

1 ПІДГОТОВКА: Виберіть завдання. Розташуйте 9 круглих деталей з деревами на ігровому полі так, як вказано в завданні. Кожна деталь має бути розміщена у вказаному положенні та орієнтації!

Помістіть рухливих персонажів: людей та/або тварин у вказані отвори між деталями головоломки з деревами. У більшості завдань вам потрібно розмістити лише кілька персонажів. Відкладіть ті фігурки, що не показані в завданні, убік, вони вам не знадобляться для обраного завдання.

2 ГРА: Мета гри "Пригоди в лісі" - перемістити кожного персонажа в його кінцеву позицію. Персонажі рухаються, коли ви обертаєте деталі з деревами.

A) Кінцеві позиції - це місця безпосередньо перед фіксованими персонажами та об'єктами на лівому та правому периметрі ігрового поля:

- дівчина іде до свого похідного намету
- бобер іде до іншого бобра у воді
- дроворуб іде до купи дров
- оленяток іде до оленя-тата
- ведмежатко іде до ведмедиці
- кролик іде до свого брата-кролика

B) Тримайте дерева посередині та обертайте за або проти годинникової стрілки:
- часто деталі заблоковані іншими деталями, які потрібно повернути першими.
- ніколи не піднімайте деталі головоломки або персонажів.

C) Пам'ятайте одне важливе правило: рухливі персонажі НЕ мають опинитися прямо перед ведмедицею! Якщо це станеться, деталь буде заблокована... і вам доведеться починати спочатку. Вияток, звичайно, становить маленьке ведмежа. Воно повинно дістатися своєї мами. Але пам'ятайте, що не варто переміщати його занадто швидко до кінцевої позиції, тому що якщо воно буде заблоковано, то це може унеможливити рух інших деталей.

3 РОЗВ'ЯЗАННЯ: Ви знайшли розв'язок, якщо всі рухливі персонажі, опинилися у кінцевих положеннях одночасно. Найкоротший розв'язок наведено у буклеті.



© 2021 Концепція, ігровий дизайн та художнє оформлення: SMART - Бельгія.
Всі права застережено. Дизайнер: Раф Пітерс. Оригінальна назва продукту: Grizzly Gears Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20220222 Виготовлено в Китаї

