

## DE Anleitung

### Allgemeine Hinweise

1. Spielen Sie dieses Spiel zusammen mit Ihrer Katze und stellen Sie es an einem Ort auf, an dem sich Ihre Katze ungestört fühlt.
2. Beginnen Sie, wenn Ihre Katze wach und in Spiellaune ist und frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ können Sie auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
3. Setzen Sie sich neben Ihre Katze und beobachten Sie sie dezent und ruhig, ohne Ihre Katze anzustarren.
4. Wählen Sie anfangs Leckerlis, die für Ihre Katze besonders attraktiv sind und platzieren Sie diese in ihrer Anwesenheit.
5. Helfen Sie Ihrer Katze anfangs bei der Bewältigung der Aufgabe, damit sie motiviert bleibt. Es ist wichtig, dass Ihre Katze relativ schnell Erfolge erzielt, damit sie etwas Positives mit dem Spiel verbindet.
6. Falls Ihre Katze ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, legen Sie ein Beutestück gut erreichbar an den Rand des Spielbretts. Versuchen Sie Ihre Katze mit Lob zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
7. Üben Sie in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit wenigen Leckerlis (5-10 Stk.). Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderungen.

**Wichtiger Hinweis:** Katzen reagieren ganz unterschiedlich auf neue Spielzeuge. Einige spielen von Anfang an hochmotiviert und andere müssen sich erst daran gewöhnen. Sie ignorieren das Spielzeug zunächst, um sich dann später doch noch begeistert damit zu beschäftigen. Zudem gibt es Katzen, die sich gerne über längere Zeit konzentriert dem Spiel widmen, während andere es vorziehen, kürzer und häufiger zu spielen. Welchen Weg Ihre Katze auch wählt, lassen Sie ihr Zeit, sich auf ihre individuelle Weise mit dem Spiel auseinanderzusetzen.

### Wir wünschen Ihnen und Ihrer Katze viel Spaß und Erfolg!

#### Das Training kann beginnen

Im ersten Schritt soll Ihre Katze die Sicherheit gewinnen, dass das Spiel die Garantie für eine leckere Überraschung ist. Daher legen Sie einige Leckerbissen gut erreichbar an den Rand des Spielbretts und lassen Ihre Katze diese fressen. Schaut Ihre Katze erwartungsvoll zu, wenn Sie das Spiel vorbereiten, können Sie dazu übergehen eines der Spielmodule mit wenigen Leckerlis zu befüllen. Wenn Ihre Katze alle Leckerlis erbeutet hat, ist es sinnvoll eine Pause zu machen. In weiteren Spieleinheiten bestücken Sie einzeln die weiteren Module, bis Ihre Katze alle kennengelernt hat.

**Achtung:** Katzen unter 6 Monaten oder mit einem Gewicht von unter 3 kg könnten mit dem Kopf in den Bechern stecken bleiben. Sie können die Becher daher anfangs abnehmen, bis Ihre Katze groß genug ist.

Lassen Sie Ihr Tier nicht unbeaufsichtigt spielen.

Machen Sie Ihre Katze anfangs mit den Elementen einzeln vertraut. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

#### 1. Kugelmodul:

Durchsichtige Elemente sind für Katzen eine besondere Herausforderung, weil sie auf kurze Distanz unbewegte Gegenstände nicht so detailgetreu sehen wie wir Menschen. Hier können sie nun durch Tasten oder Riechen erforschen, wo sich die Öffnung der Kugel befindet und wo das Leckerli liegt. Dadurch können sie die vielseitige Beweglichkeit der Pfote, Einsatzmöglichkeiten der Krallen und ihren fantastischen Geruchssinn nutzen. Falls ein Beutestück kurz vor dem Herausholen noch mal in die Kugel hineinkullert, erzeugt dies bei trockenem Futter ein interessantes Geräusch. So kann Ihre Katze das Leckerli zusätzlich mit ihrem feinen Gehör versuchen zu orten, was einen weiteren Anreiz bietet.

#### 2. Zapfenmodul:

An diesem Modul können die Tiere die Beutestücke aus der Distanz visuell orten und sich Strategien ausdenken, wie sie diese mit der Pfote oder auch mit Hilfe der Krallen herausholen können.

#### 3. Bahnenmodul:

Es ist besonders für ältere Tiere und Katzen mit niedriger Toleranzschwelle geeignet. Hier können sie die Beutestücke sehr einfach herausziehen, in dem sie geschickt die Pfoten drehen, die Zehen spreizen und die Krallen ausfahren.

#### 4. Zungenmodul:

Dieses Modul eignet sich nicht für Spielzeug. Hier kann man der Katze auch flüssige Leckerlis oder nur Wasser anbieten. Die Vertiefungen dieses Moduls erschweren es der Katze, die Beutestücke mit der Pfote herauszuholen. Hier können die Tiere ihre Beute am besten mit der Zunge erreichen. Dies ist nicht ganz einfach und so können sie hier auch Strategien testen und die Geschicklichkeit mit der Zunge üben. Dies ist auch für blinde Katzen oder Tiere mit einer starken Behinderung ein sehr interessantes Spielmodul.

#### 5. Tunnelement:

An diesem Modul können Katzen selbst im Liegen Beute machen. Der Tunnel bietet der Katze die Möglichkeit mit der ganzen Länge ihrer Pfote darin herumzuwühlen. Den „Mauslocheffekt“ der Eingänge finden viele Katzen unwiderstehlich. Dieses Modul eignet sich hervorragend, um Spielzeug zu verstecken, das die Katze nach dessen Erlangen selbst wieder spielerisch darin verstauen kann. Hier kann sie das Anschleichen, Belauern, Anspringen und mit den Pfoten im Tunnel Herumstochern ausleben.

#### Tipp:

Falls Ihre Katze keine Leckerlis oder Spielzeug mag, können Sie das *Fun Board XXL* durch Katzengrashalme interessant gestalten. Schlingen Sie einen Knoten in die Halme und schneiden die überstehenden, langen Grasstücke ab. Verteilen Sie mehrere frische Grasknoten auf dem *Fun Board XXL*.

## (EN) Instructions

**General information**

1. Play this game together with your cat and place it somewhere, where your cat feels undisturbed.
2. Start when your cat is awake and in playing mood, 1 ½ hours after feeding at the earliest. You can also use the normal dry feed instead of treats as an alternative.
3. Sit down beside your cat and watch her unobtrusively and quietly without staring at her.
4. Choose treats your cat specially likes to begin with, and place these in the game in her presence.
5. Help your cat with the task at the beginning to keep her motivated. It is important for your cat to be successful fairly quickly so that she connects positive feelings to the game.
6. In case your cat does not achieve a subgoal after several tries, help her or repeat a task she can do well and train in smaller steps. Try to motivate your cat with praise. There should never be scolding or punishment.
7. Train in small units (max. 10 minutes) and with small goals. Several training units during the day provide a lot of small successes and prevent excessive demand on your cat.

**Important notice:** Cats react very differently to new toys. Some are very motivated to play right from the start while others have to get used to new things first. They start by ignoring the new toy but later they play with it excitedly. In addition to that, there are cats that like to concentrate on a game for a longer time, while others prefer to play for a short while only but more often. Whichever way your cat chooses, give her time to play the game as she likes to do it.

**Have lots of fun and success with your cat!**
**The training can begin**

The first step is to make your cat feel sure that the game is a guarantee for a tasty surprise. Therefore, first spread a few treats on the rim of the game board so that your cat can reach them easily and let your cat eat them. Once your cat looks on expectantly when you prepare the game, you can begin to fill one of the game modules with a few treats. Once your cat has 'caught' all the treats, it is a good idea to take a break. In further games, you can fill the other modules one after the other until your cat knows them all.

**Attention:** Cats under 6 months of age or weighing under 3 kg can get stuck in the cups with their head. You can remove the cup to begin with until your cat is old or heavy enough.

Supervise your pet while playing.

First let your cat get familiar with the different elements of the game.

**1. Globe Module:**

Transparent elements are a special challenge for a cat since it does not see moving objects on a short distance as detailed as humans. Here they can investigate the position of the globe's opening and the treat by groping and smelling. Also they use the flexibility of its paws, the possible application of its claws as well as their fantastic sense of smell. Dry treats even make interesting noises when falling back into the globe. The noise allows the cat to locate them and thus provides an additional stimulation.

**2. Peg Module:**

This module allows the pet to make out the booty visually from a distance and map out a strategy to get it with the help of its paws or even the claws.

**3. Alley Module:**

This module is especially suitable for older animals or those with a lower tolerance limit. They can easily get the "booty" out by neatly turning their paws, spreading their toes or pulling out the claws.

**4. Tongue Module:**

This module is not suitable for toys but e. g. for liquid treats or even water. The slots hinder the cat from getting out the "booty" with the paw. The best way to get it out is to try with the tongue and since this is not that easy either, the cat can try out different strategies and exercise its ability with the tongue. It is a particularly interesting module even for blind or seriously handicapped animals.

**5. Tunnel Element:**

This module allows the cat to capture when lying. The tunnel offers the cat the possibility use its complete paw. Many cats love this "mouse hole effect". This module is particularly suitable for hiding toys which the cat can stow away again after having caught it. It is excellent for sneaking up, lurking and reaching out for any toys or treats.

**Tip:**

Should your cat not like any treats or toys you might make the *Fun Board XXL* interesting with the help of e. g. blades of cat grass. Make a knot into it and cut off the overlaying grass. Dispense several fresh grass knots on the *Fun Board XXL*.

## (FR) Mode d'emploi

**Informations générales**

1. Le jeu est destiné à jouer avec votre chat. Installez-le dans un endroit où il ne se sentira pas dérangé.
2. Commencez lorsque votre chat est réveillé et en mode jeu, au moins 1 heure ½ après son repas. Vous pouvez aussi utiliser alternativement ses aliments habituels ou des friandises.
3. Asseyez-vous à côté de votre chat et observez-le discrètement et calmement sans le regarder.
4. Pour motiver votre chat, choisissez au départ des friandises qu'il aime particulièrement, et placez-les dans le jeu en sa présence.
5. Au départ, aidez votre chat pour le maintenir motivé. Il est important qu'il arrive à réussir assez rapidement pour qu'il relie le jeu avec quelque chose de positif.
6. Si, après plusieurs essais, votre chat n'atteint pas son but, aidez-le ou répétez un exercice qu'il sait bien faire et entraînez-le par petites étapes. Essayez de motiver votre chat en le félicitant. Ne jamais réprimander ou punir le chat.
7. Faites de petites séances d'entraînement (max. 10 minutes) avec de petits objectifs. Plusieurs séances d'entraînement dans une journée apportent beaucoup de petits succès et évitent une demande excessive à votre chat.

**Note importante :** Les chats réagissent de manières très différentes aux nouveaux jouets. Certains sont très motivés à jouer dès le début, pendant que d'autres ont besoin de se familiariser aux nouveaux objets. Ils commencent par ignorer le nouveau jeu pour y revenir avec excitation. De plus, certains chats aiment se concentrer longtemps sur un jeu alors que d'autres préfèrent jouer sur de courts moments, mais plus souvent. Quelle que soit l'attitude que votre chat choisit, donnez-lui le temps de jouer aussi longtemps qu'il le souhaite.

**Passez de très bons moments de jeu avec votre chat !**
**L'entraînement peut commencer**

Cette première étape a pour objectif d'assurer à votre chat une surprise gourmande. Pour cela, au départ, éparpillez quelques friandises sur le rebord du plateau de jeu pour que votre chat les trouve facilement et laissez-le les manger. Lorsqu'il vous regarde avec intérêt préparer le jeu, vous pouvez commencer à remplir les éléments de friandises. Une fois que votre chat a "attrapé" toutes les friandises, il est bon de faire une pause. Pour les jeux suivants, vous pourrez remplir d'autres modules l'un après l'autre jusqu'à ce que votre chat les connaisse bien.

**Attention :** Les chats de moins de 6 mois ou pesant moins de 3 kg peuvent se coincer la tête dans les gobelets. Vous pouvez commencer par retirer le gobelet jusqu'à ce que votre chat soit assez âgé ou lourd.

Ne laissez pas jouer votre animal sans surveillance.

Laissez tout d'abord votre chat se familiariser avec les différents éléments du jeu.

**1. Module des sphères :**

Les éléments transparents sont un défi particulier pour les chats. En effet, à courte distance, ils ne peuvent pas visionner les obstacles immobiles avec précision, comme nous, les êtres humains. Ils peuvent ici explorer en tâtonnant ou flairer pour trouver l'ouverture de la sphère et les croquettes qui s'y trouvent. Pour cela, vous pouvez utiliser les multiples possibilités de mouvements de la patte du chat et faire entrer en jeu ses griffes et son fantastique sens de l'odorat. Les friandises sèches produisent un son intéressant lorsqu'elles tombent de la sphère. Le bruit permet au chat de la localiser, ce qui lui offre une nouvelle source de stimulation.

**2. Module des picots :**

Ce module permet à l'animal de distinguer visuellement le « butin » à distance et de réfléchir à une stratégie permettant de le saisir avec la patte ou également à l'aide des griffes.

**3. Module Parcours :**

Ce module permet au chat de capturer lorsqu'il est allongé, il est ainsi spécialement bien adapté aux animaux âgés ou qui possèdent un seuil de tolérance moins élevé. Ils peuvent ici facilement extraire le « butin » en tournant la patte adroitement, en étirant les extrémités des pattes ou en sortant les griffes.

**4. Module faisant intervenir la langue :**

Ce module n'est pas adapté aux jouets mais par exemple aux friandises liquides ou même de l'eau. Dans ce module, les creux augmentent la difficulté pour le chat d'attraper le « butin » avec sa patte. Les animaux peuvent ici atteindre plus efficacement leur objectif avec leur langue, mais comme ce n'est pas facile, le chat peut essayer de trouver différentes stratégies, pour exercer l'agilité de leur langue. Ceci est un module de jeu très intéressant pour les chats aveugles et animaux possédant un fort handicap.

**5. Le tunnel :**

Le tunnel offre au chat la possibilité de fouiller à l'intérieur du tunnel avec toute la longueur de sa patte. Les chats adorent 'L'effet trou de souris'. Ce module convient particulièrement bien comme cachette pour les jouets, que le chat peut ranger après les avoir attrapés. Le tunnel est excellent pour se faufiler, cacher et rechercher les jouets ou les friandises.

**Conseil :**

Si votre chat n'aime ni les friandises ni les jouets, vous pouvez attirer son attention vers le *Fun Board XXL* en disposant par ex. des brins d'herbes pour chats. Faites des nœuds avec ceux-ci et coupez la partie longue supérieure restante. Répartissez plusieurs morceaux d'herbe fraîche nouée sur le *Fun Board XXL*.

## IT Istruzioni

**Indicazioni generali**

1. Giocate insieme al vostro gatto e mettetevi in un luogo dove il gatto si sente indisturbato.
2. Iniziate quando il gatto è sveglio e in umore giocherellone, minimo 1 ½ ore dopo che il gatto ha mangiato. Potete usare il cibo secco come alternativa alle leccornie.
3. Sedetevi accanto al vostro gatto e guardatelo con discrezione e tranquillità senza fissarlo.
4. Per motivare il gatto, iniziate utilizzando le leccornie che gli piacciono particolarmente e posizionatele nel gioco in sua presenza.
5. Aiutate inizialmente il gatto a raggiungere l'obiettivo del gioco per tenerlo motivato. È importante che il gatto faccia esperienza di successo abbastanza velocemente. Deve associare il gioco a sensazioni positive.
6. Se il gatto non riesce a raggiungere l'obiettivo dopo vari tentativi, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Procedete a piccoli passi. Provate ad aiutare il gatto gratificandolo. Non deve mai essere rimproverato o punito.
7. Allenate il gatto in sessioni brevi (max 10 minuti) e per piccoli obiettivi. Più allenamenti nel corso della giornata offrono molti piccoli successi ed evitano di pretendere troppo dal gatto.

**Informazioni importanti:** I gatti reagiscono in modo molto diverso ai nuovi giochi. Alcuni sono molto interessati a giocare sin dall'inizio mentre altri hanno prima bisogno di abituarsi alle novità. Iniziano ignorando il nuovo gioco ma successivamente ci giocano con entusiasmo. Ci sono inoltre gatti a cui piace concentrarsi sul gioco a lungo, mentre altri preferiscono giocare per brevi periodi di tempo ma più frequentemente. Qualunque sia il modo, date al gatto il tempo di giocare come lui preferisce.

**Auguriamo a voi e al vostro gatto molto divertimento e molto successo!**

**L'allenamento può iniziare**

Il primo passo è far capire al gatto che il gioco è garanzia di una gustosa sorpresa. Spargete quindi alcune leccornie sul bordo della tavola da gioco in modo che il gatto possa raggiungerle facilmente e lasciateglielo mangiare. Una volta che il gatto vi guarda con entusiasmo mentre preparate le leccornie, potete iniziare a riempire uno dei moduli. Quando il gatto ha trovato tutte le leccornie, un buon consiglio è fare una pausa. Nei momenti di gioco successivi, potrete inserire altri moduli uno dopo l'altro finché il gatto non li conoscerà tutti.

**Avvertenze:** I gatti al di sotto dei 6 mesi di età o di peso inferiore a 3 kg possono restare incastrati con la testa nelle sfere. Per iniziare potete rimuovere le sfere fino a quando il vostro gatto non sarà cresciuto di età e di peso.

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

Per prima cosa fate familiarizzare il gatto ai differenti elementi del gioco.

**1. Esercizio con le sfere:**

Gli elementi trasparenti sono una vera sfida per i gatti perché non vedono il movimento dettagliato degli oggetti a una certa distanza come invece vedono gli umani. Iniziano quindi a cercare la leccornia annusando e frugando attorno all'apertura della sfera. Utilizzano la flessibilità delle loro zampe, la presa delle unghie e il loro fantastico senso dell'olfatto. Anche i rumori delle leccornie secche sono molto accattivanti quando si muovono dentro alle sfere. Il suono permette al gatto di localizzarle e gli dà una stimolazione ulteriore.

**2. Esercizio con i pioli:**

Questo modulo permette all'animale di vedere il bottino da lontano e di estrarlo attuando una strategia. Può decidere di utilizzare le zampe o le unghie.

**3. Esercizio con le corsie:**

Questo modulo è adatto per i gatti anziani o per i gatti con un basso limite di concentrazione. Possono facilmente prendere il bottino allungando le zampe, allargando le dita o tirando fuori le unghie.

**4. Esercizio con i quadri:**

Questo modulo non si usa con i giochi ma per es. con le leccornie liquide o anche acqua. Le fessure impediscono al gatto di prendere il bottino con le zampe. Il miglior modo per raggiungerlo è utilizzare la lingua e, dato che non è semplice, il gatto può escogitare altre strategie ed esercitare la sua abilità. È un modulo molto interessante anche per gli animali ciechi o con gravi disabilità.

**5. Esercizio con il tunnel:**

Il tunnel offre al gatto la possibilità di utilizzare le zampe nella loro totalità. Molti gatti amano questa situazione di "tana del topo". Questo modulo è particolarmente adatto quando il gatto vuole nascondere i giochi che cattura. È eccellente per nascondersi dietro, appostarsi e raggiungere qualsiasi gioco o leccornia.

**Consiglio:**

Se il vostro gatto non ama le leccornie e i giochi, potete attirare il suo interesse utilizzando per es. alcuni fili di erba gatta. Annodateli e tagliate i fili in eccesso. Spargete diversi ciuffi di erba fresca in tutto *Fun Board XXL*.

## (NL) Handleiding

**Algemene tips**

1. Speel dit spel samen met uw kat en zet het op een plek neer, waar uw kat zich op zijn gemak voelt.
2. Begin als uw kat wakker is en zin heeft in een spelletje, echter op zijn vroegst 1 ½ uur na de maaltijd. Een andere optie is, om het dagelijkse droogvoer als beloningssnoepjes tijdens het spel te gebruiken.
3. Ga naast uw kat zitten en observeer hem onopvallend en rustig, zonder naar hem te zitten staren.
4. Ter motivatie neemt u in het begin de lievelingssnoepjes van uw kat en legt ze in zijn bijzijn neer.
5. Help uw kat in het begin bij het oplossen van de opdracht, zodat hij gemotiveerd blijft. Het is van belang, dat uw kat snel succes boekt, zodat hij het spel met iets positiefs associeert.
6. Mocht uw kat een gedeelte van de doelstelling, ook na meerdere pogingen, niet halen, help hem dan een handje of herhaal eventueel een hem vertrouwde oefening en train in kleine stappen. Probeer uw kat steeds weer te motiveren door hem te prijzen. Schelden en straffen is uit den boze.
7. Korte trainingssessies (max. 10 minuten) met kleine doelstellingen, meermaals per dag zijn én effectiever én voorkomen overbelasting.

**Belangrijke aanwijzing:** Katten reageren heel verschillend op nieuwe speeltjes. Sommigen spelen vanaf het begin dolenthousiast en anderen moeten er eerst aan wennen. Zij negeren het het speeltje eerst, om zich er later toch nog vol geestdrift mee bezig te houden. Daarbij zijn er katten, die zich graag een langere tijd aan een stuk aan het spelen wijden, terwijl anderen er de voorkeur aan geven korter en vaker te spelen. Waar uw kat ook voor kiest, laat u hem de tijd om op zijn eigen individuele wijze met het spelen om te gaan.

**Wij wensen u en uw kat veel plezier en succes!**
**De training kan beginnen**

Allereerst dient uw kat de zekerheid te krijgen, dat het spelen de garantie inhoudt dat er voor hem een lekkernij is. Daartoe legt u enige beloningssnoepjes goed bereikbaar aan de rand van het spelbord en laat u uw kat die opeten. Indien uw kat vol verwachting toekijkt, terwijl u het spel aan het voorbereiden bent, dan kunt u ertoe overgaan een van de spelmodules met enige beloningssnoepjes te vullen. Als uw kat alle snoepjes buit heeft gemaakt, dan is het zinvol om een pauze in te lassen. In verdere spelmomenten vult u stuk voor stuk de verdere spelonderdelen, totdat uw kat ze allemaal heeft leren kennen.

**Pas op:** Katten jonger dan 6 maanden of met een gewicht van minder dan 3 kg zouden met hun kop in de bekera kunnen blijven haken. U kunt de bekera in het begin daarom verwijderen, totdat uw kat groot genoeg is.

Laat uw dier niet zonder toezicht spelen.

Laat uw kat eerst met de verschillende onderdelen van het spel kennis maken.

**1. Koepelmodule:**

Doorzichtige onderdelen vormen voor katten een bijzondere uitdaging, omdat zij niet-bewegende-dingen van dichtbij niet zo scherp zien als wij mensen. Maar door te ruiken en te voelen, ontdekken ze de opening van de koepel en vinden ze het beloningssnoepje. De veelzijdige beweeglijkheid van hun pootjes, de mogelijkheden van hun nagels en hun fantastische reukzin komen daarbij goed van pas. Als de buit net voor de verovering weer terug in de koepel valt, is er bij droogvoer een interessant geluid te horen. Op die manier kan uw kat trachten, de lekkernij tevens met zijn uitstekende gehoor te lokaliseren, wat weer een extra stimulans is.

**2. Staafjesmodule:**

Bij deze module kunnen de dieren de buit van een afstandje visualiseren en strategieën bedenken, om deze er m.b.v. hun pootjes dan wel nagels uit te halen.

**3. Gangenmodule:**

Het is zeer geschikt voor oudere dieren en katten met een lage tolerantiedrempel. De buit kan hier heel makkelijk uitgetrokken worden, door heel handig de polsjes te draaien, de pootjes te spreiden en de nagels uit te slaan.

**4. Tongmodule:**

Deze module is niet geschikt voor speelgoed. Wel kan men er vloeibare lekkernijen of gewoon alleen water voor de kat in doen. Door de verdiepte gedeeltes van deze module is het voor de kat moeilijker, om de buit er met zijn pootjes uit te halen. In dit geval kan zijn tong goed van pas komen, om de buit eruit te kunnen halen. Niet dat dit echt eenvoudig is, maar met de nodige strategieën en het trainen van de behendigheid van de tong moet dat wel lukken. Ook voor blinde katten of dieren met een sterke beperking is dit een uitermate boeiende spelmodule.

**5. Tunnel onderdeel:**

Bij deze module kunnen katten zelfs liggend hun buit veroveren. De tunnel geeft de kat de mogelijkheid, om hier zijn hele pootje in te steken en er vervolgens in te woelen. Het "muisgat effect" van de ingangen is voor de meeste katten onweerstaanbaar. Deze module is uitermate geschikt, om speeltjes in te verstoppen, die de kat er vervolgens zelf, nadat hij ze te pakken heeft gekregen, spelenderwijs weer in terug kan stoppen. Hier kan hij toegeven aan de behoefte, om te besluipen, te belagen, te bespringen en de tunnel met zijn pootjes te verkennen.

**Tip:**

Indien uw kat niet van beloningssnoepjes of speelgoed houdt, kunt u het *Fun Board XXL* m.b.v. kattengrasknopen aantrekkelijk maken. Leg een knoop in de halmen en snijdt de uitstekende, lange grasplukken af. Verdeel meerdere verse grasknopen over het *Fun Board XXL*.

## (SV) Instruktioner

**Allmän information**

1. Spela detta spel tillsammans med din katt och placera det på en plats där din katt känner sig ostörd.
2. Börja när din katt är vaken och på lekhumör, minst 1 ½ timme efter utfodring. Du kan även använda det vanliga torrfoodret som ett alternativ till godis.
3. Sitt ner bredvid din katt och iaktta diskret och tyst utan att stirra.
4. För att motivera din katt, välj till att börja med ett godis som din katt verkligen tycker om, och placera dessa i spelet i kattens närvaro.
5. Hjälp din katt med uppgiften i början för att hålla den motiverad. Det är viktigt för din katt att den lyckas ganska snart så att den kopplar positiva känslor till spelet.
6. Om din katt 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 katt med beröm. Skäll eller straff får aldrig användas.
7. 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 katt.

**Viktigt:** Katter reagerar väldigt olika på nya leksaker. Vissa är väldigt motiverade att leka direkt från start medan andra måste vänja sig vid nya saker först. De börjar med att ignorera den nya leksaken men senare leker de entusiastiskt med den. Förutom det finns katter som gillar att koncentrera sig på ett spel under en längre tid, medan andra föredrar att spela en kort stund men oftare. Oavsett vilket sätt din katt väljer, ge den tid att leka med spelet så som den själv vill.

**Ha mycket roligt och framgång med din katt!**
**Träningen kan börja**

Det första steget är att få din katt säker på att spelet garanterar en välsmakande överraskning. Sprid därför först ut några godisar på spelbrädet och låt din katt äta dem. När din katt ser förväntad ut när du förbereder spelet kan du börja att fylla en modul med godis. När din katt har "fångat" alla godisar är det en bra idé att ta en paus. Vid framtida spel kan du fylla även de andra modulerna tills din katt känner till dem alla.

**Observera:** Katter under 6 månaders ålder eller som väger under 3 kg kan fastna i kopporna med huvudet. Du kan ta bort koppen till att börja med tills din katt är äldre.

Låt inte ditt husdjur spela utan uppsikt.

Låt din katt först och främst bekanta sig med de olika delarna av spelet.

**1. Skålarna:**

Transparenta föremål är en utmaning för katter p.g.a. de ej kan se rörliga objekt på kort håll lika detaljerat som en människa. Här kan de undersöka placeringen av skålens öppning och godbiten genom att känna och lukta. De använder flexibiliteten i tassarna och klorna och även sitt fantastiska luktsinne. Torra godbitar ger även ifrån sig ett intressant läte när det faller tillbaka ner i skålen. Ljudet hjälper katten att lokalisera godbiten så det ger ännu en stimulation.

**2. Piggarna:**

Denna del av aktivitetsbrädan gör att katten visuellt, på distans, måste lista ut hur man med hjälp av tassarna och klorna får ut "bytet" genom att föra det mellan piggarna.

**3. Gångarna:**

Denna del av aktivitetsbrädan ger katten möjlighet att ligga ner när den ska "fånga bytet". Den är på så sätt speciellt anpassad för äldre katter, eller katter med lägre toleransnivå. De kan lätt få ut bytet genom att genom att vrida på tassarna, spreta med tårna eller fälla ut klorna.

**4. Fördjupningarna:**

Denna del av aktivitetsbrädan är ej anpassad för leksaker, utan för våta godbitar eller t.o.m vatten. De små fördjupningarna hindrar katten från att få upp "bytet" med tasserna. Det bästa sättet att få ut det är med tungan och eftersom det inte är så lätt får katten försöka träna upp olika strategier för att använda sin tunga på olika sätt. Det här är särskilt intressant för blinda eller handikappade katter.

**5. Tunneln:**

Tunneln ger katten en chans att använda hela tasserna. Många katter älskar denna "musen-i-hålet-effekt". Denna del av aktivitetsbrädan passar speciellt bra för att gömma leksaker i, då katten själv kan stoppa tillbaka "bytet" den fångat. Den är utmärkt att smyga sig fram, lura på och sträcka sig ut efter för att få tag på vilken leksak eller godbit som helst.

**Tips:**

Ifall din katt inte tycker om godbitar eller leksaker kan du prova med kattgräs för att göra aktivitetsbrädan intressant. Gör en knut av kattgräset och klipp bort utstickande strån. Sprid ut flera färska knyten med kattgräs på aktivitetsbrädan.

## DA Vejledning

**Generelle oplysninger**

1. Spil spillet sammen med din kat og vælg et sted, hvor din kat føler sig uforstyrret.
2. Start når din kat er vågen og i spillehumør, dog tidligst 1 ½ time efter et måltid. Alternativt kan du også bruge det sædvanlige tørfoder i stedet for godbidder.
3. Sæt dig ved siden af katten og observer den decent og roligt, uden at stirre.
4. For at motivere katten, vælg særlig attraktive godbidder og placer disse mens katten er tilstede.
5. Hjælp din kat i starten ved at løse opgaverne, for at sikre motivationen. Det er vigtigt, at katten relativ hurtigt er succesfuld, for at den forbinder noget positivt med spillet.
6. Hvis katten efter flere forsøg ikke opnår et delmål, vær behjælpelig eller gentag hhv. en kendt øvelse og træn i mindre skridt. Prøv at motivere katten med ros. Der bør aldrig skældes ud eller straffes.
7. 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:** Katte reagerer helt forskelligt på nyt legetøj. Nogle spiller motiveret lige fra starten og andre skal først vende sig til det. I første omgang ignorerer legetøjet, for senere at beskæftige sig begejstret med det. Derudover er der katte, der gerne spiller koncentreret over en længere periode, mens andre gerne spiller oftere i korte perioder. Lige meget hvilken vej katten vælger, giv den tid til at beskæftige sig individuel med spillet.

**Vi ønsker dig og din kat masser af glæde og succes!**
**Træningen kan starte**

I første omgang, bør katten få den sikkerhed, at spillet er en garanti for en lækker overraskelse. Derfor kan du i første omgang fordele nogle lækkerier ved spillet og lade din kat spise dem. Når din kat observerer dig med en stor forventning mens du forbereder spillet, kan du overveje at påfylde nogle af spilleelementerne. Når katten har fået fat i alle godbidderne, er det hensigtsmæssigt at lave en pause. I de næste spilleenheder, kan du enkeltvis påfylde flere elementer, indtil din kat har lært dem alle sammen at kende.

**OBS:** Ikke egnet til katte under 6 måneder eller med en vægt under 3 kg, da hovedet kan sidde fast i bægerne. Bægerne kan fjernes indtil din kat er stor nok.

Lad aldrig dit kæledyr lege uden opsyn.

Start med at vænne katten til spillets forskellige spilleelementer.

**1. Kuglemodul:**

Gennemsigtige elementer er en særlig udfordring for katte, idet de på kort afstand ikke ser ubevægelige genstande lige så detaljeret som os mennesker. Ved at føle sig frem og snuse kan de udforske, hvor åbningen befinder sig i kuglen, og hvor godbidder ligger. Herved kan de drage nytte af poternes alsidige bevægelighed, kløernes anvendelsespotentiale og den fantastiske lugtesans. Ifald et bytte triller tilbage i kuglen, lige før det bliver halet frem, vil dette, såfremt det er tørfoder, give en interessant lyd. På denne måde kan katten desuden prøve på at lokalisere godbidderne ved hjælp af sin udmærkede hørelse, hvilket udgør yderligere stimulans.

**2. Tappemodul:**

I dette modul kan dyrene visuelt lokalisere byttet på afstand og udtænke strategier for, hvordan de kan få det ud ved hjælp af poter eller kløer.

**3. Banemodul:**

I dette modul kan kattene endda fange et bytte, mens de ligger ned. Det er specielt velegnet til ældre dyr og katte med lav tolerancetærskel. Her kan byttet meget nemt hales ud, idet de behændigt drejer poterne, spreder tærne og kører kløerne ud.

**4. Tungemodul:**

Dette modul egner sig ikke som legetøj. Her kan man tilbyde katten flydende godbidder eller bare vand. Fordybningerne i dette modul gør det vanskeligere for katten at hente byttet ud ved hjælp af poterne. Her vil dyrene bedst få fat i byttet ved hjælp af tungen. Dette er ikke helt nemt, og således kan de også her teste strategier og øve tungsens behændighed. Dette er ligeledes et meget interessant legemodul til blinde katte eller dyr med alvorlige handicaps.

**5. Tunnелеlement:**

I tunnelen får katten mulighed for at rode rundt med hele potens længde. Indgangenes „musehulseeffekt“ er uimodståelig for mange katte. Dette modul er meget velegnet til at gemme legetøj i, som katten efter at have fået fat i det under legen selv kan anbringe i tunnelen igen. Den kan udfolde sin begavelse i at liste sig ind på noget, belure noget, springe frem imod noget samt rode rundt med poten i tunnelen.

**Tips:**

Ifald din kat ikke bryder sig om godbidder eller legetøj, kan du ligeledes gøre *Fun Board XXL* interessant ved hjælp af kattegræsstrå. Bind en knude på stråene og klip de overflødige, lange græsstykker af. Fordel flere friske græsknuder på *Fun Board XXL*.

**ES Instrucciones**
**Información general**

1. Juegue este juego junto con su gato y colóquelo en algún lugar, donde su gato se sienta tranquilo.
2. Comience cuando su gato esté despierto y con ánimo de juego, 1 hora y media después de alimentarlo como muy pronto. También puede utilizar el pienso seco normal como alternativa en lugar de snacks.
3. Siéntese junto a su gato y mírelo discretamente y en silencio.
4. Para motivar a su gato, elija snacks que le gusten especialmente para comenzar y colóquelas en el juego delante de su gato.
5. Ayude a su gato con la tarea al principio para mantenerlo motivado. Es importante que su gato tenga éxito con bastante rapidez para que pueda conectar sentimientos positivos al juego.
6. En caso de que su gato no logre el objetivo después de varios intentos, ayúdelo o repita una tarea que pueda hacer bien y entrene a pasos más pequeños. Trate de motivar a su gato con elogios. Nunca debe haber regaño o castigo.
7. 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 exigencia excesiva de su gato.

**Aviso importante:** Los gatos reaccionan de manera muy diferente a los juguetes nuevos. Algunos están muy motivados para jugar desde el principio, mientras que otros tienen que acostumbrarse a cosas nuevas primero. Comienzan ignorando el nuevo juguete, pero luego juegan con él con entusiasmo. Además de eso, hay gatos a los que les gusta concentrarse en un juego durante más tiempo, mientras que otros prefieren jugar poco tiempo pero con mayor frecuencia. De cualquier forma, sea cual sea el modo de su gato, dele tiempo para jugar el juego como a él le gusta hacerlo.

**¡Diviértase y triunfe con su gato!**
**Que comience el entrenamiento**

El primer paso es hacer que su gato crea que el juego es una garantía para una sabrosa sorpresa. Por lo tanto, primero esparza algunos snacks en el tablero de juego y deje que su gato se los coma. Una vez su gato le mire expectante, mientras prepara el juego, puede comenzar a rellenar los elementos del juego con snacks. Una vez su gato haya "cazado" todos los snacks, haga un descanso. A partir de aquí, puede rellenar los otros módulos uno después de otro hasta que su gato los conozca todos.

**Atención:** Los gatos menores de 6 meses o que pesen menos de 3 kg pueden atascarse en las tazas con su cabeza. Puede retirar la taza al principio hasta que su gato sea lo suficientemente mayor o tenga el suficiente peso.

Vigila a tu mascota mientras juega.

Primeramente familiarice a su gato con los distintos elementos del juego.

**1. Módulo de esferas:**

Los elementos transparentes constituyen un reto especial para los gatos, puesto que no pueden ver objetos en movimiento a corta distancia con la misma precisión que los humanos. Aquí pueden investigar la posición de apertura de la esfera y la golosina palpando y husmeando. También utilizan la flexibilidad de sus zarpas, la posible aplicación de sus garras así como su fantástico sentido del olfato. Las golosinas secas también hacen ruidos interesantes cuando vuelven a caer en la esfera. Este ruido permite al gato localizarlas y constituye un estímulo adicional.

**2. Módulo de protuberancias:**

Este módulo permite a la mascota descubrir el botín visualmente a distancia y planear una estrategia para cogerlo con la ayuda de sus zarpas o incluso de sus garras.

**3. Módulo tipo callejón:**

Este módulo permite al gato capturar el premio mientras está tumbado y es especialmente apto para animales en edad avanzada o para aquellos que con un bajo límite de tolerancia. Pueden conseguir fácilmente el "botín" girando cuidadosamente sus zarpas, estirando los dedos o sacando las uñas.

**4. Módulo de lengua:**

Este módulo no es apto para juguetes sino para snacks líquidos o incluso agua. Las ranuras dificultan que el gato pueda conseguir el "botín" con las zarpas. El mejor modo de conseguirlo es intentarlo con la lengua y, dado que tampoco esta tarea resulta sencilla, el gato puede probar distintas estrategias y ejercitar sus habilidades con la lengua. Este módulo es especialmente interesante incluso para animales ciegos o con serias minusvalías.

**5. Elemento Túnel:**

El tunel ofrece al gato la posibilidad de utilizar sus zarpas por completo. A muchos gatos les encanta este efecto "agujero de ratón". Este módulo es especialmente apto para esconder juguetes que el gato pueda esconder otra vez después de atraparlos. Es excelente para acercarse sigilosamente, merodear y sacar cualquier tipo de juguetes o snacks.

**Consejo:**

Si a su gato no le gustan los snacks o los juguetes, puede hacer interesante la tabla *Fun Board XXL* con la ayuda de algunas hojas de hierba gatera. Haga un nudo dentro y corte la hierba que sobresalga. Dispense varios nudos de hierba fresca en la tabla *Fun Board XXL*.



## (PT) Instruções

**Informação geral**

1. Jogar o jogo juntamente com o seu gato e colocar o mesmo num local sossegado onde o gato se sinta confortável e não possa ser perturbado.
2. Comece a brincar quando o seu gato estiver bem alerta e com vontade de brincar. Nunca comece a brincar imediatamente após a refeição (deve aguardar no mínimo uma hora e meia) ou quando o gato estiver a descansar, pois nesta altura ele não terá qualquer interesse nos prémios (snacks). Poderá também alimentá-lo enquanto brinca, substituindo os prémios pelo alimento seco habitual.
3. Deve sentar-se junto ao seu gato, observando-o calmamente. Evitar olhar fixamente para o gato, pois pode fazer com que este se sinta constrangido.
4. Para motivar o gato de início, deve utilizar prémios que este adore e colocá-los no jogo na sua presença.
5. No princípio, deve ajudar o seu gato a completar os exercícios de forma a mantê-lo motivado. É essencial, especialmente na fase inicial, que o gato tenha sucesso em obter o prémio rapidamente, para assim criar uma associação positiva com o jogo.
6. No caso de o gato 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 gato com constantes elogios. Nunca deve castigar ou repreender o gato.
7. Treinar em pequenas séries (máximo de 10 minutos) e com pequenos objectivos. Várias séries de treino durante o dia proporcionam muitos pequenos sucessos e assim evitam sobrecarregar o gato.

**Nota importante:** Os gatos reagem de formas diferentes a novos brinquedos. Muitos gatos demonstrarão interesse e motivação em brincar com o novo brinquedo, enquanto outros precisarão de mais tempo para se habituarem. De início irão ignorar o brinquedo, mas mais tarde irão brincar com grande entusiasmo. De igual forma, alguns gatos dedicarão muito tempo, energia e concentração no jogo, enquanto outros preferirão brincar em intervalos frequentes mais curtos. Deve dar tempo suficiente ao seu gato, de forma a que ele possa encontrar a sua preferência na forma de brincar.

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

**Pode começar o treino**

O primeiro passo é fazer com que o gato se sinta seguro que o jogo é uma garantia de uma surpresa deliciosa. Por isso, primeiro espalhe alguns prémios no rebordo do tabuleiro do jogo, de forma a que o gato os possa alcançar facilmente e permitir que este os coma. Assim que o gato olhar com expectativa enquanto prepara o jogo, pode começar a encher um dos módulos do jogo com alguns prémios. Assim que o gato tenha "apanhado" todos os prémios, é uma boa ideia fazer um intervalo. Em jogos futuros poderá encher os outros módulos, um após o outro, até que o gato os conheça a todos.

**Atenção:** Gatos com menos de 6 meses de idade ou com peso inferior a 3 kg podem ficar com as cabeças presas nos copos. Pode remover o copo de início até que o gato tenha a idade ou peso referido.

Supervisionar o animal enquanto este brinca.

De início, deve familiarizar o gato com os diferentes elementos do jogo, separadamente.

**1. Módulo dos globos:**

Elementos transparentes são um desafio especial para os gatos, visto que estes não conseguem ver objectos em movimento a uma curta distância, tão bem como o ser humano. Neste módulo, eles podem investigar e descobrir a abertura do globo e o prémio (snacks), cheirando e apalpando. Este módulo incentiva o gato a utilizar a flexibilidade que tem nas patas, a utilização das garras e o seu apurado sentido de olfacto. Os prémios secos até fazem sons interessantes quando caem novamente para dentro do globo. Este som permite que o gato possa localizar o prémio e assim proporciona um estímulo adicional.

**2. Módulo dos pinos:**

Este módulo, permite que o gato visualize o prémio à distância e elabore uma estratégia para o obter, com a ajuda das patas e das garras.

**3. Módulo das ondas:**

Este módulo permite que o gato obtenha o prémio enquanto deitado, sendo por isso ideal para animais mais idosos ou para aqueles com mobilidade reduzida. Podem facilmente retirar o prémio, rodando as patas, abrindo os dedos e as garras.

**4. Módulo para a língua:**

Este módulo não é ideal para brinquedos, mas sim para prémios líquidos ou até água. Os quadrados não permitem que o gato retire o prémio com a pata. A melhor maneira para obter o prémio é utilizando a língua, mas como isto não é fácil, o gato é levado a tentar diferentes estratégias e exercitar a sua habilidade com a língua. É um módulo particularmente interessante mesmo para animais inusuais ou deficientes.

**5. Módulo do túnel:**

O túnel proporciona ao gato a possibilidade de utilizar a sua pata. Os gatos em geral adoram a ideia de inserir a pata no "buraco do rato". Este módulo é particularmente adequado para esconder brinquedos que o gato pode guardar depois de encontrar. É excelente para o gato se aproximar furtivamente, observar e retirar qualquer brinquedo ou prémio.

**Conselho:**

Se o gato não gostar dos prémios ou brinquedos que está a utilizar no tabuleiro, deve tentar outras coisas como por exemplo erva para gatos. Faça um nó na erva e corte o excedente, e coloque vários destes nós no tabuleiro.

## PL Instrukcja

**Informacje ogólne**

1. Korzystaj z produktu razem z swoim kotem w miejscu, do którego jest przyzwyczajony.
2. Zaczynaj zabawę, gdy twój kot jest rozbudzony i w nastroju do zabawy, nie wcześniej niż 1 ½ godziny po karmieniu. Można również użyć suchej karmy jako alternatywy dla smakołyków.
3. Usiądź obok swojego kota i obserwuj go dyskretnie i cicho.
4. Aby zmotywować swojego kota wybierz smakołyki, które szczególnie lubi i wypełnij grę smakołykami w obecności zwierzęcia.
5. Pomóż swojemu kotu na początku aby zachował motywację. Ważne jest, aby twój kot odnosił sukcesy dość szybko, aby zabawa wywołała pozytywne skojarzenia.
6. Jeśli twój kot 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.
7. Prowadź krótkie treningi (maksymalnie 10 minut) stawiając mniejsze cele. Wielokrotny trening w ciągu dnia daje wiele małych sukcesów i zapobiega nadmiernemu przemęczaniu zwierzęcia.

**Uwaga:** Koty mogą mieć zróżnicowane reakcje na nowe zabawki. Niektóre są bardzo zmotywowane do zabawy od samego początku, podczas gdy inne muszą najpierw przywyknąć do nowych rzeczy. Zaczynają od ignorowania nowej zabawki, ale później bawią się nią z podekscytowaniem. Podobnie niektóre koty lubią się koncentrować na zabawie przez dłuższy czas, podczas gdy inne wołają bawić się krótko, ale częściej. Niezależnie od tego, jaki jest Twój kot, daj mu czas na zabawę, ponieważ lubi to robić.

**Życzymy miłej zabawy i dużo sukcesów ze swoim kotem!**
**Trening**

Pierwszym krokiem jest sprawienie, by twój kot czuł pewność, że gra jest gwarancją smacznej niespodzianki. Dlatego najpierw rozłóż kilka smakołyków na planszy i pozwól kotu je zjeść. Gdy Twój kot spogląda wyczekująco gdy przygotowujesz grę, możesz zacząć wypełniać elementy gry przysmakami. Kiedy kot "złapie" wszystkie smakołyki należy zrobić przerwę. Przy późniejszym treningu wypełnij inne elementy planszy tak, by kot poznał je wszystkie.

**Uwaga:** Koty poniżej 6 miesiąca życia lub ważące poniżej 3 kg mogą włożyć głowę do kubka i utknąć. Możesz usunąć kubki, dopóki kot nie nie osiągnie bezpiecznego wieku lub wagi.

Nadzoruj zwierzaka podczas gry.

Najpierw pozwól zwierzęciu zapoznać się z różnymi elementami gry.

**1. Moduł Kule:**

Przezroczyste elementy są dużym wyzwaniem dla kotów, ponieważ nie widzą poruszających się obiektów na niewielkiej odległości tak szczegółowo jak ludzie. W przypadku tej zabawy koty mogą trenować węch i chwyt, wykorzystując również elastyczność swoich łap. Możliwe jest użycie pazurów oraz fantastycznego zmysłu węchu. Suche smakołyki wydają ciekawe odgłosy podczas wpadania do kuli, co umożliwia zlokalizowanie ich przez kota i zapewnią dodatkową stymulację.

**2. Moduł Kotki:**

Ten moduł pozwala zwierzakowi na wizualne rozpoznanie przysmaku z dystansu i wytyczenie strategii, aby dotrzeć do niego za pomocą łap, a nawet pazurów.

**3. Moduł Alejki:**

Moduł ten umożliwia chwytywanie przysmaków z pozycji leżącej i dlatego jest szczególnie odpowiedni dla starszych zwierząt lub tych o niższym limicie tolerancji. Koty mogą łatwo uzyskać przysmak dzięki skoordynowanym ruchom - obracając łapy, rozkładając palce lub wyciągając pazury.

**4. Moduł Gniazdo:**

Ten moduł nie nadaje się do zabawek, ale np. do płynnych przekąsek, a nawet wody. Gniazda uniemożliwiają wyciągnięcie "łupu" łapą, w związku z czym kot jest zmuszony użyć języka. Ponieważ nie jest to łatwe, kot może wypróbować różne strategie i ćwiczyć umiejętność posługiwania się językiem. Jest to szczególnie interesujący moduł nawet dla niewidomych lub niepełnosprawnych zwierząt.

**5. Tunel:**

Tunel oferuje kotu możliwość użycia całej łapy. Wiele kotów uwielbia ten "efekt mysiej dziury". Moduł ten jest szczególnie odpowiedni od ukrywania zabawek, które kot może schować ponownie po ich wyjściu. Znakomicie nadaje się do skradania się i sięgania po zabawki lub smakołyki.

**Wskazówka:**

Jeśli twój kot nie jest zainteresowany smakołykami ani zabawkami, możesz sprawić, że produkt będzie dla niego interesujący z pomocą np. żdzbla trawy dla kota. Zrób węzeł i odetnij nadmiar trawy. Umieść kilka węzłów świeżej trawy na planszy gry.

## CS Instrukce

**Obecná informace**

- Hrajte tuto hru společně s kočkou a umístěte ji někde, kde se vaše kočka cítí nerušeně.
- Začněte, když je vaše kočka bdělá a má náladu na hraní, nejméně 1 ½ hodiny po krmení. Můžete použít i suché krmivo jako alternativu pamlsků.
- Posaďte se vedle své kočky a pozorujte ji nenápadně a tiše, aniž byste se na ni dívali.
- Chcete-li motivovat vaši kočku, použijte pamlsky, které má obzvlášť ráda a umístěte je do hry v její přítomnosti.
- Ze začátku Vaši kočce s úkolem pomozte, aby byla motivována. Je důležité, aby vaše kočka byla úspěšná poměrně rychle, aby došlo ke spojení pozitivních pocitů s hrou.
- V případě, že vaše kočka po několika pokusech nedosáhne úspěchu, pomozte jí nebo zopakujte úkol, který dokáže dobře a trénujte postupně v menších krocích. Pokuste se motivovat vaši kočku chválením. Nikdy by se neměl zvyšovat hlas ani trestat.
- Opakované cvičení během dne vytváří spoustu malých úspěchů a zabraňuje nadměrným požadavkům na vaši kočku.

**Důležité oznámení:** Kočky reagují na nové hračky velmi odlišně. Některé jsou velmi motivovány ke hře hned od začátku, zatímco jiné si musí nejprve zvyknout na nové věci. Začnou ignorováním nové hračky, ale později si s ní se zájmem hrají. Kromě toho existují kočky, které se rády soustředí na hru delší dobu, zatímco jiné dávají přednost hraní jen na krátkou dobu, ale častěji. Ať už si vyberete kteroukoli kočku, dejte jí čas na hru tak, jak se jí líbí.

**Přejeme spoustu zábavy a úspěchu s vaší kočkou!**
**Hra může začít**

Prvním krokem je, aby se vaše kočka ujistila, že hra je zárukou chutného překvapení. Proto nejprve rozložte několik lahůdek na okraji herní desky, aby na ně vaše kočka snadno dosáhla a nechte ji, aby je snědla. Jakmile na vás kočka při přípravě hry hledí s očekáváním, můžete začít naplňovat některý z herních modulů dobrotami. Jakmile vaše kočka „chytí“ všechny dobroty, je dobré si udělat přestávku. V dalších hrách můžete doplňovat další moduly jeden po druhém, dokud je nevyčerpáte všechny.

**Pozor:** Kočky mladší 6 měsíců nebo vážící méně než 3 kg mohou v šálcích uvíznout hlavou. Šálky můžete vyjmout a použít, až bude vaše kočka dostatečně stará nebo těžká.

Dohlížejte na zvíře během hraní.

Nejprve umožněte vaši kočce zvyknout si na různé prvky hry.

**1. Verze koule:**

Transparentní prvky jsou zvláštní výzvou pro kočku, protože nevidí pohyblivé objekty na krátké vzdálenosti tak detailně jako lidé. Zde mohou zjišťovat pozici otevření koule a třepáním a čicháním pátrat po pamlscích. Kočky využívají také pružnost tlap, svých drápů i fantastický smysl. Suché lahůdky dokonce dělají zajímavé zvuky při pádu zpět do koule. Šum dovoluje kočce je lokalizovat a tím poskytuje další stimulaci.

**2. Verze s kolíkem:**

Tato verze umožňuje zvířecímu mazlíčkovi, aby si z dálky vizuálně prohlédl kořist a vytyčil strategii, jak ji získat s pomocí tlapy nebo dokonce drápy.

**3. Verze ulička:**

Tato verze umožňuje kočce chytit pamlsky při ležení, a proto je obzvláště vhodná pro starší zvířata nebo pro ty, kteří mají nižší toleranční limit. Mohou snadno dostat "kořist" ven tím, že otočí tlapy, rozšíří prsty nebo vytáhne drápy.

**4. Jazyková verze:**

Tato verze není vhodná pro hračky, ale např. pro tekuté pamlsky nebo dokonce pro vodu. Sloty brání kočce dostat ven "kořist" tlapkou. Nejlepší způsob, jak je dostat ven, je pokusit se jazykem a protože to není tak snadné, kočka může vyzkoušet různé strategie a uplatnit svou schopnost s jazykem. Jedná se o zvlášť zajímavou verzi i pro slepé nebo vážně postižené zvíře.

**5. Tunelový prvek:**

Tunel nabízí kočce možnost využít svou celou tlapku. Mnoho koček miluje tento efekt "myši". Tato verze je vhodná zejména pro skrytí hraček, které může kočka po ulovení znovu uložit. Je vynikající proto, jak se prolínají, číhají a dosahují všech hraček nebo pamlsků.

**Tip:**

Pokud by vaše kočka neměla ráda nějaké pamlsky nebo hračky, můžete *Fun Board XXL* udělat zajímavou pomocí např. kočičí trávy. Vytvořte uzel a odřízněte přebývající trávu. Na zábavní desku nanázejte několik čerstvých trávových uzlů.

## RU Инструкция

**Общая информация**

1. Играйте в эту игру вместе с питомцем. Разместите её там, где кошка чувствует себя комфортно.
2. Начинайте тренировки, когда кошка бодрствует и готова к игре, но не менее, чем через 1,5 часа после кормёжки. Вы можете использовать обычный сухой корм вместо лакомства, чтобы накормить питомца во время игры.
3. Присядьте рядом с кошкой и спокойно и ненавязчиво наблюдайте за ней, не смотрите прямо на неё.
4. Чтобы мотивировать кошку, положите в её присутствии в игровую доску любимое лакомство.
5. Первое время помогайте кошке выполнять задания, чтобы она не теряла мотивацию. Важно, чтобы кошка быстро добилась успеха, так у неё сложится положительное впечатление от игры.
6. Если кошке не удаётся достичь 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.
7. 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:** Кошки реагируют на новые игрушки по-разному. Одни включаются в игру сразу, другим нужно сначала привыкнуть к новому предмету. Первое время они её игнорируют, затем начинают увлечённо с ней играть. Помимо этого, есть кошки, которые любят подолгу проводить время за одной игрой, а другие предпочитают кратковременные, но более частые игры. К какой бы категории ни относилась ваша кошка, дайте ей возможность играть так, как она сама захочет.

**Желаем вам и вашей кошке много веселья и успехов!**

**Приступая к тренировкам**

Первый шаг – продемонстрируйте кошке, что игра гарантирует вкусный сюрприз. Для этого сначала распределите несколько кусочков лакомства по краю игровой доски, чтобы кошка могла легко до них добраться и позвольте ей их съесть. Как только кошка начнет смотреть с ожиданием на то, как вы подготавливаете игру, начните наполнять лакомствами один из модулей головоломки. Как только ваша кошка "выловит" все лакомства, есть смысл сделать перерыв. В дальнейших играх вы можете заполнять другие модули один за другим, пока ваша кошка не пройдёт их все.

**Внимание:** Голова кошки в возрасте до 6 месяцев или весом до 3 кг может застрять в чашках. Вы можете снять чашки и не использовать их до тех пор, пока Ваша кошка не станет достаточно взрослой или не наберёт вес.

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

Сначала разрешите вашей кошке ознакомиться с различными элементами игры.

**1. Игра с шаром:**

Прозрачные элементы представляют большую трудность для кошки, т.к. она не видит движущиеся объекты на небольшом расстоянии столь же чётко, как видит их человек. В этом упражнении кошки могут изучить, где находятся вход в шар и лакомства, трогая шар лапами и обнюхивая. Здесь они могут использовать гибкие лапы, когти и тонкое обоняние. Сухой корм при падении в шар издаёт интересный звук, который помогает кошке найти угощение и дополнительно стимулирует её.

**2. Игра с палкой:**

Этот модуль помогает кошке увидеть добычу на расстоянии и разработать стратегию её поимки лапами или когтями.

**3. Модуль «Аллея»:**

В этом модуле кошка может схватить добычу лёжа, что особенно понравится пожилым или нетерпеливым животным. Они легко могут поймать «добычу», аккуратно повернув лапы, растопырив пальцы или выпустив когти.

**4. Модуль «Язык»:**

В этом модуле нельзя использовать игрушки. Предложите кошке лакомства в виде пасты, влажный корм или обычную воду. Кошка не сможет достать их лапой, ей придётся использовать язык. Эта игра может быть интересна слепым кошкам и кошкам-инвалидам.

**5. Туннель:**

В этом модуле кошка может использовать всю длину своей лапы. Многим кошкам нравится этот «эффект мышиной норки». Этот элемент отлично подходит для того, чтобы прятать ранее «пойманные» игрушки. Отличная игра, в которой можно подкрадываться, ждать в засаде и вытаскивать добычу.

**Совет:**

Если кошка не любит лакомства или игрушки, попробуйте заинтересовать её, намазав *Fun Board XXL* валерьянкой.