

GAME RULES

UK

1 Select a challenge. Place the rabbits, foxes and mushrooms on the gameboard as indicated in the challenge.

2 The object of the game is to move the rabbits and foxes around the gameboard until all of the rabbits are safe in brown holes.

A. Mushrooms are stationary and cannot be moved.

B. Foxes move by sliding forward or backward. Foxes cannot jump over obstacles or be placed elsewhere on the board.

C. Rabbits move by jumping horizontally or vertically over one or more spaces with obstacles: other rabbits, foxes, mushrooms or a combination of these. See more jumping rules below.

• Rabbits must land on the first empty space after a jump - they can never move over empty spaces.

• Rabbits can never move without jumping over at least 1 obstacle, thus they can never move to an adjacent space.

• A hole with a rabbit inside is an obstacle, while empty holes are not obstacles.

• A rabbit can jump into – but not over – an empty hole.

• If needed, rabbits can jump out of holes they are already sitting in.

• Rabbits can jump over a fox no matter the orientation of the fox: tail to front, front to tail, or over the side.

3 You have found a solution when all of the rabbits are inside brown holes!

• The end position of the foxes is not important.

• The minimum number of moves needed to solve each challenge is indicated above each challenge.

• The shortest solution can be found at the end of the challenge booklet. Other solutions are possible.

SPELREGELS

NL

1 Kies een opdracht. Plaats de konijnen, de vossen en de paddenstoelen op het spelbord zoals aangeduid.

2 Verplaats de konijnen en de vossen, totdat alle konijnen veilig in een bruin hol zitten:

A. Paddenstoelen kunnen niet verplaatst worden

B. Vossen kunnen vooruit of achteruit verschoven worden. Vossen kunnen niet springen over een hindernis en je mag ze niet optillen om ergens anders te plaatsen.

C. Konijnen kunnen enkel verplaatst worden, door ze horizontaal/verticaal over één of meerdere hindernissen te laten springen:

• Hindernissen kunnen andere konijnen, vossen, paddenstoelen of een combinatie hiervan zijn.

• Konijnen moeten na hun sprong landen op het eerste lege vakje. Ze kunnen dus nooit over lege vakjes springen!

• Konijnen moeten altijd over minstens één hindernis springen. Ze kunnen dus nooit verplaatst worden naar een aangrenzend vakje.

• Wanneer een konijn in een diep hol zit, is het nog steeds een hindernis voor andere konijnen.

• Lege hollen of de hogere, vierkante stukken van het spelbord zijn geen hindernissen.

• Indien nodig mogen konijnen ook weer uit een hol springen.

• Konijnen kunnen zowel in de breedte als in de lengte over een vos springen. Een konijn kan dus ook springen van achter de staart tot voor de snuit van een vos.

3 Je hebt een oplossing gevonden wanneer alle konijnen veilig in een hol zitten.

• De eindpositie van de vos(sen) is niet belangrijk.

• Het minimum aantal verplaatsingen dat je nodig hebt voor een oplossing, staat telkens rechts boven de opdracht aangeduid.

• De kortst mogelijke oplossing staat achteraan in het opdrachtenboekje. Andere oplossingen zijn mogelijk.

SPIELREGELN

DE

1 Wähle eine Aufgabe aus. Platziere die Hasen, Pilze (und Füchse), wie in der Aufgabe angegeben, auf dem Spielfeld.

2 Das Ziel des Spiels liegt darin, die Hasen (und die Füchse) so über das Spielfeld zu bewegen, dass am Ende alle Hasen in einem Bau (Hasenloch) in Sicherheit sind.

A. Pilze können sich nicht bewegen.

B. Füchse bewegen sich, indem sie vorwärts, bzw. rückwärts „rutschen“. Füchse können sich nicht über Hindernisse hinweg bewegen.

C. Hasen bewegen sich, indem sie senkrecht, bzw. waagrecht über eines oder mehrere Felder mit Hindernissen springen. Als Hindernisse gelten: andere Hasen, Füchse, Pilze oder eine Kombination aus diesen Hindernissen.

• Hasen müssen nach einem Sprung auf dem ersten freien Feld landen – sie können nicht über freie Felder springen!

• Hasen können sich lediglich durch „Sprünge“ über mindestens ein Hindernis bewegen.

• Ein Bau (Hasenloch), in dem bereits ein anderer Hase sitzt, ist ein Hindernis und kann übersprungen werden. Ein leerer Bau ist jedoch kein Hindernis; allerdings kann ein Hase in einen unbesetzten Bau hinein springen.

• Falls nötig, kann ein Hase auch wieder aus einem Bau hinausspringen, indem er bereits sitzt.

• Hasen können über Füchse springen, unbeachtet dessen, in welche Richtung der Fuchs schaut.

3 Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Hasen in einem Bau (Hasenloch) sitzen und in Sicherheit sind.

• Für die Lösung ist die Position der Füchse nicht von Bedeutung.

• Die minimale Zuganzahl, in der die Aufgabe gelöst werden kann, ist oberhalb der Aufgabe angegeben.

• Die kürzeste Lösung jeder Aufgabe kann hinten im Aufgabenheft nachgeschlagen werden.

RÈGLES DU JEU

FR

1 Choisissez un défi. Placez les Lièvres, Renards et Champignons sur le plan de jeu comme indiqué. Les premiers défis se jouent sans les Renards.

2 Le but du jeu consiste à déplacer les Lièvres par des bonds successifs vers la sécurité, c'est-à-dire dans leurs gîtes, les trous marrons du plan de jeu. Les Renards pourront également être déplacés mais de façon linéaire. Les Champignons ne bougent pas !

A. Les Champignons sont placés comme indiqué sur le défi et ne peuvent pas être déplacés. Ils peuvent en revanche recouvrir un gîte.

B. Les Renards se déplacent en glissant d'avant en arrière (ou l'inverse) sur la ligne qui leur est attribuée. Les Renards ne peuvent pas franchir les obstacles, ni être déplacés à un autre endroit du plan de jeu que celui donné initialement par le défi.

C. Les Lièvres se déplacent UNIQUEMENT en bondissant de manière orthogonale (soit verticalement, soit horizontalement) par-dessus UN ou PLUSIEURS obstacles représentés par : les autres Lièvres, le(s) Renard(s), le(s) Champignon(s) ou une combinaison de ces pièces de jeu. Voir ci-dessous pour plus de détails sur les bonds.

• Les Lièvres doivent achever leur bond sur le premier espace libre situé après l'obstacle franchi – ils ne peuvent JAMAIS bondir par-dessus un espace libre.

• Les Lièvres doivent TOUJOURS bondir par-dessus au moins UN obstacle (autre Lièvre y compris dans son gîte, Champignon, Renard) et ne peuvent donc JAMAIS se déplacer sur l'espace qui leur est directement adjacent même s'il s'agit d'un gîte.

• Un gîte contenant un Lièvre est considéré comme un OBSTACLE, tandis qu'un gîte vide n'en est pas un.

• Un Lièvre pourra ainsi bondir dans un gîte vide (après avoir franchi au moins UN obstacle), mais pas par-dessus !

• Un Lièvre peut toujours bondir en dehors de son gîte. Il n'y est pas enfermé. De nombreux défis nécessitent de déplacer à nouveau les Lièvres déjà installés dans leur gîte pour trouver la solution.

• Les Lièvres peuvent sauter par-dessus un Renard, quelle que soit son orientation : de la tête à la queue, de la queue à la tête ou de côté. Les Renards ne mangent pas les Lièvres...

3 Vous avez trouvé la solution lorsque tous les Lièvres sont dans un gîte.

• La position finale des Renards n'a aucune importance pour résoudre le défi.

• Le nombre de mouvements minimum (Lièvres et Renards) pour résoudre le défi est indiqué au-dessus de chaque défi.

• La solution montrant le nombre de mouvements minimum, donc la plus rapide, est indiquée à la fin du livret de défis. D'autres solutions, plus longues, sont possibles, l'important étant de réussir à faire regagner leur gîte aux Lièvres !

REGLAS DE JUEGO

ES

1 Elige un desafío. Coloca los conejos, zorros y setas en el tablero de juego como indica el desafío.

2 El objetivo del juego es mover los conejos y los zorros por el tablero hasta que todos los conejos estén a salvo en las madrigueras

A. Las setas no se pueden mover.

B. Los zorros se mueven deslizándose hacia delante y hacia atrás. Los zorros no pueden saltar obstáculos o trasladarse a otros sitios del tablero

C. Los conejos se mueven saltando horizontal y verticalmente sobre uno o más espacios con obstáculos: otros conejos, zorros, setas o combinaciones de estos. Hay otras normas para saltar que se detallan más adelante.

• Los conejos deben terminar en el primer espacio libre después del salto. No pueden saltar espacios vacíos.

• Los conejos no se pueden mover si no saltan sobre, por lo menos, un obstáculo, así que no se pueden mover a un espacio adyacente

• Un agujero con un conejo dentro es un obstáculo, pero los agujeros vacíos no son obstáculos

• Los Conejos pueden saltar a un agujero vacío, pero no sobre un agujero vacío

• Si es necesario los conejos pueden saltar fuera de sus madrigueras si ya están dentro

• Los conejos pueden saltar por encima de los zorros, independientemente de la orientación del zorro: de la cabeza a la cola, de la cola a la cabeza o sobre el costado.

3 Habrás resuelto el desafío cuando todos los conejos estén dentro de las madrigueras marrones

• La posición final de los zorros no es importante.

• El número mínimo de movimientos necesarios para resolver cada desafío está indicado en la parte de arriba del desafío.

• La solución más corta se encuentra al final del cuaderno de desafíos, pero otras soluciones son posibles.

REGRAS DO JOGO

PT

1 Selecciona um desafio. Coloca os coelhos, as raposas e os cogumelos no tabuleiro conforme indicado no desafio.

2 O objetivo do jogo consiste em mover os coelhos e as raposas no tabuleiro de jogo até que todos os coelhos estejam em segurança nas tocas castanhas.

A. Os cogumelos são fixos e não podem ser movidos.

B. As raposas movem-se deslizando para a frente ou para trás. As raposas não podem saltar sobre obstáculos nem serem colocadas noutra ponto do tabuleiro.

C. Os coelhos movem-se saltando na horizontal ou na vertical num ou mais espaços com obstáculos : outros coelhos, raposas, cogumelos ou uma combinação dos mesmos. Consulta mais regras para saltar, abaixo.

• Os coelhos têm de pousar no primeiro espaço vazio depois de um salto, nunca se podem mover sobre espaços vazios.

• Os coelhos nunca se podem mover sem saltar sobre, pelo menos, 1 obstáculo, por isso nunca podem mover-se para um espaço adjacente.

• Uma toca com um coelho no interior é um obstáculo, mas as tocas vazias não são obstáculos.

• Um coelho pode saltar para, mas não sobre, uma toca vazia.

• Se necessário, os coelhos podem saltar para fora das tocas onde se encontram.

• Os coelhos podem saltar sobre uma raposa independentemente da orientação da raposa: cauda para a frente, cauda para trás ou de lado.

3 Terás encontrado a solução quando todos os coelhos estiverem nas tocas castanhas!

• A posição final das raposas não é importante.

• O número mínimo de movimentos necessários para resolver cada desafio é indicado acima de cada desafio.

• A solução mais curta encontra-se no final do folheto do desafio. São possíveis outras soluções.

REGOLE DEL GIOCO

IT

1 Seleziona una sfida. Posiziona i coniglietti, le volpi e i funghetti sulla plancia di gioco come indicato sul libretto.

2 L'obiettivo del gioco è muovere i coniglietti e le volpi per la plancia fino a quando tutti i coniglietti non siano in salvo all'interno delle tane marroni.

A. I funghetti sono fissi e non possono essere spostati.

B. Le volpi si muovono scorrendo in avanti o indietro. Le volpi non possono saltare gli ostacoli o essere posizionati da qualche altra parte sulla plancia.

C. I coniglietti si muovono saltando orizzontalmente o verticalmente sopra uno o più spazi con ostacoli: ossia altri conigli, volpi, funghi o una combinazione di questi. Consulta le altre regole per saltare qui sotto.

• I coniglietti devono atterrare nel primo spazio vuoto dopo un salto – non possono mai spostarsi sopra degli spazi vuoti.

• I coniglietti non possono mai muoversi senza saltare sopra almeno 1 ostacolo, di conseguenza non possono mai spostarsi in uno spazio adiacente.

• Una tana con un coniglio all'interno è da considerare come un ostacolo a tutti gli effetti, viceversa una tana vuota non è un ostacolo.

• Un coniglietto può saltare solo dentro – e non sopra – una tana vuota.

• Se necessario, i coniglietti possono saltare fuori dalle tane in cui si sono rifugiati.

• I coniglietti possono saltare sopra una volpe indipendentemente dall'orientamento della volpe:

3 Hai trovato la soluzione alla sfida solo quando tutti i coniglietti sono al sicuro all'interno delle loro tane!

• La posizione finale delle volpi non è importante

• Il numero minimo di mosse necessarie a risolvere la sfida è indicato sopra ogni sfida

• La soluzione più breve si trova al fondo del libretto. Sono possibili comunque altre soluzioni per risolvere la sfida.

KANONES ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τους λαγούς, αλεπούδες και μανιτάρια στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως απεικονίζεται στην πρόκληση.

2 Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να μετακινήσετε τους λαγούς και τις αλεπούδες στο ταμπλό, έτσι ώστε στο τέλος όλοι οι λαγοί να είναι ασφαλείς στις καφέ τρύπες.

A. Τα μανιτάρια παραμένουν σταθερά και δεν μετακινούνται.

B. Οι αλεπούδες μετακινούνται με ολισθήση προς τα μπροστά ή προς τα πίσω. Οι αλεπούδες δεν μπορούν να χοροπηδήσουν επάνω από εμπόδια, ή να τοποθετηθούν σε άλλο σημείο επάνω στο ταμπλό.

C. Οι λαγοί μετακινούνται, χοροπηδώντας οριζόντια ή κάθετα πάνω από ένα η περισσότερα διαστήματα με εμπόδια: όπως άλλους λαγούς, αλεπούδες, μανιτάρια ή συνδυασμό αυτών. Δείτε του κανόνες μετακίνησης παρακάτω.

• Οι λαγοί πρέπει να προσγειωθούν στη πρώτη κενή θέση μετά από ένα χοροπηδητό- δεν μπορούν ποτέ να πηδήξουν επάνω από κενές θέσεις.

• Οι λαγοί δεν μπορούν να μετακινηθούν ποτέ εάν δεν πηδήξουν τουλάχιστον πάνω από ένα εμπόδιο, και επίσης δεν μπορούν να μετακινηθούν σε μια διπλανή θέση.

• Μια τρύπα με ένα λαγό μέσα θεωρείται εμπόδιο, ενώ οι άδειες τρύπες δεν είναι εμπόδια.

• Ένας λαγός μπορεί να πηδήξει μέσα αλλά ποτέ πάνω από μια άδεια τρύπα.

• Εάν χρειαστεί, οι λαγοί μπορούν να πηδήξουν έξω από τις τρύπες που βρίσκονται.

• Οι λαγοί μπορούν να πηδήξουν επάνω από μια αλεπού, ανεξαρτήτως του προσανατολισμού της αλεπούς: από την ουρά προς τα μπροστά, από μπροστά προς την ουρά ή από το πλάι.

3 Έχετε βρει τη λύση όταν όλοι οι λαγοί βρίσκονται μέσα σε καφέ τρύπες!

• Η τελική θέση των αλεπούδων δεν είναι σημαντική.

• Ο μικρότερος αριθμός κινήσεων που χρειάζεται να εκτελέσετε για να λύσετε μια πρόκληση, υποδεικνύεται πάνω από κάθε πρόκληση.

• Η πιο σύντομη λύση υπάρχει στο τέλος του βιβλίου με τις προκλήσεις. Υπάρχουν και άλλες πιθανές επιλογές κινήσεων που οδηγούν στη λύση.

SPILLEREGLER

DK

1 Vælg en udfordring. Placer kaninerne, rævne og svampene på spillepladen som vist i udfordringen.

2 Formålet med spillet er at flytte kaninerne og rævne rundt på spillepladen indtil alle kaniner er i sikkerhed i de brune huller.

A. Svampe må ikke flyttes undervejs i spillet.

B. Ræve rykker forlæns eller baglæns. Ræve kan ikke hoppe over forhindringer eller være placeret andre steder på spillepladen.

C. Kaninerne rykker ved at hoppe horisontalt eller vertikalt over et eller flere felter med forhindringer: andre kaniner, ræve, svampe eller en kombination af disse. Se flere hoppe regler nedenfor.

• Kaninerne skal lande på den første ledige plads efter et hop – de kan ikke hoppe over et tomt felt.

• Kaninerne kan ikke flytte uden at de hopper over mindst en forhindring, de kan ikke blot hoppe til nærmeste tilstødende felt.

• Et hul med en kanin i er en forhindring, mens tomme huller ikke er forhindringer.

• En kanin kan hoppe ind i – men ikke over – et tomt hul.

• Hvis nødvendigt, kaniner kan hoppe ud af huller, som de allerede sidder i.

• Kaniner kan hoppe over en ræv uanset retningen på ræven; halen og så hovedet, hovedet og så halen eller over siden på ræven.

3 Du har fundet løsningen, når alle kaninerne sidder inden i de brune huller!

• Retningen på rævne er ikke vigtigt.

• Minimum antal træk for at løse hver udfordring er vist over udfordringerne.

• Den korteste løsning kan findes bagerst i udfordringsbogen. Andre løsninger er mulige.

SPELREGLER

SE

1 Välj en utmaning. Placera kaninerna, rävarna och svamparna på spelbordet på det sätt som anvisas i utmaningen.

2 Målet med spelet är att flytta runt kaninerna och rävarna på spelbordet tills alla kaniner är säkra i bruna hål.

A. Svampar sitter fast och kan inte flyttas.

B. Rävar rör sig genom att de glider framåt eller bakåt. Rävar kan inte hoppa över hinder eller placeras någon annanstans på spelbordet.

C. Kaniner förflyttar sig genom att hoppa vågrätt eller lodrätt över ett eller flera utrymmen med hinder: andra kaniner, rävar, svampar, eller en kombination av dessa. Se fler hoppregler nedan.

• Kaniner måste landa på det första tomma utrymmet efter ett hopp - de kan aldrig förflytta sig över tomma utrymmen.

• Kaniner kan aldrig flytta sig utan att hoppa över minst ett hinder. Därför kan det aldrig hoppa till ett intilliggande utrymme.

• Ett hål med en kanin i är ett hinder, medan tomma hål inte är hinder.

• En kanin kan hoppa ner i, men inte över, ett tomt hål.

• Vid behov kan kaniner hoppa ut ur hål som de redan befinner sig i.

• Kaniner kan hoppa över en räv oavsett åt vilket håll rävnen är vänd; med svansen framåt, svansen bakåt eller vänd åt sidan.

3 Du har funnit en lösning när alla kaniner sitter i bruna håll!

• Vilken rävarnas slutposition är spelar ingen roll.

• Det minsta antalet förflyttningar som krävs för att lösa respektive utmaning visas ovanför utmaningen.

• Den kortaste lösningen finns i slutet av utmaningshäftet. Andra lösningar är möjliga.

SPILLEREGLER

NO

1 Velg en utfordring. Plasser kaniner, rever og sopp på brettet slik som angitt i utfordringen.

2 Målet med spillet er å flytte kaninene og revne rundt på brettet til alle kaninene har kommet i trygghet i de brune hullene.

A. Soppene står fast og kan ikke flyttes.

B. Du flytter på revene ved å skyve brikkene fremover eller bakover. Revne kan ikke hoppe over hindringer eller plasseres andre steder på brettet.

C. Kaninene beveger seg ved å hoppe vannrett eller loddrett over ett eller flere felter med hindringer: andre kaniner, rever, sopp eller en kombinasjon av dem. Du finner flere hopperegler nedenfor.

• Kaninene må lande på det første ledige feltet etter et hopp – de kan aldri flytte over tomme felter.

• Kaninene må alltid hoppe over minst 1 hindring. De kan dermed aldri flytte til et tilstøtende felt.

• Et hull med en kanin inni er en hindring, mens tomme hull ikke er hindringer.

• En kanin kan hoppe inn – men ikke over – et tomt hull.

• Om nødvendig kan kaninene hoppe ut av hullene de sitter i.

• Kaninene kan hoppe over en rev, uansett hvilken vei reven peker: fra hale til hode, fra hode til hale eller fra den ene siden til den andre.

3 Du har funnet en løsning når alle kaninene er inne i brune hull!

• Det spiller ikke noen rolle hvor revne er for å løse utfordringen.

• Det minste antallet trekk som trengs for å løse hver utfordring, er angitt over hver utfordring.

• Du finner den korteste løsningen bakers i heftet med utfordringer. Andre løsninger er også mulige.

© 2016 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Jump In'

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



PELISÄÄNNÖT

FI

1 Valitse haaste. Aseta kanit, ketut ja sienet pelilaudalle kuten haasteessa on esitetty.

2 Pelin tavoitteena on saada kaikki kanit koloihinsa.

A. Sienet pysyvät paikoillaan eikä niiden sijaintia saa muuttaa.

B. Ketut liikkuvat liukumalla eteen- tai taaksepäin. Ketut eivät voi hyppiä esteiden yli eikä niitä voi nostaa toiseen paikkaan.

C. Kanit liikkuvat hyppäämällä vaaka- tai pystysuoraan esteiden, kuten toisten kanien, kettujen, sienien tai niiden muodostamien yhdistelmien yli.

• Kanin täytyy pysähtyä ensimmäiseen tyhjään paikkaan heti hypyn jälkeen. Ne eivät voi koskaan siirtyä tyhjän kohdan yli.

• Kanit eivät voi liikkua muuten kuin hyppäämällä vähintään yhden esteen yli, joten niitä ei voi siirtää viereiselle tyhjälle paikalle.

• Kolo, jossa on jo kani, on este, mutta tyhjä kolo ei ole.

• Kani voi hypätä tyhjään koloon, mutta ei sen yli.

• Tarvittaessa kanit voivat hypätä pois kolosta.

• Kanit voivat hypätä ketun yli mistä tahansa suunnasta eli hännän tai kuonon suunnasta tai poikittain vartalon yli.

3 Olet ratkaissut haasteen, kun kaikki kanit ovat koloissa.

• Kettujen sijainnilla ei ole lopussa merkitystä.

• Haasteessa näkyy siirtojen vähimmäismäärä, joka tarvitaan ratkaisuun.

• Vähiten siirtoja vaativa ratkaisu löytyy haastekirjasen lopusta. Haasteen ratkaisemiseen on myös muita, pidempiä reittejä.

dd: 20161226B Made in China
5 414301 519898

