



Spielregel



Rules



Regles



Regulament



Un joc logic,
cu animalele cu personalitate
de Inon kohn



Archelino



Spielregeln

Inhalt:

60 Aufgaben

1 Arche

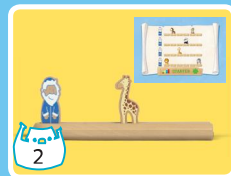
7 Figuren (Noah, Giraffe, Känguru, Löwe, Nilpferd, Panda, Zebra)

Ziel des Spiels:

Jedes Tier will seinen eigenen Platz auf der Arche. Eigentlich ganz einfach, denn Noah steht immer ganz vorne im Schiff. Doch wie die Tiere platziert werden, ist ganz schön vertrackt: Da will das Känguru unbedingt neben dem Löwen sitzen, dort will sich der Panda mit dem Zebra unterhalten und die Giraffe will nicht ganz nach hinten. Doch keine Panik, wer geschickt platziert, hat schnell den Bogen raus. Bis alle 60 Aufgaben gelöst und die Tiere zufrieden sind, heißt es clever kombinieren!

1. Wähle eine Aufgabe.
2. Lege die 7 Figuren und die Arche bereit.
3. Folge den Hinweisen und platziere die Tiere.
4. Kombiniere geschickt und finde die Lösung.

Trainiere in 60 Aufgaben deine Kombinationsgabe und fülle spielend die Arche!



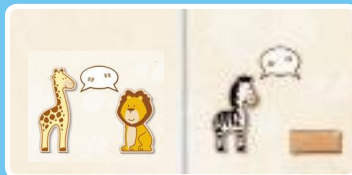
Der Bug der Arche ist immer links, als erste Figur wird ganz links in der Vertiefung Noah platziert. Die weiteren Plätze sind bei den Aufgaben und Lösungen von links nach rechts von 1 bis 6 nummeriert.

Es gibt folgende Hinweise:

Die nummerierten Plätze geben an, wo ein Ti sitzen will und in welche Richtung es dabei sieht.



Eine Figur möchte sich mit einer benachbarte Figur unterhalten (auch Noah ist möglich! Manchmal ist die benachbarte Figur auch ab bildet.



Die beiden Figuren müssen sich dabei ansehen. Abschnitte der Arche zeigen an, dass ein od mehrere Tiere in der angegebenen Reihenfolge und Ausrichtung sitzen wollen. Wo der Aschnitt auf der Arche liegt, ergibt sich durch die anderen Hinweise.



Ist auf einem Abschnitt neben einem Tier ein leerer Platz, muss er entsprechend der andere Hinweise mit einem Tier gefüllt werden.



Rules of the game

Contents:

60 challenges

1 ark

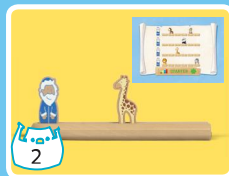
7 playing figures (Noah, giraffe, kangaroo, lion, hippo, panda, zebra)

Aim of the game:

Each animal wants its own place on the ark. Quite simple really, since Noah is always at the front of the boat. But just exactly where you place the animals can be very tricky, indeed. The kangaroo desperately wants to sit next to the lion, but that's where the panda wants to sit to chat with the zebra; and the giraffe doesn't want to sit all the way at the back. But don't worry, if you tactically choose where to put each animal, you won't have any problems. Keep looking for the right combinations until all 60 challenges have been completed.

1. Choose a challenge.
2. Set aside the ark and the 7 playing figures.
3. Follow the instructions and put the animals in the right place.
4. Think strategically and find the solution.

Learn to think strategically in 60 challenges by filling the ark!

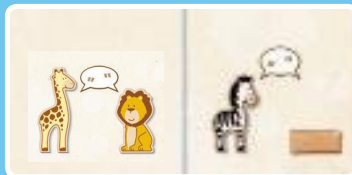


The bow of the ark is always to the left; first place Noah in the left most position (hollow). The remaining places in the challenges and solutions are numbered 1 through 6 beginning on the left. Observe the following instructions:

The numbered places indicate where an animal wants to sit and in which direction it is to face.



A playing figure would like to chat with its neighbour (also applies for Noah!). Sometimes the neighbouring figure is also shown. Both playing figures have to be facing each other.



Sections of the ark indicate that one or more animals want(s) to sit in the given order and direction. Where the section is located on the ark, is indicated by further instructions.



If there's an empty space next to an animal in a section, another animal must occupy the empty space in accordance with other instructions.



Les règles du jeu

Contenu :

60 défis

1 arche

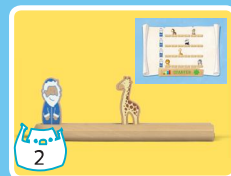
7 pions (Noé, girafe, kangourou, lion, hippopotame, panda, zèbre)

But du jeu :

Chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche. Aucune difficulté, a priori, car Noé est toujours à l'avant du navire. En revanche, le placement des animaux est un véritable casse-tête : le kangourou veut absolument être assis à côté du lion, le panda veut discuter avec le zèbre et la girafe ne veut pas être tout à l'arrière. Pas de panique ! Placez-les astucieusement et vous trouverez la solution. Mais avant de venir à bout des 60 défis et de contenter tous les animaux, il va falloir bien réfléchir !

1. Choisis un défi.
2. Prépare les 7 pions et l'arche.
3. Suis les instructions et place les animaux.
4. Fais les bonnes déductions et trouve la solution.

Développe ton esprit de déduction en relevant 60 défis et amuse-toi à remplir l'arche !



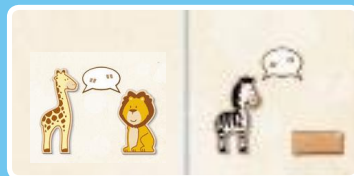
La proue du navire est toujours à gauche. Noé est placé sur l'emplacement à l'extrême gauche du navire. Dans les défis et les solutions, les autres emplacements sont numérotés de 1 à 6, de gauche à droite.

Indications :

Les emplacements numérotés indiquent où veut être placé chaque animal et la direction dans laquelle il regarde.



Un pion veut toujours discuter avec l'un de ses voisins (y compris Noé !). Parfois, le pion voisin est également dessiné. Ces deux pions doivent faire face.



Des portions de l'arche montrent l'ordre dans lequel veulent être placés un ou plusieurs animaux et leur orientation. Seules les autres indications permettent de savoir où se trouve cette portion de l'arche.



Si une portion de l'arche montre un emplacement libre près d'un animal, celui-ci doit être occupé par un animal à l'aide des autres indications.



Reguli de joc

Conținut:

- o cărțică cu 60 de provocări împărțite pe 3 nivele de dificultate
- o arcă
- 7 figurine din lemn: Noe, o girafă, un cangur, un leu, un hipopotam, un urs panda și o zebra.

Scopul jocului:

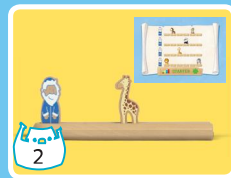
Toate animalele invitate pe arca lui Noe nu numai că vor propriul loc, dar au și preferințe, așa că s-ar putea dovedi dificil să-i așezăm pe toți. Cangurul ține morțiș să stea lângă leu, dar acolo vrea să stea și panda pentru a putea conversa cu zebra, iar girafa nu dorește să fie ultima în spate...totul pare destul de complicat. Cu ajutorul unui plan, care la început va fi simplu, vei reuși să-i așezi pe toți cum se cuvine. Pe parcurs, după ce jucătorii devin tot mai pricepuți sunt invitați să încerce combinații care vor cere și mai multă răbdare și determinare, pentru ca toți să fie fericiți și prietenoși pe arcă.

Etape:

1. Alege o provocare
2. Pune deoparte cele 7 personaje și arca
3. Urmărind instrucțiunile din imagini, ai grijă să așezi fiecare animal pe locul lui .

Varful arcei este mereu orientat spre stânga, Noe ocupând primul loc. Spațiile rămase sunt notate în cărțica cu provocări, cu numere de la 1 la 6, numărul 1 aflându-se imediat la dreapta lui Noe.

Fiecare provocare are instrucțiuni și indicii în imagini și rezolvările pe verso.



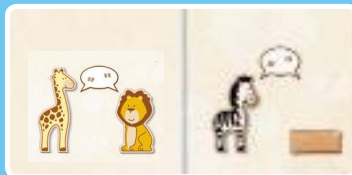
Tineți cont de următoarele:

Numărul indică poziția animalușului și locul ocupat de acesta în arcă.

În figura alăturată, hipopotamul, care ocupă locul 5, vrea să stea de vorbă cu zebra, care ocupă locul 4, însă acestea nu este de aceeași părere, astfel încât va sta cu spatele la vecinul său. Cangurul a rămas în spatele arcei, pe locul cu numărul 6, cu fața spre Noe, dar trist și singuratic.



Câteodată unul dintre animăluțe vrea să stea la povești cu cel de lângă el. Pentru a face asta, cei doi trebuie să stea unul în fața celuilalt. Această regulă i se aplică și lui Noe. Exemplu: în figura alăturată, leul și girafa stau față în față și discută, dar oare zebra cu cine vorbește?



Alte imagini de pe cartonașe indică faptul că unul sau mai multe mofturoase vor să stea într-un anumit loc, fără să se specifice însă numărul acestuia în arcă. În aceste cazuri sunt date doar indicii privind vecinătatea lor și indicații de orientare, cu fața sau cu spatele la Noe.

Exemplu: în figura alăturată, girafa și zebra nu se înțeleg prea bine.

Deși stau unul lângă celălalt, sunt spate în spate, girafa cu fața la Noe, iar zebra cu spatele la acesta.



Dacă este un spațiu liber lângă un animal căruia nu-i este specificat numărul de loc în arcă, înseamnă că cel puțin un colocatar se află lângă acesta.

Exemplu: în figura alăturată, panda este poziționat cu fața la Noe și are cel puțin un vecin în stânga și cel puțin unul în dreapta.





© 2011, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Inventator: Inon kohn
Design: HUCH! & friends, Volker Maas
3 D: Andreas Resch
Ilustrații: Oliver Freudenreich

Producător:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
Fabricat în Hong- Kong

Importator și distribuitor:
SC GRUP PRIMAVI SRL
Timișoara, Calea Stan Vidrighin, nr 14-16
www.happycolor.ro
www.facebook.com/happycolor.ro
Telefon: 0356429332

Atenție! Pericol de sufocare. A nu se folosi
de către copii sub 3 ani. Conține părți mici
ce pot fi înghițite.

