

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht. Plaats de hond en zijn trainer op het spelbord zoals aangeduid.
- 2** Plaats alle puzzelstukken met hindernissen op het spelbord, zodat er een weg ontstaat vanaf de hond tot bij de trainer die één keer over elke hindernis gaat:
 - A.** De weg voor de hond gaat horizontaal of verticaal over het spelbord (dus niet diagonaal). De weg kan in elke richting van bij de hond starten.
 - B.** De weg voor de hond gaat altijd rechtdoor, tenzij de richting veranderd wordt door een hindernis met een bocht (geel, oranje, rood of donderblauw). De paarse en roze hindernissen veranderen de richting van de weg niet.
 - C.** De weg kan vanuit eender welke richting arriveren bij de trainer.
 - D.** De weg voor de hond mag over lege vakken van het spelbord lopen (horizontaal/ verticaal). Soms zal je hetzelfde lege vakje op het spelbord meer dan één keer passeren, omdat je vanuit een andere kant komt.
 - E.** Op puzzelstukken met hindernissen moet je altijd de weg op deze hindernissen volgen.
 - F.** De weg voor de hond kan maar in één richting over de gele hindernis lopen, aangeduid door een pijltje, zodat de hond eerst de lage kant van de wipwap passeert.
 - G.** De weg mag onder de donkerblauwe brug lopen:
 - De rechte stukken van de oranje en rode buizen, passen ook onder de brug.
 - De linker-en rechterkant van de lichtblauwe hindernis passen ook onder de brug, maar het centrale gedeelte met de weg niet.
 - De gele en paarse hindernissen passen nooit onder de brug!
 - H.** Makkelijkere opdrachten tonen ook de plaats van sommige hindernissen. Deze mogen niet van plaats veranderd worden.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.