



- 1** Виберіть завдання. Розмістіть кроликів, лисиць та гриби на ігровому полі так, як вказано в завданні.

Мета гри полягає в тому, щоб переміщати кроликів і лисиць по ігровому полю до тих пір, поки всі кролики не опиняться в безпеці в коричневих норах.

- 2** А. Гриби нерухомі, їх не можна переміщати.
В. Лисиці рухаються, ковзаючи вперед або назад. Лисиці не можуть перестрибувати через перешкоди або розміщуватися в іншому місці ігрового поля.

С. Кролики пересуваються, стрибаючи горизонтально або вертикально через один або кілька квадратів з перешкодами: іншими кроликами, лисицями, грибами або їх комбінацією. Більше правил стрибків дивіться нижче.

- Кролик повинен приземлитися на перше вільне місце після стрибка - він ніколи не може рухатися через порожні квадрати.
- Кролик не може пересуватися, не перестрибнувши принаймні 1 перешкоду, тому він ніколи не потрапить на сусідній квадрат.
- Нора з кроликом всередині - це перешкода, тоді як порожні нори не є перешкодами.
- Кролик може стрибнути в порожню нору, але не через неї.
- За потреби кролі можуть вистрибувати з нір, в яких вони вже сидять.
- Кролик може перестрибнути через лисицю незалежно від того, як вона стоїть: хвостом вперед, мордочкою вперед або боком.

- 3** Ви знайшли рішення, коли всі кролики знаходяться в коричневих норах!

- Кінцева позиція лисиць не важлива.
- Мінімальна кількість ходів, необхідна для розв'язання кожної задачі, вказана над кожним завданням.
- Найкоротший розв'язок можна знайти в кінці буклета із завданням. Можливі й інші рішення.



© 2016-2018 Концепція, дизайн & оформлення: SMART - Belgium.
Всі права застережені.
Дизайнер: Раф Петерс
Оригінальна назва гри: Jump In!
SMART - Belgium Нірвелд 14,
B-2550 Контіч, Бельгія - info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20220222B Виготовлено в Китаї

