

RULES OF PLAY			Contents: 36 canine cards 1 custom die
Ages: 6 & up	Players: 2 to 4	Playing Time: 12 minutes or less	

Nine pooches are dressed to the nines in this card game where the dogs steal the show. Roll the die and use your memory to find dogs hiding in the game board. The only catch is that you must collect them in numerical order. The first player to collect all nine canines in a row wins the blue ribbon!

### OBJECT

The object of the game is to be the first player to collect all nine cards in order — from K-1 to K-9 — to complete the dog show scene.


### SETUP

Shuffle all 36 cards and place them facedown in a six by six grid. Youngest player goes first and play moves to the left.

### HOW TO PLAY


On each turn, roll the die to see how many cards you can turn over from the grid. If you roll a 3, turn over three cards of your choice faceup for all players to see. If you roll a 2, turn over two cards. If you roll a 1, turn over one card only.

In order to take a card out of the grid, it must match a number that you need. All players collect cards in numerical order, starting with the 1 card, then the 2, then 3, 4, and so on. If any of the turned over cards match a number you need, take them out of the grid and place them faceup in a row in front of you.

 **MULTIPLE CARDS MAY BE ADDED TO YOUR ROW IN A SINGLE TURN.**



(Place your collected cards faceup in a row)

 **TRY TO REMEMBER WHICH CARDS YOU'VE ALREADY TURNED OVER, SO THAT YOU CAN TRY DIFFERENT CARDS ON FUTURE TURNS.**

Here are some examples:

1) If you roll a 3 on your first turn and you turn over the 7, the 2 and the 5, you cannot collect any of them because you haven't collected the 1 yet. Turn the cards back over, but try to remember where you saw them, because you'll need to collect those cards later.

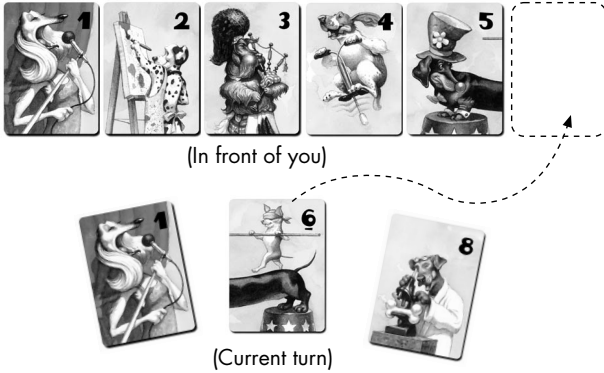
2) Let's say you've already collected the 1 and the 2 cards.



(In front of you)

If you turn over the 4, you cannot take it yet. But try to remember where you saw the 4, because once you collect the 3 on a future turn, you can go back for the 4 on your next turn.

3) Now you've already collected cards 1 through 5. On your next turn, you turn over the 1, the 8 and the 6.



You can collect the 6 because it is the next card you need, but you already collected the 1 and you can't collect the 8 until you get the 7. So turn the 1 and 8 back over.

REGLAS DE JUGAR			Contenido:
Edades: 6 y adelante	Jugadores: 2 a 4	Duración: 12 minutos o menos	36 cartas de canino 1 dado único

Nueve perritos se están bien vestidos en este juego de cartas donde los perros se llevan todos los aplausos. Tira los dados y usa tu memoria para buscar los perros escondidos en el tablero del juego. ¡La única trampa es que tienes que reunirlos en el orden numérico! ¡El primer jugador que se reúne todos de los nueve caninos en una fila gana la cinta azul!

### OBJETIVO

El objetivo del juego es para ser el primer jugador que se reúne todos de las nueve cartas en orden - de K-1 a K-9 — para completar la escena del espectáculo de perros.

### A PREPARAR

Mezcla todas las 36 cartas y ponlas cara abajo en una reja de seis por seis. El jugador más menor empieza y sigue a la izquierda.

### LUCKY DOG

If you can collect ALL the cards that you turn over, you get to roll the die again and take a bonus turn. For example, let's say you already have cards 1 through 4. On your turn, you roll a 2 and you turn over cards 5 and 6. Collect them both, then roll again for another turn!

### ENDING THE GAME

The first player to collect all nine canine cards in numerical order wins.

### A WORD FROM 12 MINUTE GAMES

We held an audition and found a pack of particularly precocious pooches to star in our doggie talent show — a bagpipe-playing Scottie, a springing Springer Spaniel and a Dachsund/Chihuahua circus team to name a few. Just as the dogs show off their tricks, you too can show off some talents of your own like sequencing, counting and memory just by playing this game. So round-up the dogs, raise the curtain and let the show begin!


Game by: Mary Danby

Illustrations by: David Webber Merrell

### COMO JUGAR

En cada vuelta, tira el dado para ver cuantas cartas puedes dar la vuelta a la reja. Si tiras una 3, da la vuelta a tres cartas que escoges para que los otros jugadores puedan ver. Si tiras un 2, da la vuelta a dos cartas. Si tiras un 1, da la vuelta a una carta solamente.

Para tomar una carta de la reja, tiene que coincidir con un número que tú necesitas. Todos los jugadores se reúnen las tarjetas en el orden numérico, empezando con la 1 carta, después 2, y 3, 4 y sigue. Si algunas de las cartas se coinciden con un número que necesitas, remuévelas de la reja y ponlas cara arriba enfrente de ti.

 TARJETAS MÚLTIPLES PUEDEM ESTAR AÑADIDAS A TU FILA EN UN TURNO.



(Pon las cartas colectadas cara arriba en una fila)

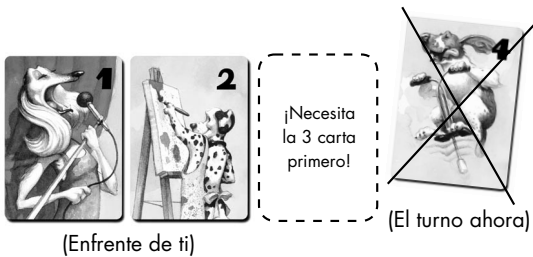
Si todavía hay carta cara arriba en la reja que no puedes reunir, das la vuelta otra vez antes de que el siguiente jugador tire el dado.

### TRATA DE RECORDARTE CUALES TARJETAS HAS DADO LA VUELTA PARA QUE PUEDES PROBAR CARTAS DIFERENTES EN OTROS TURNOS.

Aquí son unos ejemplos:

1) Si tiras un 3 en tu primer turno y das la vuelta a la 7, la 2 y la 5, no puedes reunirte con uno porque no ya has reunido la 1. Da la vuelta a las cartas otra vez, pero trata de recordarte adonde las has visto porque vas a necesitar reunirte estas cartas luego.

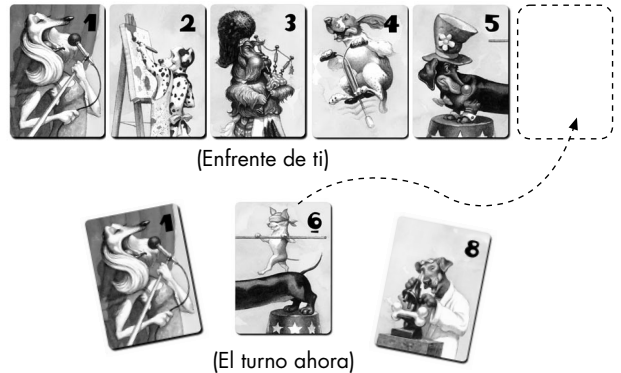
2) Otro ejemplo podría ser que has reunido la 1 y la 2.



Si das la vuelta a la 4, no puedes cogerla ya. Pero, trata de recordarte adonde has visto la 4, porque cuando te reunes la 3 en el futuro, puedes devolver para la 4 en la próxima vuelta.

3) Ahora ya has reunido las cartas 1 a 5. En tu próxima vuelta, das la vuelta a la 1, la 8 y la 6.

Puedes reunirte la 6 porque es la próxima carta que necesitas, pero ya has reunido la 1, no puedes reunirte la 8 hasta que tengas la 7. Entonces, da la vuelta a la 1 y la 8 otra vez.



## EL PERRO AFORTUNADO

Si puedes reunirte todas las cartas que puedes dar la vuelta, puedes tirar el dado de nuevo y toma un turno adicional. Por ejemplo, ya tienes las cartas 1 a 4. En tu vuelta, tiras un 2 y das la vuelta a las cartas 5 y 6. Reyúnate las dos, después ¡tira el dado de nuevo para otro turno!

## A TERMINAR EL JUEGO

El primer jugador que reune todas las nueve cartas de perros en el orden numérico gana.

## UNA PALABRA DE JUEGOS DE 12 MINUTOS

Tuvimos una audición y descubrimos un grupo de perritos muy precoces para protagonizar en nuestro espectáculo de talento para los perros - uno que podría tocar las gaitas, una que podría saltar, y una del circo, para nombrar unos. Como a los perros les gusta mostrar sus trucos, también tú puedes mostrar tus talentos como hacer secuencias, contar y memorizar, solamente por jugar este juego. Pues, ¡redondea los perros, sube el telón, y empieza el espectáculo!

Juego por: Mary Danby

Ilustraciones por: David Webber Merrell

## LES RÈGLES DU JEU

Âgés:  
6 ans  
et plus

Joueurs:  
2 à 4

Duration:  
12 minutes ou moins

Contenu:  
36 cartes  
canines  
1 dé spécial

Neuf chiens sont tirés à quatre épingles dans ce jeu de cartes où les chiens veulent que tout le monde les voit et les remarquent. Jetez les dés et utilisez votre mémoire pour trouver les chiens cachés dans le tableau de jeu. La seule attrape est vous devez les ramasser en ordre numérique! Le premier joueur qui ramasse tous les neuf chiens en rang gagne le ruban bleu.

## OBJET

L'objet du jeu est d'être le premier joueur de ramasser toutes les neuf cartes en ordre de K-1 à K-9 — pour compléter la photo d'exposition canine.

## PRÉPARATION

Battez toutes les 36 cartes and les mettez face contre table dans un carré six par six. Le plus jeune joueur commence et le jeu continue à gauche.

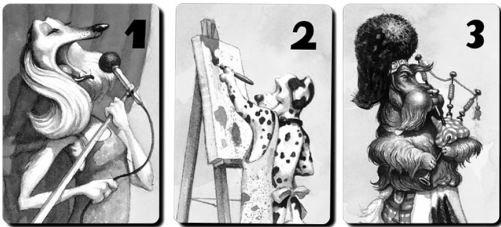
## COMMENT JOUER

À chaque tour, jetez le dé pour voir combien de cartes vous pouvez tourner du carré. Si vous jetez un 1, tournez

trois cartes de votre choix face visible pour tous les joueurs à voir. Si vous jetez un 2, tournez deux cartes. Si vous jetez un, tournez seulement une carte.

Pour prendre une carte du carré, la carte doit être égal à un chiffre que vous avez besoin. Tous les joueurs ramassent les cartes en ordre numérique, en commençant avec la 1 carte, puis la 2, puis 3, 4 et ainsi de suite. Si n'importe des cartes tournées assortent à un chiffre que vous avez besoin, prenez-les du carré et mettez-les face visible en rang devant vous.

 **DES CARTES MULTIPLES PEUVENT ÊTRE AJOUTÉES À VOTRE RANG DANS UN SEUL RANG.**



(Mettez vos cartes ramassées face visible en rang.)

Si vous tournez le 4, vous ne pouvez pas le prendre encore. Mais essayez de souvenir où vous avez vu le 4, parce qu'après que vous ramassez le 3 pendant un tour suivant, vous pouvez retourner pour la 4 carte à votre prochain tour.

- Maintenant vous avez déjà ramassé les cartes 1 à 5. À votre prochain tour, vous tournez le 1, le 8 et le 6.




(devant vous)



(votre tour courant)

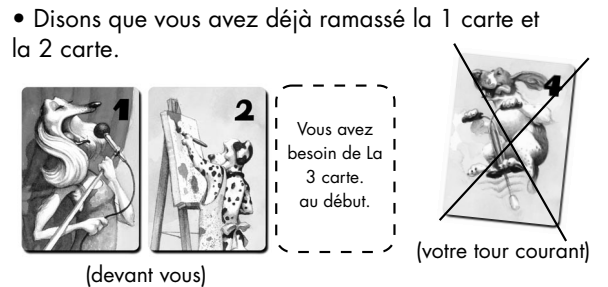
Vous pouvez ramasser le 6 parce qu'elle est la prochaine carte que vous avez besoin, mais vous avez déjà ramassé le 1 et vous ne pouvez pas ramasser le 8 jusqu'à vous avez le 7. Ainsi, tournez le 1 et le 8 face contre table.

S'il y a des cartes qui reste qui sont face visible dans le carré que vous ne pouvez pas ramasser, retournez les avant que le prochain joueur jète le dé.

 **ESSAYEZ DE SOUVENIR LESQUELLES CARTES VOUS AVEZ DÉJÀ TOURNÉ, SI BIEN QUE VOUS POUVEZ ESSAYER DES CARTES DIFFÉRENTES PENDANT LES TOURS SUIVANTS.**

Voici quelques exemples:

- Si vous jetez un 3 pendant votre premier tour et vous tournez le 7, le 2 et le 5, vous ne pouvez rien ramasser parce que vous n'avez pas encore ramassé le 1. Tournez les cartes face contre table, mais essayez de souvenir où vous les avez vues, parce que vous aurez besoin de ramasser ces cartes plus tard.



**CHIEN DE CHANCE**

Si vous pouvez ramasser TOUTES les cartes que vous avez tourné, vous pouvez jeter le dé encore une fois et prendre un tour extra. Par exemple, disons que vous avez déjà les cartes 1 à 4. À votre tour, vous jetez un 2 et vous tournez les cartes 5 et 6. Ramassez toutes les deux, puis jetez le dé encore une fois pour un autre tour.

**FINIR LE JEU**

Le premier joueur à ramasser toutes les cartes canines en ordre numérique gagne le jeu.

**UN MOT DE 12 MINUTE GAMES**

Si vous regardez bien les photos des chiens, vous pouvez voir qu'il y a des chiens avec des talents extraordinaires. Comme ces chiens ont leurs talents, vous pouvez avoir des talents aussi comme compter, faire des suites et avoir un bon mémoire en jouant ce jeu.

Jeu par: Mary Danby

Illustrations par: David Webber Merrell



**GAMERIGHT®**  
 Games for the Infinitely Imaginative®  
 124 Watertown Street  
 Watertown, MA 02472  
 tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101  
 e-mail: 12mg@gameright.com  
 www.gameright.com  
 ©2003 Gameright, A Division of Ceaco, Inc.  
 All rights reserved.