør altid ende med en succes.

**Vigtigt:** Der findes ingen "forkert" eller "rigtigt". Hver hund er individuel – ligesom mennesker – og vil finde sin egen løsning. Lad hunden beslutte, om han ønsker at løse opgaven med sin snude eller sine poter. Det kan betyde at afvige fra følgende instruktioner. Instruktionerne er kun et forslag hvordan man kan finde en nem og realistisk tilgang til spillet sammen med hunden. Generelt er det vigtigt at bemærke: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger det, da dette ofte er et tegn på frustration og/eller for meget pres.

**Vi ønsker dig og din hund god fornøjelse**

**Træning**

Venligst udfør opgaverne trin efter trin. Hæv sværhedsgraden kun, når din hund kan mestre det foregående niveau uden problemer. Ros din hund efter hver vellykket aktion. Være venligst opmærksom på at mængden af godbidder varierer tilfældig. Nogle gange kommer der en stor mængde af godbidder ud, nogle gange kun et par stykker. Det gør det spændende for hunden, da der er en jackpot en gang imellem (en ekstra stor mængde godbidder). Kontroller på forhånd, om godbidderne passer gennem åbningen og juster åbningen efter behov til den rigtige størrelse, hvis det bliver nødvendigt.

Sørg for at *Memory Trainer 3.0* altid er godt fyldt, så der falder godbidder ud ved hver eneste rotation.

**Træning kan begynde**

1. Ved første gang brug venligst kun udløserknappen. Indstil et af de akustiske signaler til din hund. Dette signal fortæller hunden „du gjorde det godt“. Hvis du har to hunde, kan du indstille forskellige signaler for hver hund og træne dem kun at reagere på deres eget signal.
2. Tag udløserknappen i hånden eller placer den på gulvet og tryk på knappen. Giv din hund en godbid hver gang, når det akustiske signal kan høres. Gentag proceduren flere gange så din hund vænner sig til det akustiske signal.
3. Så snart hunden har forstået at han vil få en godbid, når signalet lyder, er han motiveret selv at aktivere udløseren. Hver forsøg at aktivere udløseren er et "delmål" og kan belønnes.
4. Når din hund har mestret at trykke på udløserknappen, kan du oprette forbindelsen til maddispenseren. Start ved at trykke på udløserknappen eller lad din hund trykke på knappen og derefter placer godbidet i bakken af maddispenseren.
5. Tænd dispenseren og tryk på udløserknappen. Godbidder vil falde ud af dispenseren og ind i bakken. Gentag proceduren flere gange, så din hund vænner sig til dispenserlyden.
6. Nu kan du fix udløserknappen på en af de åbninger. Udløserknappen kan også placeres i gummiholderen ved siden af dispenseren. Lad din hund tryk på knappen.
7. Når din hund har mestret alle disse opgaver, kan du flytte udløserknappen lidt længere væk fra maddispenseren.
8. For at hæve sværhedsgraden kan du øge afstanden mellem udløserknappen og dispenseren endnu mere. Det kan gøres inden for en radius af max. 40 m, så udløserknappen og dispenseren kan være i to forskellige rum.
9. Ved hjælp af sugekoppen kan udløserknappen fastgøres på en glasdør eller andre glatte overflader.

**Information:** I stedet for godbidder kan legetøjet også fylde med hundens sædvanlige tørfoder.



**ES Instrucciones**

**Instrucciones generales**

1. Este juego supone una actividad conjunta entre perro y persona. No deje al perro solo sin supervisión.
2. Coloque el juguete en un lugar que permita al perro caminar libremente a su alrededor para encontrar una posición óptima de juego.
3. Elija un ambiente tranquilo para educar. Hágalo con sólo un perro a la vez.
4. Elija el momento óptimo para comenzar a jugar. No inicie la actividad inmediatamente después de que el perro haya comido; como mínimo, preferiblemente 1 hora y 30 minutos después de la última comida.
5. Para no saturarse, restrinja los ejercicios a breves sesiones (máx. 10 minutos), que se realizarán varias veces al día.
6. Fije siempre objetivos pequeños y no se cree demasiadas expectativas sobre su perro. De esta forma, se lo pasarán muy bien durante el entrenamiento.
7. Al principio, ayude a su perro a realizar la tarea para motivarle. Es importante que su perro consiga el premios pronto para que lo asocie positivamente al juego. Durante la fase inicial, podría premiar con un snack a su perro sólo por empezar a intentarlo. Tan pronto como el perro se dé cuenta de que es un "juego con comida", disfrutará rápido intentándolo.
8. Si su perro no puede resolver un reto, ayúdele retrocediendo un paso en el entrenamiento. Nunca regañe ni castigue a su perro.
9. Para despertar el interés de su perro, rellene al principio el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede hacerlo más tarde cuando su perro no esté presente.
10. Comience siempre el juego con una señal de inicio (ej.: "¡Juega!") y termine con una señal de finalización (ej.: "¡Para!") inmediatamente después de que el perro haya conseguido todos los premios. Si su perro ha obedecido la señal para terminar, prémiele con un snack final.
11. El entrenamiento siempre debe terminar con sensación de éxito.

**Nota importante:** En estos juegos no existe lo correcto o lo incorrecto. Cada perro, al igual que las personas, tiene una manera diferente de hacer las cosas. Deje que su perro decida si resuelve mejor los retos con las patas o con el hocico, mientras consiga buenos resultados. Puede que el perro haga de manera diferente los ejercicios a como lo estamos indicando, ya que esto son sólo consejos para que sea más fácil el entrenamiento juntos. Al principio, es importante tener en cuenta: No permita que su perro se lleve el juego fuera de casa o lo quiera destruir (esto suele ser un signo de frustración y/o demasiada tensión).

**Que usted y su perro se diviertan mucho y tengan mucho éxito**

**Entrenamiento**

Por favor, realice los ejercicios uno después del otro. No incremente el nivel de dificultad hasta que su perro no haya logrado cumplir con el objetivo del nivel anterior. Acaricie a su perro después de cada acción bien realizada. Tenga en cuenta que la cantidad de premios expulsados varía en cada situación y se produce al azar. A veces, hay un muchos snacks, otras veces pocos. Cosa que mantiene emocionante el juego para el perro ya que, de vez en cuando, hay un premio mayor (una gran cantidad extra de golosinas). Por favor, compruebe con antelación si los premios caben por la apertura fácilmente y ajústelos al tamaño adecuado si fuera necesario.

Asegúrese de que el juego *Memory Trainer* 3.0 siempre permanece suficientemente lleno para que los premios caigan en cada giro del contenedor.

**Empieza el entrenamiento**

1. Primero, practique únicamente con el botón. Establezca una de las señales acústicas para su perro. Utilice siempre la misma señal acústica. La señal le dice al perro que lo ha hecho bien. Si tiene dos perros, puede utilizar una señal diferente para cada perro y entrenarlos para que reaccionen sólo al oír su señal.
2. Coja el botón o colóquelo en el suelo y púlselo. Premie a su perro con snacks cada vez que se oiga la señal acústica.
3. Una vez que su perro ha entendido que conseguirá un premio cuando suene la señal acústica, estará motivado para activar el lanzador por sí mismo. Cada acercamiento al lanzador es un motivo para recompensarle.
4. Una vez que su perro domine el pulsar el botón, puede crear la relación con el dispensador. Comience presionando el botón o haciendo que su perro lo presione y, después, coloque la recompensa en la bandeja del dispensador.
5. En el siguiente paso, encienda el dispensador. Pulse el botón. Los snacks caerán del dispensador a la bandeja. Repita esto varias veces para hacer que su perro se acostumbre a los sonidos que emite el dispensador.
6. Ahora ya puede fijar el botón a una de las aperturas adecuadas para ello en el dispensador. O colóquelo directamente al lado del dispensador en el soporte de caucho. Ahora deje que su perro pulse el botón.
7. Una vez que su perro domine todos estos pasos, puede alejar un poco más el botón del dispensador.
8. Para aumentar todavía más el nivel de dificultad, puede aumentar la distancia entre el botón y el dispensador cada vez más. Esto se puede hacer dentro de un radio de máx. 40 m, de modo que el botón y el dispensador pueden estar en dos habitaciones diferentes.
9. Con la ayuda de la ventosa incluida, puede adherir el botón a una puerta de cristal o sobre otras superficies lisas. Con la piqueta incluida, se puede asegurar en suelos blandos, por ejemplo, en el jardín. Esto vuelve a plantear nuevos retos para su perro y permite numerosas variaciones del juego.

**Información:** En lugar de rellenarlo con snacks, también puede hacerlo con su pienso seco habitual.





PT Instruções

**Informação geral**

1. Este jogo foi desenvolvido para proporcionar ao mesmo tempo, diversão para o cão e para o dono. Não deve deixar o cão a brincar com este brinquedo sem supervisão.
2. Colocar o jogo num local que permita que o cão caminhe livremente em seu redor, de forma a encontrar a posição ideal para brincar.
3. Escolher um ambiente calmo para treinar. O treino deve ser efectuado com um cão de cada vez.
4. Escolher a melhor altura para iniciar o jogo. Se o cão tiver acabado de comer deve esperar uma hora e meia antes de iniciar as brincadeiras.
5. Para evitar excesso de treino, reduza os exercícios para sessões curtas (máximo de 10 minutos) a serem efectuadas várias vezes ao dia.
6. Estipule objectivos atingíveis e não espere demais do seu cão. Isto irá garantir muita diversão durante o treino, para ambos.
7. De início, deve ajudar o seu cão a completar os exercícios de forma a mantê-lo motivado. É essencial que o cão tenha sucesso rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Para começar, poderá até dar-lhe uma recompensa, simplesmente por este experimentar o brinquedo. Assim que o cão perceber que este é um jogo de comida, irá divertir-se a tentar.
8. Se o cão não conseguir executar o exercício, deve tentar motivá-lo dando-lhe elogios e fazendo-lhe festas. É melhor recuar um passo atrás no exercício se o cão não for capaz de atingir o próximo objectivo. Nunca gritar ou castigar o cão se este falhar.
9. De início, para despertar o interesse do seu cão, deve encher o jogo com guloseimas na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá mais tarde fazê-lo sem a sua presença.
10. Começar sempre o exercício com um sinal de início de brincadeira, como por exemplo 'brincar!' e acabar com outro sinal, por exemplo 'parar!', assim que o cão acabar de retirar todas as guloseimas. Se o cão acatar o sinal para parar o jogo, deve recompensá-lo com uma guloseima final.
11. O treino deve acabar sempre com um sentimento de sucesso.

**Importante:** Neste jogo não existe o 'certo' e o 'errado'. Cada cão – como acontece connosco, seres humanos – é um indivíduo e vai procurar as suas próprias soluções. Permita que o seu cão decida se quer utilizar o focinho ou as patas para executar o exercício. Isto poderá significar que se irá desviar das seguintes instruções. Estas instruções devem servir apenas como conselhos para uma possível maneira de obter uma solução fácil e razoável com o seu cão.

Como regra geral é importante notar: Não deixar que o cão retire o jogo do local escolhido e o transporte para outro local ou que o destrua (que é frequentemente um sinal de frustração ou exigências demasiado elevadas).

**Desejamos a si e ao seu cão muitas horas de diversão e sucesso!**

**Treino**

Por favor executar sempre os exercícios com sucesso. Não aumentar o nível de dificuldade antes de o cão ser capaz de

executar bem o actual exercício. Recompensar e elogiar o cão após cada acção com sucesso. Por favor tenha em atenção que a quantidade de guloseimas libertadas varia de forma aleatória. Por vezes saem muitas guloseimas, outras vezes poucas. Assim, mantemos o jogo muito entusiasmante para o cão, pois de vez em quando há um "jackpot" (uma quantidade maior de guloseimas). Por favor verifique antecipadamente se as guloseimas passam facilmente pela abertura, e ajuste para o tamanho correto se necessário.

Assegure-se que o "Memory Trainer 3.0" está sempre suficientemente cheio, para garantir que caia uma guloseima com cada volta do compartimento para o alimento.

**Pode começar o treino**

1. De início, deve praticar apenas com o botão. Deve programar um dos sinais acústicos para o seu cão. Use sempre o mesmo sinal acústico. O sinal diz ao cão 'Fizeste isto muito bem!'. Se tiver dois cães, pode programar um sinal diferente para cada cão, e treiná-los para reagir apenas ao seu próprio sinal.
2. Ponha o botão na sua mão, ou coloque-o no chão, e em seguida pressione-o. Dê uma guloseima ao seu cão, cada vez que ouvir o sinal acústico. Repita este processo várias vezes, para habituar o cão ao sinal.
3. Assim que o seu cão perceber que irá obter uma guloseima cada vez que o sinal sonoro for emitido, ele irá sentir-se motivado para activar ele mesmo o gatilho do jogo. Cada aproximação ao gatilho, deve ser considerada como um sub-objectivo e recompensada com uma guloseima.
4. Assim que o cão for capaz de pressionar sozinho o botão, poderá criar a ligação ao dispensador de alimento. Comece por pressionar o botão, ou deixar que o cão o pressione, e em seguida coloque uma guloseima no tabuleiro do dispensador de alimento.
5. No próximo passo, ligue o dispensador e pressione o botão. As guloseimas cairão do dispensador para o tabuleiro. Repetir este processo várias vezes, para habituar o cão aos sons emitidos pelo dispensador.
6. Agora, poderá fixar o botão, numa das aberturas apropriadas, no dispensador. Poderá também colocar o botão no seu seu suporte de borracha, mesmo ao lado do dispensador. Permita que o cão pressione o botão.
7. Quando o cão for capaz de executar todos estes passos, poderá movimentar o botão para um local um pouco mais longe do dispensador.
8. Para aumentar ainda mais o nível de dificuldade, poderá aumentar a distância entre o botão e o dispensador cada vez mais. Isto pode ser feito dentro de um perímetro máximo de 40 metros. Assim sendo, o botão e o dispensador podem estar em divisões diferentes da casa.
9. Com a ajuda da ventosa incluída, poderá fixar o botão a uma porta de vidro ou a outra superfície lisa. Com o pino incluído, poderá fixar o botão em solo macio, como por exemplo no jardim. Isto irá apresentar novos desafios para o seu cão, e permitir numerosas variações do jogo.

**Informação:** Em vez de encher o dispensador com guloseimas, poderá enchê-lo com o alimento seco habitual do seu cão.



## (PL) Instrukcja

**General Advice**

1. Ta gra umożliwiła wspólną zabawę psa i jego właściciela. Nie pozwól swojemu psu bawić się bez nadzoru.
2. Umieść zabawkę w taki sposób, aby pies mógł swobodnie biegać wokół niej w celu znalezienia optymalnej pozycji w grze.
3. Wybierz spokojną atmosferę na szkolenie. Trenuj tylko z jednym psem na raz.
4. Wybierz optymalny czas na rozpoczęcie gry. Nie rozpoczynaj gry bezpośrednio po karmieniu psa, ale najwcześniej pół godziny po posiłku.
5. Aby uniknąć przeciążenia psa, trenuj tylko w krótkich jednostkach (max. 10 minut). Możesz natomiast trenować kilka razy dziennie.
6. Zawsze stawiaj sobie małe cele i nie oczekuj zbyt wiele od swojego psa. Zapewni Wam to wiele radości podczas treningu.
7. Na początku pomóż psu w zadaniu, aby był zmotywowany. Ważne aby Twój pies dość szybko odnosił sukcesy, żeby łączył grę z czymś pozytywnym. W początkowej fazie możesz dać swojemu psu smakołyk w międzyczasie - już za samo spróbowanie. Gdy Twój pies zrozumie, że jest to „jedzeniowa zabawa”, szybko mu się spodoba.
8. Jeśli zdarzy się, że Twój pies nie będzie w stanie rozwiązać zadania, pomóż mu lub cofnij się o jeden krok w treningu. Pies nigdy nie powinien być karcony ani karany.
9. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, na początku wypelnij grę przysmakami w jego obecności. Później, aby zwiększyć poziom trudności, możesz to zrobić gdy psa nie ma.
10. Zawsze rozpoczynaj grę od sygnału startu (np. „Graj”) i kończ ją sygnałem końcowym (np. „Koniec”), gdy pies zdoła wyjąć wszystkie smakołyki. Kiedy Twój pies posłucha i zakończy grę, nagródź go ostatnim przysmakiem.
11. Szkolenie powinno zawsze kończyć się sukcesem.

**Ważne:** w tej grze nie ma rozwiązań błędnych lub poprawnych. Każdy pies jest indywidualną istotą - tak jak my, ludzie - i znajdzie swoje własne podejście. Pozwól swojemu psu zdecydować, czy chce rozwiązać zadanie pyskiem, czy łapami. Może to oznaczać, że odstąpisz od podanych instrukcji, które są jedynie sugestią, jak wspólnie z psem znaleźć łatwe i wykonalne podejście.

Zasadniczo ważne jest, aby pamiętać: Nie pozwalaj swojemu psu na zabieranie gry lub jej niszczenie (ponieważ często jest to oznaką frustracji i/lub zbytniego napięcia).

**Niech gra przyniesie Tobie i Twojemu psu wiele radości i sukcesów.**

**Training**

Wykonaj wszystkie kroki jeden po drugim. Podnieś poziom trudności tylko wtedy, gdy Twój pies bezproblemowo przechodzi poprzednią fazę szkolenia. Chwal swojego psa po każdej udanej akcji.

Należy pamiętać, że ilość wyrzucanych smakołyków jest różna i przypadkowa. Czasami smakołyków jest dużo, a czasem tylko kilka. To sprawia, że zabawa jest ekscytująca dla psa, ponieważ od czasu do czasu pojawia się jackpot (bardzo duża liczba smakołyków). Sprawdź wcześniej, czy smakołyki łatwo przechodzą przez otwór i w razie potrzeby dostosuj go do ich rozmiaru.

Upewnij się, że *Memory Trainer 3.0* jest zawsze wystarczająco napelniony, aby smakołyk wypadł przy każdym obrocie pojemnika z karmą.

**Szkolenie może się rozpocząć**

1. Na początku ćwicz tylko z przyciskiem zwalniającym. Ustaw jeden z sygnałów akustycznych dla swojego psa. Zawsze używaj tego samego sygnału dźwiękowego. Ten sygnał mówi psu: „Zrobiłeś to dobrze!” Jeśli masz dwa psy, możesz ustawić inny sygnał dla każdego psa i wyszkolić je, aby reagowały tylko na ich własny sygnał.
2. Weź przycisk zwalniający do ręki lub połóż go na podłodze i naciśnij. Daj swojemu psu smakołyk za każdym razem, gdy słyszalny jest sygnał dźwiękowy. Powtórz to kilka razy, aby przyzwyczaić psa do tego sygnału.
3. Gdy pies zrozumie, że dostanie smakołyk, gdy zabrmi sygnał dźwiękowy, będzie miał motywację do samodzielnego uruchomienia spustu. Każde podejście psa do wyzwalacza jest celem cząstkowym i może zostać nagrodzone.
4. Gdy pies opanuje już naciskanie przycisku zwalniającego, można naciśnięcia przycisku zwalniającego lub niech zrobi to twój pies, a następnie umieść smakołyk na tacy dozownika karmy.
5. W następnym kroku włącz dozownik. Naciśnij przycisk zwalniający. Smakołyki wypadną z dozownika na tackę. Powtórz to kilka razy, aby przyzwyczaić psa do dźwięków wydawanych przez dozownik.
6. Teraz możesz przymocować przycisk zwalniający do jednego z przeznaczonych do tego otworów w dozowniku. Możesz też umieścić przycisk zwalniający bezpośrednio obok dozownika w gumowym uchwycie. Teraz pozwól psu nacisnąć przycisk zwalniający.
7. Gdy pies opanuje wszystkie te kroki, możesz przesunąć przycisk zwalniający nieco dalej od dozownika karmy.
8. Aby podnieść poziom trudności, można jeszcze bardziej zwiększyć odległość między przyciskiem zwalniającym a dozownikiem. Można to zrobić w promieniu maks. 40 m, dzięki czemu przycisk zwalniający i dozownik mogą znajdować się w dwóch różnych pomieszczeniach.
9. Za pomocą dołączonej przysawki można przymocować przycisk zwalniający do szklanych drzwi lub innych gładkich powierzchni. Dzięki dołączonemu kołkowi można go zabezpieczyć na miękkim podłożu, np. w ogrodzie. To znowu stawia nowe wyzwania twojemu psu i pozwala na wiele odmian gry.

**Informacja:** Zamiast napelnić zabawkę przysmakami, możesz napelnić ją suchą karmą swojego psa.



## CS Instrukce

**Obecné instrukce**

1. Tato hra je společnou aktivitou pro psa a psovoda. Nenechte svého psa hrát bez dozoru.
2. Umístěte hru tak, aby okolo byl dostatek prostoru pro pohyb psa.
3. Pro trénink zvolte klidnou atmosféru. Cvičte pouze s jedním psem.
4. Zvolte optimální čas pro spuštění hry. Nezačínajte hru bezprostředně po krmení psa, ale nejdříve 1 ½ hodiny po něm.
5. Abyste předešli přetížení psa, trénujte pouze v krátkých časových úsecích (max. 10 minut) a raději několikrát denně opakujte.
6. Vždy si dávejte malé cíle a nečekejte o svého psa příliš mnoho. Jedině s takovým přístupem si během tréninku užijete spoustu zábavy.
7. Na začátku psovi pomozte úkol zvládnout, aby neztratil neúspěchem motivaci. Je důležité, aby byl váš pes úspěšný poměrně rychle a spojil si hru s něčím pozitivním. Během počáteční fáze můžete svému psovi dopřát lahůdku - již za pokus. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o „hru s jídlem“, rychle a rád si ji vyzkouší.
8. Pokud by váš pes úkol hned nevěděl, pomozte mu nebo se vraťte ve výcviku o krok zpět. Psa nikdy netrestejte ani nekářejte.
9. Chcete-li vzbudit zájem vašeho psa, naplňte zásobník na začátku hry dobrotami v jeho přítomnosti. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to udělat později, když váš pes není přítomen.
10. Hru vždy zahajte zvoleným spouštěcím povelům (např. „Hra“) a ukončete také povelům (např. „Konec“), když se vašemu psovi podařilo dostat všechny pamlsky. Když váš pes uposlechne signál, aby hru zastavil, odměňte jej závěrečným pamlskem.
11. Školení by mělo vždy skončit úspěchem.

**Důležité:** V této hře opravdu není žádné „špatné“ nebo „správné“. Každý pes je individualita - stejně jako my lidé - a najde si svůj vlastní přístup. Nechte svého psa rozhodnout se, zda chce úkol vyřešit čenichem nebo tlapkami. To může znamenat, že se odchýlíte od následujících pokynů. Pokyny jsou pouze návrhem, jak najít snadný a proveditelný způsob hry společně se svým psem.

**V zásadě je důležité si uvědomit: Nenechte svého psa odnést hru nebo ji ničit ( to je často známkou frustrace a / nebo přílišného namáhání).**

**Výcvik**

Provedte prosím všechny kroky jeden po druhém. Úroveň obtížnosti zvýšte pouze tehdy, když váš pes bez problémů zvládne předchozí tréninkovou fázi. Po každé úspěšné akci svého psa chvalte.

Pamatujte, že množství vypadlých pamlsků se liší a vyskytuje se náhodně. Někdy vypadne pamlsků více, jindy méně. Díky tomu je hra pro psa vzrušující, protože čas od času se také objeví jackpot (extra velké množství pamlsků). Nejprve zkontrolujte, zda pochoutky snadno procházejí otvorem, a je-li to nutné, upravte jej na správnou velikost.

Ujistěte se, že je *Memory Trainer* 3.0 vždy dostatečně naplněn, aby při každém otočení zásobníku s krmivem nějaký pamlsk vypadl.

**Výcvik může začít**

1. Nejprve cvičte pouze s uvolňovacím tlačítkem. Nastavte jeden z akustických signálů pro vašeho psa. Vždy používejte stejný akustický signál. Tento signál říká psovi: „Udělal jsi to dobře!“ Pokud máte dva psy, můžete nastavit jiný signál pro každého psa a vycvičit ho tak, aby reagoval pouze na jeho vlastní signál.
2. Uchopte uvolňovací tlačítko do ruky nebo jej položte na podlahu a stiskněte. Dopřejte svému psovi pamlsk pokaždé, když uslyšíte akustický signál. Opakujte to několikrát, abyste si pes na zvukový signál navykl.
3. Jakmile váš pes pochopí, že dostane pamlsk, když zazní zvuk, je motivován k aktivitě spouště sám. Každé přiblížení se ke spouštěcímu dílčímu cílem a může být odměněno.
4. Jakmile váš pes zvládne stisknutí uvolňovacího tlačítka, můžete vytvořit připojení k automatu na krmivo. Začněte stisknutím uvolňovacího tlačítka nebo tím, že ho stisknete svým psem, a poté vložte pamlsky do zásobníku automatu.
5. V dalším kroku zapněte dávkovač. Stiskněte uvolňovací tlačítko. Z dávkovače do podnosu vypadnou pamlsky. Opakujte to několikrát, aby si pes zvykl na zvuky, které dávkovač vydává.
6. Nyní můžete uvolňovací tlačítko připevnit k jednomu z otvorů pro něj určených na stojanu. Nebo umístěte uvolňovací tlačítko přímo vedle stojanu do gumového držáku. Nyní nechte svého psa stisknout uvolňovací tlačítko.
7. Jakmile váš pes zvládne všechny tyto kroky, můžete posunout uvolňovací tlačítko o něco dále od dávkovače krmiva.
8. Pro další zvýšení úrovně obtížnosti zvětšujte vzdálenost mezi uvolňovacím tlačítkem a dávkovačem. To lze provést v okruhu až do 40 m, takže uvolňovací tlačítko a dávkovač mohou být ve dvou různých místnostech.
9. Pomocí přiložené přísavky můžete uvolňovací tlačítko upevnit na skleněné dveře nebo na jiný hladký povrch. Se zahrnutým kolíkem jej lze zajistit v měkkém podkladu, např. na zahradě. To opět představuje pro vašeho psa nové výzvy a umožňuje četné varianty hry.

**Poznámka:** Místo pamlsků můžete zásobník naplnit granulemi, kterými svého psa krmíte.



## RU Инструкция

### Общие рекомендации

1. Эта игра предназначена для совместных занятий собаки и хендлера. Не позволяйте собаке играть без присмотра.
2. Разместите игру таким образом, чтобы собака могла свободно передвигаться вокруг нее, чтобы найти свою оптимальную позицию в игре.
3. Выберите для дрессировки спокойную атмосферу. Занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Выберите оптимальное время начала игры. Не начинайте игру сразу после кормления собаки, начните не раньше чем через 1 ½ часа после еды.
5. Во избежание переутомления собаки, занимайтесь не продолжительное время (максимум 10 минут), однако, Вы можете повторять занятия несколько раз в день.
6. Всегда ставьте перед собакой маленькие цели и не ожидайте от неё слишком многого. Это доставит вам обоим удовольствие во время занятия.
7. Вначале помогите собаке с заданием, чтобы поддержать её интерес. Важно, чтобы собака добилась успеха довольно быстро, чтобы игра имела у неё позитивные ассоциации. На начальном этапе Вы можете поощрить собаку лакомством даже за попытку. Как только собака поймет, что это игра "за еду", она быстро начнёт получать удовольствие от попыток.
8. Если собака не смогла выполнить поставленную задачу, помогите ей или вернитесь на один шаг назад в тренировке. Собаку никогда нельзя ругать или наказывать за это.
9. Чтобы пробудить интерес собаки, на начальном этапе наполняйте игру лакомствами в ее присутствии. Чтобы повысить уровень сложности, в дальнейшем Вы сможете делать это, когда собаки не будет рядом.
10. Всегда начинайте игру с сигнала к началу (например, "играть") и заканчивайте её сигналом к окончанию (например, "достаточно"), как только собаке удастся достать все лакомства. Когда собака выполнит команду к окончанию игры, наградите её финальным лакомством.
11. Занятие всегда должно заканчиваться на позитивной ноте.

**Важно:** В этой игре не существует "неправильно" или "правильно". Каждая собака уникальна, как и мы, люди, и найдет свой собственный подход. Пусть собака решает сама, хочет ли она решить задачу с помощью носа или лап. Это означает, что Вы можете делать отступления от данной инструкции. Инструкция - это всего лишь совет, как найти простой и выполнимый подход к занятиям вместе с Вашей собакой.

Принципиально важно отметить: не позволяйте Вашей собаке уносить игру или повреждать её (так как это часто является признаком разочарования и/или перенапряжения).

### Повеселитесь от души и добейтесь успеха вместе с Вашей собакой!

#### Тренировка

Пожалуйста, выполняйте все шаги один за другим. Повышайте уровень сложности только тогда, когда собака может без проблем пройти предыдущий этап тренировки. Хвалите собаку после каждого успешного действия. Пожалуйста, обратите внимание, что количество выбрасываемых лакомств варьируется случайным образом. Иногда лакомств много, иногда всего несколько. Время от времени собака получает джекпот (дополнительное

количество лакомств), что делает игру более захватывающей. Пожалуйста, проверьте заранее легко ли проходит лакомства через отверстие, и при необходимости отрегулируйте его в соответствии с размером лакомства.

Убедитесь, что устройство *Memory Trainer 3.0* всегда заполнено лакомствами в достаточной степени, чтобы лакомство выпадало при каждом вращении контейнера с кормом.

#### Обучение может начинаться

1. Сначала потренируйтесь только с помощью кнопки спуска. Установите один из звуковых сигналов для Вашей собаки. Всегда используйте один и тот же звуковой сигнал. Этот сигнал говорит собаке: «Ты справился!» Если у Вас две собаки, Вы можете установить разные сигналы, для каждой собаки свой, и учить их реагировать только на свой индивидуальный сигнал.
2. Возьмите спусковую кнопку в руку или положите на пол и нажмите на ее. Дайте собаке лакомство каждый раз после звукового сигнала. Повторите несколько раз, чтобы собака привыкла к звуковому сигналу.
3. Как только собака поймет, что она получит лакомство, когда прозвучит звуковой сигнал, у нее появится мотивация самостоятельно активировать спусковую кнопку. Каждый подход к спусковой кнопке является подцелью и может быть вознагражден.
4. Как только собака научится нажимать на спусковую кнопку, Вы можете сформировать связь кнопки с миской диспенсера. Начните с нажатия на спусковую кнопку или попросите собаку нажать на нее, а затем поместите лакомство в миску диспенсера.
5. На следующем этапе включите диспенсер. Нажмите на кнопку спуска. Лакомства выпадут из диспенсера в миску. Повторите это несколько раз, чтобы собака привыкла к звукам, издаваемым диспенсером.
6. Теперь Вы можете закрепить спусковую кнопку на одном из специальных отверстий диспенсера. Или поместите кнопку непосредственно рядом с диспенсером в резиновом держателе. Теперь позвольте собаке нажать на кнопку.
7. Как только собака освоит все эти действия, Вы можете отодвинуть спусковую кнопку немного дальше от диспенсера.
8. Чтобы еще больше повысить уровень сложности, Вы можете увеличить расстояние между спусковой кнопкой и диспенсером. Это можно сделать в радиусе макс. 40 м, так что спусковая кнопка и диспенсер могут находиться в разных помещениях.
9. С помощью присоски, входящей в комплект, Вы можете закрепить спусковую кнопку на стеклянной двери или на других гладких поверхностях. С помощью прилагаемого колышка кнопку можно закрепить на мягком грунте, например, в саду. Это ставит перед собакой новые задачи и позволяет использовать многочисленные варианты игры.

**Информация:** Вместо лакомства Вы можете использовать привычный для Вашей собаки сухой корм для заполнения диспенсера.


**HU Használati utasítás**
**Általános tanácsok**

1. A játék egy közös tevékenység a kezelő és a kutya számára. Ne hagyja a kutyáját felügyelet nélkül játszani!
2. A játékot úgy helyezze el, hogy a kutya szabadon körbe futhassa azt, hogy megtalálja optimális helyzetét a játékban.
3. Csendes légkör válasszon az kiképzéshez. Egyszerre csak egy kutyával foglalkozzon.
4. Optimális időpontot válasszon a játék megkezdéséhez. Ne kezdjen játékot közvetlenül a kutya etetése után, hanem legkorábban étkezés után 1 ½ órával.
5. A kutya túlterhelésének elkerülése érdekében csak rövid egységekben (max. 10 perc) edzhet, azonban naponta többször is edzhet.
6. Mindig kicsi célokat tűzzön ki, és ne várjon túl sokat a kutyájától. A tréning mindkettőjük számára nagyon szórakoztató lesz.
7. Kezdetben segítse kutyáját a feladat elvégzésében, hogy az motivált maradjon. Fontos, hogy a kutyája viszonylag gyorsan sikeres legyen, hogy pozitív élményt kössön a játékhoz. Már kezdetben is adhat jutalomfalatot a kutyának - csak a próbálkozást jutalmazza. Miután kutyája megérti, hogy ez egy „étel játék”, gyorsan örülni fog annak, ha kipróbálhatja.
8. Ha a kutyája véletlenül nem old meg egy feladatot, segítsen neki, vagy lépjen vissza egy szintet a képzésben. A kutyát soha nem szabad szidni vagy megbüntetni.
9. A kutya érdeklődésének felkeltése érdekében kezdetben a jelenlétében töltse fel a játékot jutalomfalatokkal. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később akkor tegye meg, amikor a kutyája nincs jelen.
10. A játékot mindig egy vezényszóval (pl.: „játék”) kezdje, és egy másik vezényszóval (pl.: „vége”) fejezze be, amint a kutyának sikerül kihoznia az összes jutalomfalatot. Amikor a kutyája engedelmeskedik a játék leállítását jelző vezényszóznak, jutalmazza azt egy utolsó jutalomfalattal.
11. A képzés mindig sikerrel érjen véget!

**Fontos:** Ebben a játékban valójában nincs „rossz” vagy „jó”. Minden kutya egyéniség - csakúgy, mint mi emberek -, és kialakítja a saját hozzáállását. Hagyja, hogy a kutyája döntse el, hogy az orrával vagy a mancsaival akarja-e megoldani a feladatot. Ez azzal járhat, hogy nem tartja be a következő utasításokat. Az utasítások csupán javaslatok arra, hogy hogyan lehet a kutyával együtt könnyű és megvalósítható hozzáállást kialakítani. Elvileg fontos megjegyezni: Ne hagyja, hogy a kutyája elvigye a játékot vagy megrongálja azt (mivel ez gyakran a frusztráció és/vagy a túl nagy megterhelés jele).

**Sok szórakozást és sikert kívánunk Önnek kutyájának.**
**Tréning:**

Kérjük, hajtsa végre az összes lépést egymás után. Csak akkor emelje a nehézségi szintet, ha a kutyája problémamentesen el tudja végezni az előző képzési fázist. Minden sikeres akció után dicsérje meg kutyát.

Kérjük, ne feledje, hogy a kiadott jutalomfalatok mennyisége véletlenszerűen változik. Néha sok jutalomfalat van, néha csak kevés. Ettől izgalmas a kutya számára a játék, mivel időről időre van egy jackpot (extra nagy mennyiségű jutalomfalat). Kérjük, előzetesen ellenőrizze, hogy a jutalomfalatok könnyen átférnek-e a nyíláson, és szükség esetén állítsa a megfelelő méretre.

Ügyeljen arra, hogy a Memory Trainer 2.0 mindig megfelelően

legyen feltöltve, hogy a jutalomfalat az adagolótartály minden egyes fordulatanál kiessen.

**Kezdődhet a képzés**

1. Eleinte csak a kioldógombbal gyakoroljon. Állítsa be az egyik akusztikus jelet a kutyájának. Mindig ugyanazt a hangjelzést használja. Ez a jel azt mondja a kutyának: "Ezt jól csinálta!" Ha két kutyája van, akkor mindegyik kutya számára beállíthat egy másik jelet, és kiképezheti őket arra, hogy csak a saját jelükre reagáljanak.
2. Fogja a kioldógombot a kezébe, vagy helyezze a padlóra, és nyomja meg. Minden alkalommal adjon a kutyának egy jutalomfalatot amint a hangjelzés megszólal. Ezt többször ismételje, hogy a kutyája megszokja az hangjelzést.
3. Amint a kutyája megérti azt, hogy jutalomfalatot kap, amikor megszólal hangjelzés, motiválódik arra, hogy maga aktiválja a billentyűt. A billentyű felé irányuló minden próbálkozás részcel, és jutalmazható.
4. Miután kutyája elsajátította a kioldógomb megnyomását, létrehozhatja a kapcsolatot az ételadagolóval. Kezdje azzal, hogy megnyomja a kioldógombot, vagy a kutyával nyomtatja meg azt, majd helyezze a jutalomfalatot az ételadagoló tálcájába.
5. A következő lépésben kapcsolja be az adagolót. Nyomja meg a kioldógombot. A jutalomfalatok az adagolóból a tálcába esnek. Ezt többször ismételje addig, amíg a kutyája hozzászokik az adagoló hangjaitól.
6. Most hozzákötheti a kioldógombot az adagoló egyik erre szánt nyílásához. Vagy helyezze a kioldógombot közvetlenül az adagoló mellé a gumitartóba. Most hagyja, hogy kutyája megnyomja a kioldógombot.
7. Miután kutyája elsajátította ezeket a lépéseket, a kioldógombot kissé távolabb helyezheti az ételadagolótól.
8. A nehézségi szint fokozása érdekében tovább növelhető a kioldógomb és az adagoló közötti távolság. Ez egy max. 40 m sugarú körig lehetséges, így a kioldógomb és az adagoló két különböző helyiségben lehet.
9. A mellékelt tapadókorong segítségével rögzítheti a kioldógombot egy üvegajtóra vagy más sima felületre. A mellékelt rögzítő csap segítségével puha talajon is rögzíthető, pl. a kertben. Ez ismét új kihívásokat jelent kutyája számára, és változatosabbá teszi a játékot.

**Tájékoztató:** Jutalomfalatok helyett a játék a kutya szokásos száraz takarmányával is feltölthető.