



- 1** Bir görev seçin. Tavşanları, tilkileri ve mantarları görevde gösterildiği şekilde oyun masasının üzerine yerleştirin.
- 2** Oyunun amacı, tüm tavşanlar kahverengi deliklere güvenli şekilde yerleşene kadar tavşanları ve tilkileri oyun masası etrafında hareket ettirmektir.
 - A. Mantarlar sabittir ve hareket ettirilemez.**
 - B. Tilkiler ileri veya geri kaydırılarak hareket eder. Tilkiler engeller üzerinden atlayamaz veya masa üzerinde başka bir yere yerleştirilemez.**
 - C. Tavşanlar, yatay veya dikey olarak engelli bir veya iki boşluğun üzerinden atlayarak hareket eder: diğer tavşanlar, tilkiler, mantarlar veya bunların bir birleşimi. Daha fazla atlama kuralını aşağıda bulabilirsiniz.**
 - Tavşanlar bir atlamadan sonra ilk boş alana konmalıdır, boş alanları asla pas geçemezler.
 - Tavşanlar en az 1 engelin üzerinden atlamadan asla hareket edemez, bu nedenle bitişik bir boşluğa asla geçemezler.
 - Boş delikler engel değildir, içerisinde tavşan olan bir boşluk bir engeldir.
 - Bir tavşan bir boş deliğe atlayabilir fakat üzerinden atlayamaz.
 - Gerekirse, tavşanlar zaten içerisinde oturdukları deliklerden dışarı atlayabilir.
 - Tilkinin yönü her ne olursa olsun, tavşanlar bir tilkinin üzerinden atlayabilir: kuyruktan önce, önden kuyruğa ya da kenarı üzerinden.
- 3** Tüm tavşanlar kahverengi deliklere yerleştiğinde bir çözüm bulmuş oluyorsunuz!
 - Tilkilerin son konumu önemli değildir.
 - Her bir görevi yerine getirmek için gerekli olan minimum hareket sayısı her görevin üzerinde belirtilir. En kısa çözüm görev kitapçığının sonunda yer almaktadır. Başka çözümler mümkündür.



© 2016 Konsept, oyun tasarımı ve çizim:
SMART - Belçika. Tüm hakları saklıdır.
Tasarımcı: Raf Peeters.
Orijinal ürün adı: Jump In'
SMART - Belçika Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belçika - info@smart.be
www.SmartGames.eu

Çin'de üretilmiştir.



54 14301520498