

ZIZANIMAL

50 CHALLENGES

AUTHOR
VALÉRY FOURCADE

DESIGN
MAGALI ATTIOGBÉ

5-99
ANS YEARS
AÑOS JAHRE



SOLOGIC



**CONTENU DU JEU :**

25 cartes-défi numérotées (3 niveaux de difficulté), 1 carte "Aide", 1 plateau de jeu et 15 jetons en bois (3 de chaque animal).

BUT DU JEU :

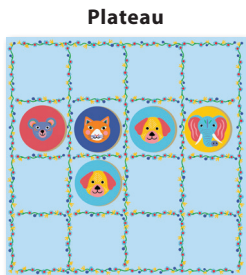
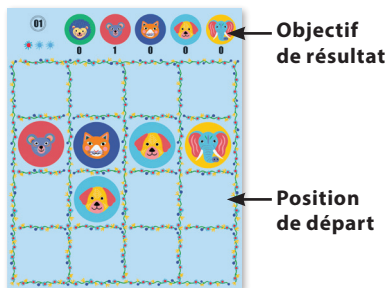
Déplacer les animaux sur le plateau afin qu'il reste seulement ceux indiqués.

DÉROULEMENT DU JEU :

- Placer le plateau de jeu devant soi.
- Choisir une carte-défi selon la difficulté voulue :

   = niveau 1    = niveau 2    = niveau 3

- Sur le plateau, placer les animaux comme indiqué sur le défi.



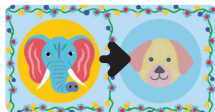
• Pour résoudre le défi, déplacer les jetons-animaux, un après l'autre, en respectant les règles de déplacements suivantes :

- **Tous les animaux** se déplacent d'une seule case de façon orthogonale.

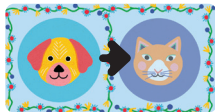
- **Les souris, chats, chiens et éléphants** peuvent se déplacer sur une case **uniquement** s'ils effraient l'animal situé sur cette case.

Ainsi :

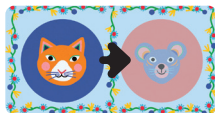
- **L'éléphant** se déplace uniquement sur une case où se trouve un chien.



- **Le chien** se déplace uniquement sur une case où se trouve un chat.



- **Le chat** se déplace uniquement sur une case où se trouve une souris.



- **La souris** se déplace uniquement sur une case où se trouve un éléphant.





Le jeton de l'animal effrayé (par exemple, la souris quand le chat se déplace) est retiré du jeu : le jeton déplacé prend sa place (par exemple, le jeton chat prend la place du jeton souris).

L'éléphant ne peut donc pas de déplacer sur une case où se trouve un chat.

- **Le hérisson** repousse tous les autres animaux en se déplaçant. Le hérisson pousse un animal dans le même sens que son propre déplacement, uniquement sur une case vide. L'animal repoussé ne peut pas être repoussé dans une case occupée ou en dehors du plateau.

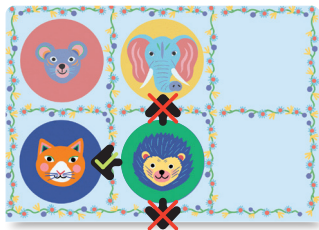
Comme les autres animaux, le hérisson prend la place du jeton-animal repoussé.

Le hérisson ne pousse qu'un seul animal lors d'un déplacement.

①

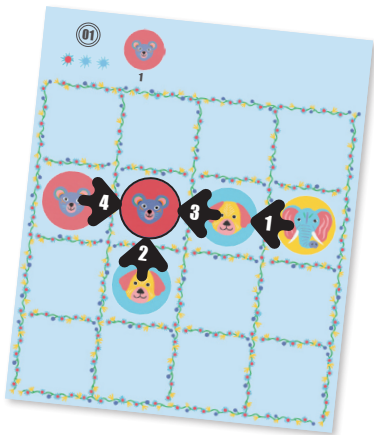
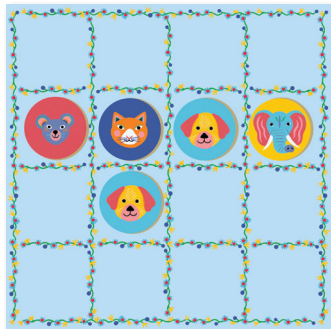


②



Et il se déplace uniquement s'il repousse un autre animal.

• **Pour réussir le défi**, ne doivent rester sur le plateau que les animaux indiqués en haut de la carte, dans la quantité indiquée.



À chaque défi, une seule solution !

Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.

Les flèches numérotées indiquent l'ordre des déplacements des jetons.

Le jeton entouré en noir indique la position finale du ou des jetons animaux.

Certains déplacements peuvent parfois se faire dans un ordre différent.

**CONTENTS OF THE GAME:**

25 numbered challenge cards (with 3 levels of difficulty), 1 Quick Guide Card, 1 game board and 15 wooden tokens (3 of each animal).

AIM OF THE GAME:

Move the animals around the board so that only the ones indicated are left.

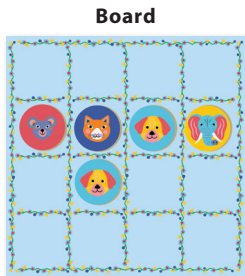
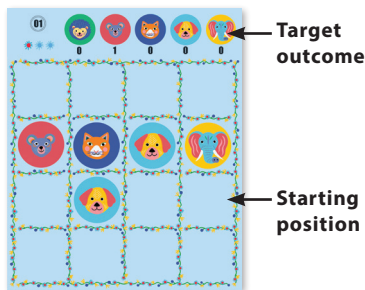
HOW TO PLAY:

• Place the game board in front of you.

• Choose a challenge card with the desired level of difficulty:

 = Level 1  = Level 2  = Level 3

• Position the animals on the board as indicated on the challenge card.



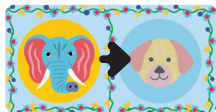
• To complete the challenge, move the animal tokens around the board, one at a time, all whilst respecting the following rules covering movement:

- **All animals** move by one square at a time, in either vertical or horizontal movements.

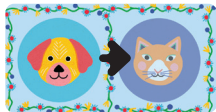
- **Mice, cats, dogs and elephants** may **only** move to a square **if** they frighten the animal on that square.

This means that:

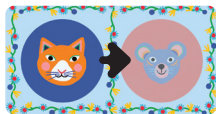
- **The elephant** may only move to a square with a dog on it.



- **The dog** may only move to a square with a cat on it.



- **The cat** may only move to a square with a mouse on it.



- **The mouse** may only move to a square with an elephant on it.





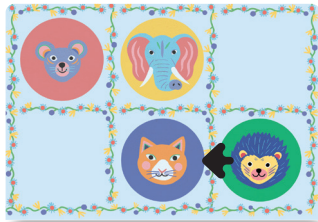
The token of the frightened animal (*for example, the mouse when the cat makes a move*) is taken out of the game and the token that has made a move takes its place (*for example, the cat token takes the place of the mouse token*). The elephant may not, therefore, move to a square with a cat on it.

- **The hedgehog** pushes all the other animals out of its way as it moves. The hedgehog pushes an animal in the same direction as its own path of travel; it may only push the animal onto an empty square. The displaced animal cannot be pushed into a square occupied by another animal or off the board.

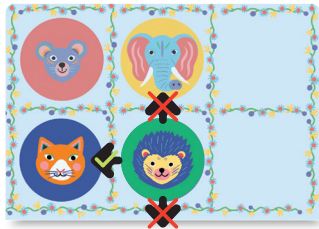
As with the other animals, the hedgehog takes the place of the animal token it has pushed out of its way.

The hedgehog may only push one animal out of the way when it moves.

①

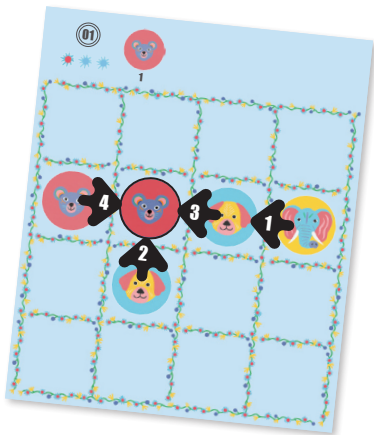
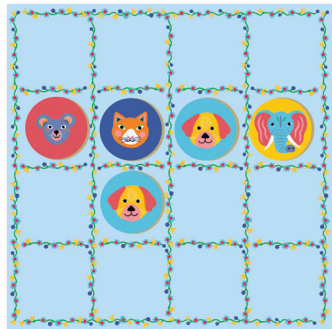


②



In addition, **it is only allowed to move if it is pushing another animal out of the way.**

• **To successfully complete the challenge**, only the animals indicated at the top of the card should be left on the board, in the quantities indicated.



There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of this booklet.

The numbered arrows indicate the order that the tokens should be moved in. The token circled in black indicates the final position of the animal token(s). Some moves may sometimes be made in a different order.

**INHALT:**

25 nummerierte Aufgabenkarten (3 Schwierigkeitsgrade), 1 „Hilfe“-Karte, 1 Spielbrett und 15 Holz-Chips (3 pro Tier).

ZIEL DES SPIELS:

Verschieb die Tiere auf dem Spielbrett so, dass nur noch die angegebenen Tiere übrig bleiben.

SPIELABLAUF:

- Leg das Spielbrett vor dich auf den Tisch.
- Wähle eine Aufgabenkarte mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad aus:



= Leicht

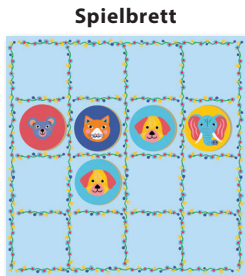
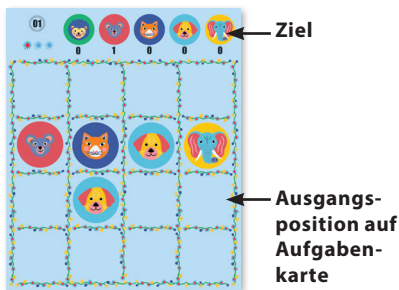


= Mittel



= Anspruchsvoll

- Leg die Tiere gemäß der Aufgabenkarte auf das Spielbrett.

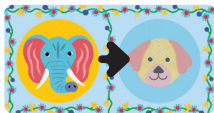


• Um die Aufgabe zu lösen, musst du die Tier-Chips unter Beachtung der folgenden Regeln einzeln nacheinander verschieben:

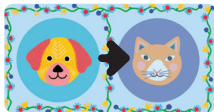
- **Alle Tiere** bewegen sich horizontal oder vertikal um ein Feld.
- **Mäuse, Katzen, Hunde und Elefanten** lassen sich **nur** dann auf ein Feld verschieben, wenn sie das Tier auf diesem Feld erschrecken.

Also:

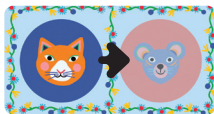
- kannst du **den Elefanten** nur auf ein Feld verschieben, auf dem ein Hund liegt.



- kannst du **den Hund** nur auf ein Feld verschieben, auf dem eine Katze liegt.



- kannst du **die Katze** nur auf ein Feld verschieben, auf dem eine Maus liegt.



- kannst du **die Maus** nur auf ein Feld verschieben, auf dem ein Elefant **liegt**.





Der Chip des erschreckten Tieres (z. B. die Maus, wenn die Katze verschoben wird) wird aus dem Spiel entfernt. Das verschobene Tier nimmt seinen Platz ein (z. B. die Katze übernimmt das Feld der Maus).

Der Elefant kann also nicht auf ein Feld verschoben werden, auf dem eine Katze liegt.

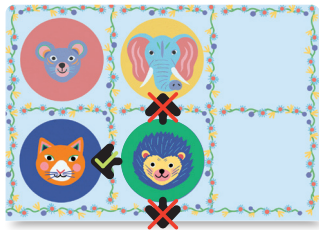
– **Der Igel** vertreibt alle anderen Tiere. Er vertreibt ein Tier um ein Feld in die Richtung, in die er sich selbst bewegt. Dies ist aber nur möglich, wenn dieses nächste Feld nicht besetzt ist und nicht außerhalb des Spielbretts liegt. Wie bei den anderen Tieren nimmt der Igel das Feld des vertriebenen Tieres ein.

Der Igel vertreibt nur ein einziges anderes Tier.

①

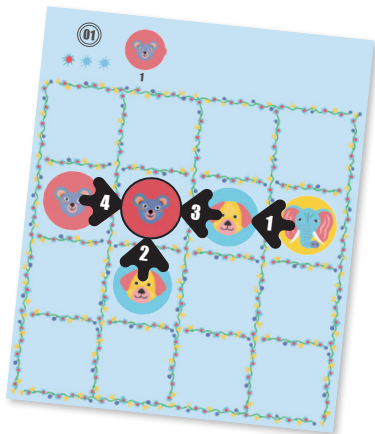
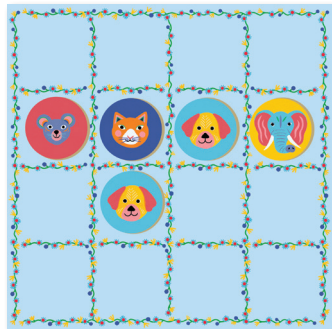


②



Du kannst den Igel nur verschieben, wenn er ein anderes Tier vertreibt.

• **Um die Aufgabe zu erfüllen**, dürfen nur die oben auf der Karte angegebenen Tiere in der angegebenen Anzahl auf dem Spielfeld übrig bleiben.



Für jede Aufgabe gibt es nur eine Lösung!

Die Lösungen finden sich am Ende dieser Anleitung.

Die nummerierten Pfeile geben die Reihenfolge an, in der die Chips verschoben werden.

Der schwarz umrandete Chip zeigt die Endposition des Tieres oder der Tiere. Manchmal sind auch andere Reihenfolgen möglich.

**CONTENIDO DEL JUEGO:**

25 tarjetas-reto numeradas (3 niveles de dificultad), 1 Carta "Ayuda", 1 tablero de juego y 15 fichas de madera (3 por cada animal).



OBJETIVO DEL JUEGO:

Mover los animales sobre el tablero para que solo queden los que aparecen indicados.

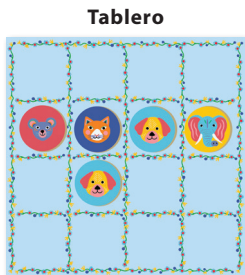
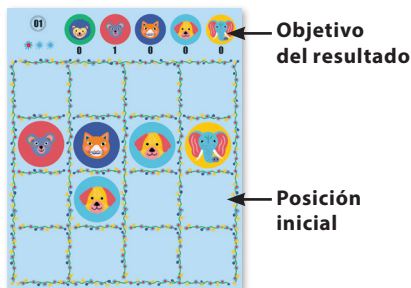
DESARROLLO DEL JUEGO:

• Colocar el tablero de juego delante.

• Elegir una tarjeta-reto en función del nivel de dificultad deseado:

 = nivel 1  = nivel 2  = nivel 3

• Colocar los animales sobre el tablero, tal y como se indica en el reto.



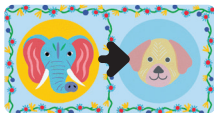
• Para resolver el reto, mover las fichas-animales, de una en una, respetando las siguientes reglas de desplazamiento:

- **Todos los animales** deben avanzar casilla por casilla, en sentido perpendicular.

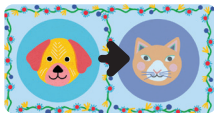
- **Los ratones, gatos, perros y elefantes solo** pueden moverse a una casilla si asustan al animal que hay en esa casilla.

A saber:

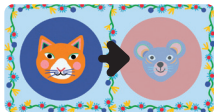
- **El elefante** solo puede desplazarse a una casilla en la que haya un perro.



- **El perro** solo puede desplazarse a una casilla en la que haya un gato.



- **El gato** solo puede desplazarse a una casilla en la que haya un ratón.



- **El ratón** solo puede desplazarse a una casilla en la que haya un elefante.





La ficha del animal asustado (*por ejemplo, el ratón cuando el gato avanza*) se aparta del juego: la ficha que se ha movido ocupa su lugar (*por ejemplo, la ficha gato ocupa el lugar de la ficha ratón*).

Por lo tanto, el elefante no puede moverse a una casilla en la que haya un gato.

- **El erizo**, al moverse, empuja al resto de animales. El erizo empuja a un animal en el mismo sentido que él, pero solo hacia una casilla vacía. El animal en cuestión no puede ser empujado a una casilla que ya está ocupada, ni tampoco fuera del tablero.

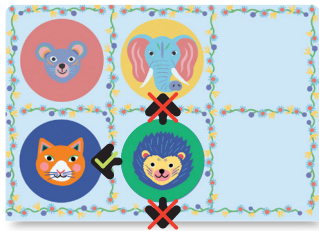
Al igual que los demás animales, el erizo ocupa el lugar de la ficha-animal que ha empujado.

El erizo solo puede empujar a un animal al desplazarse.

①

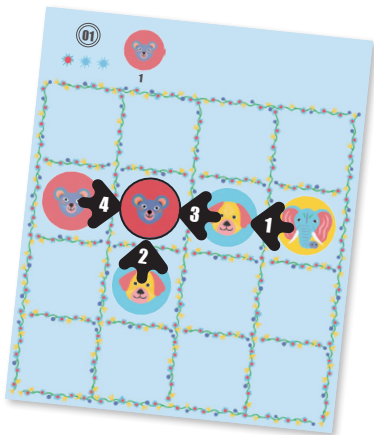
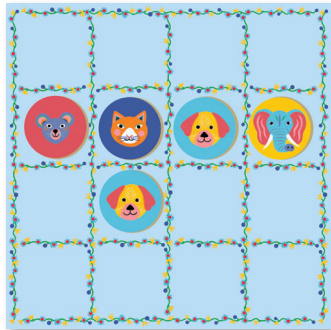


②



Y él solo puede desplazarse si empuja a otro animal.

• **Para resolver el reto**, solo deben quedar en el tablero los animales que figuran en la parte superior de la tarjeta, en la cantidad indicada.



¡Para cada reto solo existe una solución!

Las soluciones se encuentran al final de este folleto.

Las flechas numeradas indican el orden en que se mueven las fichas. La ficha rodeada de negro indica la posición final de la(s) ficha(s)-animal(es).

En ocasiones, algunos desplazamientos pueden hacerse en un orden diferente.

CONTENUTO DEL GIOCO:

25 carte sfida numerate (3 livelli di difficoltà), 1 Carta "Aiuto", 1 tabellone di gioco e 15 gettoni di legno (3 di ciascun animale).

SCOPO DEL GIOCO:

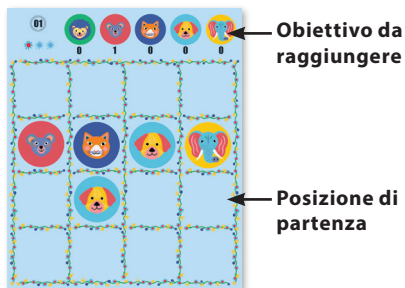
spostare gli animali sul tabellone fino a quando rimangono solo quelli indicati.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- posizionare il tabellone di gioco davanti a sé.
- scegliere una carta sfida in base alla difficoltà desiderata:

☀ ☀ ☀ = livello 1 ☀ ☀ ☀ = livello 2 ☀ ☀ ☀ = livello 3

- sul tabellone, posizionare gli animali come indicato dalla sfida.

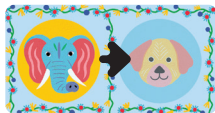


• per cimentarsi nella sfida, spostare i gettoni animale, uno dopo l'altro, rispettando le seguenti regole di spostamento:

- **tutti gli animali** possono essere spostati di una sola casella, ortogonalmente;
- **topi, gatti, cani** ed **elefanti** possono essere spostati su una casella **solo** se spaventano l'animale che vi si trova.

Quindi:

- è possibile spostare **l'elefante** solo su una casella in cui c'è un cane.



- è possibile spostare **il cane** solo su una casella in cui c'è un gatto.



- è possibile spostare **il gatto** solo su una casella in cui c'è un topo.



- è possibile spostare **il topo** solo su una casella in cui c'è un elefante.



Il gettone dell'animale spaventato (*ad esempio, il topo se viene spostato il gatto*) è tolto dal gioco: il gettone spostato va ad occuparne il posto (*ad esempio, il gettone gatto occupa il posto del gettone topo*).

Non è quindi possibile spostare l'elefante su una casella dove c'è un gatto.

- Quando viene spostato, **il riccio** spinge tutti gli altri animali. Il riccio spinge un animale nello stesso senso nel quale viene spostato, solo su una casella vuota. L'animale spinto non può essere spinto in una casella occupata né fuori dal tabellone.

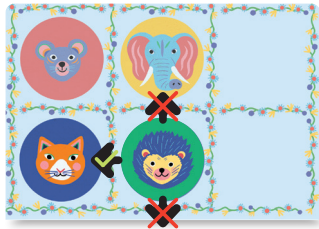
Come gli altri animali, il riccio occupa il posto del gettone animale spinto.

Il riccio spinge un solo animale per spostamento.

①

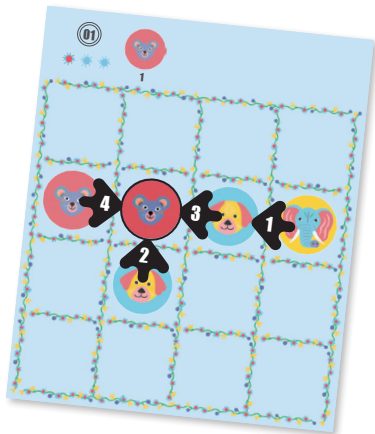
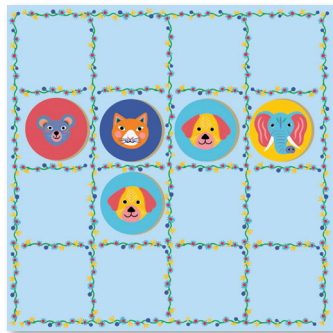


②



Inoltre, **viene spostato solo se spinge un altro animale.**

• **Per vincere la sfida**, sul tabellone devono rimanere solo gli animali indicati in alto sulla carta, nella quantità indicata.



Ogni sfida ha solo una soluzione!

Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.

Le frecce numerate indicano l'ordine di spostamento dei gettoni.

Il gettone con il bordino nero indica la posizione finale del o dei gettoni animale. Alcuni spostamenti, a volte, possono essere effettuati in un ordine diverso.




**INHOUD VAN HET SPEL:**

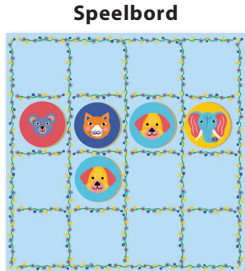
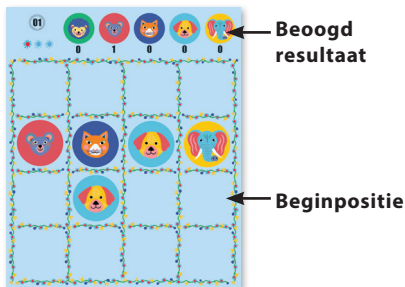
25 genummerde uitdagingkaarten (3 moeilijkheidsgraden), 1 Hulpkaart, 1 Hulpkaart, 1 speelbord en 15 houten fiches (3 van elk dier).

DOEL VAN HET SPEL:

De dieren op het bord dusdanig verplaatsen dat alleen de aangegeven dieren overblijven.

SPELVERLOOP:

- Leg het bord voor je neer.
- Kies een uitdagingkaart volgens de gewenste moeilijkheidsgraad:
 = niveau 1  = niveau 2  = niveau 3
- Plaats de dieren op het bord zoals aangegeven op de uitdagingkaart.



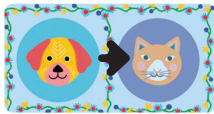
- Om de uitdaging op te lossen moet je de dierenfiches een voor een en volgens de onderstaande regels verplaatsen:
 - **Alle dieren** mogen één vakje worden verplaatst, horizontaal of verticaal.
 - **Muizen, katten, honden en olifanten** mogen **alleen** één vakje worden verplaatst als ze het dier op dat vakje bang maken.

Dus:

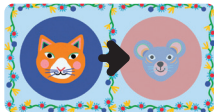
- **De olifant** mag alleen naar een vakje waar een hond staat.



- **De hond** mag alleen naar een vakje waar een kat staat.



- **De kat** mag alleen naar een vakje waar een muis staat.



- **De muis** mag alleen naar een vakje waar een olifant staat.





De fiche van het geschrokken dier (*bijv. de muis als de kat zich verplaatst*) moet uit het spel worden gehaald; de verplaatste fiche komt dan op dit vakje te liggen (*bijv. de kat komt op de plaats van de muis*).

De olifant mag dus niet naar een vakje waar een kat staat.

- **De egel** mag alle andere dieren verschuiven als hij zich verplaatst. Hij mag een ander dier naar een leeg vakje schuiven, op voorwaarde dat de egel en het andere dier in dezelfde richting bewegen. Het andere dier mag niet naar een bezet vakje of van het bord verschoven worden.

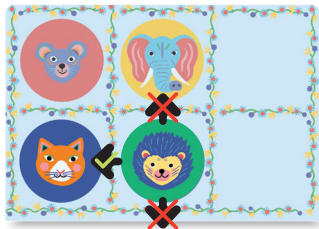
Net als de andere dieren komt de egel op het vakje van het zojuist verschoven dier te staan.

De egel mag maar één dier tegelijk verschuiven.

①

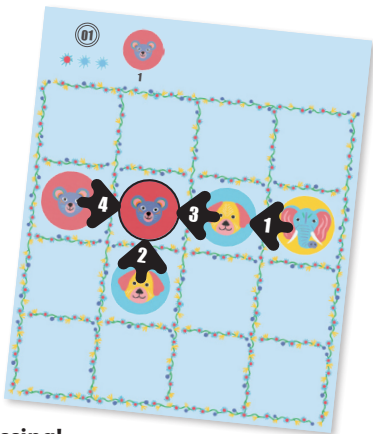
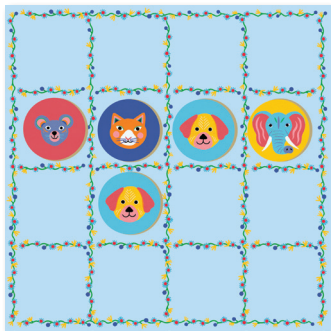


②



En hij mag zich ook alleen verplaatsen als hij een ander dier verschuift.

• **Om een uitdaging op te lossen** moeten alleen de dieren die bovenaan de kaart staan op het bord overblijven. Let hierbij ook op het aangegeven aantal van elk dier.



Voor elke uitdaging is maar één oplossing!

De oplossingen staan achter in dit boekje.

De genummerde pijlen geven de volgorde van de verplaatsingen van de fiches aan. De fiche met het zwarte randje geeft de uiteindelijke positie van de dierenfiche(s) aan. Sommige verplaatsingen kunnen in een andere volgorde worden gedaan.

**CONTEÚDO DA EMBALAGEM:**

25 cartas desafio enumeradas por nível de dificuldade (3 níveis), 1 Carta Ajuda, 1 tabuleiro de jogo e 15 fichas de madeira (3 com o mesmo animal).




OBJETIVO DO JOGO:

Deslocar os animais no tabuleiro até ficarem somente os animais indicados na carta do desafio.

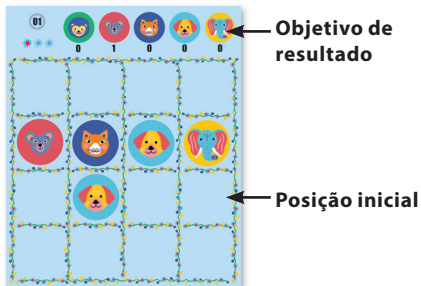
COMO JOGAR:

• Colocar o tabuleiro de jogo em frente do jogador.

• Escolher uma carta desafio em função da dificuldade desejada:

 = nível 1  = nível 2  = nível 3

• Colocar os animais no tabuleiro como se mostra no desafio da carta escolhida.



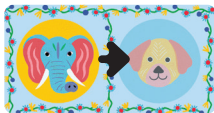
• Para superar o desafio é preciso deslocar as fichas com animais, uma após outra, de acordo com as regras abaixo:

- **Os animais** só podem avançar de uma quadrícula em sentido perpendicular.

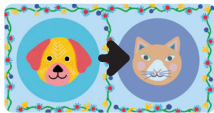
- **O rato, o gato, o cão e o elefante** só podem deslocar-se respetivamente para uma quadrícula onde se encontre o animal que cada um deve assustar.

Assim:

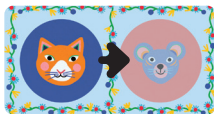
- **O elefante** só pode deslocar-se para uma quadrícula onde se encontre um cão.



- **O cão** só pode deslocar-se para uma quadrícula onde se encontre um gato.



- **O gato** só pode deslocar-se para uma quadrícula onde se encontre um rato.



- **O rato** só pode deslocar-se para uma quadrícula onde se encontre um elefante.





A ficha com o animal assustado (*por exemplo, o rato se for o gato a deslocar-se*) deve ser retirada do jogo para a ficha em jogo poder ocupar o seu lugar (*por exemplo, a ficha do gato rouba o lugar da ficha com o rato*).

Portanto, o elefante não pode ir para uma quadrícula onde se encontre um gato.

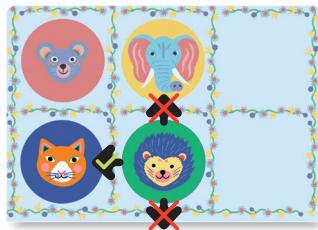
- **O ouriço** repele todos os animais presentes no tabuleiro quando chega a sua vez de deslocar-se. O ouriço repele outro animal, no mesmo sentido em que avança, somente para uma quadrícula vazia. O animal repellido não pode ser atirado para uma quadrícula ocupada nem para fora do tabuleiro. Como os outros animais, o ouriço vai ocupar o lugar da ficha do animal repellido.

O ouriço só pode repelir um único animal cada vez que se desloca.

①

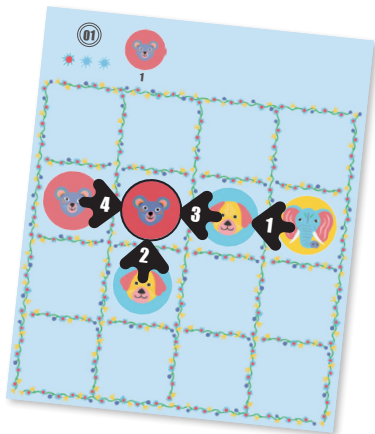
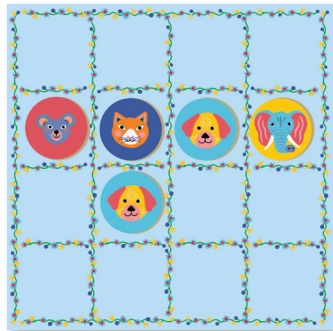


②



E ele só pode avançar se repelir outro animal.

• **O desafio é superado** quando no tabuleiro ficam apenas os animais indicados no cimo da carta desafio e na quantidade indicada.



Para cada desafio, apenas uma solução!

As soluções encontram-se no final deste folheto.

As setas com números indicam a ordem em que se deve avançar as fichas.

A ficha rodeada de um círculo negro indica a posição final da ou das fichas com animais. Por vezes é possível avançar as fichas noutra sentido.




**SPILLETS INDHOLD:**

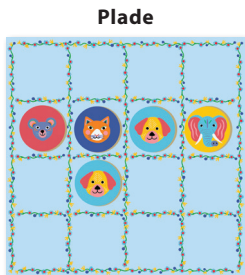
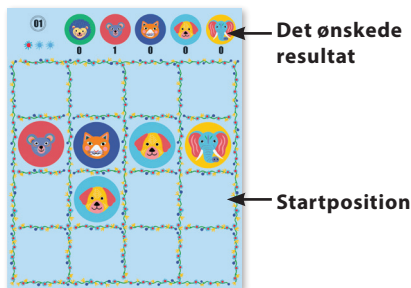
25 nummererede udfordringskort (3 sværhedsgrader), 1 Hjælpekort, 1 Hjælpekort, 1 spilleplade og 15 træbrikker (3 med hvert dyr).

SPILLETS FORMÅL:

At flytte dyrene på pladen, så der kun er de angivne tilbage.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Læg spillepladen foran dig.
- Vælg et udfordringskort afhængigt af den ønskede sværhedsgrad:
 = niveau 1  = niveau 2  = niveau 3
- Anbring dyrene på spillepladen som angivet på udfordringskortet.

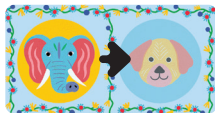


• Du løser udfordringen ved at flytte dyrebrikkerne efter hinanden i henhold til følgende regler for, hvordan de skal flyttes:

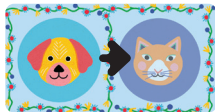
- **Alle dyrene** flyttes ét felt ad gangen, op, ned eller til siden, men ikke diagonalt.
- **Musene, kattene, hundene og elefanterne** flyttes **kun**, hvis de kan skræmme dyret, som står på feltet væk.

Derfor:

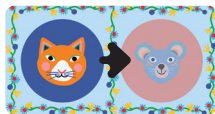
- **Elefanten** kan kun flyttes til et felt, hvor der står en hund.



- **Hunden** kan kun flyttes til et felt, hvor der står en kat.



- **Katten** kan kun flyttes til et felt, hvor der står en mus.



- **Musen** kan kun flyttes til et felt, hvor der står en elefant.





Brikken med det skræmte dyr (f.eks. musen, når katten flytter sig) fjernes fra spillet, og den flyttede brik overtager pladsen (f.eks. tager kattebrikken musebrikkens plads).

Elefanten kan således ikke flyttes til et felt, hvor der står en kat.

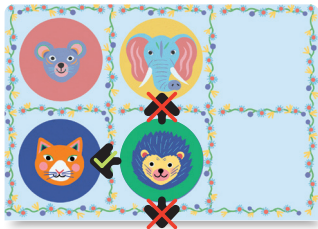
- **Pindsvinet** slår alle de andre dyr, når det flytter sig. Pindsvinet skubber et dyr i samme retning som sig selv og kun til et tomt felt. Det skubbede dyr kan ikke skubbes hen på et optaget felt eller udenfor pladen.

Ligesom de andre dyr, tager pindsvinet det skubbede dyrs plads. Pindsvinet skubber kun ét enkelt dyr, når det flytter sig.

①

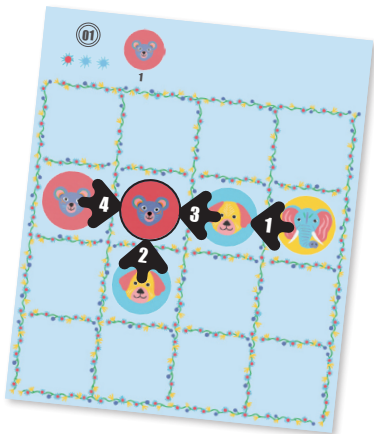
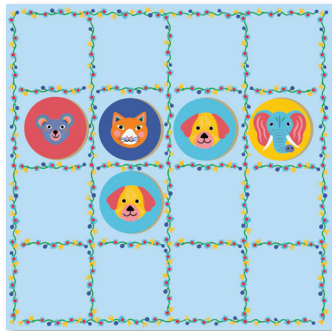


②



Og **det flytter sig kun, når det kan skubbe et andet dyr.**

• **Udfordringen er løst**, når kun dyrene, som er angivet øverst på kortet, er tilstede i det angivne antal.



Kun 1 løsning for hver udfordring!

Løsningerne findes i slutningen dette hæfte.

De nummererede pile angiver i hvilken rækkefølge brikkerne skal flyttes.

Brikken i den sorte cirkel angiver slutpositionen for dyrebrikken(-erne).

Nogle gange kan man dog flytte brikkerne i en anden rækkefølge.

**SPELINNEHÅLL:**

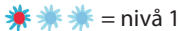
25 nummerade utmaningskort (3 svårighetsgrader), 1 Hjälpkort, 1 spelplan och 15 spelbrickor i trä (3 av varje djur).

SPELETS MÅL:

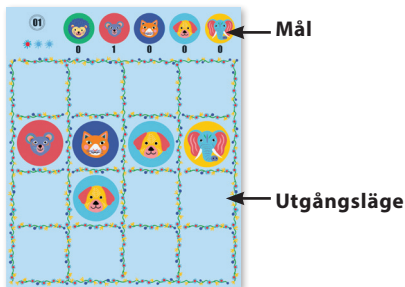
Förflytta djuren på spelplanen så att till slut bara de indikerade djuren är kvar.

SPELETS GÅNG:

- Placera spelplanen framför dig.
- Välj ett utmaningskort i valfri svårighetsgrad:



- Placera djuren på spelplanen så som visat på utmaningskortet.
- För att lösa utmaningen ska du förflytta djurbrickorna, en i taget, under det att



du respekterar följande förflyttningsregler:

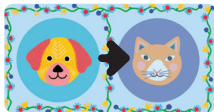
- **Alla djur** förflyttas en ruta i taget, uppåt/nedåt eller åt sidan, men inte diagonalt.
- **Möss, katter, hundar och elefanter** kan flyttas till en ruta **endast** om de skrämmer det djur som befinner sig på rutan.

Så här:

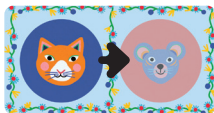
- **Elefanten** kan endast flyttas till en ruta där det finns en hund.



- **Hunden** kan endast flyttas till en ruta där det finns en katt.



- **Katten** kan endast flyttas till en ruta där det finns en mus.



- **Musen** kan endast flyttas till en ruta där det finns en elefant.





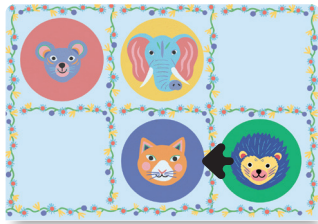
Spelbrickan med det skrämda djuret (till exempel musen när katten förflyttar sig) tas bort från spelplanen och den förflyttade spelbrickan tar den tidigare brickans plats (till exempel, spelbrickan med katten tar platsen där musen var). Elefanten kan alltså inte förflytta sig till en ruta där det finns en katt.

- **Igelkotten** flyttar undan alla de andra djuren när den förflyttar sig. Igelkotten flyttar undan ett djur i samma riktning som den går själv, men endast till en tom ruta. Djuret som flyttas undan kan inte flyttas till en upptagen ruta eller flyttas ut från spelplanen.

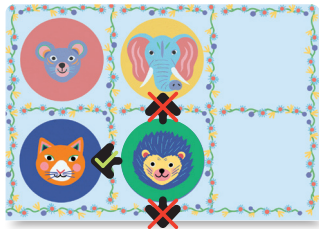
Precis som för de andra djuren tar igelkotten det undanflyttade djurets plats.

Igelkotten flyttar undan endast ett djur när den förflyttar sig.

①

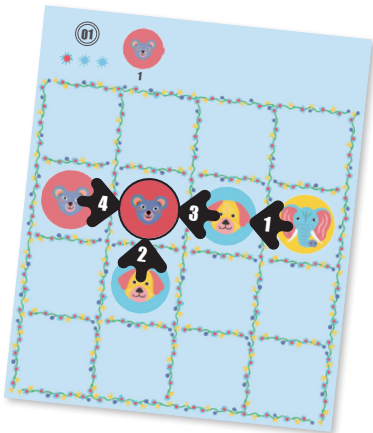
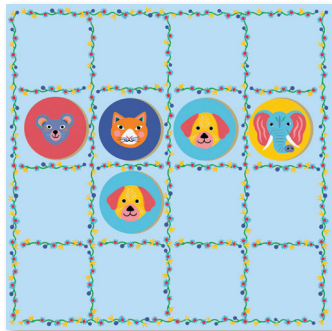


②



Och **den förflyttar sig endast om den flyttar undan ett annat djur.**

• **För att klara utmaningen får** bara de djur som anges högst upp på utmaningskortet finnas kvar på spelplanen, i rätt antal.



Varje utmaning har endast en lösning!

Lösningarna står längst bak i detta häfte.

De numrerade pilarna anger spelbrickornas förflyttningsordning.

Spelbrickan med svart kontur anger slutpositionen för djurbrickan eller djurbrickorna. Vissa förflyttningar kan ibland göras i en annan ordning.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:




25 карточек с заданиями (3 уровня сложности), 1 Памятка, 1 игровая доска и 15 деревянных фишек (по 3 на каждого животного).

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

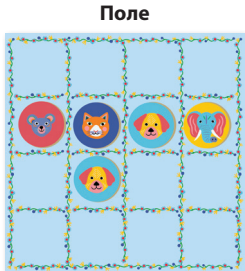
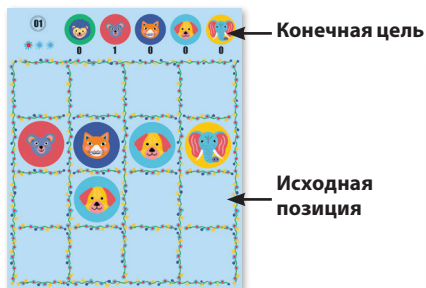
Перемещать зверей по игровому полю так, чтобы в итоге на нем остались только те, что указаны на карточке.

ХОД ИГРЫ:

- Положите перед собой игровое поле.
- Возьмите карточку с заданием в соответствии с выбранным уровнем сложности:

 = уровень 1  = уровень 2  = уровень 3

- Расположите животных на игровом поле так, как указано в задании.



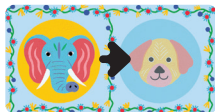
• Чтобы выполнить задание, перемещайте фишки с животными одну за другой в соответствии со следующими правилами:

- **Все звери** могут перемещаться только на одну клетку под прямым углом (вертикально или горизонтально).

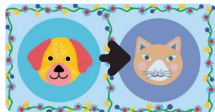
- **Мыши, кошки, собаки и слоны** могут перемещаться **только** на клетку с животным, которое их боится.

Таким образом:

- **Слона** можно перемещать только на клетку с собакой.



- **Собаку** можно перемещать только на клетку с кошкой.



- **Кошку** можно перемещать только на клетку с мышью.



- **Мышь** можно перемещать только на клетку со слонем.





Фишка с испуганным животным (например, мышь, когда на ее клетку перемещается кошка) выбывает из игры, а на ее место встает перемещенная фишка (например, фишка с кошкой занимает место фишки с мышью).

Соответственно, слона нельзя переместить на клетку с кошкой.

- **Ёжик** при перемещении вытесняет с клеток всех остальных зверей. Ёжик вытесняет животное в том направлении, в котором перемещается сам, при этом животное может встать только на пустую клетку. Животное, которого ёжик вытеснил с клетки, не может быть перемещено на занятую клетку или за пределы игрового поля.

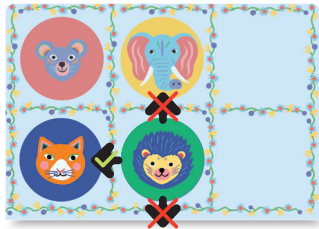
Как и другие звери, ёжик встает на место сдвинутой фишки.

Ёжик может вытеснить только одно животное за ход.

①

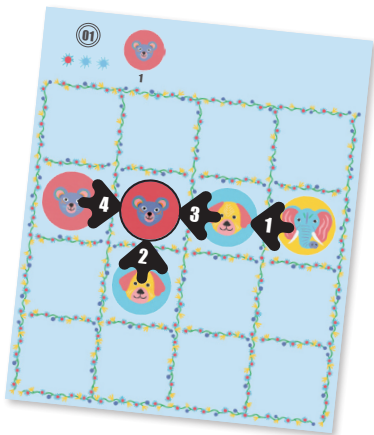
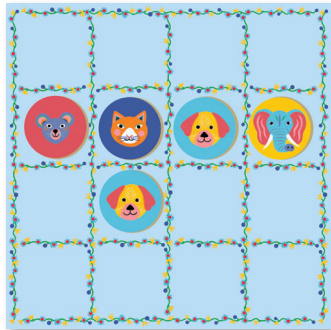


②



При этом **он перемещается только в том случае, если вытесняет с клетки другое животное.**

- **Вы успешно справились с заданием**, если на вашем поле остались только те звери, которые указаны на карточке сверху, в таком же самом количестве.



У каждого задания есть только одно решение!

Решения приведены в конце брошюры.

Пронумерованные стрелки указывают порядок перемещения фишек.

Фишка с черным кружком указывает на конечную позицию фишки или фишек с животными. Некоторые ходы могут быть выполнены в другом порядке.

FR Les flèches numérotées indiquent l'ordre des déplacements des jetons.
Le jeton entouré en noir indique la position finale du ou des jetons animaux.
Certains déplacements peuvent parfois se faire dans un ordre différent.

GB The numbered arrows indicate the order that the tokens should be moved in.
The tokens circled in black indicate the final positions of the animal tokens.
Some moves may sometimes be made in a different order.

D Die nummerierten Pfeile geben die Reihenfolge an, in der die Spielmarken verschoben werden.
Die schwarz umrandete Spielmarke weist die Endposition des oder der Tiere aus.
Mitunter sind auch andere Reihenfolgen möglich.

E Las flechas numeradas indican el orden en que se mueven las fichas.
La ficha rodeada de negro indica la posición final de la(s) ficha(s)-animales.
En ocasiones, algunos desplazamientos pueden hacerse en un orden diferente.

I Le frecce numerate indicano l'ordine di spostamento dei gettoni.
Il gettone con il bordino nero indica la posizione finale del o dei gettoni animale.
Alcuni spostamenti, a volte, possono essere effettuati in un ordine diverso.

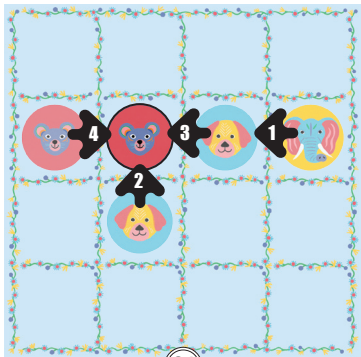
NL De genummerde pijlen geven de volgorde van de verplaatsingen van de fiches aan.
De fiche met het zwarte randje geeft de uiteindelijke positie van de dierenfiche(s) aan.
Sommige verplaatsingen kunnen in een andere volgorde worden gedaan.

P As setas com números indicam a ordem em que se deve avançar as fichas.
A ficha rodeada de um círculo negro indica a posição final da ou das fichas com animais.
Por vezes é possível avançar as fichas noutro sentido.

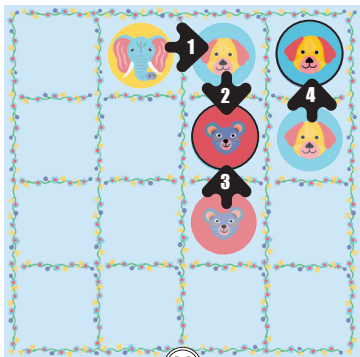
DK De nummererede pile angiver i hvilken rækkefølge brikkerne skal flyttes.
Brikken i den sorte cirkel angiver slutpositionen for dyrebrikken(-erne).
Nogle gange kan man dog flytte brikkerne i en anden rækkefølge.

S De numrerade pilarna anger spelbrickornas förflyttningsordning.
Spelbrickan med svart kontur anger slutpositionen för djurbrickan eller djurbrickorna.
Vissa förflyttningar kan ibland göras i en annan ordning.

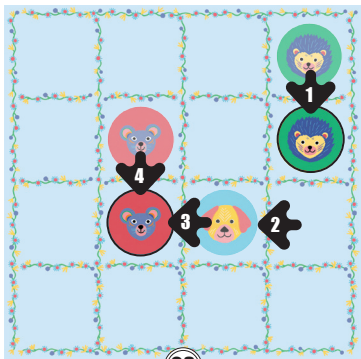
RUS Пронумерованные стрелки указывают порядок перемещения фишек.
Фишка с черным кружком указывает на конечную позицию фишки или фишек с животными.



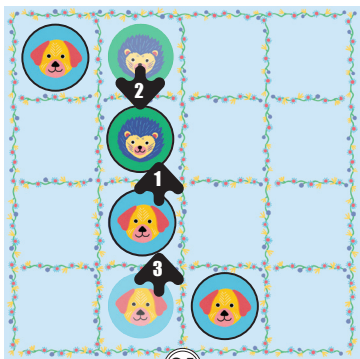
01



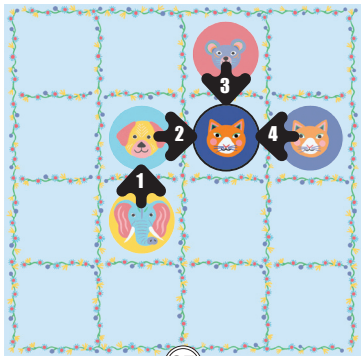
02



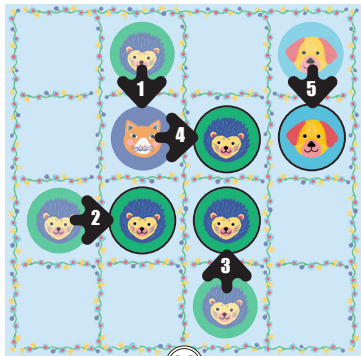
03



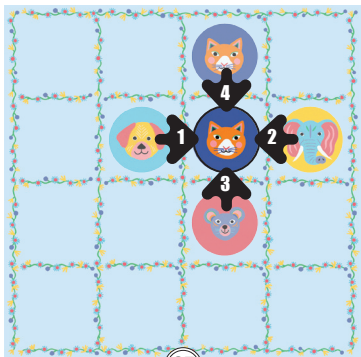
04



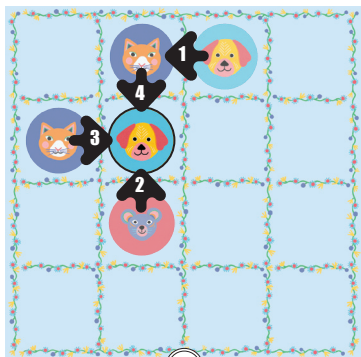
05



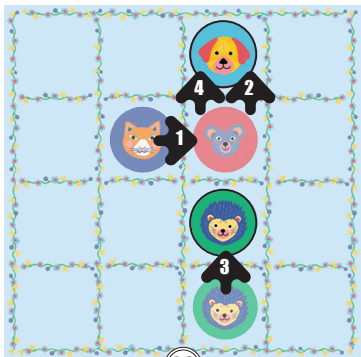
06



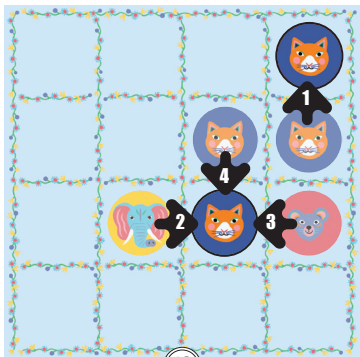
07



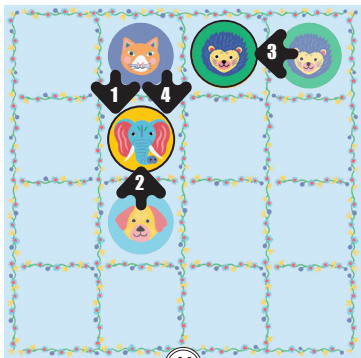
08



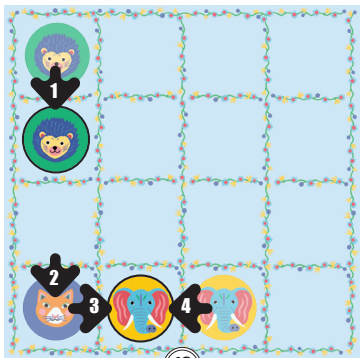
09



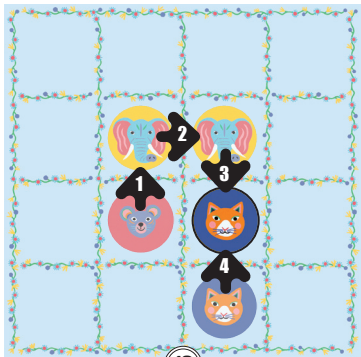
10



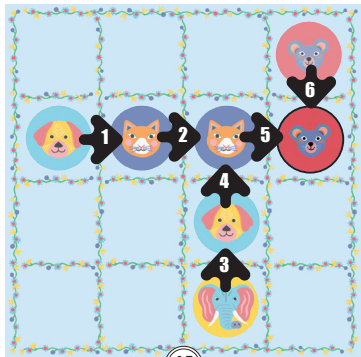
11



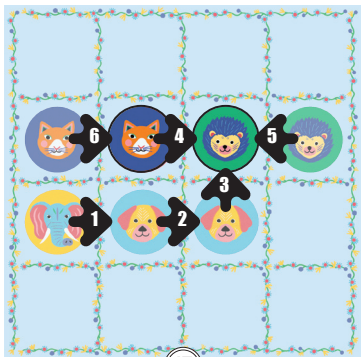
12



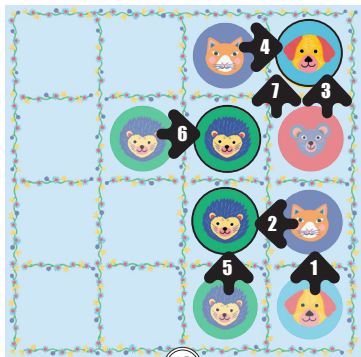
13



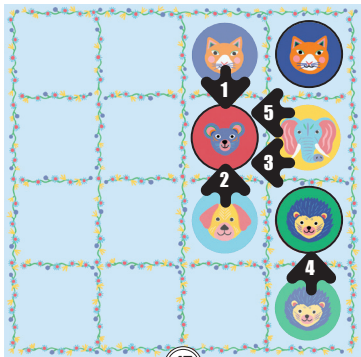
14



15



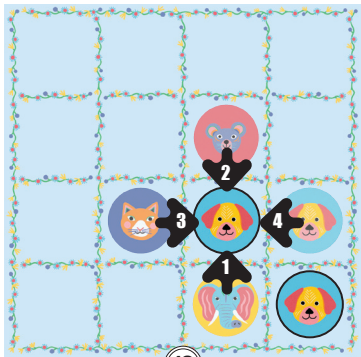
16



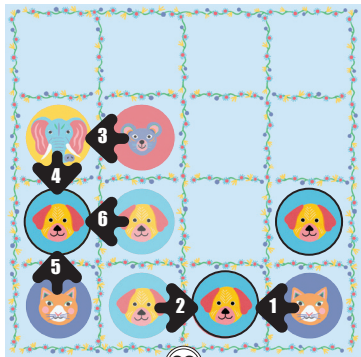
17



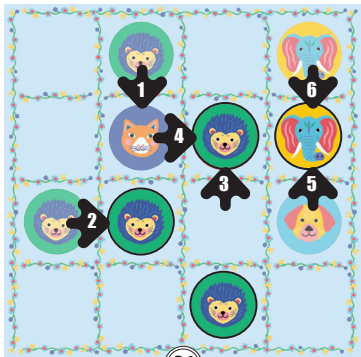
18



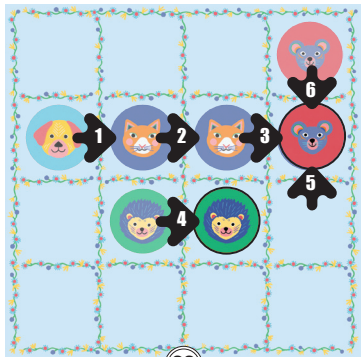
19



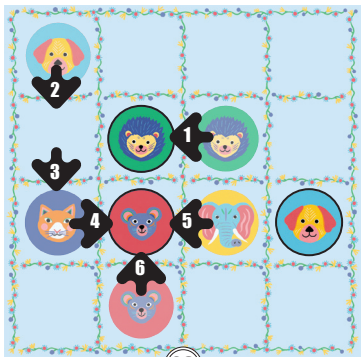
20



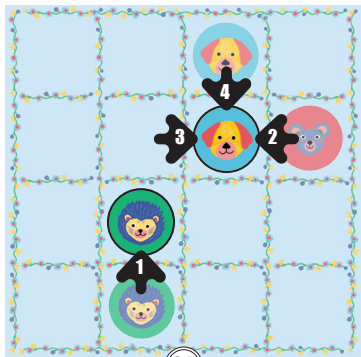
21



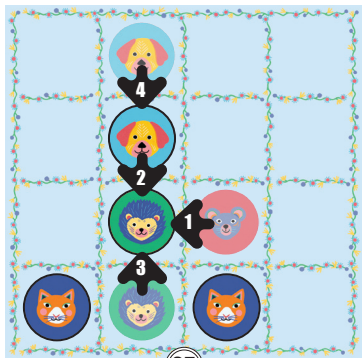
22



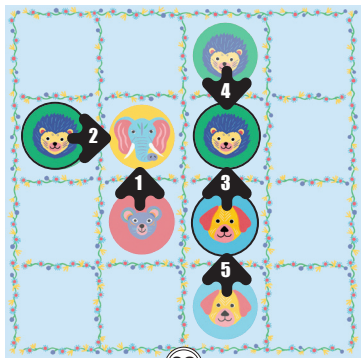
23



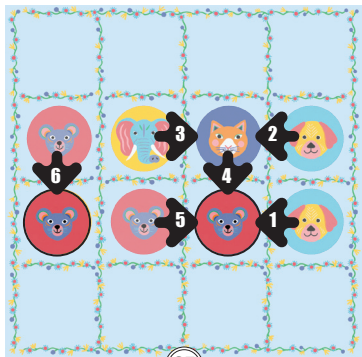
24



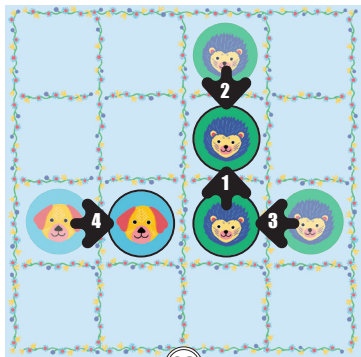
25



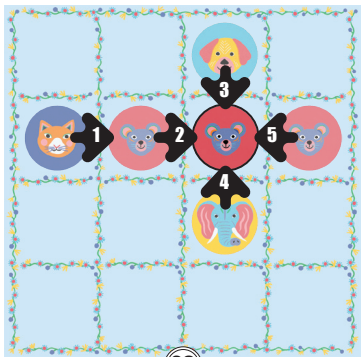
26



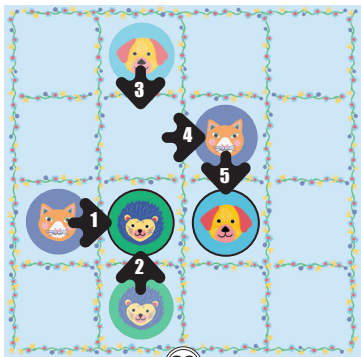
27



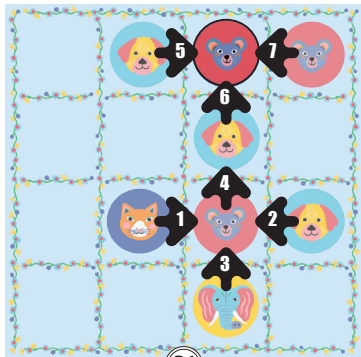
28



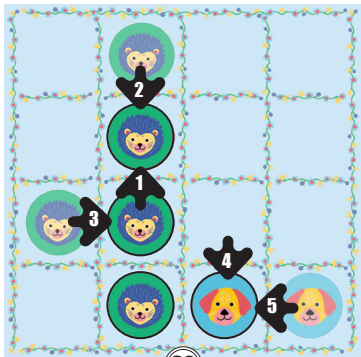
29



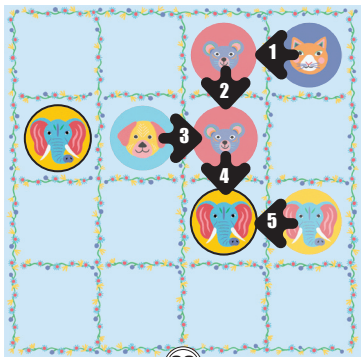
30



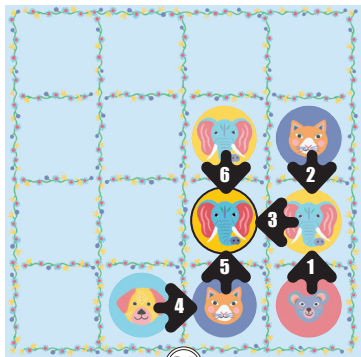
31



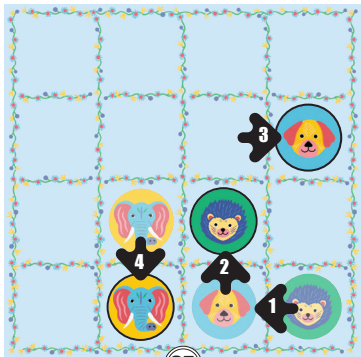
32



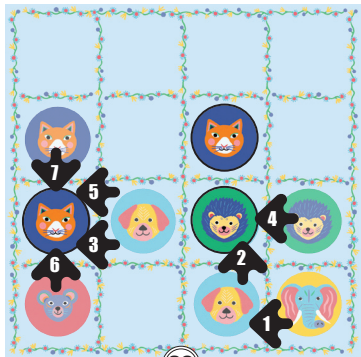
33



34



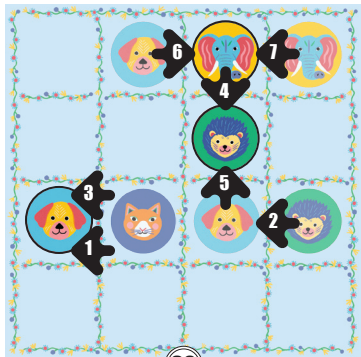
35



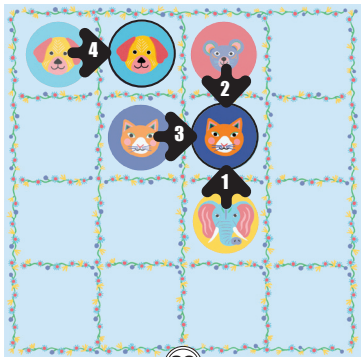
36



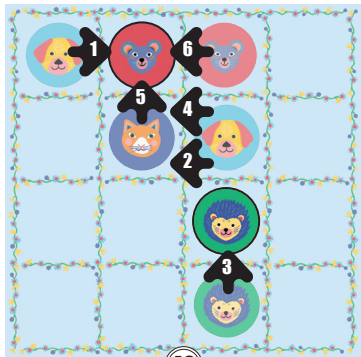
37



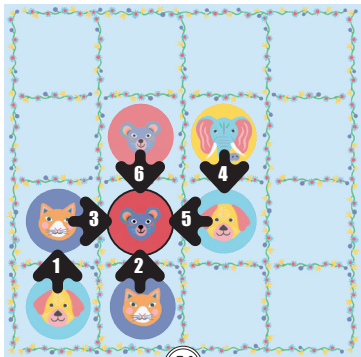
38



39



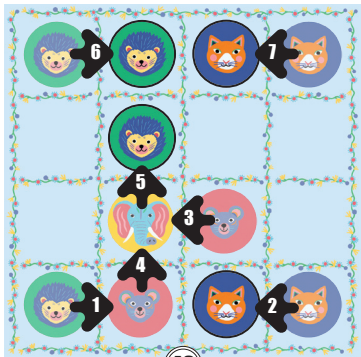
40



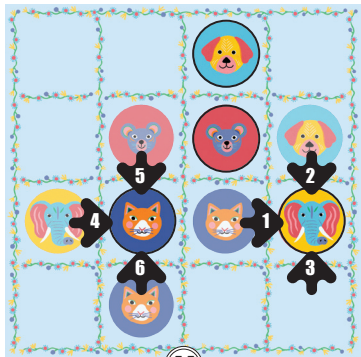
41



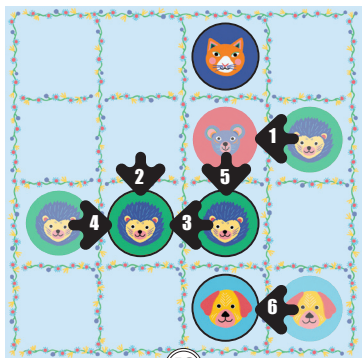
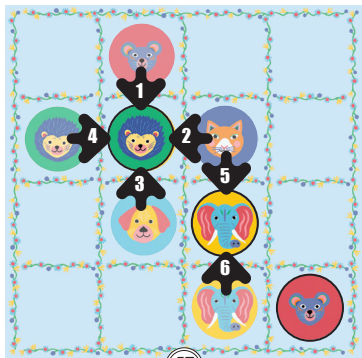
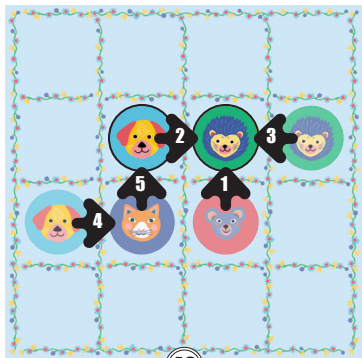
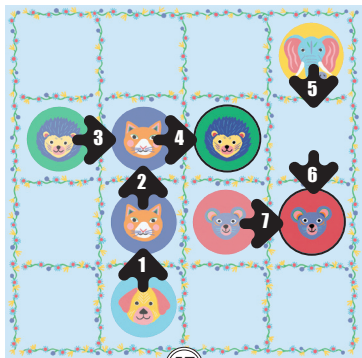
42

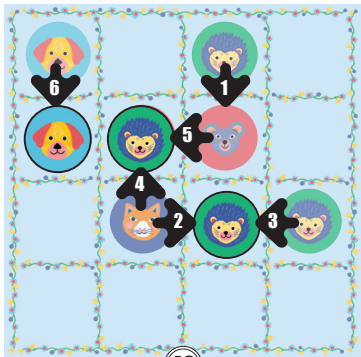


43



44





ZIZANIMAL

DJ08592



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr