



AGE 6+
EDAD

2-6 Players
Joueurs
Jugadores

Jeu • Juego
Hideway Haven™ Game

Contents

Gameboard • 4 Littlest Pet Shop Pet Pawns (Dragonfly, Dog, Tiger Cat, Ferret) • 6 Home cards
• 28 Littlest Pet Shop pet tiles • Spinner (Spinner Card, Arrow, Base)
**Littlest Pet figure's foot contains magnets*

Object

All the pets are hanging out in their favorite hiding spots and it's time for them to go home. But first you have to find them. The Dragon Fly, Tiger Cat, Dog, and Ferret are here to help you search the different locations to find all four of your pets (one Cuddliest Pet, one Fanciest Pet, one Friendliest Pet and one Sportiest Pet). Then you'll need to catch the Dragon Fly to help you get home. Be the first to gather your pets and catch the Dragon Fly and you win!

The First Time You Play

1. Remove the game parts from their bags and cardboard sheets. Please recycle the waste.
2. Remove the four Littlest Pet Shop pawns from the plastic blister. Discard any elastic ties but be sure to keep the blister for storage.
3. Assemble the spinner following the illustration in Figure 1.

Figure 2 shows the game set up and ready to play. Refer to it as you set up your own game.

Get Ready!

1. Shuffle the 28 Littlest Pet Shop Pet tiles, then (without peeking at the flip side) place them facedown on the spaces in their matching gameboard areas. (The back of the tile matches the color on edge of gameboard.)
2. Shuffle the 6 Home cards, then deal out one to each player. Place the extras out of the game. Players keep their Home cards faceup in front of them.

During the game, you'll be looking for the 4 Littlest Pet Shop Pet tiles that match the 4 Pets on your Home card. Because all of the Home cards are different, you and your opponents will all be searching for different pets.

Play!

The player who owns the most Littlest Pet Shop pets goes first. Play then passes to the left.

On Your Turn

Spin the spinner, then follow these rules.

- If you spun the dog, the cat or the ferret, you may move that pawn. See MOVING THE PAWNS.
- If you spun "Peek", you may secretly peek under any tile. If it matches a Littlest Pet Shop pet on your Home card, try to remember where it is! Then spin again.

- If you spun the Dragonfly, you may move the Dragonfly to any space on the board! Turn over the tile on the space. If it is your tile, you may collect it.

Moving The Pawns

- You may move a pet pawn up to the number of spaces you spun. You don't have to move a pet pawn at all, if you don't want to, nor do you have to move it the full number that you spun.
- Move a pet pawn from each space to any connected space, except diagonally.
- Pet pawns can move past other pawns, and can share spaces with other pawns.
- Pet pawns can move into any of the 4 gameboard locations, but they're not allowed in the Littlest Pet Shop square in the center of the gameboard.
- If you land on a space without a tile, your turn is over.
- If you land on a space with a tile, follow the rules for LANDING ON LITTLEST PET SHOP PET TILES.

Landing on Littlest Pet Shop Pet Tiles

If you land on a space with a tile, turn it over, so that everyone can see it. Then do the following:

- If it's a tile you don't need, show the other players and then place it facedown on the same space. Your turn is over.
- If it's a tile you do need, place it next to your Home card, beside the matching pet. Your turn is over.
- If it's an "Oh no!" tile, return all pet pawns to their starting corners. Place the "Oh no!" tile out of the game. Your turn is over.

Collecting instead of moving: If you begin a pet pawn's move on a tile that you need, you may collect the tile instead of moving the pet pawn. Your turn is then over.

Figure 3 shows an example of collecting a tile.

In the Ranch area, you move the Ferret pawn onto the tile you need. Place it next to the matching Littlest Pet Shop Pet on your Home card.

Catch The Dragonfly To Win

After you've collected all 4 pet tiles on your Home card, on your next turn you may try to catch the Dragonfly. To try to catch him, you must first move a pet pawn onto the same space the Dragonfly is on. Spin the spinner and see if the pet you spun will get you there. (If a pet is already on the same space you must still spin the spinner to see if the pet on the tile matches the pet on the spin.)

Once the pawn is on the space with the Dragonfly, spin the spinner again, to try to catch him.

- If you spin the Dragonfly, "Peek", or any other Littlest Pet Shop Pet pawn that is not on the space with the Dragonfly, he is not caught. Your turn is over. Better luck next time!
- If you spin any Littlest Pet Shop Pet pawn that's on the same space as the Dragonfly, you catch him, and YOU WIN the game!

Contenu

Planchette de jeu • 4 pions d'animaux Littlest Pet Shop (libellule, chien, chat tigré, furet) • 6 cartes de référence • 28 jetons illustrant des animaux Littlest Pet Shop • tourniquet (planchette, flèche et base).

* La patte des figurines Littlest Pet Shop contient un aimant.

But du jeu

Tous les animaux jouent dans leur cachette préférée, mais il est temps pour eux de rentrer à la maison. La libellule, le chat tigré, le chien et le furet sont prêts à t'aider à chercher dans les différents endroits pour trouver chacun de tes quatre animaux (un copain câlin, un copain bichonné, un copain sympa et un copain sportif). Ensuite, tu devras attraper la libellule pour t'aider à retourner à la maison. Sois le premier à rassembler tous tes animaux et à attraper la libellule pour gagner!

La première fois que tu joues

1. Retire les éléments du jeu de leur sac et détache les pièces du carton. Recycle les restes.
2. Retire les quatre pions d'animaux Littlest Pet Shop de l'emballage-bulle. Jette toutes les bandes élastiques, mais conserve l'emballage-bulle pour faciliter le rangement.
3. Assemble le tourniquet en suivant les indications illustrées à la figure 1.

La figure 2 montre le jeu assemblé tel qu'il devrait l'être pour commencer à jouer. Utilise-la comme référence pour assembler ton propre jeu.

Préparation

1. Brasse les 28 jetons d'animaux Littlest Pet Shop, puis (sans les regarder) dispose-les face dessous sur les cases de l'aire de jeu correspondante. (La couleur au dos des cartes correspond à la couleur de la bordure ornant la planchette de jeu.)
2. Brasse les 6 cartes de référence, puis donne-en une à chaque joueur. Range les cartes restantes. Les joueurs déposent, devant eux, leur carte de référence face dessus sur la table.

Pendant la partie, tu devras chercher les 4 jetons d'animaux Littlest Pet Shop qui correspondent aux 4 animaux illustrés sur ta carte de référence. Comme chacune des cartes de référence est différente, les autres joueurs et toi serez à la recherche d'animaux différents.

Jouer!

Le joueur qui possède le plus grand nombre d'animaux Littlest Pet Shop commence le jeu. La partie se poursuit ensuite vers la gauche.

À ton tour

Fais pivoter la flèche du tourniquet, puis observe les directives suivantes.

- Si la flèche pointe le chien, le chat ou le furet, tu peux déplacer ce pion. Voir la section DÉPLACER LES PIONS.
- Si la flèche pointe la case «Coup d'oeil», tu peux secrètement jeter un coup d'œil à l'un des jetons. Si l'image correspond à l'un des animaux Littlest Pet Shop illustré sur ta carte de référence, essaie de te souvenir de son emplacement! Puis fais pivoter la flèche du tourniquet de nouveau.
- Si la flèche pointe la libellule, tu peux déplacer ce pion sur n'importe quelle case de la planchette de jeu. Tourne le jeton à l'envers. S'il correspond à l'un de tes animaux, tu peux le prendre.

Déplacer les pions

- Tu peux déplacer un pion du nombre de cases indiqué sur le tourniquet. Si tu préfères ne pas déplacer ton pion, tu n'es pas obligé de le faire et tu peux même choisir de ne pas déplacer ton pion du nombre total de cases indiqué par le tourniquet.
- Tu peux déplacer les pions d'une case dans toutes les directions, sauf en diagonale.
- Tu peux faire sauter les pions par-dessus les pions qui se trouvent sur ta route ou encore les faire partager une même case.
- Tu peux déplacer les pions à travers les 4 aires de jeu de la planchette, mais tu ne peux pas les faire passer par la case centrale de la planchette.
- Si tu tombes sur une case qui n'a pas de jeton, ton tour est terminé.
- Si tu tombes sur une case qui possède un jeton, suis les indications de la section POSER UN PION SUR UN JETON MONTRANT UN ANIMAL LITTLEST PET SHOP.

Poser un pion sur un jeton montrant un animal Littlest Pet Shop

Si tu arrives sur une case où il y a un jeton, tourne le jeton à l'endroit afin que tous puissent le voir. Puis, continue en observant les directives suivantes:

- S'il s'agit d'un jeton dont tu n'as pas besoin, montre-le aux autres joueurs puis retourne-le face dessous sur la même case. Ton tour est terminé.

- S'il s'agit d'un jeton dont tu as besoin, prends-le et place-le à côté de l'animal correspondant sur ta carte de référence. Ton tour est terminé.
- S'il s'agit d'un jeton «Ah, non!», ramène tous les pions sur leur coin de la planchette correspondant. Place le jeton «Ah, non!» en dehors du jeu. Ton tour est terminé.

Prendre un jeton sans avancer: Si ton tour commence alors que tu te trouves sur un jeton dont tu as besoin, tu peux décider de prendre le jeton au lieu de déplacer ton pion. Ton tour est terminé.

La figure 3 montre un exemple d'un joueur qui prend un jeton sans avancer.

Dans l'aire de jeu de la ferme, tu déplaces le furet sur un jeton dont tu as besoin. Prends ce jeton et place-le à côté de l'animal correspondant sur ta carte de référence.

Attrape la libellule pour gagner

Après avoir ramassé les 4 animaux de ta carte de référence, tu dois essayer d'attraper la libellule dès ton prochain tour. Pour l'attraper, tu dois d'abord déplacer un pion et atterrir sur la case où se trouve la libellule. Fais pivoter la flèche du tourniquet et regarde si l'animal qu'elle indique peut te permettre de te rendre sur la même case que la libellule. (Si un pion se trouve déjà sur la même case que la libellule, tu dois tout de même faire pivoter le tourniquet pour que la flèche tombe sur ce pion).

Une fois que ton pion se trouve sur la même case que la libellule, fais pivoter la flèche du tourniquet à nouveau pour essayer de l'attraper.

- Si la flèche pointe la libellule, la case «Coup d'oeil», ou tout autre pion qui ne se trouve pas sur la même case que la libellule, cette dernière ne peut être capturée. Ton tour est terminé, meilleure chance la prochaine fois!
- Si la flèche pointe le même pion que celui qui se trouve sur la même case que la libellule, tu peux la capturer. TU GAGNES la partie!

Contenido

Tablero • 4 peones mascota Littlest Pet Shop (libélula, perro, tigrillo, hurón) • 6 tarjetas de referencia • 28 fichas con animalitos del Littlest Pet Shop • Ruleta (ruleta de cartón, flecha, base)
Las figuras de Littlest Pet Shop cuentan con un imán en las patitas.

Objetivo

Las mascotas están pasando el tiempo en sus escondites preferidos, pero ya es tiempo de volver a casa. Sin embargo, antes debes encontrarlas. La libélula, el tigrillo, el perro y el hurón se unirán a ti para ayudarte a buscar las 4 mascotas (una Abrazable, una Moderna, una Amigable y una Deportista) en las distintas zonas del tablero. Una vez que hayas encontrado tus 4 mascotas, deberás atrapar la libélula para que te ayude a regresar a casa. El primer jugador que logre encontrar a sus mascotas y atrapar la libélula, gana.

La primera vez que juegues

1. Retira las piezas del juego de las bolsas y de las hojas de cartón. Asegúrate de reciclar los desechos.
2. Retira los cuatro peones Littlest Pet Shop del empaque plástico. Deshazte de las ataduras plásticas. Puedes utilizar el empaque plástico para volver a guardar los peones.
3. Arma la ruleta. Sigue las instrucciones indicadas en la Figura 1.

La Figura 2 muestra el juego armado y listo para que empieces a jugar. Refiérete a la misma para disponer tu propio juego.

¡Prepárate!

1. Mezcla las 28 fichas con las mascotas del Littlest Pet Shop, y luego, (sin espiar el anverso), ubícalas boca abajo sobre el tablero en las zonas del mismo color. (El reverso de las fichas es del mismo color que los bordes del tablero.)

2. Mezcla las 6 tarjetas de referencia y entrégale una a cada jugador.

Los jugadores deben colocar las tarjetas de referencia boca arriba delante de ellos. Durante el juego, deben tratar de encontrar las 4 fichas Littlest Pet Shop que corresponden a las 4 mascotas en la tarjeta de referencia. Ya que todas las tarjetas son diferentes, tanto tú como tus oponentes buscarán mascotas diferentes.

¡A jugar!

El jugador que posea la mayor cantidad de mascotas Littlest Pet Shop comienza. Luego, el juego sigue hacia la izquierda.

Durante tu turno

Haz girar la flecha de la ruleta, y sigue las instrucciones que aparecen a continuación:

- Si al girar la ruleta, obtienes el perro, el tigrillo o el hurón, puedes mover dicho peón. Lee Para mover los peones
- Si al girar la ruleta, obtienes “Espiar”, puedes dar una mirada en secreto a cualquier ficha. Si corresponde a una de las mascotas del Littlest Pet Shop que se encuentra sobre tu tarjeta de referencia, trata de recordar dónde se encuentra y vuelve a girar la ruleta.
- Si obtienes la libélula, puedes moverla a cualquier espacio del tablero. Voltea la ficha que se encuentra en ese espacio. Si se trata de tu ficha, puedes recogerla y quedártela.

Para mover los peones

- Puedes mover un peón la cantidad de espacios indicados por el resultado de la ruleta. Pero, si no deseas moverlo, no es necesario que lo hagas, ni tampoco debes moverlo la cantidad exacta de espacios.
- Mueve el peón de su espacio a cualquier espacio contiguo, excepto en diagonal.
- Los peones mascota pueden pasar otros peones y, también, pueden compartir espacios con otros peones.
- Los peones mascota pueden ser movidos a cualquiera de las 4 zonas del tablero. Sin embargo, no los puedes mover al espacio central del tablero.
- Si posas tu peón en uno de los espacios sin ficha, tu turno termina.
- Si posas tu peón en uno de los espacios con ficha, sigue las instrucciones que aparecen en la sección: **POGAR UN PEÓN SOBRE UNA FICHA CON MASCOTA LITTLEST PET SHOP.**

Posar un peón sobre una ficha con mascota Littlest Pet Shop

Si llegas a un espacio con una ficha, voltéala para que todos la vean. Luego, haz lo siguiente:

- Si se trata de una ficha que no necesitas, muéstrasela a los demás jugadores y vuelve a colocarla en el mismo lugar. Tu turno termina.
- Si se trata de una ficha que necesitas, tómalala y ubícala al lado de tu tarjeta de referencia, junto a la mascota correspondiente. Tu turno termina.
- Si se trata de una ficha “¡Oh, no!”, deberás reubicar todos los peones mascota en las esquinas de partida. La ficha “¡Oh, no!” queda, a partir de este momento, fuera de juego. Tu turno termina.

Juntar fichas, en lugar de mover: Si comienzas el movimiento de un peón mascota sobre una ficha que necesitas, puedes guardar esa ficha, en lugar de mover. Tu turno termina.

La Figura 3 muestra un ejemplo de cómo juntar fichas.

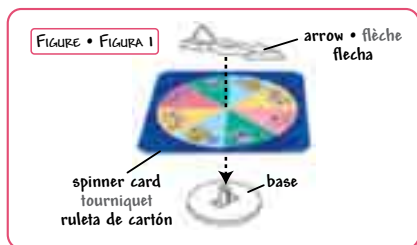
En la zona del Rancho, mueve el peón Hurón a la ficha que necesites. Colócalo al lado de la mascota Littlest Pet Shop correspondiente sobre tu tarjeta de referencia.

Atrapa la libélula para ganar

Luego de haber obtenido las 4 fichas indicadas en la tarjeta de referencia, durante tu próximo turno trata de atrapar la libélula. Para ello, primero debes posar un peón mascota en el mismo espacio que la libélula. Gira la ruleta y verifica si el resultado obtenido te permite llegar allí. (Si ya hay una mascota en el mismo espacio, debes girar la ruleta para ver si la mascota que está en el mismo espacio que la libélula corresponde a la mascota de la ruleta.)

Una vez que el peón se encuentra en el mismo espacio que la libélula, vuelve a girar la ruleta y trata de atraparla.

- Si obtienes la libélula, "Espíar" o cualquiera de los otros peones mascota Littlest Pet Shop que no están en el mismo espacio que la libélula, no la puedes atrapar, tu turno termina. ¡Más suerte para la próxima!
- Si, por el contrario, obtienes cualquier peón mascota que comparte el mismo espacio con la libélula, puedes atraparla y GANAS la partida.



Not suitable for children under 3 years because of small parts – choking hazard.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans – contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

No es conveniente para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

MB[™]
GAMES
JEUX
JUEGOS



hasbrogames.com

Web site in English / Site Web
en anglais / Sitio Web en inglés

**PROOF OF PURCHASE
PREUVE D'ACHAT
PRUEBA DE COMPRA**

MB[™]
GAMES



♣ C46600

Jeu • Juego
Hideaway Haven™
Game

© 2008 Hasbro. All rights reserved.

Hasbro Canada, 2350 de la Province, Longueuil, QC, Canada J4G 1G2.
Imp. por: Servicios Mexicanos de Manufactura S. de R.L. de C.V. Cedros
Business Park, Autopista Federal México-Querétaro, km 42,5 C.P.54600
Tepotztlán, Estado de México. R.F.C. SMM-990712-156. Centro de
Servicio para México: Tel.: 5876-2998 y para el interior de la República
01-800-712-6225.

♣ C46600 ♣ 101C466000 07/08