



# LEOLiNO

## INHALT

- 1 Spielplan
- 1 Block mit 60 Aufgaben und Lösungen
- 6 Tierfiguren (Eisbär, Löwe, Elefant, Flamingo, Krokodil, und Gorilla)
- 3 Kioske
- 4 Platzhalter (mit Fragezeichen auf der einen und Tierkopf auf der anderen Seite)



## ZIEL DES SPIELS

Die Tiere wollen in den neuen Zoo und verschiedene Gehege ausprobieren. Am Eingang gibt es die Informationen, wer welchen Weg nehmen und wer neben wem wohnen darf. Schafft es jedes Tier an den ihm zugewiesenen Ort? Nicht vergessen, dass auch noch Kioske für den kleinen Hunger zwischendurch errichtet werden müssen! Wer folgt den Wegen, kombiniert clever und löst die Aufgaben?

## SPIELVORBEREITUNG

Lege den **Spielplan** mit dem Zoo vor dich hin. Stelle alle **Tiere** und **Kioske** griffbereit daneben. Die **Platzhalter** sind ein Hilfsmittel, das du bei manchen Aufgaben als Gedankenstütze nutzen kannst, wenn du möchtest. Lege sie neben den Plan. Wähle eine **Aufgabe** aus dem Aufgabenblock. Am besten beginnst du mit Aufgabe 1, da die Aufgaben mit höherer Zahl immer schwerer werden.

## SPIELBLAUF

Der Zoo hat 4 Wege (einen **blauen**, einen **orange-** und einen **lilafarbenen** sowie einen schwarzen). Auf jedem Weg kommst du an 5 Orten vorbei, auf die du Tiere oder Kioske stellen musst. Diese Wege kreuzen sich an unterschiedlichen Orten – zum Beispiel ist Ort 1 des schwarzen Wegs zugleich Ort 2 des orangefarbenen Wegs. Am mittleren Ort des Plans kreuzen sich sogar 3 Wege.

Befolge die Anweisungen auf dem Block, um die jeweilige Aufgabe zu lösen.



### Es gibt folgende Hinweise:



Ein farbiger Pfeil zeigt den Anfang eines Weges. Stelle Tiere und Kioske entsprechend der Hinweise in Pfeilrichtung auf die Orte auf dem Spielplan, durch die dieser Weg führt.

**Beispiel:** Entlang des orangefarbenen Wegs sollen das Krokodil, ein Kiosk, der Eisbär, der Elefant und der Löwe in dieser Reihenfolge eingesetzt werden.



Das sieht dann so aus. →





Die Form eines Orts sagt dir, was an einen bestimmten Ort gestellt werden soll.

**Achtung:** Einige Orte haben die gleiche Form!

**Hinweis:** Diese Info befindet sich im unteren Teil des Aufgabenblatts – unter der weißen Linie!

**Beispiel:** Das Krokodil soll auf den quadratischen Ort gestellt werden.



Der helle Balken fasst eine Gruppe aus Tieren und eventuell Kiosken zusammen, die sich auf diesem Weg befinden, aber du weißt nicht, in welcher Reihenfolge sie stehen.



**Beispiel:** Auf dem schwarzen Weg befindet sich am ersten Ort das Krokodil, am zweiten Ort steht der Eisbär. Danach kommen der Löwe, der Flamingo und der Elefant, aber du sollst herausfinden, in welcher Reihenfolge diese drei Tiere stehen müssen.



Ein Fragezeichen im Kreis sagt dir, dass ein Tier oder ein Kiosk auf einem bestimmten Weg oder an einem bestimmten Ort stehen soll.



**Beispiel:** Entweder ein Tier oder ein Kiosk muss auf dem orangefarbenen Weg zwischen dem Flamingo und dem Kiosk stehen.



Ein Tierkopfumriss sagt dir, dass auf einem bestimmten Weg oder an einem bestimmten Ort ein Tier (und also kein Kiosk) stehen muss, aber du weißt nicht, welches.

**Beispiel:** Auf einem trapezförmigen Ort steht ein Tier.





Ein farbloser Pfeil zeigt den Beginn von einem der 4 Wege, aber du weißt nicht, von welchem.



**Beispiel:** Auf einem der Wege befinden sich das Krokodil, der Löwe, ein Kiosk, der Flamingo und ein anderes Tier (in dieser Reihenfolge).



Das Ausrufezeichen sagt dir, dass diese Aufgabe eine besondere Herausforderung ist – sie ist etwas schwieriger als die anderen Aufgaben auf diesem Level.

**Achtung:** Wenn es in einer Aufgabe zu einem Tier keine Hinweise gibt, stellst du dieses Tier am Ende auf den letzten freien Platz. Auch ein oder mehrere Kioske können übrig bleiben, die du somit auf den bzw. die letzten freien Plätze stellen musst, um die Aufgabe zu lösen.

**Hinweis:** Die Platzhalter können bei den schwierigeren Aufgaben eine nützliche Gedächtnisstütze sein. Setze sie entsprechend ein, um dir zu merken, dass z.B. an einem bestimmten Ort ein Tier sein soll, du aber noch nicht genau weißt, welches.



## SPIELEND

Wenn du alle Tiere und Kioske auf dem Plan eingesetzt hast, überprüfe auf der Rückseite des Aufgabenblatts, ob alles an der richtigen Stelle steht. Wenn du alles genau so eingesetzt hast, wie es dort gezeigt ist, hast du die Aufgabe richtig gelöst.

Wenn du möchtest, kannst du dir nun die nächste Aufgabe vornehmen.





# LEOLiNO

## CONTENTS

- 1 gameboard
- 1 pad with 60 challenges and solutions
- 6 animal figures (polar bear, lion, elephant, flamingo, crocodile, and gorilla)
- 3 kiosks
- 4 placeholders (with a question mark on one side and an animal head on the other)



## OBJECT OF THE GAME

The animals want to get into the new zoo and try out different enclosures. At the entrance, they get the information who may take which path and who may be neighboring whom. Will every animal manage to get to the assigned location? Don't forget that kiosks for between-meal snacks have to be built as well! Who can follow the paths, combine cleverly and solve the challenges?

## SET-UP

Place the **gameboard** with the zoo in front of you. Keep all **animals** and **kiosks** handy next to it. The **placeholders** are a memory aid that you can use for some of the challenges if you want; put them next to the board.

Choose one **challenge** from the challenge pad. It's best to start with challenge #1, since the challenges become more and more difficult as the numbers increase.

## COURSE OF THE GAME

The zoo has 4 paths (a blue, an orange, a purple, and a black one). On each path, you pass through 5 locations where you have to place animals or kiosks. These paths intersect at different locations – location 1 of the black path, for example, is also location 2 of the orange path. And at the central location on the board, even 3 paths intersect.

Follow the instructions on the pad in order to solve the current challenge.



### You are given the following clues:



A colored arrow shows the start and the direction of a path. Place animals and kiosks on a gameboard location along the path, in the order as shown by the clues.

**Example:** Along the orange path, you need to place the crocodile, a kiosk, the polar bear, the elephant, and the lion in that order.



It looks like this: →



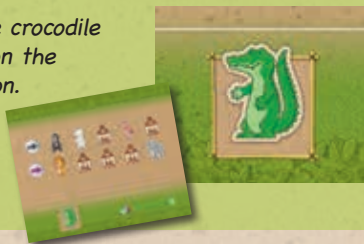


The shape of a location tells you what needs to be placed on a specific location.

**Attention:** Some locations have the same shape!

**Note:** This information is in the lower part of the challenge sheets – below the white line!

**Example:** The crocodile is to be put on the square location.



The light-colored bar pools a group of animals and possibly kiosks that are on this path; but you don't know what order they're in.



**Example:** On the black path, the crocodile is at the first location, and the polar bear is at the second. Then the lion, the flamingo, and the elephant follow, but you have to figure out what order these three animals have to be in.



A question mark in a circle tells you that an animal or a kiosk has to be on a certain path or at a specific location.



**Example:** There has to be either an animal or a kiosk on the orange path between the flamingo and the kiosk.



An outline of an animal head tells you that an animal (and thus not a kiosk) has to be on a certain path or at a specific location, but you don't know which one.

**Example:** An animal is at a trapezoid-shaped location.





A colorless arrow shows the start of one of the 4 paths, but you don't know which one.



**Example:** The crocodile, the lion, a kiosk, the flamingo, and another animal (in this order) are on one of the paths.



The exclamation point tells you that this challenge is particularly demanding – it is a bit more difficult than the other challenges of this level.

**Attention:** If a challenge doesn't give you a clue regarding one of the animals, put this animal on the last free location in the end. One or more kiosks can also be left over; put them on the last free location(s) in order to solve the challenge.

**Note:** The placeholders can be a useful memory aid for the more difficult challenges. Use them in order to memorize that, for instance, an animal has to be at a specific location, but you don't yet know exactly which one.



## END OF THE GAME

When you have placed all animals and kiosks on the board, check on the back of the challenge sheet whether everything is in the right place. If you have placed everything exactly the way as it is shown there, you have solved the challenge successfully!  
If you want, you can now try to tackle the next challenge.



English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"





# LEOLiNO

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 carnet avec 60 défis et leur solution
- 6 figurines d'animaux (ours polaire, lion, éléphant, flamant rose, crocodile et gorille)
- 3 kiosques
- 4 jetons de placement (avec un point d'interrogation au recto et une tête d'animal au verso)



## BUT DU JEU

Les animaux veulent entrer dans le nouveau zoo pour essayer différents enclos. A l'entrée, on leur indique qui peut prendre quel chemin et à côté de qui ils peuvent s'installer. Chaque animal arrivera-t-il à rejoindre l'emplacement qu'on lui a réservé ? Il ne faut pas non plus oublier de construire des kiosques pour grignoter ! Arriveras-tu à suivre les bons chemins, à trouver les bonnes combinaisons et à relever les défis ?

## MISE EN PLACE

Place le **plateau de jeu** avec le zoo devant toi. Garde tous les **animaux** et les **kiosques** à portée de main. Les **jetons de placement** sont des aides mémoire que tu peux utiliser pour certains défis si tu le souhaites. Place-les près du plateau. Choisis un des **défis** dans le carnet de défis. Il est conseillé de commencer par le défi #1, car plus le numéro du défi est élevé, plus il sera difficile.

## DEROULEMENT DU JEU

Le zoo possède 4 chemins (un **bleu**, un **orange**, un **violet** et un **noir**). Chaque chemin permet de traverser 5 lieux sur lesquels il faut placer un animal ou un kiosque. Ces chemins se croisent en différents endroits : par exemple, le lieu 1 du chemin noir correspond aussi au lieu 2 du chemin orange. Et sur le lieu situé au centre du plateau, il y a même 3 chemins qui se croisent.

Suis les instructions du carnet pour tenter de résoudre le défi choisi.



### Tu disposes des indices suivants :



Une flèche de couleur t'indique le point de départ et la direction d'un des chemins. Place les animaux et les kiosques sur chaque lieu du plateau situé sur ce chemin, dans l'ordre indiqué par les indices.

**Exemple :** Tu dois placer dans cet ordre sur le chemin orange : le crocodile, puis un kiosque, l'ours polaire, l'éléphant et le lion.



Cela doit ressembler à ça : →





La forme de chaque lieu t'indique ce qui doit être placé spécifiquement à chaque endroit.

**Attention :** Certains lieux ont la même forme !

**Note :** Ces informations se trouvent au bas des fiches de défis, sous la ligne blanche !

**Exemple :** Le crocodile doit être placé sur le lieu carré.



Les bandes de couleur claire indiquent un groupe d'animaux et éventuellement de kiosques qui se trouvent sur ce chemin. Mais on ne sait pas dans quel ordre.



**Exemple :** Sur le chemin noir, le crocodile occupe le premier lieu et l'ours polaire le deuxième. Puis suivent le lion, le flamant rose et l'éléphant, mais c'est à toi de trouver dans quel ordre ces trois animaux doivent se placer.



Un point d'interrogation dans un cercle t'indique qu'un animal ou un kiosque doit se trouver sur un chemin donné ou un lieu spécifique.



**Exemple :** Il doit y avoir soit un animal soit un kiosque sur le chemin orange entre le flamant rose et le kiosque.



Une silhouette de tête d'animal t'indique qu'un animal (donc pas un kiosque) doit se trouver sur un chemin donné ou sur un lieu spécifique, mais à toi de trouver lequel.

**Exemple :** Un animal doit être placé sur le lieu en forme de trapèze.





Une flèche neutre t'indique le départ d'un des 4 chemins, mais à toi de trouver lequel.



**Exemple :** Le crocodile, le lion, un kiosque, le flamant rose et un autre animal (dans cet ordre) se trouvent sur un des chemins.



Un point d'exclamation t'indique que ce défi est particulièrement relevé. Il est un peu plus difficile que les autres défis de ce niveau.

**Attention :** Si un défi ne te propose aucun indice pour un des animaux, place cet animal sur le dernier lieu vide à la fin. Il peut également te rester un ou plusieurs kiosques : place-le(s) sur le(s) dernier(s) lieu(x) vide(s) pour résoudre le défi.

**Note :** Les jetons de placement sont des aides mémoire qui peuvent être utiles pour les défis les plus difficiles. Utilise-les par exemple pour te souvenir qu'un animal doit se trouver sur un lieu spécifique, mais dont tu n'es pas sûr pour l'instant.



## FIN DU JEU

Quand tu as placé tous les animaux et les kiosques sur le plateau, vérifie au dos de la fiche du défi que chaque élément est à la bonne place. Si tu as tout placé exactement comme sur l'illustration, tu as réussi le défi !

Si tu le souhaites, tu peux maintenant essayer de résoudre le défi suivant.



# LEOLiNO



## INHOUD

- 1 speelbord
- 1 ringbandje met 60 problemen en oplossingen
- 6 dierenfiguurtjes (ijsbeer, leeuw, olifant, flamingo, krokodil en gorilla)
- 3 kiosken
- 4 fiches  
(met een vraagteken aan een kant en de kop van een dier aan de andere kant)



## DOEL VAN HET SPEL

De dieren willen naar een nieuwe dierentuin en proberen diverse verblijven uit. Bij de ingang horen ze wie welk pad moet lopen en wie er naast elkaar gaan wonen. Kan elk dier het aangewezen verblijf bereiken? Vergeet niet dat er ook nog kiosken moeten worden gebouwd voor de versnaperingen! Wie volgt de paden, combineert clever en lost de problemen op?

## VOORBEREIDING

Leg het **speelbord** met de dierentuin voor je neer. Leg alle **dieren** en **kiosken** er naast. De **fiches** kun je gebruiken als geheugensteuntje bij sommige opdrachten. Leg ze naast het bord. Kies een **probleem** uit het ringbandje. Je kunt het beste met het eerste probleem beginnen, want ze worden alsnog lastiger hoe verder je in het ringbandje komt.

## SPELVERLOOP

Er zijn 4 paden in de dierentuin (een **blauwe**, een **oranje**, een **paarse** en een **zwarte**). Elk pad loopt via vijf plekken, waar je een dier of kiosk moet zetten. De paden kruisen elkaar, plek 1 op het zwarte pad is bijvoorbeeld ook plek 2 op het oranje pad. Midden op het bord kruisen zelfs drie paden.

Volg de aanwijzingen van het probleem in het ringbandje op en los het probleem op.



### Je krijgt de volgende aanwijzingen:



Met een gekleurde pijl wordt de start en de looprichting van het pad aangegeven. Zet de dieren en de kiosken langs het pad, in de volgorde die bij de aanwijzingen is aangegeven

**Voorbeeld:** Langs het oranje pad moet je de krokodil, een kiosk, de ijsbeer, de olifant en de leeuw in die volgorde neerzetten.



Zo komt dat er uit te zien: →



De vorm van de plek geeft aan wat daar neergezet moet worden.

**Let op:** Sommige plekken hebben dezelfde vorm!

**Aanwijzing:** Deze informatie staat onder bij het probleem – onder de witte lijn!!

**Voorbeeld:** De krokodil moet op de vierkante plek.



De lichtgekleurde balk geeft aan dat er een groep dieren en misschien kiosken op het pad moet worden gezet; maar je weet niet in welke volgorde.



**Voorbeeld:** Op het zwarte pad moet de krokodil op de eerste plek en de ijsbeer op de tweede plek. Dan komen de leeuw, de flamingo en de olifant, maar je moet zelf uitvinden in welke volgorde deze drie dieren moeten.



Een vraagteken in een cirkel geeft aan dat een dier of een kiosk op een bepaald pad of op een bepaalde plek moet worden gezet.



**Voorbeeld:** Er moet een dier of een kiosk komen op het oranje pad tussen de flamingo en de kiosk.



Een vraagteken in de omtrek van een dierenkop geeft aan dat er een dier (dus géén kiosk) op dat pad of op die plek moet komen, maar je weet niet welk dier.

**Voorbeeld:** Een dier moet komen op de trapeziumvormige plek.





Een kleurloze pijl geeft het begin van één van de 4 paden aan, maar je weet niet welk pad.



**Voorbeeld:** De krokodil, de leeuw, een kiosk, de flamingo en nog een dier (in die volgorde) moeten op één van de paden komen.



Het uitroepteken geeft aan dat dit probleem een uitdaging is – wat moeilijker dan de andere problemen op dit niveau.

**Let op:** Als een probleem niets zegt over één van de dieren, leg je die als laatste op de vrije plek. Één of meer kiosken kunnen ook overblijven. Leg ze op de laatste vrije plek(ken) om het probleem op te lossen.

**Aanwijzing:** De fiches kunnen goede geheugensteuntjes zijn bij moeilijke problemen. Gebruik ze bijvoorbeeld om je te helpen herinneren dat een dier op een bepaalde plek moet komen, maar je weet nog niet precies welk dier.



## EINDE VAN HET SPEL

Als je alle dieren en kiosken op het speelbord hebt gezet, controleer je op de achterkant van het probleem of alles goed staat. Als alles goed staat heb je dat probleem prima opgelost! Als je wilt, kun je het volgende probleem proberen.



Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"





# LEOLINO

## CONTENUTO

- 1 tabellone
- 1 blocchetto con 60 sfide e soluzioni sul retro
- 6 animali (orso polare, leone, elefante, fenicottero, coccodrillo e gorilla)
- 3 chioschi
- 4 gettoni (con un punto interrogativo su un lato e il simbolo "animale" sull'altro)



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Gli animali sono impazienti di entrare nelle loro nuove tane. All'ingresso gli viene detto quale sentiero prendere e chi sarà il loro vicino di tana. Riusciranno a raggiungere tutti la loro tana? Non dimenticare che vanno costruiti anche i chioschi per fare merenda! Riuscirai a risolvere la sfida seguendo il sentiero giusto e trovando le giuste combinazioni?

## PREPARAZIONE

Metti il **tabellone** con lo zoo davanti a te. Metti **animali** e **chioschi** vicini a te. I **gettoni** sono un aiuto per ricordarsi le posizioni degli animali e possono esserti utili in alcune sfide, quindi mettili vicini al tabellone.

Scegli una sfida dal blocchetto delle sfide. Ti consigliamo di cominciare dalla 1, **perché** più il numero della sfida è alto, più è difficile.

## COME SI GIOCA

Lo zoo ha 4 sentieri (uno **blu**, uno **arancione**, uno **viola** e uno **nero**). Percorrendo ogni sentiero, passerai attraverso 5 caselle dove potrai mettere animali o chioschi. Su ogni casella può arrivare più di un sentiero: la casella 1 del sentiero nero, per esempio, è anche la casella 2 del sentiero arancione. Nella casella al centro del tabellone, invece, si incrociano addirittura 3 sentieri. Segui gli indizi sul blocchetto per risolvere la sfida corrispondente.



### Ti verranno dati i seguenti indizi:



La freccia colorata indica il punto di partenza e la direzione da seguire sul sentiero. Metti animali e chioschi sul tabellone lungo il percorso, nell'ordine indicato dagli indizi.

**Esempio:** lungo il sentiero arancione, devi mettere cocodrillo, chiosco, orso polare, elefante e leone in questo ordine.



La soluzione corretta è questa. →



La forma della casella indica cosa va messo specificatamente in quella casella.

**Attenzione:** alcune caselle hanno la stessa forma!

**Nota:** questo tipo di indizio è nella parte bassa delle sfide, sotto la linea bianca!

**Esempio:** il cocodrillo va messo nella casella quadrata.



La fascia chiara sotto un gruppo di animali e/o chioschi indica che quel gruppo si trova su quel percorso, ma non si sa qual'è l'ordine corretto. Dovrai metterli tu nell'ordine giusto seguendo gli altri indizi della sfida.



**Esempio:** sul sentiero nero, il cocodrillo è nella prima casella e l'orso polare nella seconda. Quindi seguono leone, fenicottero ed elefante, ma dovrai scoprire da solo, seguendo gli altri indizi, in quali caselle andranno messi.



Un punto interrogativo indica che in quella casella sul percorso va messo un animale o un chiosco, senza specificare quale.



**Esempio:** tra il fenicottero e il 2° chiosco lungo il percorso ci dovrebbe essere un animale o un chiosco.



il simbolo "animale" indica che in quella casella sul percorso va messo un animale (non un chiosco), senza specificare quale.

**Esempio:** va messo un animale nella casella a trapezio.





Una freccia bianca indica che non si sa qual'è il percorso su cui devono essere posti gli animali. Dovrai capirlo da solo seguendo gli altri indizi.



**Esempio:** su uno dei 4 percorsi (scopriilo seguendo gli altri indizi) andranno messi, nell'ordine: cocodrillo, leone, chiosco, fenicottero e un altro animale.



Il punto esclamativo indica che la sfida è particolarmente impegnativa, più delle altre dello stesso livello.

**Attenzione:** e una sfida non da indizi sulla posizione di uno degli animali o chioschi, lasciali da parte. Posiziona prima tutti gli altri, metti nella prima casella libera l'animale rimasto e infine posiziona i chioschi.

**Nota:** i gettoni possono aiutare la tua memoria nelle sfide più impegnative. Mettili sul percorso come indicato dagli indizi come, per esempio, nella casella dove andrebbe messo un animale non specificato del quale non sei ancora sicuro al 100%.



## FINE DEL GIOCO

Quando hai messo tutti gli animali e tutti i chioschi sul tabellone, controlla sul retro della sfida se hai posizionato tutto correttamente. Se le posizioni sono corrette sei pronto per la prossima sfida.



Traduzione italiana: Fabio Lupetti



# LEOLINO

## CONȚINUT:

- 1 tablă de joc;
- 1 carte cu 60 de provocări și soluțiile lor;
- 6 figurine cu animale (urs polar, leu, elefant, flamingo, crocodil și gorila);
- 3 figurine cu chioșcuri;
- 4 jetoane (cu un semn de întrebare pe o parte, iar pe cealaltă cu un cap de animal).



## PREGĂTIREA JOCULUI:

Animăluțele vor să meargă în noua grădină zoologică să încerce diferite țarcuri. La intrare primesc informații cu privire la drumul pe care trebuie să îl urmeze fiecare, dar și ce vecini vor avea. Va reuși fiecare animăluț să ajungă la locul potrivit? Nu uita că trebuie să construiești și chioșcurile pentru gustările dintre mese. Cine va putea să urmeze drumurile, să combine și să rezolve provocările?

## PREGĂTIREA JOCULUI:

Pune tabla de joc cu grădina zoologică în fața ta. Pune toate **animăluțele** și **chioșcurile** lângă ea. **Jetoanele** cu animăluțe sunt pentru a te ajuta să îți minte unele detalii utile în rezolvarea provocării. Pune-le lângă tabla de joc. Alege o **provocare** din carte. Cel mai bine este să începi cu provocarea numărul 1 pentru că ele devin din ce în ce mai grele.

## DESFĂȘURAREA JOCULUI:

Grădina zoologică are 4 drumuri (unul **albastru**, unul **portocaliu**, unul **mov** și unul **negru**). Pe fiecare drum treci prin 5 locații unde trebuie să așezi animăluțe sau chioșcuri. Aceste drumuri se intersectează unele cu altele în diferite locații. Locația 1 de pe drumul negru, de exemplu, este și locația 2 de pe drumul portocaliu. În locația din centrul tablei de joc se intersectează chiar 3 drumuri.

Urmează instrucțiunile de pe carte ca să poți rezolva provocarea.



## Primești următoarele indicii:



O săgeată colorată arată începutul și sensul unui drum. Pune animăluțele și chioșcurile în locațiile de pe drum în ordinea arătată de către indicii.

*Exemplu: Pe drumul portocaliu trebuie să pui crocodilul, un chioșc, ursul polar, elefantul și leul, în ordinea aceasta.*



Arată așa. →





Forma unei locații îți spune ce trebuie pus acolo.

**Atenție:** Unele locații au aceeași formă!

**Notă:** Informația este în partea de jos a provocării – sub linia albă!

**Exemplu:** Crocodilul trebuie plasat în locația pătrată.



Bara deschisă la culoare conține un grup de animale și posibil chioșcuri ce sunt pe acest traseu, dar nu știi în ce ordine sunt ele.



**Exemplu:** Pe drumul negru crocodilul este în prima locație, iar ursul polar în a doua. Apoi urmează leul, flamingo și elefantul, dar trebuie să îți dai seama în ce ordine trebuie puse aceste animăluțe.



Un semn de întrebare într-un cerc îți spune că un animal sau un chioșc trebuie pus pe un anumit drum sau într-o locație anume.



**Exemplu:** Trebuie să fie ori un animal ori un chioșc pe drumul portocaliu între flamingo și chioșc.



Un contur al unui cap de animal îți spune că un animal (deci nu un chioșc) trebuie să fie pe un anumit drum sau într-o locație anume, dar nu știi care.

**Exemplu:** Un animal este într-o locație cu formă de trapez.





O săgeată fără culoare arată începutul unui drum, dar nu știi care.



**Exemplu:** Crocodilul, leul, un chioșc, flamingo și alt animaluț (în această ordine) sunt pe unul dintre drumuri.



Semnul exclamării îți arată că această provocare este destul de complicată - este mai dificilă decât alte provocări din acest nivel.

**Atenție:** Dacă o provocare nu îți dă un indiciu legat de unul dintre animaluțe, pune-l pe acesta în ultima locație liberă. La fel se poate face și cu unul sau mai multe chioșcuri. Pune-le în ultimele locații libere pentru a completa provocarea.

**Notă:** Jetoanele pot fi foarte utile în provocările mai dificile. Folosește-le ca să îți minte că, de exemplu, un animal este într-o locație specifică, dar nu știi încă unde.



## SFÂRȘITUL JOCULUI:

Când ai plasat toate animaluțele și chioșcurile pe tabla de joc, verifică pe spatele provocărilor dacă totul este la locul potrivit. Dacă ai pus totul exact ca în soluție, ai completat cu succes provocarea! Dacă vrei, poți acum să încerci următoarea provocare.



**Importator:**  
HAPPYCOLOR INT SRL,  
Str. Budai Deleanu, 21A, Timișoara,  
300571, Timiș, România,  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro),  
[office@happycolor.ro](mailto:office@happycolor.ro)

Tradus de: HappyColor



# LEOLINO



## A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 1 játéktábla
- 1 spiráltömb 60 feladvánnyal és megoldásokkal
- 6 állatfigura (jegesmedve, oroszlán, elefánt, flamingó, krokodil és gorilla)
- 3 bódé
- 4 jelölő  
(egyik felén kérdőjellel, másikon állatfejjel)



## A JÁTÉK CÉLJA

Új állatok érkeztek az állatkertbe, és meg kell találniuk helyüket az új otthonukban. A bejáratnál információt kapnak arról, melyik úton kell haladniuk, és ki kinek lesz a szomszédja. Vajon minden állatnak sikerül megtalálnia a kijelölt helyét? Ne feledd, hogy bódékat is kell építeni az állatkertbe, hogy a látogatók se maradjanak éhen. Ha okosan kombinálsz, a hiányos utasítások alapján is meg tudod találni mindenkinek a helyét az állatkertben.

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tedd az állatkertet ábrázoló **játéktáblát** az asztalra. Tedd az **állatfigurákat** és a **bódékat** a tábla mellé. A **jelölőknek** emlékeztetőként fogod hasznát venni a nehezebb feladatok megoldása során – tedd őket a tábla mellé. Válassz egy **feladványt** a spiráltömbből. Javasoljuk, hogy az 1-es számuval kezdj, majd sorban haladj, mert a feladványok fokozatosan egyre nehezebbek lesznek.

## A JÁTÉK MENETE

Az állatkerten 4 út halad keresztül (kék, narancssárga, lila és fekete). Minden út 5 ponton (kifutókon) halad keresztül – ezekre a pontokra kell a játék során egy-egy állatot vagy bódét helyezni. Az utak több ponton keresztezik egymást (például a fekete út első pontja egyúttal a narancssárga út második pontja is). A pálya néhány pontján 3 út is áthalad.

Kövessd a spiráltömbben lévő feladat utasításait a feladvány megoldásához.



### Az utasítások a következők lehetnek:



Egy színes nyíl mutatja az út kezdőpontját és színét – a feladatod, hogy egy-egy állatot, illetve bódét tegyél ennek az útnak minden pontjára a feladvány utasításai által meghatározott sorrendben.

**Példa:** a narancssárga út 5 pontjára egy bódét, a krokodilt, a jegesmedvét, az elefántot és az oroszlánt kell letenned ebben a sorrendben.



Ez a megoldás. →



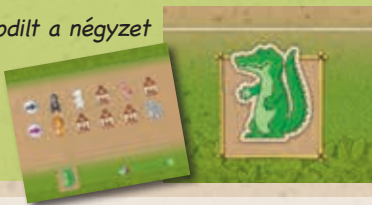


Az utak pontjaihoz különböző formák tartoznak. Egyes utasítások megmondják, hogy egy állat vagy bódé milyen formájú pontra kerüljön.

**Figyelem!** Bizonyos pontokhoz azonos formák tartoznak.

**Megjegyzés:** ez az információ a feladvány alsó részén, a fehér vonal alatt található.

**Példa:** a krokodilt a négyzet alakú pontra kell tenni.



A világos színnel kiemelt háttér előtt álló állatok és/vagy bódék csoportjának sorrendje nincs meghatározva.



**Példa:** a fekete út első pontján a krokodil, a másodikon a jegesmedve áll. A következő 3 ponton az oroszlán, a flamingó és az elefánt állnak, de hogy milyen sorrendben, azt neked kell kitalálnod.



A körben lévő kérdőjel azt jelenti, hogy az út adott pontján állat vagy bódé is állhat.



**Példa:** a narancssárga úton a flamingó és a bódé között állat vagy bódé is állhat.



Az állatfej, benne kérdőjellel azt jelenti, hogy az adott ponton egy állat (és nem egy bódé) áll, de nem tudjuk, milyen fajta.

**Példa:** a trapéz formájú ponton egy állat áll.





A fehér nyíl az egyik út elejét jelzi,  
de nem tudjuk, melyik útét.



**Példa:** a krokodil, az oroszlán, a bódé, a flamingó és még egy állat áll ebben a sorrendben az egyik úton – de nem tudjuk, melyiken.



Felkiáltójellel jelöltük azokat a  
feladványokat, amelyek nehezebbek  
az adott szint többi feladványánál.

akkor tedd az utolsó szabadon maradt pontra,  
miután a többi állat helyét megtaláltad. Ugyanez  
igaz a bódékra is, ezeket is az utolsó megmaradt  
helyekre kell tenni.

**Megjegyzés:** használd a jelölőket  
a nehezebb feladványokhoz. Ha  
már tudod, hogy egy pontra  
állatot kell tenni, de még nem  
tudod, melyiket, tegyél a pontra  
egy jelölőt az állatfejes oldalával felfelé.



## A JÁTÉK VÉGE

Miután minden állatnak és bódénak megtaláltad a  
helyét a táblán, ellenőrizd a feladvány túloldalán,  
hogy helyes volt-e a megoldásod. Ha minden  
állatot és bódét a megfelelő helyre tettél,  
teljesítetted a feladványt – gratulálunk! Próbáld  
megoldani a következőt!

Magyarra fordította: Mezei Zoltán



© 2019 HUCH!

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Author: Inon Kohn

Illustration: Oliver Freudenreich

Design: Sabine Kondirulli, HUCH!

Product manager: Britta Stöckmann

**Manufacturer + distributor:**

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **Atentie!** Nerecomandat copiilor sub 3 ani. Pericol de sufocare. Conține piese mici ce pot fi înghițite.

**Figyelem!** Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére. Fulladásveszély!

