

# ZIZANIMAL

## 50 CHALLENGES



AUTHOR  
VALÉRY FOURCADE

DESIGN  
MAGALI ATTIOGBÉ

5-99

ANS YEARS  
AÑOS JAHRE



# SOLOGIC



**INHALT:**

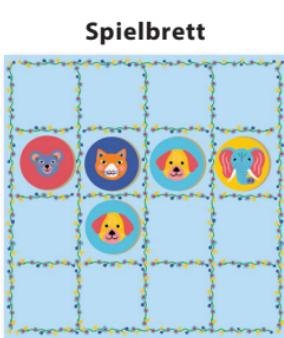
25 nummerierte Aufgabenkarten (3 Schwierigkeitsgrade), 1 „Hilfe“-Karte, 1 Spielbrett und 15 Holz-Chips (3 pro Tier).

**ZIEL DES SPIELS:**

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

**SPIELABLAUF:**

- Leg das Spielbrett wird vor dich auf den Tisch.
- Wähle eine Aufgabenkarte mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad aus:
  - 1 blauer Stern = Leicht
  - 2 blaue Sterne = Mittel
  - 3 blaue Sterne = Anspruchsvoll
- Leg die Tiere gemäß der Aufgabenkarte auf das Spielbrett.

**Ziel****Ausgangs-position auf Aufgaben-karte****Spielbrett**

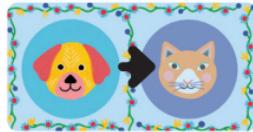
- Um die Aufgabe zu lösen, musst du die Tier-Chips unter Beachtung der folgenden Regeln einzeln nacheinander verschieben:
  - Alle Tiere** bewegen sich horizontal oder vertikal um ein Feld.
  - Mäuse, Katzen, Hunde und Elefanten** lassen sich **nur** dann auf ein Feld verschieben, wenn sie das Tier auf diesem Feld erschrecken.

Also:

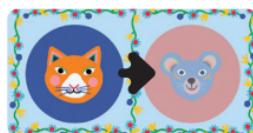
- kannst **du den Elefanten** nur auf ein Feld verschieben, auf dem ein Hund liegt.



- 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**.





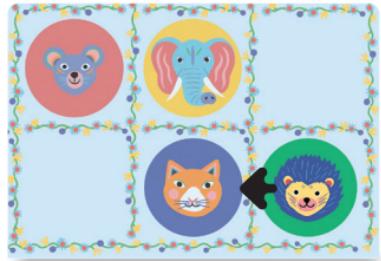
Der Chip des erschreckten Tieres (z. B. die Maus, wenn die Katze verschoben wird) wird aus dem Spiel entfernt. Das verschobene Tier nimmt seinen Platz ein (z. B. die Katze übernimmt das Feld der Maus).

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

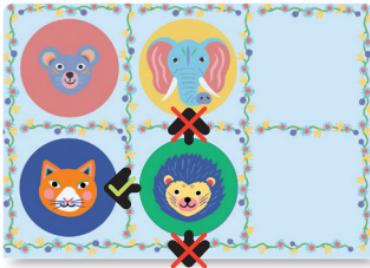
– **Der Igel** vertreibt alle anderen Tiere. Er vertreibt ein Tier um ein Feld in die Richtung, in die er sich selbst bewegt. Dies ist aber nur möglich, wenn dieses nächste Feld nicht besetzt ist und nicht außerhalb des Spielbretts liegt. Wie bei den anderen Tieren nimmt der Igel das Feld des vertriebenen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

Der Igel vertreibt nur ein einziges anderes Tier.

①

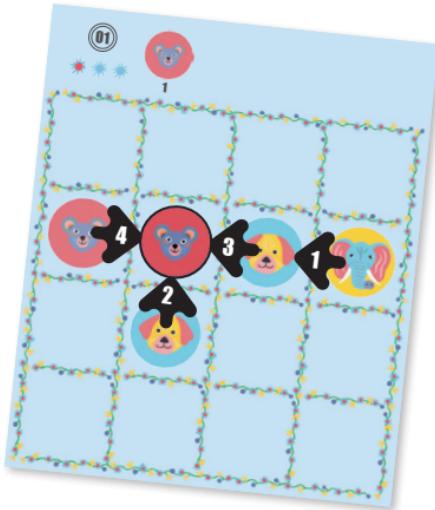


②



**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.*