

logicus
fit for challenge

Archelino

Inon Kohn



60
Challenges
Multi-Level

 Spielregel  Rules  Règles
 Spelregels  Spilleregler  Játékszabály
 Spelregler  Spilleregler  Pelisäännöt

HUCCI! & friends

🇩🇪 Spielregeln

Inhalt:

60 Aufgaben

1 Arche

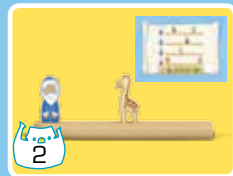
7 Figuren (Noah, Giraffe, Känguru, Löwe,
Nilpferd, Panda, Zebra)

Ziel des Spiels:

Jedes Tier will seinen eigenen Platz auf der Arche. Eigentlich ganz einfach, denn Noah steht immer ganz vorne im Schiff. Doch wie die Tiere platziert werden, ist ganz schön vertrackt: Da will das Känguru unbedingt neben dem Löwen sitzen, dort will sich der Panda mit dem Zebra unterhalten und die Giraffe will nicht ganz nach hinten. Doch keine Panik, wer geschickt platziert, hat schnell den Bogen raus. Bis alle 60 Aufgaben gelöst und die Tiere zufrieden sind, heißt es clever kombinieren!

1. Wähle eine Aufgabe.
2. Lege die 7 Figuren und die Arche bereit.
3. Folge den Hinweisen und platziere die Tiere.
4. Kombiniere geschickt und finde die Lösung.

Trainiere in 60 Aufgaben deine Kombinationsgabe und fülle spielend die Arche!



Der Bug der Arche ist immer links, als erste Figur wird ganz links in der Vertiefung Noah platziert. Die weiteren Plätze sind bei den Aufgaben und Lösungen von links nach rechts von 1 bis 6 nummeriert.

Es gibt folgende Hinweise:

- Die nummerierten Plätze geben an, wo ein Tier sitzen will und in welche Richtung es dabei sieht.
- Eine Figur möchte sich mit einer benachbarten Figur unterhalten (auch Noah ist möglich!). Manchmal ist die benachbarte Figur auch abgebildet. Die beiden Figuren müssen sich dabei ansehen.
- Abschnitte der Arche zeigen an, dass ein oder mehrere Tiere in der angegebenen Reihenfolge und Ausrichtung sitzen wollen. Wo der Abschnitt auf der Arche liegt, ergibt sich durch die anderen Hinweise.
- Ist auf einem Abschnitt neben einem Tier ein leerer Platz, muss er entsprechend der anderen Hinweise mit einem Tier gefüllt werden.



🇬🇧 Rules of the game

Contents:

60 challenges

1 ark

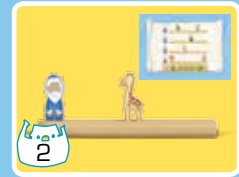
7 playing figures (Noah, giraffe, kangaroo, lion, hippo, panda, zebra)

Aim of the game:

Each animal wants its own place on the ark. Quite simple really, since Noah is always at the front of the boat. But just exactly where you place the animals can be very tricky, indeed. The kangaroo desperately wants to sit next to the lion, but that's where the panda wants to sit to chat with the zebra; and the giraffe doesn't want to sit all the way at the back. But don't worry, if you tactically choose where to put each animal, you won't have any problems. Keep looking for the right combinations until all 60 challenges have been completed.

1. Choose a challenge.
2. Set aside the ark and the 7 playing figures.
3. Follow the instructions and put the animals in the right place.
4. Think strategically and find the solution.

Learn to think strategically in 60 challenges by filling the ark!



The bow of the ark is always to the left; first place Noah in the leftmost position (hollow). The remaining places in the challenges and solutions are numbered 1 through 6 beginning on the left.

Observe the following instructions:

- The numbered places indicate where an animal wants to sit and in which direction it is to face.
- A playing figure would like to chat with its neighbour (also applies for Noah!). Sometimes the neighbouring figure is also shown. Both playing figures have to be facing each other.
- Sections of the ark indicate that one or more animals want(s) to sit in the given order and direction. Where the section is located on the ark, is indicated by further instructions.
- If there's an empty space next to an animal in a section, another animal must occupy the empty space in accordance with other instructions.



Les règles du jeu

Contenu :

60 défis

1 arche

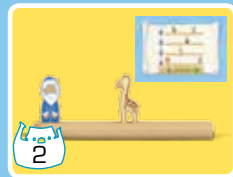
7 pions (Noé, girafe, kangourou, lion, hippopotame, panda, zèbre)

But du jeu :

Chaque animal veut trouver sa place à bord de l'arche. Aucune difficulté, a priori, car Noé est toujours à l'avant du navire. En revanche, le placement des animaux est un véritable casse-tête : le kangourou veut absolument être assis à côté du lion, le panda veut discuter avec le zèbre et la girafe ne veut pas être tout à l'arrière. Pas de panique ! Placez-les astucieusement et vous trouverez la solution. Mais avant de venir à bout des 60 défis et de contenter tous les animaux, il va falloir bien réfléchir !

1. Choisis un défi.
2. Prépare les 7 pions et l'arche.
3. Suis les instructions et place les animaux.
4. Fais les bonnes déductions et trouve la solution.

Développe ton esprit de déduction en relevant 60 défis et amuse-toi à remplir l'arche !



La proue du navire est toujours à gauche. Noé est placé sur l'emplacement à l'extrême gauche du navire. Dans les défis et les solutions, les autres emplacements sont numérotés de 1 à 6, de gauche à droite.

Indications :

- Les emplacements numérotés indiquent où veut être placé chaque animal et la direction dans laquelle il regarde.
- Un pion veut toujours discuter avec l'un de ses voisins (y compris Noé !). Parfois, le pion voisin est également dessiné. Ces deux pions doivent se faire face.
- Des portions de l'arche montrent l'ordre dans lequel veulent être placés un ou plusieurs animaux et leur orientation. Seules les autres indications permettent de savoir où se trouve cette portion de l'arche.
- Si une portion de l'arche montre un emplacement libre près d'un animal, celui-ci doit être occupé par un animal à l'aide des autres indications.



Spelregels

Inhoud:

60 opgaven

1 ark

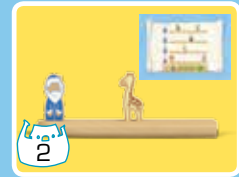
7 figuren (Noach, giraf, kangoeroe, leeuw, nijlpaard, panda, zebra)

Doel:

Elk dier wil zijn eigen plaats op de ark hebben. Eigenlijk niet moeilijk, want Noach staat altijd voor in het schip. Maar hoe je de dieren plaatst is al wat ingewikkelder: Hier wil de kangoeroe beslist naast de leeuw zitten, daar wil de panda met de zebra praten, en de giraf wil niet helemaal naar achteren. Maar geen paniek, wie de dieren handig plaatst, heeft het snel door. Tot alle 60 opgaven zijn opgelost en de dieren tevreden zijn, moet je slim combineren!

1. Kies een opgave.
2. Leg de 7 figuren en de ark klaar.
3. Volg de aanwijzingen en plaats de dieren.
4. Combineer handig en vind de oplossing.

Train in 60 opgaven je combinatievermogen en vul al spelende de ark!



De boeg van de ark is altijd links, als het eerste figuur wordt helemaal links in de verdieping Noach geplaatst. De volgende plaatsen zijn in de opgaven en oplossingen van links naar rechts van 1-6 genummerd.

Er zijn de volgende aanwijzingen:

- De genummerde plaatsen geven aan waar een dier wil zitten en welke kant het opkijkt.
- Een figuur wil met een ernaast praten (ook Noach is mogelijk!) Soms is het figuur ernaast ook afgebeeld. De twee figuren moeten elkaar dan aankijken.
- De segmenten van de ark tonen aan dat er een of meerdere dieren in de aangegeven volgorde en richting willen zitten. Waar op de ark het segment ligt is bepaald door de andere aanwijzingen.
- Als er op een segment naast een dier een lege plek is, moet deze volgens de andere aanwijzingen met een dier worden ingevuld.



Spilleregler

Indhold:

60 opgaver

1 ark

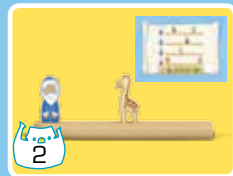
7 figurer (Noah, giraf, kænguru,
løve, flodhest, panda, zebra)

Spillets mål:

Hvert dyr vil have sin egen plads på arken. Egenligt ganske enkelt, for Noah står altid helt foran på skibet. Alligevel er det indviklet præcist hvordan, dyrene placeres, for: kænguruen vil ubetinget sidde ved siden af løven. Der vil pandaen være for at sidde tæt på zebraen, og giraffen vil ikke være aller bagerst. Men ingen panik. Den, der taktisk vælger hvor figuren skal placeres, klarer det nemt. Indtil alle 60 opgaver er løst, og dyrene er tilfredse, er det din evne til at tænke strategisk, der tæller.

1. vælg en opgave
2. læg de 7 figurer og arken klar
3. følg anvisningerne og placer dyrene
4. tænk strategisk og find løsningen

Lær at tænke strategisk med 60 opgaver ved at fylde arken.



Arkens bov er altid til venstre. Placer først Noah i fordybningen yderst til venstre. De resterende pladser er i opgaverne og løsningerne, nummerede fra 1 til 6 fra venstre mod højre.

Der er følgende anvisninger:

- De nummerede pladser angiver, hvor et dyr vil sidde, og i hvilken retning det ser.
- En figur vil gerne snakke med sin nabo (også Noah er en mulighed!). Nogle gange er nabofiguren også afbilledet. Så må de to figurer se på hinanden.
- Nogle sektioner af arken indikerer, at et eller flere dyr vil sidde i en given rækkefølge og retning. Hvor sektionen findes på arken, vises ved de andre anvisninger.
- Er der på en sådan sektion en tom plads ved siden af et dyr, må et andet dyr, i overensstemmelse med de andre anvisninger, tage pladsen.



Játékszabály

A játék tartalma

60 feladvány

1 bárka

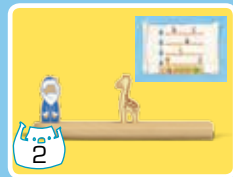
7 játékgúra (Noé, zsiráf, kenguru,
oroszlán, víziló, panda, zebra)

A játék célja:

Segíts Noénak megfelelő sorrendben a bárkára segíteni az állatokat! Természetesen, mindig Noé ül az első helyre, az állatok elhelyezése azonban már nem is olyan egyszerű! A kenguru mindenképpen szeretne az oroszlán mellett ülni, a panda és a zebra is szeretne beszélgetni, ráadásul a zsiráf sem szeretne egész úton a leghátó helyen utazni. Aggodalomra semmi ok, alaposan átgondolva minden állat helyét egész biztos, hogy megtalálod azt a kombinációt, amely mindenki kedvére való lesz, a 60 feladvány mindegyikében.

1. Válassz egy feladványt!
2. Készítsd elő a bárkát és a 7 figurát!
3. A feladványban megadott módon helyezd el a figurákat!
4. Ellenőrizd a megoldást!

Tanulj meg előre gondolkodni a bárka feltöltése közben a 60 feladvány során!



A feladványokban a bárka lekerekített vége látható baloldalon; először mindig Noét ültess a bal szélső mélyedésbe! A fennmaradó helyek balról jobbra, 1-től 6-ig vannak számozva.

Vedd figyelembe a következő instrukciókat:

- A számozott helyeken láthatod, melyik állat hova szeretne ülni és milyen irányba nézne.
- A szövegbuborék azt jelzi, ha valaki egész úton beszélgetni akar (ez igaz Noéra is). Néha a feladvány megadja a beszélgetőpartnert is. Mindenkire igaz, hogy csak egymás mellett, egymás felé fordulva tudnak beszélgetni.
- Az ábra megmutatja, hogy a szereplők milyen sorrendben és melyik irányba nézve akarnak ülni. A pontos helyüket a többi instrukció jelöli.
- Minden üresen maradt helyre ültetni kell valakit, igazodva a többi szabályhoz.



Spelregler

Innehåll

60 uppgifter

1 ark

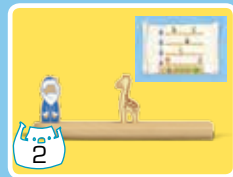
7 figurer (giraff, känguru, lejon,
flodhäst, panda, zebra)

Meningen med spelet:

Varje djur vill ha sin egen plats i arken. Det är egentligen ganska enkelt eftersom Noa alltid står längst fram, men hur djuren placeras är inte helt självklart. Känguren kanske gärna vill sitta vid sidan av lejonet, pandan vill sitta och småprata med zebran och giraffen vill absolut inte sitta längst bak. Men ingen panik, det gäller bara att noga planera hur djuren skall placeras. För att kunna lösa alla 60 uppgifterna, så att djuren är nöjda, gäller det att kombinera på ett smart sätt!

1. Välj en uppgift
2. Tag fram arken och de sju figurerna
3. Följ djurens placeringsanvisningar
4. Kombinera smart och hitta lösningar

Lär dig att tänka strategiskt när du fyller arken!



Båtens bog är framme till vänster, börja med att placera Noa i fördjupningen längst till vänster. De andra positionerna är numrerade från 1-6 när man löser de olika uppgifterna.

Tips

- Den numrerade platsen anger var djuret skall sitta och i vilken riktning de har sina huvuden.
- En figur vill prata med sin granne (även Noa är möjlig!). Ibland finns det också en bild av grannen. De båda figurerna måste ha ansiktena vända mot varandra.
- Olika sektioner i arken visar var ett eller flera djur vill sitta i den angivna ordningsföljden och deras ansiktsriktningar. Var de olika sektionerna finns framgår av anvisningarna.
- Om det finns en ledig plats vid sidan av ett djur, måste ett annat djur enligt anvisningarna placeras där.



Spilleregler

Innhold:

60 oppgaver

1 ark

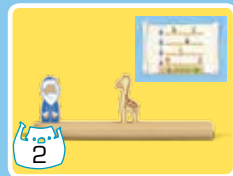
7 figurer (Noah, sjiraff, kenguru, løve, flodhest, panda, sebra)

Hva spillet går ut på:

Hvert enkelt dyr vil ha sin egen plass på arken. Egentlig veldig enkelt, for Noa står alltid helt fremme på skipet. Men plasseringen av dyrene kan være ganske innviklet. Kenguruen vil absolutt sitte ved siden av løven, men der vil også pandaen sitte og snakke med sebraen, og sjiraffen vil ikke helt bakerst. Men ikke fortvil, for hvis du plasserer dyrene strategisk, går alt bra. Inntil alle oppgavene er løst og dyrene er fornøyde, gjelder det å kombinere smart!

1. Velg en oppgave
2. Legg frem alle 7 figurene og gjør arken klar
3. Følg instruksjonene og sett dyrene på plass
4. Kombiner på en smart måte og finn løsningen

Tren kombinasjonsevnen din i disse 60 oppgavene og fyll opp arken lekende lett!

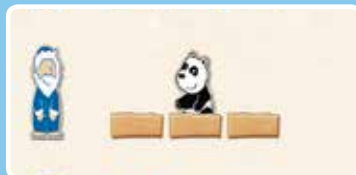


Arkens baug er alltid til venstre; Noa er første figur som plasseres helt til venstre i fordypningen.

De andre plassene i oppgavene og løsningene er nummerert 1 – 6 fra venstre til høyre.

Du får følgende instruksjoner:

- De nummererte plassene opplyser om hvor dyret skal sitte og hvilken retning det skal stå.
- En figur ønsker å snakke med nabofiguren (det kan også være Noah!) Av og til er nabofiguren også illustrert. De to figurene må se på hverandre.
- Deler av arken indikerer at et eller flere dyr må sitte i oppgitt rekkefølge og retning. Hvor denne delen av arken er, fremgår av flere instruksjoner.
- Er det en ledig plass ved siden av et dyr, må denne plassen inntas av et annet dyr ifølge instruksjonene.



✚ Pelisäännöt

Sisältö:

60 tehtävää

1 arkki

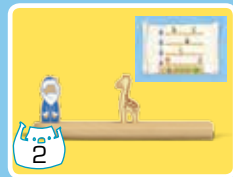
7 hahmoa (Nooa, kirahvi, kenguru, leijona, virtahepo, panda, seepra)

Pelin tavoite:

Jokainen eläin haluaa oman paikkansa arkissa. Oikeastaan ihan yksinkertaista, sillä Nooa on laivassa aina etummaisena. Mutta eläinten asetteleminen paikoilleen onkin jo vähän mutkikkaampaa: kenguru haluaa istua ehdottomasti leijonan vieressä, mutta siinä haluaa panda keskustella seepran kanssa eikä kirahvi halua olla takimmaisena. Mutta ei syytä paniikkiin. Jos sijoitat hahmot taitavasti, hallitset homman nopeasti. Kunnes kaikki 60 tehtävää on ratkaistu ja eläimet tyytyväisiä, on yhdisteltävä kekseliäästi!

1. Valitse tehtävä
2. Aseta 7 hahmoa ja arkki valmiiksi
3. Nouda ohjeita ja aseta eläimet paikoilleen
4. Yhdistele kekseliäästi ja löydä ratkaisu

Harjoita 60 tehtävän avulla päättelykykyäsi, ja täytä arkki leikiten.



Arkin keula on aina vasemmalla; aseta ensimmäiseksi Nooa aivan vasemmalle syvennykseen. Muut paikat on merkitty tehtävissä ja ratkaisuisa vasemmalta oikealle numeroin 1-6.

Noudata seuraavia ohjeita:

- Numeroidut paikat ilmoittavat missä eläin haluaa istua ja mihin suuntaan se silloin katsoo.
- Hahmo haluaisi keskustella vieressä olevan hahmon kanssa (myös Nooa on mahdollinen!). Joskus on myös viereinen hahmo kuvattuna. Kummankin hahmon täytyy tuolloin katsoa toisiansa.
- Arkin osat näyttävät, että yksi tai useampi eläin haluaa istua ilmoitetussa järjestyksessä ja ilmoitettuun suuntaan. Osan paikka arkissa käy ilmi muista ohjeista.
- Jos yhdessä osassa eläimen vieressä on tyhjä paikka, toisen eläimen täytyy asettua siihen muiden ohjeiden mukaisesti.





© 2011, 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Inventor: Inon Kohn
Design: HUCH! & friends, Volker Maas
3D: Andreas Resch
Illustration: Oliver Freudenreich

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små dele udgør kvælningssrisiko. **Figyelem!** Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély! **Varoitus!** Ei lämpöily för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningssrisk! **Advarsel!** Kvelningssfare. Inneholder små deler. Kun for barn over 3 år. **Varoitus!** Ei sovelly alle 3-vuotialille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara!

