

חוקי המשחק



- 1** בחרו חידה. הניחו את הארנבים, השועלים והפטטריות על גבי לוח המשחק כפי שמצויין בחידה.
- 2** מטרת המשחק היא להזיז את הארנבים והשועלים על לוח המשחק עד שכל הארנבים מגיעים בבטחה לתוך הגומחות החומות.
א. מיקום הפטריות הינו קבוע ולא ניתן להזיז אותן.
ב. את השועלים ניתן להזיז קדימה או אחורה. השועלים לא יכולים לקפוץ מעל עצמים או להיות מונחים במקום אחר על הלוח.
ג. הארנבים יכולים לקפוץ אופקית או אנכית מעל גומחה אחת או יותר עם עצמים: ארנבים אחרים, שועלים, פטריות או שילוב של שניים מהם.
כללי קפיצה נוספים:
 - ארנבים צריכים לנחות על המיקום הראשון הפנוי לאחר קפיצה – הם לעולם לא יחלפו על פני מקומות ריקים.
 - ארנבים לעולם לא יזוזו ללא קפיצה מעל לפחות עצם אחד, כלומר לא יוכלו לקפוץ למקום הצמוד להם.
 - גומחה עם ארנב בתוכה מהווה מכשול בעוד שגומחה ריקה לא מהווה מכשול.
 - ארנב יכול לקפוץ לתוך – אבל לא מעל – גומחה ריקה.
 - במידת הצורך, ארנבים יכולים לקפוץ מתוך גומחות שהם כבר יושבים בתוכן.
 - ארנבים יכולים לקפוץ מעל שועלים בלי קשר לכיוון אליו השועלים פונים: ניתן לדלג מעל שועל מכיוון הראש שלו לזנב, או מהזנב שלו לראש, וגם מצד לצד שלו.
- 3** פתרון לחידה הינו כאשר כל הארנבים יגיעו בבטחה לתוך הגומחות החומות.
 - המיקום הסופי של השועלים אינו משנה.
 - מספר התזוזות המינימלי בכדי לפתור כל חידה מצויין על גבי החידה.
 - את הפתרון הקצר ביותר ניתן למצוא בסוף חוברת החידות.יש יותר מפתרון אחד אפשרי לכל חידה.





GAME RULES

- 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.



© 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

dd: 20170201B Made in China