

# TRIXIE



## Poker Box 2



DE Anleitung  
EN Instructions  
FR Mode d'emploi  
NL Handleiding  
IT Istruzioni

SV Instruktioner  
ES Instrucciones  
RU Инструкция  
PT Instruções  
PL Instrukcja

CS Instrukce  
DA Vejledning  
SK Úvod  
UK Стратегічна гра  
HU Stratégiai játék

LEVEL  
3



## 06 Anleitung

### Allgemeine Hinweise

- Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lass deinen Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
- Stell das Spiel so auf, dass dein Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
- Wähle eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainiere mit nur einem Hund zurzeit.
- Beginne mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ kann auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwendet werden.
- Es ist wichtig, dass der Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Du kannst deinen Hund in der Anfangsphase schon für das Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat dein Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
- Um das Interesse des Hundes zu wecken, fülle das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades kannst du dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
- Beginne das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beende es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem der Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohne ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
- Falls dein Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, hilf ihm oder wiederhole ggf. eine bekannte Übung und trainiere in kleineren Schritten. Versuch ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
- Übe in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

**Wichtiger Hinweis:** Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlasse deinem Hund, ob er die Aufgabe mit der Schnauze oder den Pfoten löst, ob er Elemente zu sich hinzieht oder von sich wegschiebt und in welcher Reihenfolge er das Spiel spielt. Diese Anleitung ist nur ein Vorschlag, einen leichten und sinnvoll aufgebauten Lösungsweg mit dem Hund zu erarbeiten.

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

**Wir wünschen dir und deinem Hund viel Spaß und Erfolg.**

### Training

Bitte führe alle Übungen nacheinander durch. Erhöhe den Schwierigkeitsgrad erst, wenn dein Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Lobe deinen Hund nach jeder gelungenen Aktion.

### Das Training kann beginnen

Mache deinen Hund mit den einzelnen Elementen vertraut. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

### Der Mini Gambling Tower

- Platziere einige Leckerlis in Anwesenheit deines Hundes auf dem Einschub. Um deinem Hund das Spiel zu erleichtern, schiebe anfangs den Einschub nicht vollständig hinein, sodass schon bei leichtem Ziehen an der Schlaufe ein Leckerli herunterfällt. Gib deinem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen, den Einschub herauszuziehen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, hilf ihm anfangs dabei. Zeige ihm, wie er den Einschub mit der Schlaufe herausziehen

kann. Um ihn auf die Schlaufe aufmerksam zu machen, belohne anfangs jeden Nasen- bzw. Maulkontakt, die er mit der Schlaufe hat. Lobe ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.

- Wiederhole diese Übung so lange, bis dein Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Einschub herauszieht.
- Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, schiebe den Einschub nach und nach immer ein bisschen mehr hinein.

### Der Klappdeckel

- Lege ein Leckerli mittig in die Vertiefung. Animiere deinen Hund, den Knochenhebel zu berühren. Lobe ihn gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Unterstütze deinen Hund anfangs ein wenig, indem du den Hebel nach dem Berühren für ihn umlegst, um so an das Leckerli zu gelangen.
- Wenn dein Hund verstanden hat, worum es geht, lasse ihn dieses alleine ausprobieren.

### Der Schießturm

- Lege ein Leckerli so weit vorne wie möglich und gut sichtbar auf die bewegliche Plattform im Turm. Animiere deinen Hund das Pedal zu betätigen. Lobe ihn gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Hilf deinem Hund anfangs ein wenig, indem du das Pedal betätigst. Bitte achte darauf, dass dein Tier nicht auf andere Weise versucht an das Leckerli zu gelangen (z. B. mit Hilfe seiner Zunge).
- Wenn dein Hund verstanden hat, worum es geht, lasse ihn dieses alleine ausprobieren.

### Der Schiebedeckel

- Mit dem Seil ist dein Hund bereits durch den Gambling Tower vertraut. Der Unterschied hierbei ist jedoch, dass er das Seil erst hoch und dann zur Seite ziehen soll.
- Platziere das Leckerli anfangs in den vorderen Bereich des Faches und verschließe dieses nur halb. Damit dein Hund auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, lege anfangs ein Leckerli darunter.
- Hat dein Hund verstanden, dass er den Deckel herausziehen soll, verschließe ihn nach und nach immer weiter. Das Leckerli unter dem Zugseil kann weggelassen werden.
- Wenn dein Hund den Deckel selbstständig öffnet, erhöhe den Schwierigkeitsgrad, indem du das Leckerli immer weiter hinten in dem Fach platziertest. Er kommt jetzt nur an die Belohnung, wenn er den Deckel immer etwas weiter herauszieht.

### Der Kicker

- Befülle das Röhrchen in Anwesenheit deines Hundes anfangs mit einem „Leckerliturm“. So braucht dein Hund den Schieber nur ein kleines bisschen zu bewegen, um ein Leckerli herauszuschieben und erzielt so einen raschen Erfolg.
- Gib deinem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen das Leckerli herauszuholen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, unterstütze ihn anfangs dabei. Zeige ihm, wie man die Schieber bewegt. Lobe ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
- Reduziere später die Leckerlis im Röhrchen auf ein Leckerli.

### Kombinieren

Nachdem dein Hund die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, könnt ihr die Elemente kombinieren. Um den Schwierigkeitsgrad weiter zu erhöhen, verstecke nicht überall Leckerlis.

Zusätzlich kannst du auch die einzelnen Elemente der *Poker Box 1* (Art. 32012) im Austausch einsetzen und dadurch mit 8 Elementen abwechslungsreiche Varianten zusammenstellen.

Lasse dein Tier nicht unbeaufsichtigt spielen.

**EN Instructions****General information**

1. This game is a joint activity for dog and handler. Do not let your dog play unsupervised.
2. Place the game where your dog can run around it freely to find his optimal position to play.
3. Choose a quiet atmosphere for the training and only train with one dog at a time.
4. Start the training 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
5. It is important for your dog to experience success fairly quickly at the start, for he needs to connect something positive with the game to stay motivated. When starting the training, you can praise and reward your dog even for trying. Once your dog has understood that this is a "feeding game", he will have fun figuring it out.
6. To get your dog interested in the game, fill it with treats in his presence in the beginning. To increase the level of difficulty, you can do this in his absence later.
7. Always begin the game with a start signal (e.g. "Play") and, after your dog has found all the treats, end it with a break-off signal (e.g. "end"). After your dog has obeyed the break-off signal, reward him with a final treat so that there is always a quiet and positive end to the game.
8. In case your dog does not achieve a subgoal after several tries, help him or repeat a task he knows well and train in smaller steps. Try to motivate him with praise and stroking. There should never be scolding or punishment.
9. Train in short units (max. 10 minutes) and with small goals. Repeated training over the day creates a lot of small successes and prevents excessive demand on your dog.

**Important notice:** With this game, there is no "right" or "wrong". Each dog is an individual and will find his own ways to success. Leave it to your dog to decide if he wants to use his snout or his paws, if he wants to pull the elements towards him or push them away and in which sequence he wants to play the game. These instructions are only a suggestion how to train in an easy and sensible way to succeed with your dog.

Always consider the following: Do not allow your dog to carry the game away or destroy it (this often is a sign of frustration and/or excessive demand).

**Have lots of fun and success with your dog.****Training**

Please carry out all tasks one after the other. Only raise the level of difficulty when your dog can do the last task without problems and he is still attentive to the game. Praise your dog after each successful action.

**The training can begin**

First let your dog get familiar with the different elements of the game. We recommend to space out getting to know the various elements over several days and to only add more elements when the training runs smoothly.

**The Mini Gambling Tower**

1. Place some treats in presence of your dog on the drawer. To make it easier for your dog do not put the drawer completely inside the tower. Thus even a slight pull will be enough to let the treat fall. Give your dog the start signal e. g. 'Play!'. He will now try to pull out the drawer. If he has any difficulties, please help. Show your dog how to pull the drawer with the loops. To draw your dog's attention to the loops you can also reward nose and snout contact in the beginning. Praise your dog well, especially during the first tries.
2. Repeat this exercise until your dog realises that he gets a reward when he pulls the drawers.

3. To increase the level of difficulty put the drawer a little bit further inside the tower each time.

**The lid**

1. Place a treat in the centre of the indentation. Encourage your dog to touch the bone lever. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your dog a little in the beginning by flipping the lever over when it touches it, to reach the treat.
2. Once your dog comprehends what is going on, let him try on his own.

**The flinging tower**

1. Place a treat as far forward as possibly and easily visible onto the moving platform of the tower. Encourage your dog to use the pedal. Praise it well for success, especially during the first few tries. Help your dog a little in the beginning by pushing the pedal. Please ensure that your pet does not attempt to reach the treat by any other means (for example with its tongue).
2. Once your dog comprehends what is going on, let him try on his own.

**The sliding lit**

1. Your dog should already be familiar with the pulley from the Gambling Tower. The difference here is that he can and should pull the rope first up, and then to the side.
2. Place a treat into the forward area of the lid to begin with and only close it partially. To point out the pulley to the dog, place a treat beneath it for starters.
3. Once your dog has understood that he is meant to pull the lid out, you can close it more and more with each try. The treat underneath the pulley can be left out now.
4. Once your dog can open the lid on his own, increase the difficulty by placing the treat further and further in the back of the compartment. It can now only reach its reward, if it pulls the lid out further and further.

**The kicker**

1. First fill the tube with several treats in your dog's presence. Hence the slider only has to be moved a little bit to push off a treat and the dog is successful quickly.
2. Give your dog the start signal e. g. 'Play!' Your dog will now try to get the treat out. If he has any difficulties, please help. Show your dog how to move the slider and give lots of praise, especially during the first tries.
3. Later on you can reduce the amount of treats to only one treat per slider.

**Combining both elements**

Once your dog has learned to play with each element and can do it on his own, you can combine both elements. Later you can further increase the level of difficulty by not hiding treats in every hiding place.

Additionally, you can also switch out individual elements with those of the *Poker Box 1* (Prod. No. 32012) and thus create varied challenges with those 8 elements.

Supervise your pet while playing.

**FR Mode d'emploi****Informations générales**

1. Ce jeu est une activité commune pour le chien et son maître. Ne laissez pas votre chien jouer sans surveillance.
2. Placez le jeu dans un endroit où votre chien peut tourner autour librement et trouver la meilleure position pour jouer.
3. Choisissez une atmosphère calme pour commencer l'entraînement, avec un seul chien à la fois.
4. Commencez l'entraînement au moins 1 heure ½ après son repas. Vous pouvez aussi utiliser alternativement ses aliments habituels ou des friandises.
5. Il est important qu'au début, votre chien ait assez rapidement une expérience réussie, car il a besoin de relier le jeu à quelque chose de positif pour rester motivé. Lorsque le jeu commence, vous pouvez le féliciter et le récompenser même lorsqu'il essaie. Une fois que votre chien aura compris que c'est un « jeu lié à la nourriture », il aura du plaisir à l'explorer.
6. Pour que votre chien soit intéressé par le jeu, remplissez-le au début de friandises en sa présence. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez ensuite le faire en son absence.
7. Commencez toujours le jeu avec un signal de départ (par ex « allez jouer ») et, lorsque votre chien a obtenu ses friandises, terminez avec un signal (par ex. « c'est fini »). Lorsque votre chien obéit au signal de fin, récompensez-le avec une dernière friandise pour qu'il y ait toujours une fin de jeu calme et positive.
8. Si, après plusieurs essais, votre chien n'atteint pas son but, aidez-le ou répétez un exercice qu'il sait bien faire et entraînez-le par petites étapes. Essayez de le motiver avec une récompense et des caresses. Ne jamais réprimander ou punir le chien.
9. Faites de petites séances d'entraînement (max. 10 minutes) et avec de petits objectifs. Plusieurs séances d'entraînement dans la journée apportent beaucoup de petits succès et évitent une demande excessive à votre chien.

**Note importante :** Avec ce jeu, il n'y a pas de « bien » ou de « mal ». Chaque chien est unique et trouvera par lui-même une voie de la réussite. Laissez-le choisir d'utiliser son museau ou ses pattes, de tirer les éléments vers lui ou de les pousser, et à quel moment il a envie de jouer. Ces consignes sont uniquement suggestives pour vous aider à amener facilement votre chien à réussir, selon sa sensibilité.

**Important :** Ne permettez pas à votre chien de transporter le jeu ou de l'abimer (c'est souvent un signe de frustration et/ou de demande excessive).

**Passez de très bons moments de jeu avec votre chien !****Entraînement**

Effectuez tous les exercices les uns après les autres. N'augmentez le niveau de difficulté que lorsque votre chien a réussi la dernière étape sans problème, et qu'il reste attentif au jeu. Félicitez-le après chaque action.

**L'entraînement peut commencer**

Laissez tout d'abord votre chien se familiariser avec les différents éléments du jeu. Nous recommandons d'espacer l'apprentissage des différents éléments sur plusieurs jours et d'ajouter d'autres éléments seulement lorsque l'entraînement se passe bien.

**La Mini Gambling Tower**

1. Placez quelques friandises dans le tiroir en présence de votre chien. Pour plus de facilité pour le chien, ne mettez pas le tiroir entièrement à l'intérieur de la tour. Ainsi, même une légère traction sera suffisante pour faire tomber la friandise. Donnez à votre chien le signal de départ, comme « joue ». Il essaiera de retirer le tiroir. Si il a des difficultés,

aidez-le. Montrez à votre chien comme tirer sur le tiroir avec l'anse. Pour attirer l'attention de votre chien sur l'anse, vous pouvez aussi lui faire renifler au début. Félicitez bien votre chien, surtout les premières fois.

2. Recommencez l'exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne qu'il obtient une récompense lorsqu'il ouvre les tiroirs.
3. Pour augmenter le degré de difficulté, mettez le tiroir un peu plus à l'intérieur de la tour à chaque fois.

**Le couvercle**

1. Placez une friandise au centre de la fente. Encouragez votre chien à toucher le levier en os. Félicitez le pour son succès, surtout les premières fois. Aidez le un peu en retournant le levier au début, lorsqu'il le touche, pour obtenir la friandise.
2. Une fois que votre chien a compris comment faire, laissez le essayer par lui-même.

**La tour de lancement**

1. Placez une friandise aussi loin que possible et facilement visible sur la plateforme amovible de la tour. Encouragez votre chien à utiliser la pédale. Félicitez le pour son succès, surtout les premières fois. Aidez le un peu au début en poussant sur la pédale. Assurez vous que votre animal n'attrape pas la friandise par un autre moyen (p.ex avec sa langue)
2. Une fois que votre chien a compris comment faire, laissez le essayer par lui-même.

**Couvercle coulissant**

1. Votre chien doit être déjà bien familiarisé avec la poulie de la tour de jeu. La différence ici est qu'il peut et doit tirer d'abord sur la corde, ensuite sur le côté.
2. Placez une friandise dans la zone avant du couvercle, pour commencer, et le fermer seulement partiellement. Pour montrer la poulie au chien, placez une friandise dessous pour commencer.
3. Une fois que votre chien a compris qu'il est capable de tirer sur le couvercle, vous pouvez le fermer un peu plus à chaque fois. La friandise sous la poulie peut être attrapée.
4. Une fois que votre chien peut ouvrir le couvercle par lui-même, augmentez la difficulté en plaçant la friandise de plus en plus loin à l'arrière du compartiment. Il ne pourra ensuite attraper sa friandise, que s'il tire de plus en plus le couvercle.

**Kicker**

1. Au début, remplissez le tube avec plusieurs friandises en présence de votre chien.
2. Au départ, sonnez un signal à votre chien, comme « joue ». Votre chien va essayer de sortir les friandises. S'il a des difficultés, aidez-le. Montrez-lui comment déplacer le coulissant et félicitez le souvent surtout les premières fois.
3. Ensuite, vous pourrez réduire la quantité de friandises à seulement une friandise par coulissant.

**Combiner les deux éléments**

Une fois que votre chien a appris à jouer avec chaque élément et peut le faire par lui-même, vous pouvez combiner les deux éléments. Vous pourrez plus tard augmenter le niveau de difficulté en ne mettant pas de friandises dans chaque cachette.

En complément, vous pouvez également échanger les éléments individuellement, par ceux du *Poker Box 1* (ref n° 32012), pour créer de nouveaux challenges avec les 8 éléments.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

## 🐾 Handleiding

### Algemene tips

1. Speel dit spel samen met uw hond en laat hem er niet zonder toezicht mee spelen.
2. Zet het spel dusdanig neer, dat de hond er helemaal omheen kan lopen, om de voor hem optimale spelpositie in te nemen.
3. Kies een rustige plek uit en train met één hond tegelijk.
4. Start de training op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
5. Het is belangrijk, dat uw hond, zeker in het begin, snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert en gemotiveerd blijft. U kunt uw hond in het begin bijvoorbeeld ook voor het proberen op zich belonen en een snoepje geven. Zodra uw hond door heeft, dat het om een "voerspel" gaat, zal hij snel met veel enthousiasme met het spel bezig zijn.
6. Om de aandacht van uw hond te trekken, vult u het spel in het begin in zijn bijzijn met beloningssnoepjes. Om de moeilijkheidsgraad op te schroeven kunt u dit later ook doen, zonder dat hij erbij is.
7. Begin het spel steeds met een startsein (bijv. "speel") en beëindig het, nadat uw hond er alle beloningssnoepjes uitgehaald heeft, met een stopsein (bijv. "klaar"). Als uw hond het stopsein heeft opgevolgd, belooft u hem vervolgens met iets lekkers, zodat het spel telkens op een rustige en positieve wijze wordt beëindigd.
8. Mocht uw hond een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet behalen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw hond steeds weer te motiveren door hem te prijzen en te aaien. Schelden en straffen is uit den boze.
9. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn éf effectiever én voorkomen overbelasting.

**Belangrijk:** dit spel kent geen "goed" of "fout". Elke hond is uniek en zal zijn doel op geheel eigen wijze proberen te bereiken. Het is aan uw hond, of hij de opdracht met zijn snuit of poten uitvoert, of hij de onderdelen naar zich toe trekt of van zich af schuift en in welke volgorde hij het spel speelt. Deze handleiding is slechts een suggestie, hoe het spel op een eenvoudige en praktische manier vorm kan worden gegeven.

Houd het volgende goed in de gaten: sta uw hond niet toe, om met het spel weg te lopen of het kapot te maken (vaak een teken van frustratie en/of overvraging).

### Wij wensen u en uw hond veel plezier en succes.

### Training

Doe één oefening per keer. Schroef de moeilijkheidsgraad pas op, als uw hond de voorgaande trainingsfase goed onder de knie heeft en hij zijn aandacht nog steeds bij het spel heeft. Prijs uw hond na elke geslaagde actie.

### De training kan beginnen

Laat uw hond met de verschillende onderdelen van het spel kennis maken. Wij adviseren, om het oefenen met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas dan verdere onderdelen te integreren, als de training zonder problemen verloopt.

### Mini Gambling Tower

1. Leg in het bijzijn van uw hond een paar beloningssnoepjes op het schuifje. Om het spel voor uw hond wat makkelijker te maken, schuift u het schuifje er in het begin niet helemaal in, zodat er bij minimaal trekken aan het lusje een beloningssnoepje uit valt. Geef uw hond een startsein, bijv. "speel". Hij zal nu proberen, om het schuifje eruit te trekken. Als het hem niet lukt, kunt u hem er in het begin bij helpen. Laat hem zien, hoe je het schuifje er aan het lusje uit kunt trekken. Om

zijn aandacht op het lusje te vestigen, kunt u ook elke aanraking met neus dan wel snuit belonen. Prijs hem, vooral bij de eerste pogingen, altijd uitbundig.

2. Herhaal deze oefening net zolang, totdat uw hond door heeft, dat hij een beloning krijgt, als hij het schuifje eruit trekt.
3. Om de moeilijkheidsgraad een beetje op te schroeven, schuift u het schuifje er steeds wat verder in.

### De klapdeksel

1. Leg een snoepje in het midden van het bakje. Een ander snoepje wordt tussen de rand van het bakje en de deksel geklemd. Dan is het in het begin makkelijker voor uw hond, om te begrijpen, dat hij pas bij zijn beloning kan, als hij de deksel omhoog doet.
2. Als uw hond de deksel al verschillende keren heeft geopend, legt u alleen nog maar in het midden van het bakje een snoepje.

### De schiettoeren

1. Leg helemaal vooraan en goed zichtbaar op het bewegende platform in de toren een beloningssnoepje neer. Motiveer uw dier, om het pedaal te bedienen. Prijs hem, vooral bij de eerste pogingen, altijd uitbundig. Help uw hond in het begin in de goede richting door zelf het pedaal te bedienen. Let erop, dat uw dier niet probeert, om op een andere manier bij zijn beloning te komen (bijv. m.b.v. zijn tong).
2. Als uw hond heeft begrepen, hoe de vork in de steel zit, laat het hem dan zelfstandig proberen.

### Schuifdeksel

1. Hoe het touwtrekken werkt, weet uw hond inmiddels van de Gambling Tower. Het verschil is echter, dat hij het touwtje hier eerst omhoog en dan opzij kan dan wel moet trekken.
2. Leg het snoepje in het begin vooraan in het vakje en doe hem maar voor de helft dicht. Om uw hond op het touwtje van de schuifdeksel te attenderen, legt u er in het begin een snoepje onder.
3. Als uw hond snapt, dat hij de schuifdeksel eruit moet trekken, kunt u hem steeds een beetje verder dicht doen. Het snoepje onder het trektouwtje kunt u dan achterwege laten.
4. Als uw hond de deksel zelfstandig opent, kunt u de moeilijkheidsgraad opschroeven door het beloningssnoepje steeds verder achterin het vakje te leggen. Hij kan nu alleen bij zijn beloning, als hij de deksel er steeds een stukje verder uittrekt.

### Kicker

1. Vul in het bijzijn van uw hond het buisje in het begin met een "snoepjestoren". Op die manier hoeft uw hond de pook maar een klein beetje te bewegen, om het beloningssnoepje eruit te schuiven en heeft zodoende snel succes.
2. Geef uw hond een startsein, bijv. "speel". Hij zal nu proberen, om het beloningssnoepje te bemachtigen. Als hij hier moeite mee heeft, kunt u hem er in het begin bij helpen. Laat hem zien, hoe hij de pook kan bewegen. Prijs hem, vooral bij de eerste pogingen, altijd heel uitbundig.
3. Later kunt u ertoe over gaan, om er maar één beloningssnoepje in te doen.

### Combineren

Nadat uw hond de verschillende onderdelen onder de knie heeft en het helemaal zonder hulp af kan, kunt u de onderdelen gaan combineren. U kunt de moeilijkheidsgraad later opschroeven door niet overal beloningssnoepjes in te verstoppjen.

Tevens kunt u de verschillende onderdelen van de *Poker Box 1* (art. 32012) met elkaar combineren en op die manier voor meer variatie zorgen.

Laat uw dier niet zonder toezicht spelen.

## IT Istruzioni

### Indicazioni generali

1. Questo gioco è un'attività che deve essere svolta dal cane assieme al suo proprietario. Non fate giocare il cane da solo.
2. Posizionate il gioco in un luogo che permetta al cane di girarci attorno liberamente e trovare la sua posizione ottimale.
3. Scegliete un'atmosfera tranquilla per l'addestramento e addestrate un solo cane alla volta.
4. Iniziate l'addestramento dopo minimo 1 ½ ore da quando il cane ha mangiato. Potete usare il normale cibo secco come alternativa alle leccornie.
5. È importante che il cane all'inizio faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a qualcosa di positivo per rimanere motivato. Nella fase iniziale vi suggeriamo di dargli delle leccornie anche solo perché fa dei tentativi. Una volta che il cane capirà che questo è un gioco-snack si diventerà molto.
6. All'inizio, per far sì che il cane abbia interesse, riempite il gioco con le leccornie in sua presenza. Successivamente, per aumentare il livello di difficoltà, riempitelo in sua assenza.
7. Iniziate sempre il gioco con un segnale (per es. "gioca") e finite con un altro segnale (per es. "fine") dopo che il cane ha trovato tutte le leccornie. Quando il cane ha obbedito al segnale di stop gratificatelo con una ricompensa finale. Il gioco deve concludersi sempre in un clima calmo e positivo.
8. Se dopo vari tentativi il cane non riesce a raggiungere l'obiettivo, aiutato o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimpoverato o punito.
9. Limitate gli esercizi a sessioni brevi (max 10 minuti) e a piccoli obiettivi. L'addestramento ripetuto più volte al giorno crea molti piccoli successi ed evita di pretendere troppo dal cane.

**Nota importante:** con questo gioco, non c'è un "giusto" o un "sbagliato". Ogni cane è un individuo a sé e troverà il suo modo per aver successo. Lasciate al vostro cane decidere se vuole usare il muso o le zampe, se vuole tirare gli elementi verso di lui o se vuole spingerli via e in quale sequenza vuole giocare. Queste istruzioni sono solo dei suggerimenti su come trovare un sistema semplice e ragionevole per raggiungere gli obiettivi del gioco.

Considerate sempre quanto segue: non permettete al cane di trascinare in giro il gioco o di distruggerlo (questo è spesso segno di frustrazione e/o insistenza eccessiva).

**Auguriamo a voi e al vostro cane molto divertimento e molto successo con questi esercizi.**

### Addestramento

Vi raccomandiamo di svolgere gli esercizi in sequenza. Aumentate il livello di difficoltà quando il cane svolge l'obiettivo precedente senza problemi ed è ancora concentrato sul gioco. Gratificate il cane dopo ogni successo.

### L'addestramento ha inizio

Fate in modo che il vostro cane si abitui gradualmente agli elementi del gioco. Sugeriamo di far conoscere al cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

### La Gambling Tower in formato mini

1. Posizionate alcune crocchette nel cassetto in presenza del vostro cane. Per facilitarli il compito non spingete il cassetto completamente all'interno della torre. In questo modo, un semplice movimento sarà sufficiente per far cadere giù la leccornia. Date al cane un segnale (per es. 'gioca!') come incentivo per iniziare a cercare. Il cane, quindi, proverà ad estrarre il cassetto. Se incontrasse delle difficoltà, aiutatelo a fare l'esercizio. Mostrategli come tirare il cassetto con la maniglia. Per attirare l'attenzione del cane, inizialmente potete

premiarlo anche solo se avvicina il naso e il muso. Incoraggiate molto il vostro cane, soprattutto durante i primi tentativi.

2. Ripetete l'esercizio finché il vostro cane capirà che nel cassetto troverà una ricompensa.
3. Per aumentare il livello di difficoltà, spingete ogni volta il cassetto un po' più all'interno della torre.

### L'aletta

1. Posizionate una crocchetta al centro dello scomparto. Incoraggiate il vostro cane a toccare la leva a forma d'osso. Se ci riesce, lodatelo molto, soprattutto durante i primi tentativi e aiutato a spostarla in modo che riesca a raggiungere la ricompensa.
2. Una volta che il vostro cane avrà intuito il meccanismo, lasciatelo provare da solo.

### La torretta di lancio

1. Posizionate una crocchetta il più avanti possibile e ben visibile sulla piattaforma mobile della torretta. Incoraggiate il vostro cane ad utilizzare il pedale ed inizialmente dategli un aiuto. Durante i primi tentativi, lodatelo molto ma assicuratevi che il vostro animale non tenti di raggiungere le leccornie in un altro modo (per es. con l'aiuto della sua lingua).
2. Una volta che il vostro cane avrà capito l'esercizio, lasciatelo provare da solo.

### Tetto scorrevole

1. Il vostro cane ha già familiarità con la maniglia del Gambling Tower. La differenza ora è che il cane può e dovrebbe tirare la corda prima verso l'alto e poi lateralmente.
2. Inizialmente posizionate una crocchetta all'interno del cassetto nella zona anteriore e lasciate il tetto mezzo aperto. Per indicare al cane che deve usare la maniglia, inizialmente posizionateci una leccornia al di sotto.
3. Appena il vostro cane avrà capito il meccanismo per sfilare il tetto, potrete chiuderlo ad ogni tentativo sempre di più e omettere la leccornia sotto la maniglia.
4. Per aumentare il grado di difficoltà, posizionate la crocchetta nella parte sempre più posteriore del cassetto. In questo modo il cane dovrà aprire maggiormente il tetto per raggiungere la sua ricompensa.

### Kicker

1. In primo luogo, riempite il corridoio con molte crocchette in presenza del cane. In questo modo la pallina deve essere spostata solo di poco per fare fuoriuscire una crocchetta ed il successo del cane è giusto immediato.
2. Date al cane un segnale (per es. "gioca!") come incentivo per iniziare a cercare la ricompensa. Aiutalo a non incontrare difficoltà, mostrategli come si muove la pallina ed elogiatelo molto, soprattutto le prime volte.
3. In seguito potete ridurre la quantità di crocchette nel corridoio fino ad una sola.

### Combinare gli esercizi

Una volta che il cane ha imparato a giocare con ogni sezione ed è capace a giocare da solo, potete combinare i due elementi. Successivamente, potete aumentare ancora il livello di difficoltà dell'esercizio nascondendo le leccornie solo in alcuni elementi.

Inoltre, potete scambiare i singoli elementi con quelli di *Poker Box 1* (art. n. 32012) in modo da creare nuove sfide con ben 8 elementi.

**Avvertenze:** utilizzare il gioco sotto la supervisione di un adulto. Adatto solo agli animali domestici. Se usurato, sostituirlo.

## SV Instruktioner

### Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oövervakad.
2. Placera spelet där din hund kan springa runt det obehindrat för att hitta sin optimala spelposition.
3. Välj en lugn atmosfär för träningen och träna endast med en hund åt gången.
4. Börja träningen minst 1 ½ timme efter utfodring. Du kan även använda det vanliga torrfodret som ett alternativ till godis.
5. Det är viktigt för din hund att uppleva framgång ganska snabbt i början, för den behöver koppla något positivt med spelet för att vara motiverad. När träningen börjar kan du berömma och belöna hunden bara för att den provar. När din hund har förstått att detta är ett "foderspel" kommer den ha kul medan den räknar ut hur det fungerar.
6. För att få din hund intresserad av spelet kan du i början fylla det med godis när hunden är i närheten. För att öka svårighetsgraden kan du senare göra detta i hundens frånvaro.
7. Börja alltid spelet med en startsignal (t.ex. "Spela") och, efter att din hund har hittat alla godisar, även avsluta med en signal (t.ex. "Slut"). Efter att din hund har lytt avslutningssignalen, belöna den med en sista godis så att spelet alltid får ett lugnt och positivt avslut.
8. Om din hund inte lyckas med ett delmål efter flera försök, hjälp den eller upprepa en uppgift som den kan göra bra och träna i mindre steg. Försök att motivera din hund med beröm och klappar. Skäll eller straff får aldrig användas.
9. Träna i korta intervaller (max. 10 minuter) och med små mål. Flera träningsintervaller under dagen ger många små framgångar och förhindrar att allt för stora krav ställs på din hund.

**Viktigt:** Med detta spel finns inga rätt eller fel. Varje hund är individuell och kommer att hitta sin egen väg till framgång. Låt din hund avgöra om den vill använda sin nos eller sina tassar, om den vill dra elementen mot sig eller trycka dem ifrån sig och i vilken ordning den vill delarna spelet. Dessa instruktioner är endast förslag på hur du tränar på ett enkelt och förnuftigt sätt för att lyckas med din hund.

Tänk på följande: Tillåt inte att din hund blir iväg med, eller förstör spelet (detta är ofta ett tecken på frustration eller överstimulering).

### Ha mycket roligt och framgång med din hund!

#### Träning

Vänligen utför alla uppgifter efter varandra. Hög endast svårighetsgraden när din hund kan göra den tidigare utmaningen utan problem och då den fortfarande är uppmärksam på spelet. Beröm din hund efter varje framgångsrikt utförande.

#### Träningen kan börja

Låt först din hund bekanta sig med de olika delarna av spelet. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

#### Mini Gambling Tower

1. Placera några godisar på lådan i hundens närvaro. För att göra det enklare för din hund, placera inte lådan helt inuti tornet. På så sätt kommer till och med en liten knuff vara tillräckligt för att godiset ska falla. Ge din hund ett startkommando, t.ex. "Spela!". Din hund kommer nu att försöka dra ut lådan. Om din hund har problem, vänligen hjälp till. Visa din hund hur man drar ut lådan med hjälp av öglorna. För att dra hundens intresse till öglorna kan du i början också belöna hunden vid noskontakt med lådan. Beröm din hund rikligt, speciellt under de första försöken.
2. Upprepa denna övning till dess din hund inser att den får en belöning när den drar i lådorna.
3. För att öka svårighetsgraden, placera lådan en liten bit längre in i tornet efter varje genomförd omgång.

#### Lägga på locket

1. Placera en godis i fördjupningens centrum. Uppmuntra din hund att röra benspaken. Ge din hund rikligt med beröm, speciellt under de första försöken. Hjälp din hund i början genom att slå över spaken när hunden rör vid den, så att den kan komma åt godisbiten.
2. När din hund förstår hur det fungerar, låt då hunden försöka på egen hand.

#### Kasta tornet

1. Placera en godisbit så långt fram och så synbar som möjligt på tornets rörliga plattform. Uppmuntra din hund att använda pedalen. Ge rikligt med beröm, speciellt under de första försöken. Hjälp din hund lite i början genom att trycka på pedalen. Var uppmärksam så att din hund inte försöker få tag på godisbiten på något annat sätt (till exempel med hjälp av tungan).
2. När din hund förstår hur det fungerar, låt då hunden försöka på egen hand.

#### Skjutlocket

1. Din hund borde redan vara bekant med dragkroken från Gambling tower. Skillnaden här är att hunden kan och borde dra repöglan först uppåt och sedan åt sidan.
2. Placera till en godisbit på den främre delen av facket och stäng locket delvis. För att fästa hundens uppmärksamhet på dragkroken, placera till en godis under den.
3. När din hund har förstått att den ska dra ut locket kann du stänga det mer och mer efter varje försök. Godisen under dragkroken kan efter hand utelämnas.
4. När din hund på egen hand kan öppna locket, öka svårighetsgraden genom att placera godisbiten längre och längre bak i facket. Hunden kan nu endast nå godisbiten om den drar ut lådan mer och mer.

#### Kicker

1. Fyll först tuben med flera godisbitar i din hunds närvaro. Eftersom påskjutaren endast behöver flyttas en liten bit för att knuffa ner en godisbit, kommer din hund snabbt att bli framgångsrik.
2. Ge din hund ett startkommando, t.ex. "Spela!". Din hund kommer nu att försöka få ner godisbiten. Om hunden får några problem, vänligen hjälp honom. Visa din hund hur den ska röra påskjutaren och ge rikligt med beröm, speciellt under de första försöken.
3. Senare kan du reducera antalet godisbitar till endast en godisbit per påskjutare.

#### Kombinera båda delarna

När din hund har lärt sig att spela med varje del, och att göra det på egen hand, kan du kombinera de båda delarna. Senare kan du öka svårighetsgraden ytterligare genom att endast gömma godisar i vissa delar.

Ytterligare, du kan också byta individuella delar med de till *Poker Box 1* (prod.nr. 32012) och på så sätt skapa varierande utmaningar med dessa åtta delar.

Låt inte ditt husdjur spela utan uppsikt.

## ES Instrucciones

### Información General

1. Este juego es una actividad conjunta para perro y guía. No deje que su perro juegue este juego, sin supervisión.
2. Coloque el juego donde tu perro pueda correr libremente y encontrar su posición óptima para jugar.
3. Elija un ambiente tranquilo para el entrenamiento y solo entrene con un perro cada vez.
4. Comience el entrenamiento 1 hora y media después de darle de comer, como muy pronto. Se puede usar el alimento seco normal como alternativa, en lugar de snacks.
5. Es importante para su perro que se divierta para que conecte positivamente con el juego y se mantenga motivado. Cuando comience a entrenar, puede elogiar y premiar a su perro incluso solo por intentarlo. Una vez que haya aprendido que esto es un "juego con premios", se divertirá jugándolo.
6. Para atraer el interés de su perro, rellene el juego con premios delante de él. Para aumentar el nivel de dificultad, puede también rellenarlo con premios sin que lo vea su perro.
7. Siempre comience el juego con una señal de inicio (por ejemplo, "a jugar") y después de que su perro haya encontrado todos los snacks, finalícelo con una señal de final (por ejemplo, "fin"). Después de que su perro haya reaccionado a la señal de final, se le recompensa con un premio final.
8. En caso de que su perro no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que conozca bien y entrene en pasos más pequeños. Intente motivarlo con elogios y caricias. Nunca debe haber regaño o castigo.
9. Entrene a ratos cortos (máx. 10 minutos) y con pequeños objetivos. Varias tandas de entrenamiento durante el día brindan muchos pequeños éxitos y previenen la fatiga excesiva de su perro.

### Aviso importante:

En este juego no hay "correcto" o "incorrecto". Cada perro es un individuo distinto y encontrará su propio camino hacia el éxito. Deje que decida por sí mismo si quiere usar el hocico o las patas, si quiere tirar o empujar los objetos. Estos pasos son solo una sugerencia de cómo entrenar de manera fácil y adecuada para tener éxito con su perro.

Considere siempre que NO debe permitir que su perro se lleve el juego o lo destruya (esto es a menudo un signo de frustración y / o exigencia excesiva).

### Diviértete y triunfa con tu perro.

#### Entrenamiento

Realice todas las tareas una tras otra. Solo aumente el nivel de dificultad cuando su perro pueda hacer la tarea sin problema y siga atento al juego. Elogie a su perro después de cada acción exitosa.

#### El juego empieza por

Haga que su perro se acostumbre a los diferentes elementos del juego uno por uno. Recomendamos espaciar el procedimiento durante varios días y agregar elementos nuevos solo una vez que el conocimiento de los elementos se realice sin problemas.

#### La Mini Gambling Tower

1. Coloque algunos snacks de premio en la bandeja mientras su perro ve cómo lo hace. Para ponérselo más fácil, no coloque la bandeja completamente dentro de la torre. Así un ligero contacto será suficiente para que caiga el snack. Dé a su perro la señal de inicio (por ejemplo: "¡juega!"). En ese momento su perro intentará sacar la bandeja. Ayúdelo si tiene alguna dificultad. Muestre a su perro cómo tirar de la cuerda para mover la bandeja. Para dirigir la atención de su perro hacia el asa, puede recompensar al principio el contacto de la nariz o del morro del perro con el asa. Anime a su perro, especialmente en los primeros intentos.

2. Repita este ejercicio hasta que su perro se dé cuenta de que puede conseguir una recompensa cuando empuje la bandeja.
3. Para aumentar el nivel de dificultad ponga cada vez la bandeja un poquito más dentro de la torre.

#### La tapa

1. Coloque un snack de premio en el centro del espacio libre. Anime a su perro a tocar la palanca. Felicítelo y muestre su satisfacción en los primeros intentos. Al principio ayude a su perro moviendo la palanca hasta un punto en el que un nuevo "toque" permitirá a su mascota conseguir el premio.
2. Una vez su perro haya comprendido qué está pasando, déjele intentar a él solo.

#### La torre lanzadora

1. Coloque un snack de premio tan lejos como sea posible y que sea fácilmente visible sobre la plataforma móvil de la torre. Anime a su perro a usar el pedal. Felicítelo por sus progresos, especialmente en los primeros intentos. Al principio ayude un poco a su perro presionando usted mismo el pedal. Por favor asegúrese de que su perro no intenta conseguir el snack de otro modo (usando la lengua, por ejemplo).
2. Una vez su perro haya comprendido cómo conseguir el snack, déjele a él solo intentarlo.

#### Tapa corredera

1. Su perro ya debería haberse familiarizado con la polea de la Gambling Tower. La diferencia aquí es que ahora puede y debe tirar de la cuerda hacia arriba, primero, y después hacia el lateral.
2. Coloque un snack en la zona delantera de la tapa para empezar, y solo ciérrela parcialmente. Coloque un snack debajo de la polea para indicársela a su perro.
3. Una vez su perro ha entendido que tiene que sacar la tapa, usted puede cerrarla progresivamente en cada intento. Ahora puede retirar el snack que pone debajo de la polea.
4. Una vez su perro ha entendido que tiene que sacar la tapa él solo, aumente la dificultad del ejercicio colocando el snack cada vez más lejos en el compartimento, hasta que sólo se pueda alcanzar el snack si mueve la tapa cada vez más lejos.

#### Kicker

1. La primera vez que llene el tubo con varios snacks, hágalo en presencia de su perro. Prepare el ejercicio para que su perro sólo tenga que mover un poquito el control deslizante para conseguir fácilmente el snack.
2. Dé a su perro la señal de comienzo ("¡juega!"), y su perro intentará sacar el snack. Si tiene alguna dificultad, ayúdelo. Enséñele cómo mover el control deslizante y demuéstrele su alegría y satisfacción, especialmente en los primeros intentos.
3. Después podrá ir reduciendo la cantidad de snacks para aumentar la dificultad del ejercicio.

#### Combinar ambos elementos

En cuanto su perro haya aprendido a jugar con cada uno de los elementos y sepa jugar por sí solo, puede combinar ambos elementos. Más adelante puede incrementar el nivel de dificultad escondiendo snacks solo debajo de algunos elementos.

Además, usted también puede cambiar elementos individuales de los juegos con el *Poker Box 1* (Ref. 32012) y de esta manera variar los desafíos con esos 8 elementos.

Vigila a tu mascota mientras juega.



## ® Инструкция

### Общая информация

1. Эта игрушка предназначена для совместных игр собаки и хозяина. Пожалуйста, не оставляйте собаку с игрушкой без присмотра.
2. Расположите игрушку в таком месте, где ваш питомец сможет свободно ходить вокруг неё и выбрать идеальное место для игры.
3. Обеспечьте спокойную атмосферу для тренировки и занимайтесь одновременно только с одной собакой.
4. Правильно выбирайте время для начала игры. Подождите 1,5 часа после кормления, чтобы приступить к игре. Также вы можете заменить лакомство на обычный сухой корм, чтобы покормить собаку во время игры.
5. Важно, чтобы собака довольно быстро ощутила успех в самом начале занятий: ей нужно получить положительные эмоции от игры, чтобы сохранить мотивацию. В начале обучения следует хвалить и вознаграждать собаку даже за попытки совершить правильное действие. Когда она поймёт, что это «игра за еду», ей самой станет интересно решать задачи.
6. Чтобы заинтересовать вашего питомца, наполните игрушку любимым лакомством в его присутствии. Позже, чтобы увеличить уровень сложности, делайте это в его отсутствие.
7. Всегда начинайте игру по команде (например, «Играть!») и заканчивайте её определённым сигналом (например, «Стоп!»), как только ваш питомец достанет всё лакомство. Если собака слушается завершающей команды, вознаградите её дополнительным кусочком лакомства, чтобы окончание игры было положительным и спокойным.
8. Если собака не достигнет цели после нескольких попыток, помогите ей или вернитесь к упражнению, с которым она легко справляется. Попробуйте двигаться вперёд меньшими шагами. Хвалите и гладьте питомца, никогда не ругайте и не наказывайте его.
9. Ограничьте длительность тренировок (не более 10 минут) и ставьте небольшие задачи. Обучение в несколько коротких подходов в течение дня позволит добиться множество маленьких успехов и предотвратит чрезмерную нагрузку на вашего питомца.

**Важное примечание:** В этой игре нет «правильных» и «неправильных» решений. Каждая собака индивидуальна и находит свои варианты решения задач. Позвольте своему питомцу выбирать, как он хочет добраться до лакомства – носом или лапами, толкая или подтягивая игровые элементы, в какой последовательности. Эта инструкция содержит лишь общие рекомендации, как легко и рационально тренировать собаку для достижения успеха.

Самое главное: не позволяйте питомцу уносить игрушку или ломать её. Часто это является признаком разочарования или чрезмерных требований.

### Желаем вам и вашей собаке много веселья и успехов!

#### Начиная тренировку

Выполняйте задания последовательно. Усложняйте задачу только тогда, когда собака научилась без ошибок выполнять последнее задание, иначе она потеряет интерес к игре. Хвалите вашего питомца после каждого успешно выполненного упражнения.

#### Приступая к игре

Дайте собаке познакомиться с каждым элементом игры. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые детали только тогда, когда занятия со старыми элементами пройдут успешно.

#### Игровая Мини Башня

1. Поместите немного лакомства в присутствии вашей собаки в ящик. Чтобы было проще для вашей собаки, не задвигайте ящик полностью внутрь башни. Таким образом, даже небольшого натяжения будет достаточно, чтобы лакомство выпало. Дайте

вашей собаке команду, например, 'Играй!'. Теперь она попытается вытащить ящик. Если у нее возникнут трудности, пожалуйста, помогите. Покажите вашей собаке, как вытянуть ящик за петлю. Чтобы привлечь внимание вашей собаки к петлям, вы также можете поощрить ее за соприкосновение мордой к игрушке в начале. Хвалите вашу собаку, особенно при первых попытках.

2. Повторяйте это упражнение до тех пор, пока ваша собака не поймет, что она получает лакомство, когда вытягивает ящик.
3. Для повышения уровня сложности каждый раз ставьте ящик немного глубже внутрь башни.

#### Откинь крышку

1. Положите лакомство в центр коробки. Зажмите ещё один кусочек лакомства между краем коробки и крышкой. Это поможет собаке понять, что она получит лакомство, откинув крышку.
2. Когда собака научится успешно справляться с крышкой, продолжайте упражнение уже с одним кусочком лакомства внутри коробки.

#### Достань из башни

1. Поместите лакомство как можно дальше на движущейся платформе башни, но так, чтобы его было хорошо видно. Покажите собаке, как использовать педаль. Хвалите ее за успех, особенно в первые несколько попыток. Помогите вашей собаке немного в начале, нажимая на педаль. Пожалуйста, убедитесь, что ваш питомец не пытается добираться до лакомства любым другим способом (например, языком).
2. Как только ваша собака поймет, что происходит, пусть попробует самостоятельно.

#### Ползунок

1. Ваша собака уже должна быть знакома с петлей из игровой башни. Разница здесь в том, что она может и должна тянуть веревку сначала вверх, а затем в сторону.
2. Для начала поместите лакомство в переднюю часть отсека и закройте крышку только частично. Чтобы указать собаке на петлю, для начала поместите под нее лакомство.
3. После того, как ваша собака поняла, что она должна вытянуть крышку, вы можете закрывать коробочку больше и больше с каждой попыткой. Лакомство под веревкой уже можно не использовать.
4. Как только ваша собака сможет самостоятельно открыть крышку, увеличьте сложность, помещая лакомство все дальше и дальше в дальнюю часть отсека. Теперь она может достать лакомство только в том случае, если будет все больше и больше вытаскивать крышку.

#### Толкатель

1. Сначала положите несколько кусочков лакомства в трубку в присутствии вашей собаки. Ползунок нужно немного сдвинуть, чтобы вытолкнуть лакомство и собака быстро в этом преуспевает.
2. Дайте вашей собаке команду, например, 'Играй!' Теперь ваша собака попытается достать лакомство. Если у нее возникнут трудности, пожалуйста, помогите. Покажите своей собаке, как двигать ползунок и похвалите ее, особенно во время первых попыток.
3. В дальнейшем вы можете уменьшить количество лакомства до одного на упражнение.

#### Объединение обоих элементов

Как только ваша собака научится самостоятельно играть с каждым элементом, вы можете их комбинировать. Позже вы сможете повысить сложность упражнения, спрятав лакомства не во всех тайниках.

Кроме того, вы также можете задействовать отдельные элементы из других *Poker Box 1* (арт. 32012), создавая различные задачи с использованием этих элементов.

**ВНИМАНИЕ:** использовать игру под наблюдением взрослых. Подходит только для домашних животных!

**PT Instruções****Informação geral**

1. Este jogo é uma actividade conjunta para o cão e o dono. Não permitir que o cão brinque sem supervisão.
2. Coloque o jogo num local onde o cão possa correr livremente em seu redor, de modo a que possa encontrar a posição ideal para brincar.
3. Escolher um ambiente relaxado para o treino e treinar apenas com um cão de cada vez.
4. Comece a brincar quando o seu cão estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios (snacks) pelo alimento seco habitual.
5. É essencial, especialmente na fase inicial, que o cão tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo. Quando iniciar o treino deve elogiar e recompensar o cão por cada tentativa que ele faça. Assim que o cão perceber que é um jogo de alimentação ele irá divertir-se a descobri-lo.
6. Para que o cão se interesse pelo jogo, deve encher o mesmo de início com prémios na sua presença. Para aumentar o nível de dificuldade, poderá fazê-lo mais tarde sem a presença do cão.
7. Deve sempre começar o jogo com um sinal de início (por exemplo "brincar") e quando o cão tiver encontrado todas os prémios deve acabar com um sinal de fim (por exemplo "fim"). Quando o cão começar a obedecer ao sinal de fim, deve recompensá-lo com um prémio final para que haja sempre um final positivo e relaxante do jogo.
8. No caso de o cão não conseguir executar uma tarefa após várias tentativas, ajude-o ou repita outra tarefa anterior que possa executar bem e treinar com passos mais reduzidos. Tente motivar o cão com constantes elogios e carícias. Nunca deve castigar ou repreender o cão.
9. Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. O treino repetido durante o dia proporciona muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o cão.

**Nota importante:** Neste jogo não existe o "certo" e o "errado". Cada cão é um indivíduo e encontrará o seu próprio caminho para o sucesso. Deixe que o cão decida se prefere utilizar o fochino ou as patas, se pretende puxar os elementos para si ou empurrá-los para fora e em que sequência ele quer jogar o jogo. Estas instruções são apenas uma sugestão em como treinar de uma forma fácil e sensata, para obter sucesso com o seu cão.

Deve ter sempre em atenção o seguinte: Não permitir que o cão leve o jogo para longe ou o destrua (isto é um sinal de frustração e/ou exigência em excesso).

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

Por favor execute todas as tarefas uma após a outra. Só deve aumentar o nível de dificuldade quando o cão for capaz de executar a última tarefa sem problemas e ainda estiver atento ao jogo. Elogiar o cão após cada acção com sucesso.

**Pode começar o treino**

De início, deve familiarizar o cão com os diferentes elementos do jogo, separadamente. É recomendável que este procedimento seja feito com tempo ao longo de vários dias, adicionando novos elementos apenas quando o treino estiver a correr na perfeição.

**Mini Gambling Tower**

1. Colocar algumas guloseimas na gaveta, na presença do cão. Para ser mais fácil para o cão, não colocar a gaveta completamente dentro da torre. Desta forma mesmo um pequeno puxão será suficiente para libertar a guloseima. Dar ao cão o sinal para iniciar a brincadeira, como por exemplo "brincar!". O cão irá agora tentar retirar a gaveta. Se o

cão tiver dificuldades, por favor ajudar. Mostrar-lhe como deve puxar a corda para abrir a gaveta. Para chamar a atenção do cão para as cordas, deverá também recompensar de início, qualquer contacto com o fochino. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas.

2. Repetir este exercício, até que o cão se aperceba que recebe uma recompensa quando retira a gaveta.
3. Para aumentar o nível de dificuldade, colocar a gaveta cada vez mais para dentro da torre, a cada tentativa.

**Tampa**

1. Colocar uma guloseima no centro do orifício. Encorajar o cão a tocar na alavanca em forma de osso. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o cão um pouco no início, movendo a alavanca quando este a tocar, para poder obter a guloseima.
2. Assim que o cão compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

**Torre de arremesso**

1. Colocar uma guloseima o mais para a frente possível, mas facilmente visível, na plataforma móvel da torre. Encorajar o cão a utilizar o pedal. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas. Ajudar o cão um pouco no início, puxando o pedal. Assegurar que o animal não tenta obter a guloseima de outra forma (por exemplo com a língua).
2. Assim que o cão compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

**Tampa deslizante**

1. O cão já deve estar familiarizado com este sistema de jogo, utilizado no "Gambling Tower". A diferença aqui é que o cão pode e deve puxar a corda primeiro para cima e depois para o lado.
2. Colocar de início uma guloseima na parte da frente da tampa, e fechar apenas parcialmente. Para indicar ao cão a corda que deve puxar, colocar uma guloseima debaixo da mesma.
3. Assim que o cão compreender que tem de retirar a tampa, poderá fechá-la cada vez mais em cada tentativa. Poderá agora retirar a guloseima debaixo da corda.
4. Assim que o cão for capaz de abrir a tampa sozinho, aumente a dificuldade, colocando a guloseima cada vez mais longe na parte de trás do compartimento. Agora, só poderá obter a guloseima, se puxar a tampa cada vez mais para fora.

**Kicker**

1. Primeiro encher o tubo com várias guloseimas na presença do cão. Desta forma, o elemento deslizante só precisa de ser movimentado um pouco para libertar uma guloseima, e assim o cão obtém sucesso rapidamente.
2. Dar ao cão o sinal para iniciar a brincadeira, como por exemplo "brincar!". O cão irá agora tentar obter a guloseima. Se o cão tiver dificuldades, por favor ajudar. Mostrar ao cão como movimentar o elemento deslizante. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas.
3. Mais tarde, poderá reduzir a quantidade de guloseimas, para apenas uma por elemento deslizante.

**Combinação dos elementos**

Assim que o cão for capaz de brincar com cada elemento sozinho, pode combinar os dois elementos. Mais tarde, poderá aumentar ainda mais o nível de dificuldade ao não esconder prémios em cada esconderijo.

Adicionalmente poderá substituir elementos individuais com os do jogo "Poker Box 1" (artigo 32012), e assim criar variados desafios com estes 8 elementos.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

**PL Instrukcja**

**Informacje ogólne**

1. Produkt jest przeznaczony do wspólnego użytkowania przez psa i właściciela. Zwierzę nie powinno korzystać z produktu bez nadzoru.
2. Podczas zabawy umieść produkt na przestrzeni wolnej od przeszkód tak, aby pies mógł się swobodnie ruszać dookoła.
3. Trening powinien odbywać się w spokojnej i cichej atmosferze, z nie więcej niż jednym psem na raz.
4. Treningu nie należy rozpoczynać wcześniej niż 1½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
5. Ważne jest, aby pies doświadczył sukcesu i nagrody już na początku użytkowania. Trening musi wywołać pozytywne skojarzenie, aby zwierzę pozostało zmotywowane. Po rozpoczęciu treningu możesz pochwalić i nagrodzić psa nawet za same próby. Kiedy twój pies zrozumie, że jest to "gra z przysmakami", będzie się dobrze bawił próbując wykonać zadania.
6. Aby wzbudzić zainteresowanie psa, wypełnij grę smakołykami w jego obecności. W dalszych fazach treningu można pominąć ten krok, aby zwiększyć poziom trudności.
7. Zawsze rozpoczynaj grę od polecenia rozpoczęcia (np. "Szukaj"), a po znalezieniu przez psa wszystkich smakołyków zakończ ją poleceniem (np. "Koniec"). Po tym, jak pies wykona polecenie zakończenia nagrońd go ostatnim smakołykiem tak, aby trening zawsze miał pozytywne i spokojne zakończenie.
8. Jeśli twój pies nie wykona aktualnego zadania po kilku próbach, pomóż mu lub wróć do zadania, które dobrze zna i trenuj w mniejszych krokach. Spróbuj go zmotywować pochwałą i głaskaniem. Nigdy nie powinno się karać lub krzyczeć na zwierzę.
9. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu psa.

**Uwaga:** w tej grze nie ma "jednego właściwego sposobu" na ukończenie. Każdy pies jest inny i znajdzie swoje własne sposoby na ukończenie zadania. Pies powinien sam zdecydować, czy chce użyć pyska czy łap, ciągnąć czy odpychać elementy oraz w jakiej kolejności chce to robić. Niniejsze instrukcje są tylko sugestią jak trenować w sposób łatwy, skuteczny i ciekawy dla zwierzęcia.

**Życzmy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim psem.**

**Trening**

Pies powinien wykonywać wszystkie zadania jedno po drugim. Podnosić poziom trudności można tylko wtedy, gdy pies wykonuje poprzednie zadanie bez problemów i wykazuje dalsze zainteresowanie treningiem. Należy pamiętać o chwaleniu zwierzęcia po każdej udanej czynności.

**Trening czas zacząć**

Przyzwyczaj swojego psa do różnych elementów gry jeden po drugim. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

**Mała hazardowa wieża**

1. Umieść trochę smakołyków w obecności psa w szufladzie. Aby ułatwić psu zadanie nie wkładaj całkowicie szuflady do wieży tak, by nawet niewielki ciąg wystarczył, aby upuścić smakołyk. Podaj swojemu psu sygnał startowy np.: "Graj!". Powtarzaj te czynności póki pies nie zrozumie, że musi pociągnąć za petlę by wydstać smakołyk.
2. Aby zwiększać poziom trudności wystarczy przymykać szufladę coraz mocniej przy każdym kolejnym powtórzeniu.

**Kłapka**

1. Połóż smakołyk na środku pudełka. Zaciśnij kolejny smakołyk między brzegiem pudełka a pokrywką. Pomaga to swojemu psu zrozumieć, że otrzymuje nagrodę tylko poprzez otwarcie kłapki.

2. Kiedy twój pies kilkakrotnie otworzy pokrywkę, kontynuuj z tylko jednym smakołykiem pośrodku pudełka.

**Rzucająca wieża**

1. Umieść smakołyk tak daleko, jak to możliwe i tak, by był widoczny na ruchomej platformie wieży. Zachęć swojego psa do użycia pedału. Chwał zwierzę za sukces, szczególnie w pierwszych kilku próbach. Pomagaj delikatnie swojemu psu na początku, naciskając pedał. Upewnij się, że twoje zwierzę nie próbuje wyciągnąć smakołyków w jakikolwiek inny sposób (na przykład za pomocą języka).
2. Kiedy Twój pies raz zrozumie działanie zabawki niech spróbuje wykonać zadanie samodzielnie.

**Przesuwana pokrywa**

1. Po zapoznaniu się z regułami hazardowej wieży Twój pies powinien znać już reguły tej zabawy. Tutaj zwierzę też musi wyciągnąć pokrywę, lecz kolejno również pociągnąć ją w bok.
2. Umieść smakołyk w przedniej części i przymknij delikatnie. Aby na początek zachęcić psa umieść dodatkowy smakołyk przy końcu pokrywy.
3. Kiedy pies zrozumie reguły zabawy przymykaj pokrywę coraz bardziej zostawiając tylko jeden smakołyk w środku.
4. Kiedy zwierzak otworzy pokrywę w pełni samodzielnie chowaj mu smakołyk coraz głębiej w szufladę.

**Kicker**

1. Najpierw wypełnij tubę kilkoma smakołykami w obecności psa. Twój pies musi przesunąć nieco suwak, aby wypchnąć smakołyk i osiągnąć sukces.
2. Podaj psu sygnał startowy np.: Graj!, pies powinien spróbować zdobyć smakołyk, jeśli na początku ma problemy to można mu delikatnie pomóc, pokaż jak przesuwac suwak i nagradzaj za każdy postęp.
3. Z czasem ogranicz zadanie do jednego smakołyka za wykonanie pełnego zadania.

**Łączenie elementów**

Gdy twój pies nauczy się znajdować ukryte przysmaki, możesz połączyć oba ruchome elementy. Później możesz zwiększyć poziom trudności, nie ukrywając przysmaków w każdej kryjówce.

Dodatkowo można również zmieniać poszczególne elementy z innych gier strategicznych *Poker Box 1* (prod. 32012), tworząc różnorodne wyzwania związane z trickami.

Nadzoruj zwierzaka podczas gry.

## ☺ Instrukce

### Obecné informace

1. Tato hra je společnou činností pro psa i jeho pánička. Nenechte svého psa hrát si bez dozoru.
2. Umístěte hru tam, kde se váš pes může volně pohybovat, aby našel svou optimální pozici ke hraní.
3. Zvolte klidnou atmosféru pro výcvik a trénujte pouze s jedním psem najednou.
4. Začněte trénink nejpozději 1 ½ hodiny po krmení. Také můžete použít normální suché krmivo jako alternativu pamlsků.
5. Je důležité, aby váš pes zažíval úspěch poměrně rychle na začátku, protože potřebuje spojit pozitivní zkušenost s hrou, aby zůstal motivován. Při zahájení tréninku můžete chválit a odměnit svého psa i za pokus. Jakmile váš pes pochopí, že se jedná o "hru s pamlsky", bude se bavit.
6. Chcete-li zaujmout vašeho psa ve hře, zásobujte ho z počátku pamlsky. Chcete-li zvýšit úroveň obtížnosti, můžete to udělat později v jeho nepřítomnosti.
7. Vždy zahajte hru se signálem startu (např. "Hra") a poté, co váš pes našel všechny lahůdky, ukončete hru signálem přerušení (např. "Konec"). Poté, co váš pes porozuměl signálům, odměňte jej, abyste vždy měli klidný a pozitivní konec hry.
8. V případě, že pes po několika pokusech neuspěje, pomozte mu, nebo zopakujte úkol, který dobře zná a trénujte v menších krocích. Snažte se ho motivovat chválou a pohlazením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
9. Trénujte v krátkých časových intervalech (max. 10 minut) a s malými cíli. Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vašeho psa.

**Důležité upozornění:** V této hře neexistuje žádná "správná" nebo "špatná" varianta. Každý pes je jedinečný a najde své vlastní cesty k úspěchu. Umožněte svému psovi, aby se rozhodl, zda chce použít čenich nebo tlapy, pokud chce prvky ve hře posunout k sobě nebo je odtáhnout a v jakém pořadí chce hru hrát. Tyto pokyny jsou jen návod, jak trénovat snadným a rozumným způsobem, abyste uspěli se svým psem.

Vždy zvažte následující: Nedovolte, aby váš pes odnesl hru nebo ji zničil (často je to známka frustrace a / nebo nadměrného nadšení).

### Užijte si spoustu zábavy a úspěchu se svým psem.

#### Výcvik

Provedte všechny úkoly za sebou. Zvyšujte úroveň obtížnosti vždy až poté, kdy pes zvládl poslední úkol bez problémů a stále udržuje pozornost. Po každé úspěšné akci svého psa odměňte.

#### Trénink může začít

Umožněte svému psovi si zvyknout na různé prvky hry krok za krokem. Doporučujeme rozložení procedury v průběhu několika dní a přidání nových prvků pouze po úspěšném tréninku.

#### Mini hrací věž

1. Umístěte nějaké pamlsky za přítomnosti vašeho psa na zásuvku. Pro ulehčení vašemu psovi, neumísťujte zásuvku zcela do věže. Dokonce i mírné přitahování stačí k tomu, aby spadl pamlsk. Dejte psovi signál startu např. "hra!". Nyní se pokusí vyndat zásuvku. Pokud má nějaké potíže, prosím, pomozte mu. Ukažte psovi, jak vytáhnout zásuvku pomocí smyčky. Chcete-li upozornit vašeho psa na přítomnost smyčky, můžete jej ze začátku odměňovat za kontakt nosem. Chvalte svého psa, zejména během prvních pokusů.
2. Opakujte toto cvičení, dokud si váš pes neuvědomí, že dostane odměnu po vytažení zásuvky.
3. Pro zvýšení úrovně obtížnosti, umísťujte zásuvku stále více dovnitř věže.

#### Zvedací víko

1. Umístěte odměnu doprostřed krabičky. Přidejte další pamlsk mezi okraj krabičky a víko. To pomůže vašemu psovi pochopit, že dostane odměnu pouze tím, že otevře víko klapky.
2. Když váš pes otevřel víko několikrát, pokračujte pouze s pamlskem uprostřed krabice.

#### Házecí věž

1. Umístěte pamlsk co nejdál jak je to možné na viditelné místo na pohyblivou plošinu věže. Povzbudte svého psa k použití pedálu. Chvalte jej dobře, zejména během prvních pokusů. Ze začátku pomozte vašemu psovi stisknout pedál. Ujistěte se, že se pes nesnaží získat odměnu jiným způsobem, např. jazykem.
2. Jakmile váš pes pochopí, co se děje, nechte jej ať se pokusí pamlsk získat sám.

#### Posuvné víčko

1. Váš pes by už měl znát kladku z hrací věže. Rozdíl zde spočívá v tom, že může lano nejprve vytáhnout nahoru a pak na stranu.
2. Umístěte pamlsk do přední oblasti víčka a částečně jej zavřete. Chcete-li psovi ukázat kladku umístěte pod ni pro začátek pamlsk.
3. Jakmile váš pes pochopí, kdy dosáhne na pamlsk, uzavřete víčko víc.
4. Když pes otevře víko samostatně, zvyšujte obtížnost v umístění pamlsku. Pes dosáhne na pamlsk pouze tehdy, pokud vytáhne víčko dál a dál.

#### Vykopávací

1. Nejprve naplňte trubku několika pamlsky v přítomnosti vašeho psa. Posuvníkem pohnete zatačením na pamlsk a pes může být rychle úspěšný.
2. Dejte psovi signál startu např. "hra!". Váš pes se pokusí získat pamlsk. Pokud má nějaké potíže, prosím, pomozte mu. Ukažte svému psovi jak pohybovat s posuvníkem a hodně ho chvalte, zejména během prvních pokusů.
3. Později můžete snížit množství pamlsků pouze na jedno pamlsk na posuvník.

#### Kombinace obou prvků

Jakmile se pes naučí hrát s každým prvkem a dokáže to sám, můžete kombinovat oba prvky. Později můžete ještě zvýšit úroveň obtížnosti tím, že neukrýváte pamlsky v každém úkrytu.

Dále můžete kombinovat jednotlivé prvky s jinými prvky her *Poker Box 1* (položka 32012) a tak vytvářet různé varianty.

Dohlížejte na zvíře během hraní.

## 📖 Vejledning

### Generelle oplysninger

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Pacer spillet, så din hund kan bevæge sig frit omkring dette, for at finde den optimale spilleposition.
3. Vælg en rolig spilleatmosfære og træn kun en hund ad gangen.
4. Start træningen tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
5. Det er vigtigt, at din hund, især i starten, er succesfuld i spillet, for at hunden forbinder dette med noget positivt og forbliver motiveret. Du kan i begyndelsen allerede rose og belønne hunden for at prøve. Hvis hunden først har opfanget, at det handler om et "foderspil", vil den hurtigt have det sjovt med at pusle.
6. For at fange hundens interesse, påfyldes spillet i starten med godbidder mens hunden er til stede.
7. Start altid spillet med et startsignal (f.eks. "spil") og afslut, efter hunden har fået alle godbidder, med et afslutningssignal (f.eks. "slut"). Efter hunden har rettet sig efter afslutningssignalet, belønnes den med en godbid, for at sikre en rolig og positiv afslutning.
8. Hvis hunden efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hhv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere hunden med ros og ved at ae. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
9. Øv i korte træningsenheder (max. 10 minutter) og med små mål. Træning flere gange om dagen, skaber mange små fremskridt og forhindrer overbelastning.

**Vigtig oplysning:** Der findes grundlæggende intet "rigtig" og intet "forkert" i dette spil. Enhver hund er individuel og vil finde sin egen løsning. Overlad det til hunden om den løser opgaverne med snuden eller poterne, om den trækker elementer til sig eller skubber dem fra sig og i hvilken rækkefølge den spiller spillet. Denne vejledning er kun et forslag, til at udarbejde en nem og logisk løsning sammen med hunden.

Grundlæggende bør man være opmærksom på: Tillad ikke at hunden bærer spillet væk eller ødelægger dette (det er ofte et tegn for frustrationer og/eller overbelastning).

### Vi ønsker dig og din hund masser af sjov og succes.

#### Træning

Udfør venligst alle øvelser efter hinanden. Sværhedsgraden bør først øges, efter din hund behersker den foregående træningsfase uden problemer og dens opmærksomhed stadig er ved spillet. Ros din hund efter enhver succesfuld aktion.

#### Træningen kan starte

Vend din hund enkeltvis til de forskellige elementer. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

#### Mini Gambling Tower

1. Placer nogle godbidder i skuffen, under din hunds påsyn. For at gøre det nemt for din hund, skub ikke skuffen helt ind i tårnet. Således at et let træk er nok til at godbiden falder ud. Giv din hund en startkommando, eksempelvis 'leg!'. Den vil nu forsøge at trække skuffen ud. Hvis hunden har nogen form for vanskeligheder, skal den hjælpes. Vis din hund hvordan den skal trække skuffen ud med stroppen. For at få din hunds opmærksomhed på stropperne, kan du også belønne næse og snude kontakt i begyndelsen. Ros din hund, specielt under de første forsøg.
2. Gentag denne øvelse indtil din hund indser, at den får en belønning, når den trækker I skuffen.
3. For at øge sværhedsgraden, kan du skubbe skuffen en smule længere ind I tårnet for hver gang.

#### Låget

1. Placer en godbid i midten af indrykningen. Opfordre din hund til at røre ved knogle håndtaget. Ros den hvis det lykkedes, specielt ved de første forsøg. Hjælp din hund en smule i starten, ved at skubbe håndtaget over når den rører ved det, for at nå godbiden.
2. Når din hund har forstået opgaven, lad den prøve på egen hånd.

#### Slynge tårnet

1. Placer en godbid så langt fremme som muligt og nemt synligt på den flytbare platform på tårnet. Opfordre din hund til at bruge pedalen. Ros den hvis det lykkedes, specielt ved de første besøg. Hjælp din hund lidt i starten, ved at trykke på pedalen. Du skal sikre dig, at den ikke forsøger at nå godbiden på andre måder (for eksempel med dens tunge).
2. Når din hund har forstået opgaven, lad den prøve på egen hånd.

#### Udtrækkeligt låg

1. Din hund skulle allerede være bekendt med remskiven fra Gambling tårnet. Forskellen er her, at den kan og bør trække rebet først op og dernæst til siden.
2. Placer en godbid i det forreste område af låget i starten, og luk det kun delvist. For at påpege remskiven for hunden, placer en godbid under den i starten.
3. Når din hund har forstået, at den skal trække låget ud, kan du lukke det mere og mere for hvert forsøg. Godbiden nedenunder remskiven kan nu tages ud.
4. Når din hund kan åbne låget på egen hånd, kan du øge sværhedsgraden ved at placere en godbid længere og længere bagud i rummet. Den kan nu kun få sin belønning, hvis den trækker låget længere og længere ud.

#### Kicker

1. Start med at fylde røret med flere godbidder under din hunds påsyn. Skyderen skal dermed kun flyttes en smule for at skubbe en godbid af, og hunden får hurtigt succes.
2. Giv din hund et start signal, eksempelvis 'leg!'. Din hund vil nu forsøge at få godbiden ud. Hvis den har problemer, skal den hjælpes. Vis din hund hvordan den skal flytte skyderen og giv den masser af ros, specielt ved de første forsøg.
3. Senere kan du reducere antallet af godbidder, til kun 1 godbid per skyder.

#### Kombinere

Efter hunden har lært de enkelte elementer at kende og løser den selvstændigt, kan du kombinere elementerne. Senere kan du øge sværhedsgraden, ved ikke at gemme godbidder alle steder.

Derudover kan du også skifte de individuelle elementer du med dem fra *Poker Box 1* (vare nr. 32012) og således skabe varierede udfordringer med disse 8 elementer.

Lad aldrig dit kæledyr lege uden opsyn.

**SK** **Návod****Všeobecné pokyny**

1. Táto hračka je určená na spoločné trávenie času majiteľa a jeho psa. Psa nenechaj hrať sa bez dozoru.
2. Hračku umiestni tak, aby pes mohol okolo hračky voľne behať a najšť si optimálnu polohu na hranie.
3. Zvoľ pokojnú tréningovú atmosféru a trénuj len jedného psa.
4. Začni s tréningom najskôr 1 ½ po kŕmení. Alternatívne sa namiesto maškrty môže použiť aj obvyklé suché krmivo.
5. Je dôležité, aby pes, hlavne na začiatku, dosiahol požadovaný cieľ relatívne rýchlo, a tak si hru spojil s niečím pozitívnym a zostal motivovaný. V začiatkovej fáze môžeš psa odmeniť už za vyskúšanie a dať mu maškrty. Keď pes pochopí, že ide o „hru s krmivom“, rýchlo ho začne uvažovanie bavíť.
6. Aby si vzbudil záujem psa, hračku zo začiatku plň maškrtami v jeho prítomnosti. Neskôr to môžeš urobiť aj bez prítomnosti psa, aby si zvýšil úroveň obtiažnosti.
7. Hru začni vždy so štartovacím signálom (napr. „môžeš“) a ukonči ju, keď pes vyberie všetky maškrtky ukončovacím signálom (napr. „dost“). Keď pes na ukončovací signál počúvne, odmeň ho ešte na záver jednou maškrtou, aby hra mala vždy pozitívny a pokojný koniec.
8. V prípade, že pes nedokáže splniť ani čiastočný cieľ po niekoľkých pokusoch, pomôž mu, prip. zopakuj už známy cvik a trénuj v menších krokoch. Pokús sa ho motivovať ho pochvalou a pohladkaním. Pri hre by nikdy nemal byť karhaný alebo dokonca potrestaný.
9. Trénujte v krátkych intervaloch (max. 10 minút) a s malými cieľmi. Pravidelný tréning počas dňa prinesie veľa menších úspechov a vyneš sa tak preťaženiu.

**Dôležitý pokyn:** Princiálne v tejto hre neexistuje „správne“ alebo „nesprávne“. Každý pes je jedinečný a nájde si vlastné spôsoby riešenia. Nechaj na svojom psovi, či úlohu vyrieši papuľou alebo labkami, či k sebe prvky ťahá alebo ich, naopak, odsúva a aj to, v akom poradí sa hru hrá. Tento návod je návrh na vypracovanie ľahkého a zmysluplného spôsobu riešenia spoločne so psom.

V zásade sa však musí dodržiavať: Nedovoľ psovi, aby hru odnášal preč alebo ju zničil (čo je často znakom frustrácie a/alebo preťaženia).

**Prajeme tebe a tvojmu psovi veľa radosti a úspechov.**

**Školenie**

Všetky cvičenia vykonávajúte postupne. Obtiažnosť zvyšujte až vtedy, keď pes bez problémov zvládne predchádzajúcu fázu výcviku a jeho pozornosť je stále zameraná na hru. Po každej úspešnej akcii psa pochváľte.

**Tréning môže začať**

Všetky cvičenia vykonávajúte po poradí. Stupeň obtiažnosti zvýšte až vtedy, ak váš pes zvládol predchádzajúcu úlohu bez problémov.

**Mini herná veža**

1. Polož na zásuvku pred psa niekoľko pochúťok. Pre ulahčenie hry pre psa, nevkladaj zásuvku úplne do veže. Preto stačí aj mierne potiahnutie, aby pochúťka spadla. Daj svojmu psovi štartovací signál, napr. "Hraj!". Teraz sa pokúsi vytiahnuť zásuvku. Ak má ťažkosti, pomôž mu. Ukáž psovi, ako má ťahať zásuvku s pútkami. Na upriamanie pozornosti psa na slúčky, môžeš na začiatku odmeniť aj kontakt nosom a čumákom. Psa dobre pochváľ, najmä počas prvých pokusov.
2. Toto cvičenie opakuj, kým si tvoj pes neuvedomí, že keď vytiahne zásuvku, dostane odmenu.
3. Ak chceš zvýšiť úroveň obtiažnosti, vlož zásuvku zakaždým o kúsok ďalej do veže.

**Veko**

1. Do stredu zárezu vlož pochúťku. Povzbudzuj psa, aby sa dotýkal päčky s kostou. Dobré ho pochváľ za úspech, najmä počas niekoľkých prvých pokusov. Na začiatku psovi trochu pomôž tým, že keď sa dotkne päčky, prevráti ju, aby sa dostal k pochúťke.
2. Keď tvoj pes pochopí, o čo ide, nechaj ho, aby to skúsil sám.

**Lietajúca veža**

1. Na pohyblivú plošinu veže umiestni pochúťku čo najďalej dopredu a tak, aby bola ľahko viditeľná. Povzbudzuj svojho psa, aby používal pedál. Dobré ho pochváľ za úspech, najmä počas niekoľkých prvých pokusov. Na začiatku psovi trochu pomôž stlačením pedálu. Uisti sa, že sa tvoje zviera nepokúša dostať k pochúťke iným spôsobom (napríklad jazykom).
2. Keď tvoj pes pochopí, o čo ide, nechaj ho, aby to skúsil sám.

**Posuvné veko**

1. Tvoj pes by už mal poznať kladku z hracej veže. Rozdiel je v tom, že môže a mal by ťahať lano najprv hore a potom do strany.
2. Na začiatok vlož do prednej časti veka pochúťku a veko zatvor len čiastočne. Ak chceš psa upozorniť na kladku, polož pod ňu na začiatok nejakú pochúťku.
3. Keď tvoj pes pochopí, že má veko vytiahnuť, môžeš ho každým pokusom zatvárať viac a viac. Odmenu pod kladkou môžeš teraz vynechať.
4. Keď pes dokáže otvoriť veko sám, zvyšuj náročnosť tým, že budeš umiestňovať pochúťky ďalej a ďalej do zadnej časti priehradky. Teraz môžeš dosiahnuť svoju odmenu len vtedy, ak bude veko vytáhať ďalej a ďalej.

**Kicker**

1. Najprv naplň tubu niekoľkými pochúťkami v prítomnosti tvojho psa. Preto stačí posunúť jazdec len o kúsok, aby pes rýchlo a úspešne vytlačil pochúťku.
2. Daj svojmu psovi štartovací signál, napr. "Hraj!". Tvoj pes sa teraz bude snažiť získať pochúťku. Ak má ťažkosti, pomôž mu. Ukáž psovi, ako má pohybovať jazdcom, a veľa ho chváľ, najmä počas prvých pokusov.
3. Neskôr môžeš množstvo pochúťok znížiť na jednu pochúťku na jazdca.

**Kombinácia oboch prvkov**

Keď sa tvoj pes naučí hrať s každým prvkom a dokáže to robiť sám, môžeš oba prvky skombinovať. Neskôr môžeš úroveň náročnosti ešte zvýšiť tým, že nebudeš schovávať pochúťky v každej skrýši.

Okrem toho môžeš jednotlivé prvky vymeniť za prvky *pokerového boxu 1* (Prod. Č. 32012), a tým vytvárajú rôzne výzvy s týmito 8 prvkami.

Nenechávajte zviera hrať sa bez dozoru.

## 🇬🇧 Інструкція

### Загальні вказівки

1. Ця гра — спільне заняття для собаки та його господаря. Не дозволяйте собаці грати без нагляду.
2. Встановіть гру так, щоб собака міг вільно бігати навколо неї, аби знайти оптимальне положення для гри.
3. Обирайте спокійну атмосферу для тренувань і тренуйтеся лише з одним собакою за раз.
4. Починайте тренування не раніше, ніж через півтори години після годування. Замість ласощів можна також використовувати звичайний сухий корм.
5. Важливо, щоб собака досяг успіху відносно швидко, особливо на початку, щоб він асоціював із грою щось позитивне і зберігав мотивацію. На початку можна похвалити собаку за те, що він пробує щось нове, і пригостити його ласощами. Як тільки твій собака зрозуміє, що це «гра з їжею», він швидко почне отримувати задоволення від завдань.
6. Щоб зацікавити собаку, спочатку додавайте у гру ласощі за його присутності. Для підвищення рівня складності можна робити це пізніше за відсутності собаки.
7. Завжди починайте гру зі стартового сигналу (наприклад, «грати») і закінчуйте гру, коли собака забере всі ласощі, сигналом завершення (наприклад, «кінець»). Коли собака відреагував на сигнал «кінець», нагороди його ласощами, щоб завжди гарантувати спокійне і позитивне закінчення.
8. Якщо собака не досягає проміжної мети навіть після декількох спроб, допоможіть йому або повторіть вже відому вправу, якщо необхідно, і надалі тренуйтеся меншими кроками. Намагайтеся мотивувати його похвалою і погладженням. Ніколи не сваріть і не карайте собаку за невдачу.
9. Роби короткі тренування (максимум 10 хвилин) і став невеликі цілі. Тренування кілька разів на день забезпечує багато маленьких успіхів і дозволяє уникнути перенапруження.

**Важлива вказівка:** Загалом у цій грі немає «правильного» і «неправильного». Кожен собака особливий і знайде власне рішення завдання. Дозвольте собаці самому вирішувати, як він буде вирішувати завдання — мордою чи лапами, тягнути елементи до себе чи відштовхувати, у якій послідовності грати в гру. Ця інструкція є лише пропозицією для того, щоб знайти просте і логічне рішення разом із собакою.

Однак важливо мати на увазі: Не дозволяйте собаці забирати або знищувати гру (що часто є ознакою розчарування та/або надмірних вимог).

**Бажаємо тобі й собаці багато задоволення та успіхів.**

### Тренування

будь ласка, виконуйте всі вправи по черзі. Підвищуйте рівень складності тільки тоді, коли собака без проблем засвоїв попередній етап тренування і його увага все ще зосереджена на грі. Хваліть собаку після кожної успішної дії.

### Тренування можна починати

Знайте собаку з елементами по черзі. Ми рекомендуємо розподілити вивчення окремих елементів на кілька днів і додавати наступні елементи лише після того, як тренування буде успішно завершено.

### Розвивальна гра «Мінівежа»

1. У присутності собаки покладіть на шухляду кілька ласощів. Щоби полегшити собаці завдання, не вставляйте шухляду повністю всередину вежі. Отже, навіть легкого поштовху буде достатньо, щоб ласощі впали. Дайте собаці стартовий сигнал, наприклад «Грай!». Тепер він спробує витягнути шухляду. Якщо в нього

виникнуть труднощі, допоможіть. Покажіть собаці, як тягнути шухляду за петлі. Щоби привернути увагу собаки до петель, ви також можете спочатку заохочувати його дотик носом і мордою. Хваліть собаку, особливо під час перших спроб.

2. Повторюйте цю вправу, допоки собака не зрозуміє, що отримує винагороду, коли витягне шухляду.
3. Щоб підвищити рівень складності, щоразу вставляйте шухляду трохи глибше всередину вежі.

### Кришка

1. Покладіть ласощі в центр заглиблення. Заохочуйте собаку торкатися важею з кісткою. Хваліть його за успіхи, особливо під час перших кількох спроб. На початку трохи допоможіть собаці, перевертаючи важі, коли він торкається його, щоб дістати ласощі.
2. Коли собака зрозуміє, що відбувається, дозволяйте йому спробувати самому.

### Рухома вежа

1. Покладіть ласощі якомога далі на рухому платформу вежі, але так, щоб їх було добре видно. Заохочуйте собаку використовувати педаль. Хваліть його за успіхи, особливо під час перших кількох спроб. Спочатку трохи допоможіть собаці, натискаючи на педаль. Переконайтеся, що ваш улюбленець не намагається дістати ласощі будь-яким іншим способом (наприклад, язиком).
2. Коли собака зрозуміє, що відбувається, дозволяйте йому спробувати самому.

### Зсувна кришка

1. Ваш собака вже повинен бути знайомий із принципом тягнення мотузки з розвивальної гри «Вежа». Різниця полягає в тому, що він може і повинен тягнути мотузку спочатку вгору, а потім убік.
2. Спочатку покладіть ласощі в передню частину кришки й закрийте її лише частково. Щоби показати собаці кришку з мотузкою, для початку покладіть під неї ласощі.
3. Коли собака зрозуміє, що він повинен витягнути кришку, ви можете закрити її все більше з кожною спробою. Тепер можна не класти смаколики під кришку з мотузкою.
4. Коли собака зможе самостійно відкривати кришку, ускладнюйте завдання та кладіть ласощі все глибше у відсік. Тепер він може дістатися своєї нагороди, тільки якщо буде все далі витягати кришку.

### Штовхач

1. Спочатку наповніть тунель кількома смаколками в присутності собаки. Отже, повзунок потрібно лише трохи зрушити, щоб відштовхнути ласощі, і собака швидко досягне успіху.
2. Дайте собаці стартовий сигнал, наприклад «Грай!» Тепер ваш собака спробує дістати ласощі. Якщо в нього виникнуть труднощі, допоможіть. Покажіть собаці, як рухати повзунок, і хваліть його, особливо під час перших спроб.
3. Пізніше ви можете зменшити кількість ласощів до одного шматочка на повзунок.

### Поснадання обох елементів

Коли собака навчиться грати з кожним елементом окремо та вміти робити це самостійно, ви можете поєднати обидва елементи. Пізніше ви можете ще більше підвищити рівень складності, не ховаючи ласощі в кожну схованку.

Крім того, ви також можете замінити окремі елементи елементами з набору *Poker Box 1* (арт. № 32012) і таким чином створювати різні ускладнення за допомогою цих 8 елементів.

Не залишайте тварину гратися без нагляду.

## Útmutató

### Általános tudnivalók

1. A játék a kutya és a gazdi közös foglalkozása. Ne engedd a kutyt felügyelet nélkül játszani.
2. Úgy állítsd fel a játékot, hogy kutyád szabadon futkorászhatson körülötte és megtalálja az optimális játékpozícióját.
3. Teremt nyugodt légkört az edzéshez, melyet egyszerre csak egy kutyával végezz.
4. Az edzést leghamarabb az etetés után 1,5 órával kezd el. Alternatívaként a jutalomfalat helyett szokványos száraztáp is használható.
5. Fontos, hogy kutyád – főleg az elején – viszonylag gyorsan sikereket érjen el, hogy pozitívumokat társítson a játékhoz és motivált maradjon. Az elején már a próbálkozásokért is dicsérd meg a kutyát és adj neki jutalomfalatokat. Amint kedvenc megérti, hogy a játék során enni kap, hamarosan nagy kedvvel együtt fog működni.
6. Hogy felkeltsd a kutya érdeklődését, kezd azzal, hogy a jelenlétében jutalomfalatokat töltesz a játékba. A nehézségi szint növelése érdekében ezt később a kutya távollétében is elvégezheted.
7. A játékot mindig egy indító vezényszóval kezd (pl. „Gyerünk!”) és ha a kutya az összes jutalomfalatot megszerezte, akkor egy befejező vezényszóval zárd le (pl. „Vége!”). Ha a kutya engedelmességet a befejező vezényszóra, jutalmazd meg egy jutalomfalattal, hogy a játék vége nyugodt és pozitív legyen.
8. Ha kedvenc többszöri próbálkozás után sem éri el a részleges célt, segíts neki, vagy ha szükségés, ismételd meg az ismert gyakorlatot, és haladj vele kisebb lépésekben. Dicsérettel és simogatással próbáld motiválni. Semmiképp nem szabad szidni vagy büntetni.
9. Kedvencdel rövid egységekben (max. 10 perc) és kis célokat kitűzve gyakorolj. A napi többszöri gyakorlás sok apró sikert hoz és megelőzi a túlerhelést.

**Fontos tudnivaló:** A játékban alapvetően nincs „jó” vagy „rossz”. Minden kutya külön egyéniség és megtalálja magának a megoldáshoz vezető utat. Bíz a kutyára, hogy az orrával vagy a mancsával oldja-e meg a feladatot, hogy maga felé húz-e vagy magától eltol-e elemeket, és azt is, hogy milyen sorrendben játssza a játékot. Az útmutató csak javaslatot ad ahhoz, hogy a kutyával együtt dolgozzanak ki könnyű és ésszerű megoldást.

Általánosan azonban érdemes figyelembe venni a következőt: Ne engedd, hogy a kutya elhurcolja vagy tönkretegy a játékot (ami gyakran a frusztráció és/vagy a túlerheltség jele).

### Sok sikert és jó szórakozást kívánunk neked és a kutyádnak!

### Edzés

Az összes gyakorlatot végezze el egymás után. Csak akkor növelje a nehézségi szintet, ha kutyája gond nélkül elsajátította az előző edzési fázist és továbbra is figyel a játékra. Minden sikeres akció után dicsérje meg a kutyát.

### Kezdődhet az edzés

Egyenként ismertesse meg a kutyát az elemekkel. Javasoljuk, hogy az egyes elemek megtanulását több napra nyújtsa el és csak akkor vegyen be további elemeket, ha probléma nélkül befejeződött az edzés.

### A mini játékos torony

1. Tegyen néhány jutalomfalatot a kutya jelenlétében a fiókra. Hogy megkönnyítse a kutya dolgát, ne tudja be teljesen a fiókot a torony belsejébe. Így már egy enyhe húzás is elég ahhoz, hogy a jutalomfalat leessen. Adjon jelet a kutyájának, hogy indulhat a játék (pl. „Játssz!”). Ekkor megpróbálja kihúzni a fiókot. Ha bármilyen nehézsége adódik, segítsen neki. Mutassa meg a kutyának, hogyan húzhatja ki a fiókot a hurkok segítségével. Ahhoz, hogy a kutya figyelmét a hurkokra irányítsa, kezdetben akkor is jutalmazhatja, ha az orra hozzáér. Dicsérje sokat a kutyáját, különösen az első próbálkozások során.

2. Ismétlje ezt a gyakorlatot, amíg a kutya rá nem jön, hogy jutalmat kap, ha kihúzza a fiókokat.
3. A nehézségi szint növelése érdekében a fiókot minden alkalommal egy kicsit beljebb kell helyezni a toronyba.

### A fedél

1. Tegyen egy jutalomfalatot a bemélyedés közepébe. Bátorítsa kutyáját a csontkar megérintésére. Dicsérje sokat a sikerért, különösen az első néhány próbálkozás során. Kezdetben segítsen egy kicsit a kutyának azzal, hogy amikor megérinti, fordítsa fel a kart, hogy elérje a jutalomfalatot.
2. Amint a kutya megérti, hogy mi történik, hagyja, hogy egyedül próbálkozzon.

### A ledobótorony

1. Helyezzen egy jutalomfalatot a lehető legelőrébb, könnyen látható helyre, a torony mozgó platformjára. Bátorítsa kutyáját a pedál használatára. Dicsérje sokat a sikerért, különösen az első néhány próbálkozás során. Kezdetben segítsen egy kicsit a kutyának a pedál lenyomásával. Ügyeljen arra, hogy kedvence ne próbálja meg más módon (például a nyelvvel) elérni a jutalomfalatot.
2. Amint a kutya megérti, hogy mi történik, hagyja, hogy egyedül próbálkozzon.

### Az elcsúsztható fedél

1. A kutyának már ismernie kell a játékos torony csigáját. A különbség itt az, hogy a kötelel először felfelé, majd oldalra kell húznia.
2. Kezdetben tegyen egy finomságot a fedél elülső részébe, és csak részben zárja be. Annak érdekében, hogy a kutya felfedezze a csigát, eleinte tegyen alá egy jutalomfalatot.
3. Ha a kutya megértette, hogy ki kell húznia a fedelet, akkor minden egyes próbálkozásnál egyre jobban bezárhatja a fedelet. A csiga alatti jutalomfalat ekkor már elhagyható.
4. Amint a kutya már magától is ki tudja nyitni a fedelet, növelje a nehézségi szintet azzal, hogy egyre beljebb és beljebb helyezi a jutalomfalatot a rekesz hátuljába. Így csak akkor juthat el a jutalmához, ha egyre jobban kihúzza a fedelet.

### A rúgás

1. Először tölts meg a csövet néhány jutalomfalattal a kutya jelenlétében. Így a csúszkát csak egy kicsit kell elmozdítani jutalomfalat lelökéséhez, a kutya pedig gyorsan sikerrel járhat.
2. Adjon jelet a kutyájának, hogy indulhat a játék (pl. „Játssz!”) A kutya most megpróbálja kiszedni a jutalomfalatot. Ha bármilyen nehézsége adódik, segítsen neki. Mutassa meg a kutyának, hogyan kell mozgatni a csúszkát, és dicsérje sokat, különösen az első próbálkozások során.
3. Később csökkentheti a jutalomfalatok számát, és elég lesz csak egy jutalomfalatot adni csúszkánként.

### Két elem kombinálása

Ha a kutya megtanult játszani mindkét elemmel, és képes önállóan játszani, akkor kombinálhatja a két elemet. Később tovább növelheti a nehézségi szintet azzal, hogy nem minden rejték helyen rejt el finomságokat.

Ezenkívül az egyes elemeket az 1. pókerdobozzal (gyárt. sz.: 32012) is kicserélheti, így változatos kihívások elé állíthatja kedvencét e 8 elemmel.

Ne hagyja, hogy háziállata felügyelet nélkül játsszon.