



ZIZANIMAL

50 WYZWAŃ

AUTOR
VALÉRY FOURCADE

DESIGN
MAGALI ATTIOGBÉ

5-99
WIEK



SOLOGIC



**ZAWARTOŚĆ GRY:**

25 ponumerowanych kart wyzwań (o 3 poziomach trudności), 1 karta ściągą, 1 plansza i 15 drewnianych żetonów (3 na każde zwierzątko).

CEL GRY:

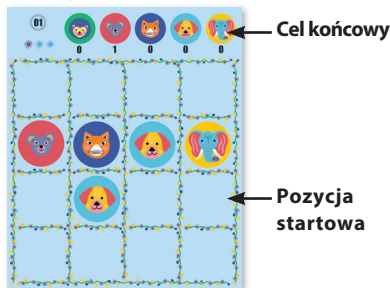
Przesuwaj zwierzątka po planszy tak, aby pozostały na niej tylko te wskazane na karcie u góry.

JAK GRAĆ:

- Umieść planszę przed sobą.
- Wybierz kartę wyzwania z odpowiednim poziomem trudności.

☀ ☀ ☀ = Poziom 1 ☀ ☀ ☀ = Poziom 2 ☀ ☀ ☀ = Poziom 3

- Umieść zwierzątka na planszy tak, jak jest to wskazane na karcie wyzwania.



• Aby dokończyć wyzwanie, przesuwaj po kolei żetony ze zwierzętami po planszy respektując poniższe zasady:

- **Wszystkie zwierzęta** przesuwają się o jedno pole na raz pionowo lub poziomo.

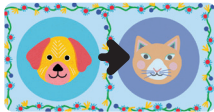
- **Myszy, koty, psy i słonie mogą wejść na pole tylko** wtedy, gdy przestraszą zwierzę na tym polu.

Oznacza to, że:

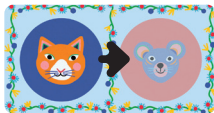
- **Słoń** może przesunąć się tylko na pole z psem.



- **Pies** może przesunąć się tylko na pole z kotem.



- **Kot** może przesunąć się tylko na pole z myszką.



- **Mysz** może się przesunąć tylko na pole ze słoniem.



Żeton z przestraszonym zwierzątkiem (na przykład z myszką, kiedy kot zrobił ruch) zostaje usunięty z gry, a żeton który wykonał ruch zajmuje jego miejsce (na przykład żeton z kotem zajmuje miejsce żetonu z myszką). Dlatego też słoń nie może przesunąć się na pole z kotem.

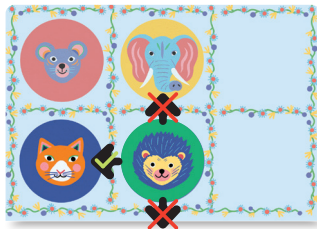
- **Jeż** usuwa wszystkie zwierzęta ze swojej drogi. Jeż przesuwa zwierzę w tym samym kierunku, w którym się wybiera; może przesunąć zwierzę tylko na puste pole. Przesunięte zwierzę nie może być umieszczone na polu zajmowanym przez inne zwierzę lub zepchnięte z planszy. Tak jak w przypadku innych zwierząt jeż zajmuje miejsce zepchniętego zwierzątka.

Jeż może zepchnąć tylko jedno zwierzę w trakcie swojego ruchu.

①

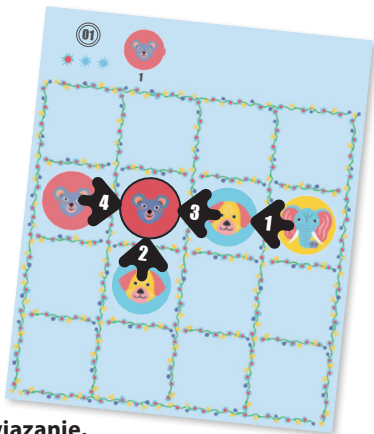
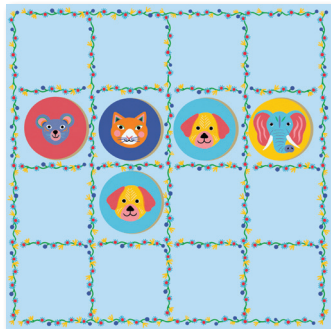


②



Dodatkowo **może się poruszyć tylko, gdy jest w stanie zepchnąć jakieś zwierzątko ze swojej ścieżki.**

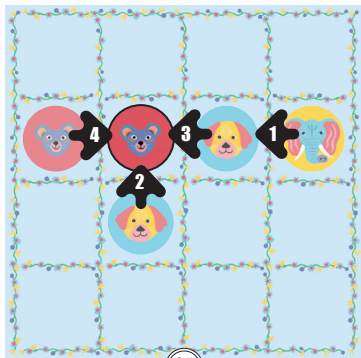
- Wyzwanie jest uznane za zakończone, tylko gdy na planszy pozostaną wskazane na górze karty zwierzęta w określonych ilościach.



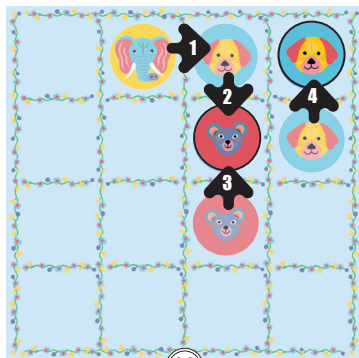
Każde wyzwanie posiada jedno rozwiązanie.

Rozwiązania znajdują się poniżej.

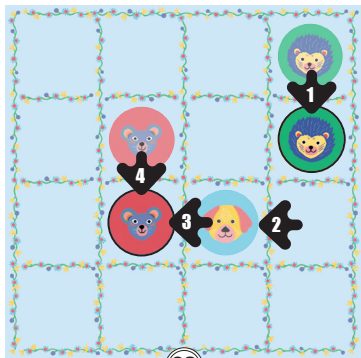
Numerowane strzałki wskazują kolejność, w której żetony powinny być przesuwane. Żetony zaznaczone czarnym kółkiem wskazują końcową pozycję żetonów ze zwierzętami. Niektóre ruchy mogą być czasami wykonane w odwrotnym kierunku.



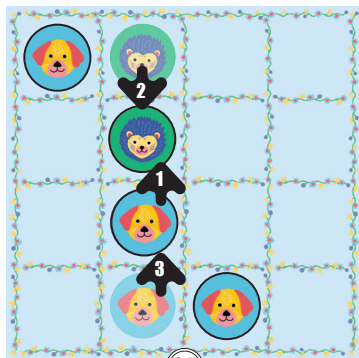
01



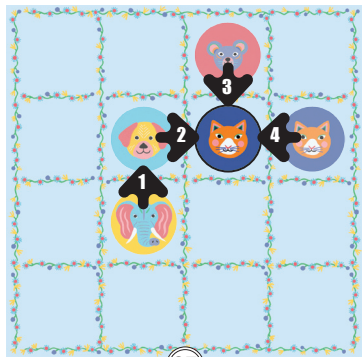
02



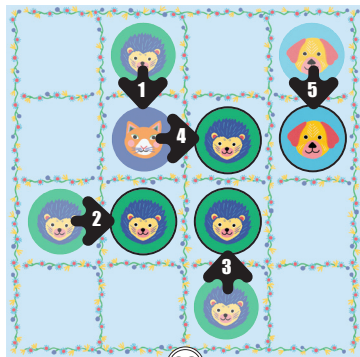
03



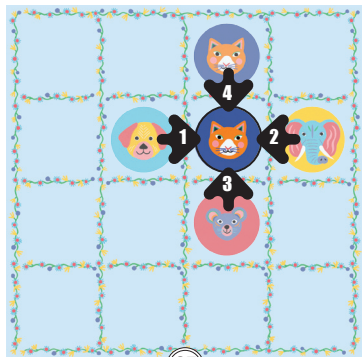
04



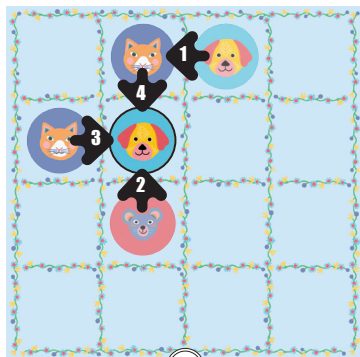
05



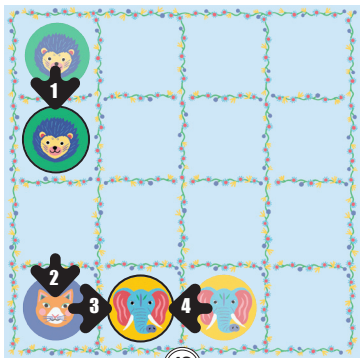
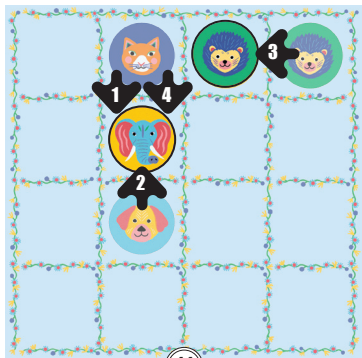
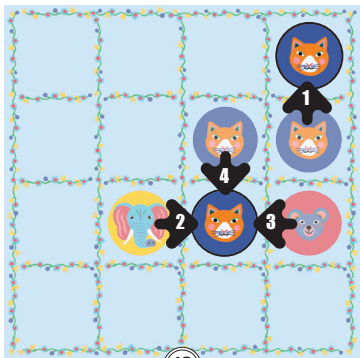
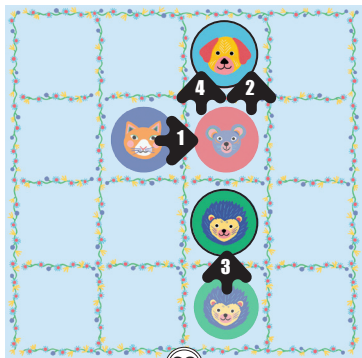
06

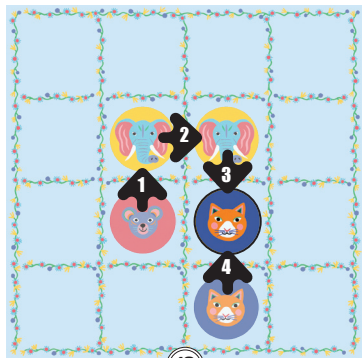


07

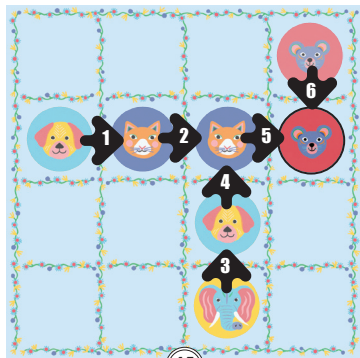


08

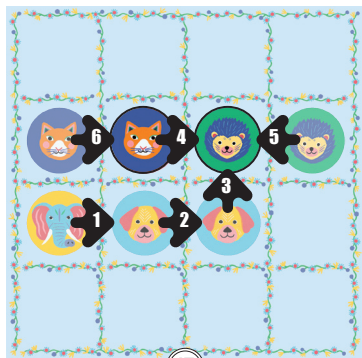




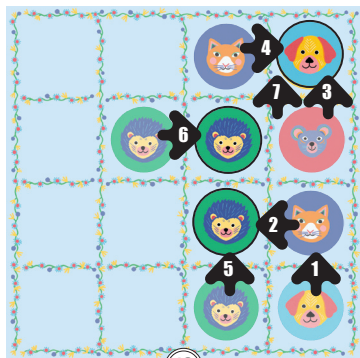
13



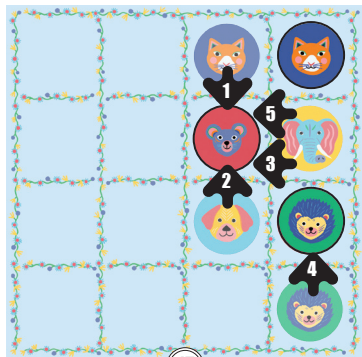
14



15



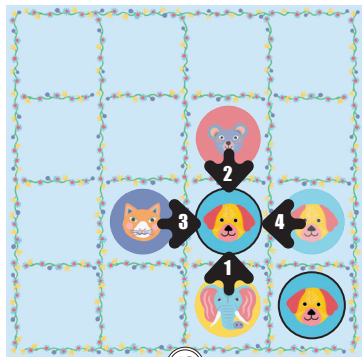
16



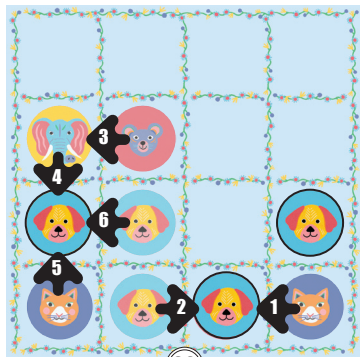
17



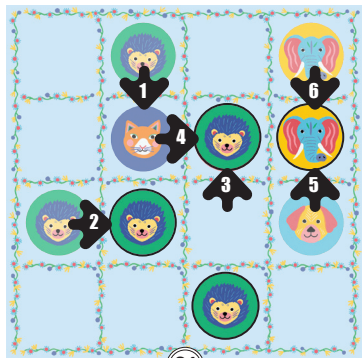
18



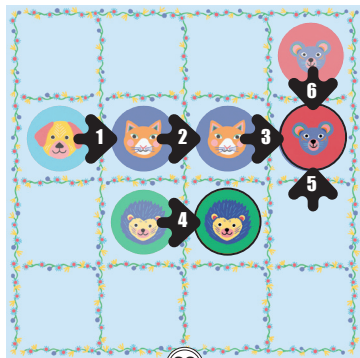
19



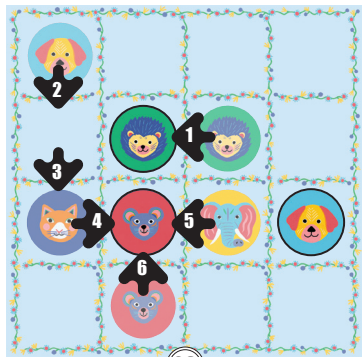
20



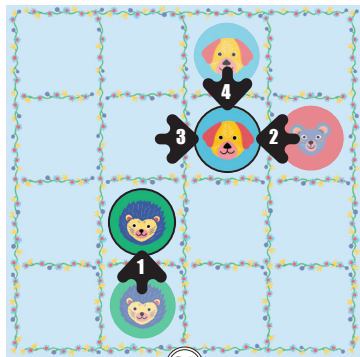
21



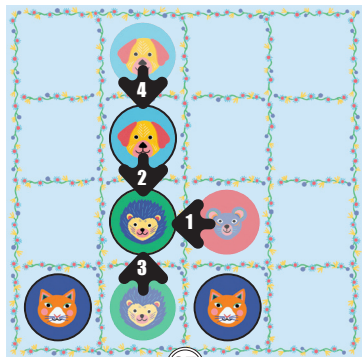
22



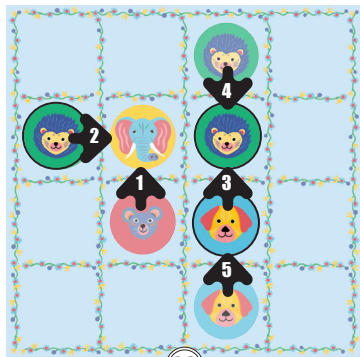
23



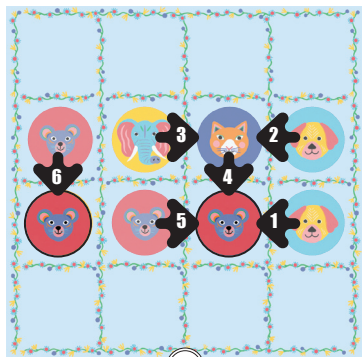
24



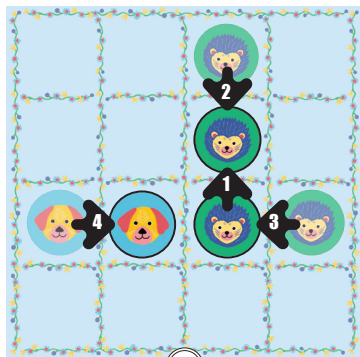
25



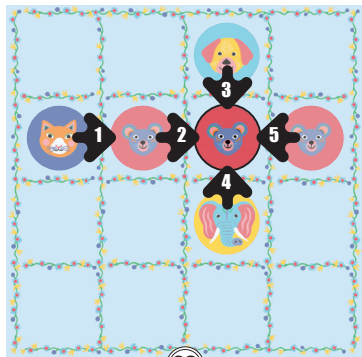
26



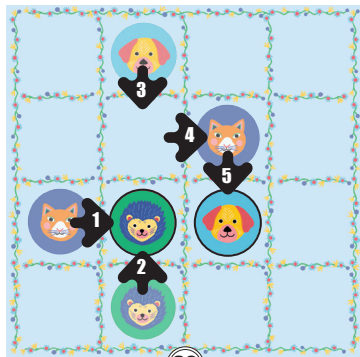
27



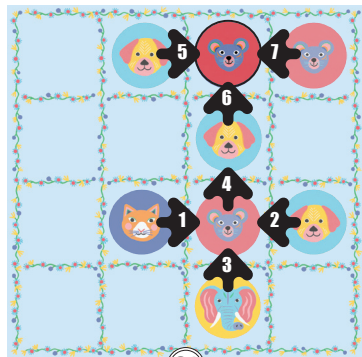
28



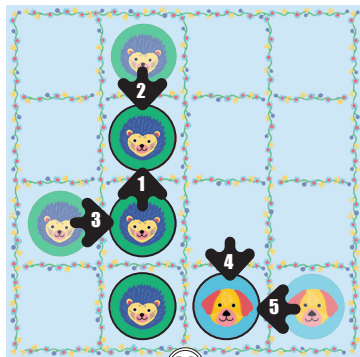
29



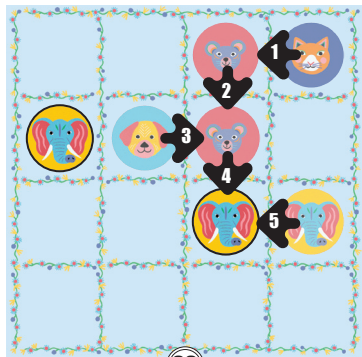
30



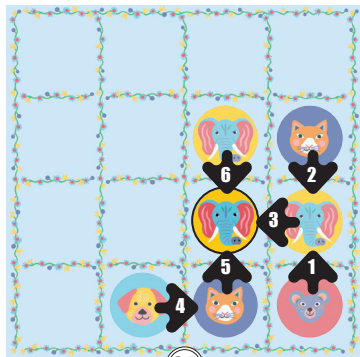
31



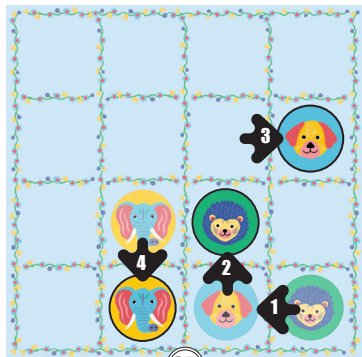
32



33



34



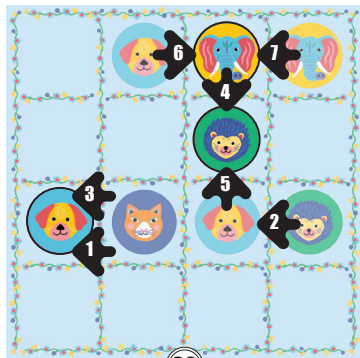
35



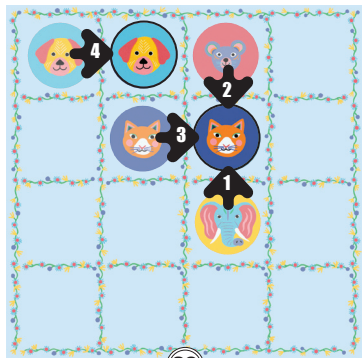
36



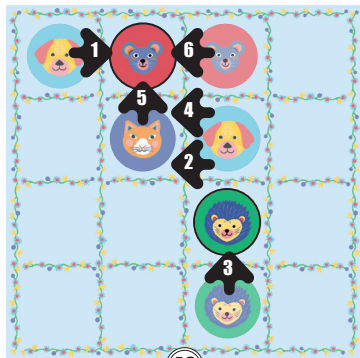
37



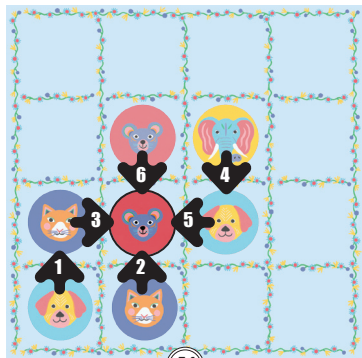
38



39



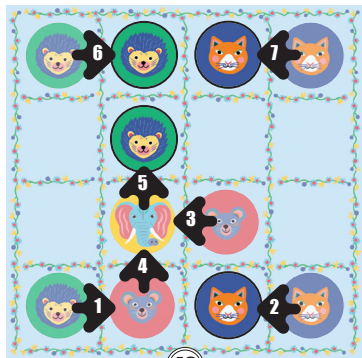
40



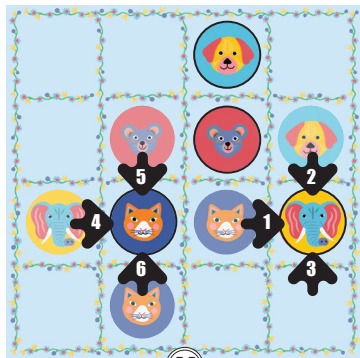
41



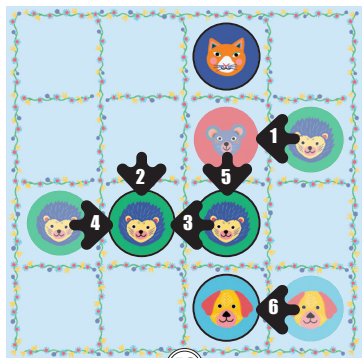
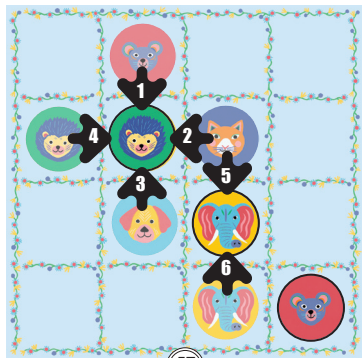
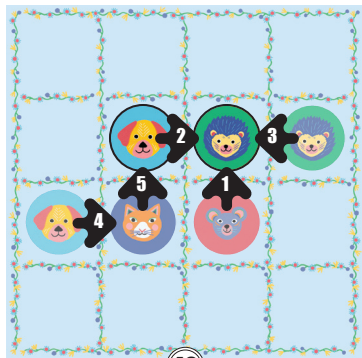
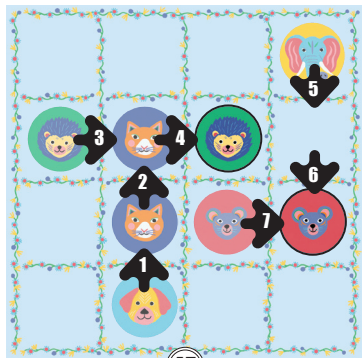
42

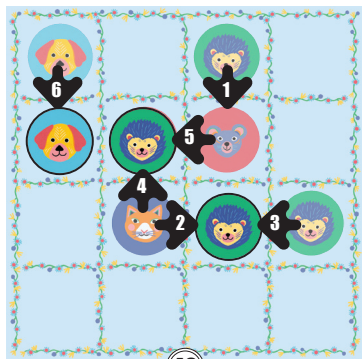


43



44





ZIZANIMAL

DJ08592



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



Adresses sur quefairedemesdechets.fr