

# חוקי המשחק

- 1 בחרו חידה. הניחו את הארנבים, השועלים והפטירות 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: 201702018 Made in China