


DE Anleitung
Allgemeine Hinweise

1. Bei diesem Spiel handelt es sich um eine gemeinsame Beschäftigung von Hund und Halter. Lassen Sie Ihren Hund nicht unbeaufsichtigt spielen.
2. Stellen Sie das Spiel so auf, dass Ihr Hund frei darum herumlaufen kann, um seine optimale Spielposition zu finden.
3. Wählen Sie eine ruhige Trainingsatmosphäre und trainieren Sie mit nur einem Hund zurzeit.
4. Beginnen Sie mit dem Training frühestens 1 ½ Stunden nach der Fütterung. Alternativ können Sie auch das gewohnte Trockenfutter statt Leckerlis verwenden.
5. Es ist wichtig, dass Ihr Hund gerade zu Beginn relativ schnell Erfolge erzielt, damit er etwas Positives mit dem Spiel verbindet und motiviert bleibt. Sie können Ihren Hund in der Anfangsphase schon fürs Ausprobieren loben und ein Leckerli geben. Hat Ihr Hund erst einmal verstanden, dass es sich um ein „Futterspiel“ handelt, wird er schnell Spaß am Knobeln bekommen.
6. Um das Interesse Ihres Hundes zu wecken, füttern Sie das Spiel anfänglich in seinem Beisein mit Leckerlis. Zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades können Sie dies später auch in Abwesenheit des Hundes machen.
7. Beginnen Sie das Spiel immer mit einem Startsignal (z. B. „Spiel“) und beenden es, nachdem der Hund alle Leckerlis herausgeholt hat, mit einem Abbruchsignal (z. B. „Ende“). Nachdem Ihr Hund das Abbruchsignal befolgt hat, belohnen Sie ihn abschließend mit einem Leckerli, sodass immer ein ruhiges und positives Ende gewährleistet ist.
8. Falls Ihr Hund ein Teilziel auch nach mehrmaligem Versuchen nicht erreichen sollte, helfen Sie oder wiederholen Sie ggf. eine bekannte Übung und trainieren in kleineren Schritten. Versuchen Sie ihn mit Lob und Streicheln zu motivieren. Es sollte niemals geschimpft oder gar bestraft werden.
9. Üben Sie in kurzen Trainingseinheiten (max. 10 Minuten) und mit kleinen Zielen. Mehrmaliges Training am Tag schafft viele kleine Erfolge und vermeidet Überforderung.

Wichtiger Hinweis: Es gibt grundsätzlich kein „Richtig“ und kein „Falsch“ bei diesem Spiel. Jeder Hund ist individuell und wird seine eigenen Lösungswege finden. Überlassen Sie Ihrem 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: Gestatten Sie Ihrem Hund nicht, das Spiel wegzutragen oder zu zerstören (was oftmals ein Zeichen von Frust und/oder Überforderung ist).

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Hund viel Spaß und Erfolg.

Training

Bitte führen Sie alle Übungen nacheinander durch. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad erst, wenn Ihr Hund die vorangegangene Trainingsphase problemlos beherrscht und seine Aufmerksamkeit noch bei dem Spiel liegt. Loben Sie Ihren Hund nach jeder gelungenen Aktion.

Das Training kann beginnen

Machen Sie Ihren Hund mit den Elementen einzeln vertraut. Dabei brauchen diese nicht auf der Bodenplatte fixiert sein. Wir empfehlen das Erlernen einzelner Elemente auf mehrere Tage auszuweiten und erst dann weitere Elemente einzubeziehen, wenn das Training problemlos absolviert wurde.

1. Mini Gambling Tower:

- a. Platzieren Sie einige Leckerlis in Abwesenheit Ihres Hundes auf dem Einschub. Um Ihrem Hund das Spiel zu erleichtern, schieben Sie anfangs den Einschub nicht vollständig hinein, sodass schon bei leichtem Ziehen an der Schlaufe ein Leckerli herunterfällt. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen, den Einschub herauszuziehen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, können Sie ihm anfangs dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie er den Einschub mit der Schlaufe herausziehen kann. Um ihn auf die Schlaufe aufmerksam zu machen, können Sie anfangs auch jeden Nasen- bzw. Maulkontakt belohnen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.

- b. Wiederholen Sie diese Übung so lange, bis Ihr Hund eindeutig verstanden hat, dass er eine Belohnung bekommt, wenn er den Einschub herauszieht.
- c. Um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen, schieben Sie den Einschub nach und nach immer ein bisschen mehr hinein.

2. Der Klappdeckel:

- a. Legen Sie ein Leckerli mittig in die Box. Ein weiteres Leckerli wird zwischen Boxenrand und Deckel eingeklemmt. So fällt es Ihrem Hund anfangs leichter zu verstehen, dass er erst an seine Belohnung gelangt, wenn er den Deckel aufklappt.
- b. Wenn Ihr Hund den Deckel mehrmals geöffnet hat, legen Sie nur noch ein Leckerli in die Mitte der Box.

3. Der Schießturm:

- a. Legen Sie ein Leckerli so weit vorne wie möglich und gut sichtbar auf die bewegliche Plattform im Turm. Animieren Sie Ihren Hund das Pedal zu betätigen. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen ausgiebig. Helfen Sie Ihrem Hund anfangs ein wenig, in dem Sie das Pedal betätigen. Bitte achten Sie darauf, dass Ihr Tier nicht auf andere Weise versucht an das Leckerli zu gelangen (z. B. mit Hilfe seiner Zunge).
- b. Wenn Ihr Hund verstanden hat, worum es geht, lassen Sie ihn dieses alleine ausprobieren.

4. Kombination Schiebedeckel/Kicker:
Schiebedeckel:

- a. Mit dem Seilzug ist Ihr Hund ja bereits durch den Gambling Tower vertraut. Der Unterschied hierbei ist jedoch, dass er das Seil erst hoch und dann zur Seite ziehen kann bzw. soll.
- b. Platzieren Sie das Leckerli anfangs in den vorderen Bereich des Faches und verschließen Sie dieses nur halb. Damit Ihr Hund auf das Zugseil der Schublade aufmerksam wird, legen Sie anfangs ein Leckerli darunter.
- c. Hat Ihr Hund verstanden, dass er den Deckel herausziehen soll, können Sie ihn nach und nach immer weiter verschließen. Das Leckerli unter dem Zugseil können Sie dann weglassen.
- d. Wenn Ihr Hund den Deckel selbstständig öffnet, erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad, indem Sie das Leckerli immer weiter hinten in dem Fach platzieren. Er kommt jetzt nur an die Belohnung, wenn er den Deckel immer etwas weiter herauszieht.

Kicker:

- a. Befüllen Sie das Röhrchen in Abwesenheit Ihres Hundes anfangs mit einem „Leckerliturm“. So braucht Ihr Hund den Schieber nur ein kleines bisschen zu bewegen, um ein Leckerli herauszuschieben und erzielt so einen raschen Erfolg.
- b. Geben Sie Ihrem Hund das Startsignal wie z. B. „Spiel“. Er wird nun versuchen das Leckerli herauszuholen. Falls er Schwierigkeiten damit hat, können Sie ihm anfangs dabei helfen. Zeigen Sie ihm, wie man die Schieber bewegt. Loben Sie ihn gerade bei den ersten Versuchen immer ausgiebig.
- g. Später können Sie bis auf ein Leckerli reduzieren.

5. Kombinieren:

Nachdem Ihr Hund nun die einzelnen Elemente erlernt hat und alle selbstständig spielt, können Sie die Elemente kombinieren:

- a. Beginnen Sie mit 2 Elementen in einer Schiene. Wählen Sie anfangs die Elemente aus, die Ihrem Hund am leichtesten fallen.
- b. Nachdem Ihr Hund gelernt hat, sich in dem Spiel aus beiden Elementen seine Belohnung zu erbeuten, können Sie die beiden anderen Elemente hinzunehmen.
- c. Spielt Ihr Hund mit allen vier Elementen, kann der Schwierigkeitsgrad erneut gesteigert werden. Ordnen Sie dazu die Elemente in abwechselnden Positionen und Ausrichtungen an. Zusätzlich können Sie auch die einzelnen Elemente der *Poker Box* Spiele kombinieren und dadurch abwechslungsreiche Varianten zusammenstellen.



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. For this purpose the elements do not have to be fixed to the base plate. 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.

1. Mini Gambling Tower:

- a. 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.
- b. Repeat this exercise until your dog realises that he gets a reward when he pulls the drawers.
- c. To increase the level of difficulty put the drawer a little bit further inside the tower each time.

2. The lid:

- a. Put a treat in the middle of the box. Clamp another treat between the rim of the box and the lid. This helps your dog to understand that he only gets the reward by opening the flap lid.
- b. When your dog has opened the lid several times, continue with only one treat in the middle of the box.

3. The flinging tower:

- a. 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).
- b. Once your dog comprehends what is going on, let him try on his own.

4. The sliding lit/kicker:

Sliding lit:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.

Kicker:

- e. 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.
- f. 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.
- g. Later on you can reduce the amount of treats to only one treat per slider.

5. Combining the exercises:

After your dog has learned to handle the different elements on its own you can start to combine them.

- a. Start with 2 elements in one track. Choose the elements which your dog can handle the best.
- b. After your dog has learned to get rewards from both elements you can start playing with all elements at once.
- c. When your dog knows how to play with all elements you can raise the level of difficulty again. Arrange the elements in different positions and directions.

Additionally, you can also switch out individual elements with those of other *Poker Box Strategy Games* thus create varied challenges with the elements.



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 a 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'abîmer (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. Pour cela, les éléments ne devront pas être fixés sur la base. 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.

1. La Mini Gambling Tower

- a. 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 comment tirer sur le tiroir avec les boucles. Pour attirer son attention, vous pouvez au départ aussi lui faire renifler la boucle. Félicitez bien votre chien, surtout les premières fois.
- b. Recommencez l'exercice jusqu'à ce que votre chien comprenne qu'il obtient une récompense lorsqu'il ouvre les tiroirs.
- c. Pour augmenter le degré de difficulté, mettez le tiroir un peu plus à l'intérieur de la tour à chaque fois.

2. Le couvercle

- a. Placez une friandise au milieu de la boîte. Placez une friandise supplémentaire entre le bord et le couvercle de la boîte. Cela va aider votre chien à comprendre qu'il n'obtient sa friandise qu'après avoir soulevé le couvercle.
- b. Lorsque votre chien réussit à ouvrir plusieurs fois le couvercle, continuez avec juste une friandise placée au milieu de la boîte.

3. La tour de lancement

- a. 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).
- b. Une fois que votre chien a compris comment faire, laissez le essayer par lui-même.

4. Le couvercle coulissant/Lanceur:

Couvercle coulissant:

- a. 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.
- b. Placez une friandise dans la zone avant du couvercle, pour commencer, et le fermer seulement partiellement. Pour montrer la poulie au chien, placer une friandise dessous pour commencer.
- c. 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.
- d. 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 fort le couvercle.

Kicker:

- e. Au début, remplissez le tube avec plusieurs friandises en présence de votre chien.
- f. 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.
- g. Ensuite, vous pourrez réduire la quantité de friandises à seulement une friandise par coulissant.

5. Combinaison:

Dès que votre chien a appris à jouer avec chacun des ces éléments et qu'il est en mesure de jouer entièrement seul, vous pouvez alors combiner plusieurs éléments comme suit:

- a. Commencez par placer 2 éléments sur le rail et choisissez les éléments les plus appréciés par votre chien.
- b. Dès que votre chien parvient à attraper la friandise des deux éléments, vous pouvez alors ajouter les deux derniers éléments manquants.
- c. Si votre chien est en mesure de jouer avec 4 éléments, vous pouvez alors à nouveau augmenter le degré de difficulté en ordonnant tous les éléments dans diverses positions et alignements.

Pour compléter, vous pouvez aussi échanger des éléments avec ceux du *Poker Box Strategy Games* pour créer des défis variés avec les éléments.



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 girarsi 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, aiutatelo o ripetete l'esercizio che conosce bene. Allenatelo a piccoli passi. Provate a motivarlo lodandolo e accarezzandolo. Non deve mai essere rimproverato 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

Per prima cosa lasciate che il cane prenda confidenza con le diverse sezioni del gioco. A questo proposito, gli elementi non devono essere fissati alla base. Sugeriamo di far conoscere al cane gli elementi per vari giorni e aggiungere più elementi al gioco quando l'allenamento procede senza problemi.

1. Esercizio con la Gambling Tower mini:

- a. Posizionate alcune leccornie nel cassetto in presenza del vostro cane. Per facilitarli l'esercizio non spingete il cassetto completamente all'interno della torre. In questo modo, un semplice movimento sarà sufficiente per far cadere la leccornia. Date al cane un segnale di inizio come per es. 'gioca'. Il cane ora proverà a estrarre il cassetto. Se ha delle difficoltà, aiutatelo. Mostrategli come tirare il cassetto con la maniglia. Per attirare l'attenzione del cane sulla maniglia, premiatelo inizialmente anche solo se avvicina il naso e il muso. Incoraggiate molto il vostro cane, soprattutto durante i primi tentativi.
- b. Ripetete questo esercizio finché il vostro cane capirà che otterrà una ricompensa tirando il cassetto.

- c. Per aumentare il livello di difficoltà, spingete ogni volta il cassetto un po' più all'interno della torre.

2. Esercizio con la aletta:

- a. Posizionate una leccornia dentro alla scatola. Inserite un'altra leccornia tra il bordo della scatola e il coperchio a ribalta. Questo aiuta il cane a capire che troverà la ricompensa aprendo la aletta.
- b. Una volta che il cane avrà aperto numerose volte la aletta, procedete posizionando solo la leccornia dentro alla scatola.

3. Esercizio con la torretta di lancio:

- a. Posizionate sulla piattaforma mobile della torretta una leccornia verso l'esterno in modo che sia ben visibile. Incoraggiate il vostro cane a usare il pedale. Lodatelo molto soprattutto durante i primi tentativi. Aiutate all'inizio il cane a premere il pedale. Assicuratevi che il vostro animale non tenti di raggiungere la leccornia in un altro modo (per es. con l'aiuto della lingua).
- b. Una volta che il vostro cane avrà capito l'esercizio, lasciatelo provare da solo.

4. Esercizio con il coperchio scorrevole e con la manovella:

Il coperchio scorrevole:

- a. Il cane dovrebbe avere già familiarità con la maniglia della Gambling Tower. La differenza ora è che il cane può e deve tirare la corda prima verso l'alto e poi lateralmente.
- b. Inizialmente posizionare una leccornia nella parte anteriore del cassetto e lasciate il cassetto mezzo aperto. Per indicare al cane che deve usare la maniglia, posizionateci una leccornia sotto.
- c. Appena il vostro cane avrà capito il meccanismo per sfilare il coperchio, chiudetelo ogni volta sempre di più e non mettete più la leccornia sotto alla maniglia.
- d. Per aumentare il grado di difficoltà, posizionare sempre di più la crocchetta nella parte interna del cassetto. In questo modo il cane dovrà aprire maggiormente il cassetto per raggiungere la sua ricompensa.

La manovella:

- e. Per prima cosa, riempite il foro con molte crocchette in presenza del vostro cane. In questo modo la pallina deve essere spostata solo di poco per fare fuoriuscire una crocchetta e il cane avrà successo immediato.
- f. Date al cane un segnale di inizio come per es. "gioca". Cercherà ora di ottenere le leccornie. Aiutatelo se ha difficoltà. Mostrategli come si muove la manovella ed elogiatelo molto, soprattutto le prime volte.
- g. In seguito potete ridurre la quantità di crocchette inserite nel foro fino a una sola.

5. Combinare gli esercizi:

Dopo che il cane ha imparato a gestire i diversi moduli singolarmente, potete iniziare a combinarli insieme.

- a. Iniziate con 2 elementi alla volta. Scegliete gli elementi che il cane padroneggia meglio.
- b. Dopo che il cane ha imparato a trovare la ricompensa in entrambi gli elementi, potete iniziare a giocare con tutti gli elementi contemporaneamente.
- c. Quando il cane sa giocare con tutti i moduli, potete nuovamente alzare il livello di difficoltà. Sistemate gli elementi in differenti posizioni e direzioni. Potete inoltre cambiare i singoli elementi con quelli degli altri Giochi di strategia *Poker Box* per creare sfide diverse.



NL 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 éen 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. Daarvoor hoeven ze niet persé op de bodemplaat bevestigd te zijn. Wij adviseren, om het oefenen met de verschillende onderdelen over meerdere dagen te verspreiden en pas als de training probleemloos verloopt verdere onderdelen te integreren.

1. Mini Gambling Tower:

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

2. De klapdeksel:

- a. 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.
- b. Als uw hond de deksel al verschillende keren heeft geopend, legt u alleen nog maar in het midden van het bakje een snoepje.

3. De schiettoeren:

- a. 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).
- b. Als uw hond heeft begrepen, hoe de vork in de steel zit, laat het hem dan zelfstandig proberen.

4. Combinatie schuifdeksel/kicker:

- Schuifdeksel:**
- a. 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.
 - b. 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.
 - c. 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.
 - d. 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:

- e. 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.
- f. 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.
- g. Later kunt u erop toe gaan, om er maar één beloningssnoepje in te doen.

5. Combineren:

- Als uw hond alle onderdelen van het spel onder de knie heeft en het allemaal zelfstandig kan, kunt u de verschillende onderdelen gaan combineren.
- a. Begin met 2 onderdelen naast elkaar. Kies in het begin de onderdelen, die u hond het beste afgaan.
 - b. Als uw hond heeft geleerd, om tijdens het spel uit beide onderdelen zijn beloning buit te maken, kunt u verdere onderdelen integreren..
 - c. Als uw hond met alle vier de onderdelen speelt, kunt u de moeilijkheidsgraad verder opschroeven. Wissel de positie van de verschillende onderdelen en plaats ze ook steeds weer op een andere manier. Tevens kunt u de verschillende onderdelen van andere *Poker Box* Spellen met elkaar combineren en op die manier voor meer variatie zorgen.



SV Instruktioner

Allmän information

1. Detta spel är en gemensam aktivitet för hund och hundägare. Låt inte din hund spela oöverbvakad.
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 torrfoodret 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 bär 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. Höj 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. För detta ändamål behöver delen inte vara fixerad vid basplattan. Vi rekommenderar att detta presenteras under flera dagar och att du endast lägger till nya delar när träningen går smidigt.

1. Mini Gambling Tower:

- a. 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.
- b. Upprepa denna övning till dess din hund inser att den får en belöning när den drar i lådorna.
- c. För att öka svårighetsgraden, placera lådan en liten bit längre in i tornet efter varje genomförd omgång.

2. Luckan:

- a. Placera en godis i mitten av boxen. Kläm även fast en godis mellan kanten på boxen och luckan. På så sätt kommer din hund att förstå att den får en belöning varje gång den öppnar luckan.
- b. När din hund öppnat luckan ett flertal gånger, placera endast en godis i mitten av boxen.

3. Att kasta tornet:

- a. 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).
- b. När din hund förstår hur det fungerar, låt då hunden försöka på egen hand.

4. Skjutlocket/Kicker:

- Skjutlocket:**
- a. 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.
 - b. Placera till en början en godisbit på den främre delen av facket och stäng locket delvis. För att fästa hundens uppmärksamhet på dragkroken, placera till en början en godis under den.
 - c. När din hund har förstått att den ska dra ut locket kan du stänga det mer och mer efter varje försök. Godisen under dragkroken kan efter hand utelämnas.
 - d. 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:

- e. 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.
- f. 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.
- g. Senare kan du reducera antalet godisbitar till endast en godisbit per påskjutare.

5. Kombinera de olika övningarna:

När din hund lärt sig hur de olika delarna fungerar kan du börja kombinera dem.

- a. Börja med två delar åt gången. Välj delarna som din hund klarar bäst.
- b. När din hund lärt sig att den får belöning från dessa två delar kan du låta den leka med alla delar samtidigt.
- c. När den även klarar detta kan du höja svårighetsgraden genom att arrangera de olika delarna på olika sätt och låta den klara av dem i olika ordning. Dessutom kan du även byta ut enskilda delar mot delar från andra *Poker Box* Strategispel vilket skapar varierande utmaningar.



DA Vejledning

Generelle oplysninger

1. Dette spil handler om en fælles beskæftigelse for hund og hundeejer. Hunden bør ikke spille uden opsyn.
2. Placer 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 æ. 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. Det er ikke nødvendigt at fikser dem til bundpladen for dette formål. Vi anbefaler at strække læringsprocessen over flere dage og først at introducere nye elementer, når det foregående flere gange blev løst uden problemer.

1. Øvelser med Mini Gambling Tower:

- a. 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 godbiddene 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.
- b. Gentag denne øvelse indtil din hund insder, at den får en belønning, når den trækker i skuffen.
- c. For at øge sværhedsgraden, kan du skubbe skuffen en smule længere ind i tårnet for hver gang.

2. Øvelse med klaplåget:

- a. Anbring en godbid midt i boksen. En anden godbid klemmes fast mellem boksens kant og låg. På denne måde vil det i starten være lettere for din hund at forstå, at den først får fat i sin belønning, når låget klappes op.
- b. Når det flere gange er lykkedes for din hund at åbne låget, nøjes du med at lægge en godbid midt i boksen.

3. Øvelser med slynge tårnet:

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

4. Øvelser med udtrækeligt låg/Kicker:

Udtrækeligt låg:

- a. Din hund skulle allerede være bekendt med trække-mekanismen fra Gambling tårnet. Forskellen er her, at den kan og bør trække rebet først op og dernæst til siden.
- b. 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.
- c. Når din hund har forstået, at den skal trække låget ud, kan du lukke det mere og mere for hvert forsøg. Godbiddene nedenunder snoren kan nu undlades.
- d. 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:

- e. Start med at fylde røret med flere godbidder under din hunds påsyn. Skyderen skal dermed kun flyttes en smule for at skubbe en godbid ud, og hunden får hurtigt succes.
- f. Giv din hund et start signal, eksempelvis 'leg!'. Din hund vil nu forsøge at få godbiddene 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.
- g. Senere kan du reducere antallet af godbidder, til kun 1 godbid per skyder.

5. Kombinere:

Efter at din hund nu har lært de enkelte elementer og kan klare dem alle ved egen hjælp, kan du kombinere elementerne:

- a. Start med to elementer på én skinne. I starten vælges de elementer, som hunden klarer bedst.
- b. Efter at hunden har lært at få fat i sin belønning i begge elementer i legen, kan de to andre elementer inddrages.
- c. Når din hund leger med alle fire elementer, kan sværhedsgraden på ny sættes op. Herved arrangeres elementerne skiftevis i forskellige positioner og indstillinger.
 Du kan skaffe afvekslingsrige varianter ved at kombinere enkelte elementer fra *Poker Box* spil med hinanden.



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 rellanarlo 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 comienza

Primero, deje que su perro se familiarice con los diferentes elementos del juego. Para este propósito, los elementos no tienen que fijarse previamente en la base. Recomendamos espaciarlos para conocer los diversos elementos, durante varios días, y solo agregar más elementos cuando la tarea se haga sin problemas.

1. La Mini Gambling Tower:

- a. 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: "¡A jugar!"). 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.
- b. Repita este ejercicio hasta que su perro se dé cuenta de que puede conseguir una recompensa cuando empuje la bandeja.
- c. Para aumentar el nivel de dificultad ponga cada vez la bandeja un poquito más dentro de la torre.

2. La Tapa:

- a. Ponga un snack en el centro de la caja. Sujete otro snack entre el borde de la caja y la tapa. Esto ayuda a su perro a comprender que él solo obtiene la recompensa abriendo la tapa abatible.
- b. Cuando su perro haya abierto la tapa varias veces, continúe, pero sólo con un solo premio en el centro de la caja.

3. La torre lanzadora:

- a. 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).
- b. Una vez su perro haya comprendido cómo conseguir el snack, déjele a él solo intentarlo.

4. La tapa corrediza/Kicker:

Tapa corrediza:

- a. 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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:

- e. 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.
- f. 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.
- g. Después podrá ir reduciendo la cantidad de snacks para aumentar la dificultad del ejercicio.

5. Combinar los ejercicios:

Después de que su perro haya aprendido a manejar los diferentes elementos solo ahora puedes empezar a combinarlos.

- a. Empiece con 2 elementos a la vez, con los que mejor se desenvuelva
- b. Después que el perro aprenda a sacar beneficio de ambos juegos, puede probar con todos los elementos a la vez.
- c. Cuando el perro conozca cómo jugar de esta manera, puede aumentar el nivel cambiando algunas direcciones y caminos.
Adicionalmente puede combinar los elementos de otro juegos *Poker Box* y crear así desafíos variados.



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 focinho 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 ação com sucesso.

Pode começar o treino

De início, deve familiarizar o cão com os diferentes elementos do jogo, separadamente. Para isto os elementos não precisam de estar fixados na base do jogo. 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.

1. A "Mini Gambling Tower":

- a. Colocar alguns prémios (snacks) 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 o prémio. 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 focinho. Elogiar e recompensar o cão quando este tiver sucesso, especialmente nas primeiras tentativas.

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

2. A tampa:

- a. Colocar um prémio no meio do compartimento. Em seguida colocar outro prémio, entre o rebordo do compartimento e a tampa. O cão em breve aprenderá que poderá obter a recompensa abrindo a tampa basculante.
- b. Quando o cão já tiver aberto a tampa várias vezes, deve continuar o exercício com apenas um prémio, colocando-a no interior do compartimento.

3. A torre de arremesso:

- a. Colocar um prémio 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 o prémio de outra forma (por exemplo com a língua).
- b. Assim que o cão compreender como executar o exercício, permitir que ele tente sozinho.

4. A tampa deslizante/kicker:

Tampa deslizante:

- a. 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.
- b. Colocar de início um prémio na parte da frente da tampa, e fechar apenas parcialmente. Para indicar ao cão a corda que deve puxar, colocar um prémio debaixo da mesma.
- c. Assim que o cão compreender que tem de retirar a tampa, poderá fechá-la cada vez mais em cada tentativa. Poderá agora retirar o prémio debaixo da corda.
- d. Assim que o cão for capaz de abrir a tampa sozinho, aumente a dificuldade, colocando o prémio cada vez mais longe na parte de trás do compartimento. Agora, só poderá obter o prémio, se puxar a tampa cada vez mais para fora.

Kicker:

- e. Primeiro encher o tubo com vários prémios na presença do cão. Desta forma, o elemento deslizante só precisa de ser movimentado um pouco para libertar um prémio, e assim o cão obtém sucesso rapidamente.
- f. Dar ao cão o sinal para iniciar a brincadeira, como por exemplo "brincar!". O cão irá agora tentar obter o prémio. 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.
- g. Mais tarde, poderá reduzir a quantidade de prémios, para apenas um por elemento deslizante.

5. Combinação de exercícios:

- Quando o cão aprender a lidar com os diferentes elementos sozinho, poderá começar a combiná-los.
- a. Começar com 2 elementos numa das pistas. Escolher os elementos que o cão resolve com maior facilidade.
 - b. Quando o cão aprender a retirar os prémios de ambos os elementos, poderá começar a brincar com todos os elementos ao mesmo tempo.
 - c. Assim que o cão aprender a brincar com todos os elementos ao mesmo tempo, poderá aumentar novamente o nível de dificuldade. Colocar os elementos em formas e direções diferentes. Adicionalmente, poderá também trocar os elementos individuais com outros elementos dos jogos de estratégia *Poker Box*, criando assim uma grande variedade de desafios.



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 poruszać 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, wypelnij 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 zakończąc nagrodzić 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 krzyżać 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.

Życzymy 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. W tym celu nie muszą być one przymocowane do płyty podstawy. Zalecamy stopniowanie poziomu trudności przez kilka dni i dodawanie nowych elementów dopiero kiedy trening przebiega płynnie.

1. Mała hazardowa wieża:

- a. 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.: 'Gra!'! Powtarzaj te czynności póki pies nie zrozumie, że musi pociągnąć za petlę by wyostać smakołyk.
- b. Aby zwiększać poziom trudności wystarczy przyrykać szufladę coraz mocniej przy każdym kolejnym powtórzeniu.

2. Klapka:

- a. Połóż smakołyk na środku pudełka. Zaciśnij kolejny smakołyk między brzegiem pudełka a pokrywką. Pomaga to swojemu psu zrozumieć, że otrzymuje nagrodę tylko poprzez otwarcie klapki.
- b. Kiedy twój pies kilkakrotnie otworzy pokrywkę, kontynuuj z tylko jednym smakołykiem pośrodku pudełka.

3. Rzucająca wieża:

- a. Umieść smakołyk tak daleko, jak to możliwe i tak, by był widoczny na ruchomej platformie wieży. Zachęć swojego psa do użycia pedalu. Chwal 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).
- b. Kiedy twój pies raz zrozumie działanie zabawki niech spróbuje wykonać zadanie samodzielnie.

4. Przesuwana pokrywa/ kicker:
Przesuwana pokrywa:

- a. Po zapoznaniu się z regulami hazardowej wieży Twój pies powinien znać już reguły tej zabawy. Tutaj zwierzę też musi wyciągnąć pokrywę, lecz kolejno również pociągnąć ją w bok.
- b. Umieść smakołyk w przedniej części i przykryj delikatnie. Aby na początek zachęcić psa umieść dodatkowy smakołyk przy końcu pokrywy.
- c. Kiedy pies zrozumie reguły zabawy przyrykaj pokrywę coraz bardziej zostawiając tylko jeden smakołyk w środku.
- d. Kiedy zwierzak otworzy pokrywkę w pełni samodzielnie chowaj mu smakołyk coraz głębiej w szufladzie.

Kicker:

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

5. Łączenie zadań:

Kiedy Twój pies opanuje wszystkie elementy i trudności można spróbować łączyć wszystkie atrakcje

- a. Zaczynij od połączenia dwóch elementów w jeden trik. Wybierz na wstępie te, z którymi zwierzak radzi sobie najlepiej.
- b. Kiedy pies nauczy radzić sobie z dwoma elementami spróbuj połączyć je z pozostałymi.
- c. Kiedy pies będzie radzić sobie już ze wszystkimi elementami połączonymi możesz zmieniać mu zasady zabawy poprzez zmienianie kolejności wykonywanych zadań.
Dodatkowo można również zmieniać poszczególne elementy z innych gier strategicznych *Poker Box*, tworząc różnorodne wyzwania związane z trickami.



CS 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 nejspíše 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 pohlažením. 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, aby 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

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

Trénink může začít

Nejprve nechte svého psa seznámit s různými prvky hry. Za tímto účelem nemusí být prvky upevněny na základní desce. Doporučujeme vám, abyste během několika dní poznali různé prvky a přidali více prvků pouze tehdy, pokud trénink probíhal hladce.

1. Mini hrací věž:

- a. 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.
- b. Opakujte toto cvičení, dokud si váš pes neuvědomí, že dostane odměnu po vytažení zásuvky.
- c. Pro zvýšení úrovně obtížnosti, umístěte zásuvku stále více dovnitř věže.

2. Zvedací víko:

- a. Umístěte odměnu dprostřed krabíčky. Přidejte další pamlsk mezi okraj krabíčky a víko. To pomáhá vašemu psovi pochopit, že dostane odměnu pouze tím, že otevře víko klapy.
- b. Když váš pes otevře víko několikrát, pokračujte pouze s pamlskem uprostřed krabice.

3. Házecí věž:

- a. 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 stisknutím pedálu. Ujistěte se, že se pes nesnaží získat odměnu jiným způsobem, např. jazykem.
- b. Jakmile váš pes pochopí, co se děje, nechte jej ať se pokusí pamlsk získat sám.

4. Posuvné víčko/ vykopávač:

Posuvné víčko:

- a. 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.
- b. Umístěte pamlsk do přední oblasti víčka a částečně jej zavřete. Chcete-li psovi ukázat kladku umístěte pod ni pro začátek pamlsk.
- c. Jakmile váš pes pochopí, kdy dosáhne na pamlsk, uzavřete víčko víc.
- d. Když pes otevře víko samostatně, zvýšíte obtížnost v umístění pamlsku. Pes dosáhne na pamlsk pouze tehdy, pokud vytáhne víčko dál a dál.

Vykopávač:

- e. Nejprve naplňte trubku několika pamlsky v přítomnosti vašeho psa. Posuvníkem pohnete zatačením na pamlsk a pes může být rychle úspěšný.
- f. 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.
- g. Později můžete snížit množství pamlsků pouze na jedno pamlsk na posuvník.

5. Kombinace cvičení:

Poté, co se váš pes naučil zvládnout jednotlivé prvky, můžete je začít kombinovat.

- a. Začněte s 2 prvky v jedné stopě. Vyberte prvky, které pes dokáže nejlépe zvládnout.
- b. Poté, co se pes dozví, jak získat odměnu z obou prvků, můžete začít hrát se všemi prvky najednou.
- c. Když váš pes ví, jak hrát se všemi prvky, můžete opět zvýšit úroveň obtížnosti. Uspořádejte prvky v různých polohách a směrech. Dále můžete kombinovat jednotlivé prvky s jinými prvky her *Poker Box* a tak vytvářet různé varianty.



RU 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. Для этого не нужно устанавливать их на основании. Мы рекомендуем растянуть знакомство на несколько дней и добавлять новые элементы только тогда, когда занятия с уже знакомыми проходят успешно.

1. Игровая Мини Башня:

- a. 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, 'Играть!'. 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.

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

2. Откинь крышку:

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

3. Достань из башни:

- a. 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 добраться до лакомства любым другим способом (например, языком).
- b. Как только ваша собака поймет, что происходит, пусть попробует самостоятельно.

4. Ползунок:

- a. 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.
- b. Для начала поместите лакомство в переднюю часть отсека и закройте крышку только частично. Чтобы указать собаке на петлю, для начала поместите под нее лакомство.
- c. 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.
- d. 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.

5. Толкатель:

- a. Сначала положите несколько кусочков лакомства в трубку в присутствии вашей собаки. Ползунок нужно немного сдвинуть, чтобы вытолкнуть лакомство и собака быстро в этом преуспевает.
- b. Дайте вашей собаке команду, например, 'Играть!' 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.
- c. В дальнейшем вы можете уменьшить количество лакомства до одного на упражнение.

6. Сочетание упражнений:

После того, как ваша собака научилась самостоятельно обрабатывать различные элементы в игре по одному, вы можете начать их комбинировать.

- a. Начните с 2 элементов в одной игре. Для этого выберите элементы, с которыми ваша собака справляется лучше всего.
- b. После того, как ваша собака научилась добывать лакомство из двух элементов, вы можете начать играть со всеми элементами сразу.
- c. Когда ваша собака уже знает, как играть со всеми элементами, вы можете снова поднять уровень сложности. Располагайте элементы в разных положениях и направлениях. Кроме того, вы также можете задействовать отдельные элементы из других *Poker Box Strategy Games*, создавая различные задачи с использованием этих элементов.