



WILDANIMO

40 CHALLENGES

AUTHOR
YOANN LEVET
& FABIEN GRIDEL

DESIGN
BEN NEWMANN



7-99

ANS YEARS
AÑOS JAHRE

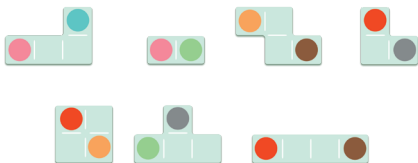


SOLOGIC





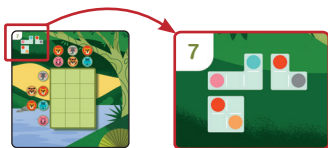
40 cartes-défi (niveaux de difficulté croissants) et 7 pièces de jeu.



BUT DU JEU : sur chaque carte, aider les animaux sauvages à délimiter leur territoire.

DÉROULEMENT DU JEU : prenez une carte défi de la difficulté voulu (niveaux de difficulté croissants) et prenez les pièces indiquées en haut à gauche de la carte.

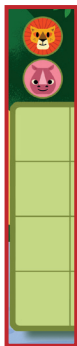
Pour résoudre un défi, il faut placer dans la grille toutes les pièces indiquées sur chaque carte, en respectant les indices au début de chaque ligne et de chaque colonne.



INDICES :



Tigre et lion doivent se trouver dans cet ordre et dans la quantité indiquée, sur cette ligne.



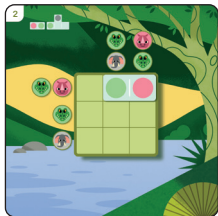
Lion et **rhinocéros** doivent se trouver dans cet ordre et dans la quantité indiquée, sur cette colonne.



Il n'y a qu'une seule solution par défi.



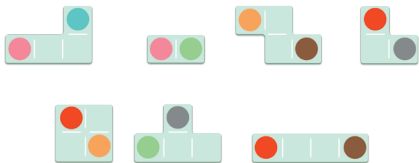
Parfois une pièce est déjà placée sur la grille :



Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.



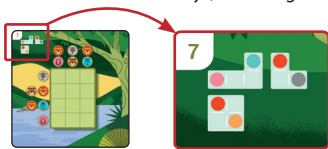
40 challenge cards (with increasing levels of difficulty) and 7 game pieces.



AIM OF THE GAME: On each card, help the wild animals to mark out their territory.

HOW TO PLAY: Choose a challenge card with the desired level of difficulty (increasing levels of difficulty) and pick out the pieces shown in the top left corner of the card.

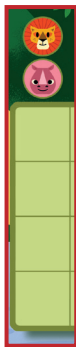
To complete a challenge, you must place all the pieces indicated on each card on the grid, while respecting the clues at the beginning of each row and each column.



CLUES:



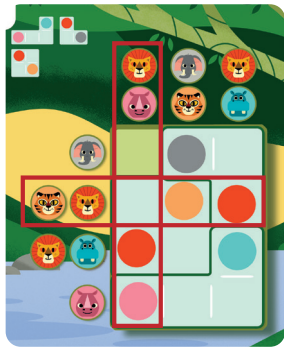
The **tiger** and the **lion** must be in this order and in the quantity shown, in this row.



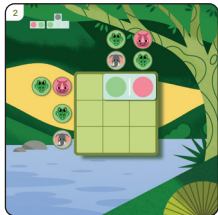
The *lion* and the *rhinoceros* must be in this order and in the quantity shown, in this column.



There is only one solution for each challenge.



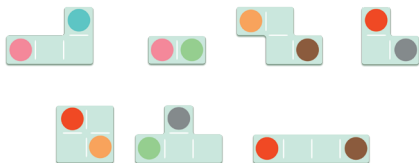
Sometimes a piece is already positioned on the grid:



Solutions can be found at the end of this booklet.



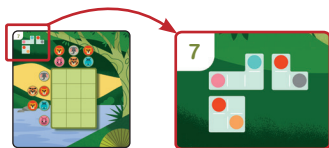
INHALT: 40 Aufgabenkarten (mit steigendem Schwierigkeitsgrad) und 7 Spielsteine.



ZIEL DES SPIELS: Hilf den wilden Tieren, ihr Revier abzugrenzen, und lege die Spielsteine richtig auf die Aufgabenkarten.

SPIELABLAUF: Suche eine Aufgabenkarte mit dem gewünschten Level aus und lege die oben links auf der Karte angegebenen Steine bereit.

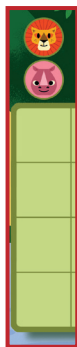
Um eine Aufgabe zu lösen, musst du alle auf der Karte angegebenen Steine unter Beachtung der Hinweise am Anfang jeder Zeile und Spalte auf das Raster legen.



HINWEISE:



Tiger und **Löwe** müssen in dieser Reihenfolge und in dieser Menge in dieser Zeile liegen.



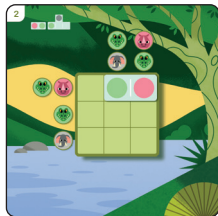
Löwe und Nashorn
müssen in dieser
Reihenfolge und
in dieser Menge in
dieser Spalte liegen.



**Bei jeder Aufgabe
gibt es nur eine
Lösung.**



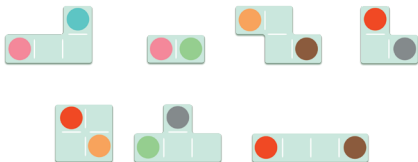
Manchmal ist ein Stein bereits auf dem Raster platziert:



Die Lösungen findest du am Ende dieser Anleitung.



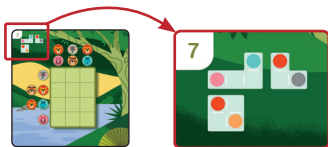
40 tarjetas-reto (niveles de dificultad crecientes) y 7 piezas.



OBJETIVO DEL JUEGO: ayudar a los animales salvajes de cada carta a delimitar su territorio.

DESARROLLO DEL JUEGO: elegir una tarjeta-reto de la dificultad que se desee (niveles de dificultad crecientes) y coger las piezas indicadas en la parte superior izquierda de la tarjeta.

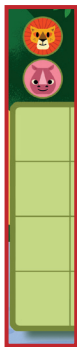
Para superar los retos, hay que colocar en la cuadrícula todas las piezas que se indican en las tarjetas siguiendo las pistas que se ven al principio de cada línea y de cada columna.



PISTAS:



En esta línea, el **tigre** y el **león** tienen que estar dispuestos en este orden y mostrarse en la cantidad indicada.



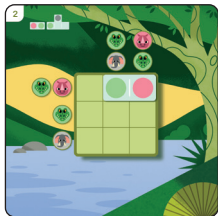
En esta columna, el **león** y el **rinoceronte** tienen que estar dispuestos en este orden y mostrarse en la cantidad indicada.



Para cada reto solo existe una solución posible.



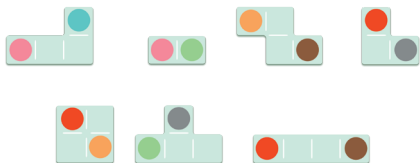
A veces, puede que ya haya una pieza colocada en la cuadrícula:



Las soluciones se encuentran al final de este folleto.



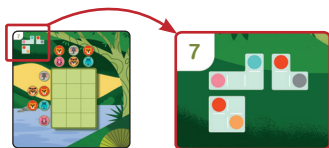
40 carte sfida (livelli di difficoltà crescenti) e 7 pedine da gioco.



SCOPO DEL GIOCO: su ciascuna carta, aiutare gli animali selvatici a delimitare il proprio territorio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO: scegliere una carta sfida della difficoltà desiderata (livelli di difficoltà crescenti) e prendere le pedine indicate sulla carta in alto a sinistra.

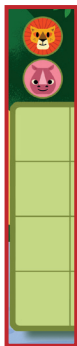
Per vincere una sfida, occorre posizionare nella griglia tutte le pedine indicate su ciascuna carta, rispettando gli indizi all'inizio di ogni linea o di ogni colonna.



INDIZI:



La **tigre** e il **leone** devono seguire questo ordine ed essere nella quantità indicata su questa linea.



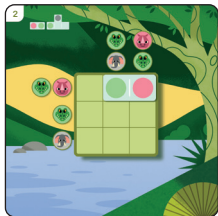
Il **leone** e il **rinoceronte** devono seguire questo ordine ed essere nella quantità indicata su questa colonna.



Ogni sfida ha una sola soluzione.



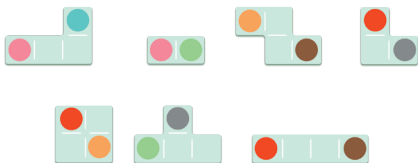
A volte è già posizionata una pedina sulla griglia:



Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.



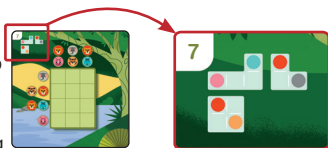
40 uitdagskaarten (oplopend in moeilijkheidsgraad) en 7 stenen.



DOEL VAN HET SPEL: De wilde dieren helpen om op elke kaart hun territorium af te bakenen.

SPELVERLOOP: Kies een uitdagskaart van de gewenste moeilijkheidsgraad (oplopend in moeilijkheid) en pak de stenen die linksboven op de kaart staan.

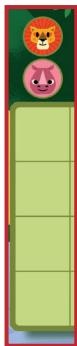
Om een uitdaging op te lossen moet je alle aangegeven stenen op de kaart neerleggen. Volg hierbij de aanwijzingen aan het begin van elke rij en kolom.



AANWIJZINGEN:



De **tijger** en de **leeuw** moeten in deze volgorde en in het aangegeven aantal in deze rij voorkomen.



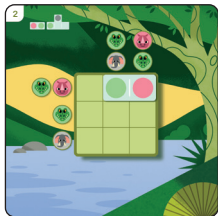
De **leeuw** en de **neushoorn** moeten in deze volgorde en in het aangegeven aantal in deze kolom voorkomen.



Voor elke uitdaging is maar één oplossing.



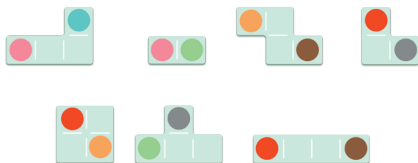
Soms zijn er op de kaart al stenen aangegeven.



De oplossingen staan achter in dit boekje.



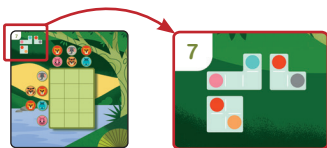
40 tabuleiros de jogo (níveis de dificuldade crescentes) e 7 peças.



OBJETIVO DO JOGO: em cada tabuleiro, ajudar os animais selvagens a delimitar o respetivo território.

COMO JOGAR: escolher um tabuleiro de jogo com a dificuldade pretendida (níveis de dificuldade crescentes) e pegar nas peças indicadas no canto superior esquerdo do tabuleiro.

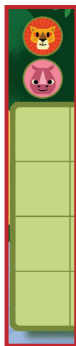
Para ganhar o jogo é preciso colocar todas as peças indicadas na grelha de cada tabuleiro em função dos indícios indicados no início de cada linha e de cada coluna.



INDÍCIOS:



Tigre e leão devem encontrar-se, nesta ordem e na quantidade indicadas, nesta linha.



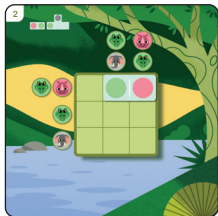
Leão e rinoceronte devem encontrar-se, na ordem e na quantidade indicadas, w nesta coluna.



Só existe uma solução para cada desafio.



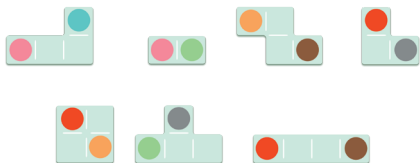
Às vezes, já existe uma peça na grelha:



As soluções encontram-se no final deste folheto.



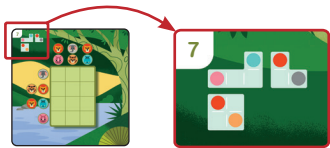
40 udfordringskort (med stigende sværhedsgrad) og 7 spillebrikker.



SPILLETS FORMÅL: At hjælpe de vilde dyr med at afgrænse deres territorium på hvert enkelt kort.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET: Vælg et kort med den ønskede sværhedsgrad (stigende sværhedsgrader), og tag brikkerne, som er angivet øverst til venstre på kortet.

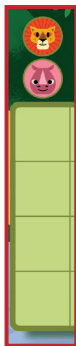
For at løse en udfordring, skal du placere alle brikkerne på felterne som angivet på hvert enkelt kort og samtidigt respektere de regler, der er angivet i starten af hver linje og kolonne.



REGLER:



Tiger og **løve** skal placeres på denne linje i den angivne rækkefølge og det angivne antal.



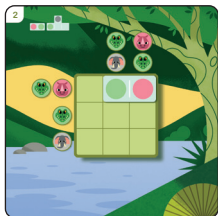
Løve og næsehorn
skal placeres i
denne kolonne i den
angivne rækkefølge
og det angivne antal.



**Der er kun 1 løsning
til hver udfordring.**



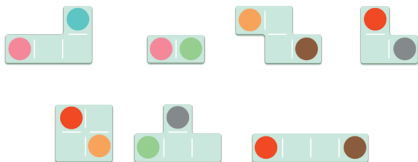
Nogle gange kan en brik allerede være placeret på felterne:



Løsningerne findes i slutningen dette hæfte.



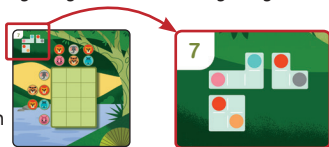
40 utmaningskort (ökande svårighetsgrad) och 7 spelbrickor.



SPELETS MÅL: Att hjälpa de vilda djuren att markera sitt revir på kortet.

SPELETS GÅNG: Välj ett utmaningskort i önskad svårighetsgrad (ökande svårighetsgrad) och ta de spelbrickor som visas högst upp till vänster på kortet.

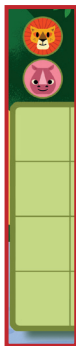
För att lösa en utmaning ska du placera alla de angivna spelbrickorna i rutnätet, under det att du följer anvisningarna som ges intill raderna och kolumnerna.



ANVISNINGAR:



Tiger och **lejon** måste vara i den här ordningen och i det här antalet på den här raden.



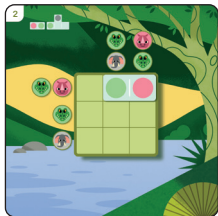
Lejon och **noshörning** måste vara i den här ordningen och i det här antalet i den här kolumnen.



Det finns endast en lösning per utmaning.

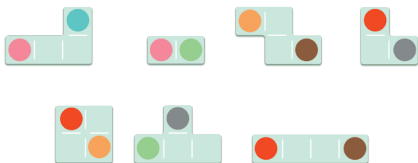


Ibland är en bricka redan utplacerad på rutnätet:



Lösningarna står längst bak i detta häfte.

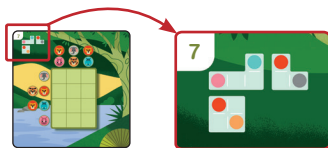
40 карточек с заданиями (возрастающий уровень сложности) и 7 деталей.



ЦЕЛЬ ИГРЫ: помочь диким животным обозначить свою территорию на каждой карточке.

ХОД ИГРЫ: Возьмите карточку с заданием, выбрав желаемый уровень сложности (карточки составлены по возрастающему уровню сложности), и детали, указанные в верхнем левом углу карточки.

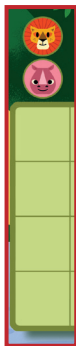
Для выполнения задания необходимо разместить все указанные на карточке детали в таблице, используя подсказки в начале каждой строки и колонки.



ПОДСКАЗКИ:



Тигр и лев должны быть размещены в данном порядке и указанном количестве на этой строке.



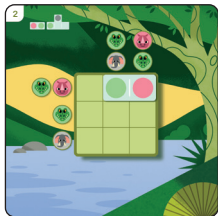
Лев и носорог
должны быть
размещены в
данном порядке
и указанном
количестве в этой
колонке.



**Для каждого
задания есть только
одно решение.**



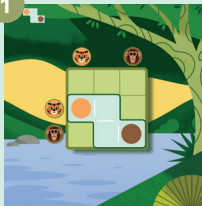
На некоторых таблицах уже размещена деталь:



Решения приведены в конце брошюры.

Авторы игры: Йоанн Лева и Фабьен Гридель.

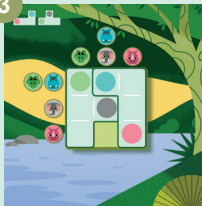
1



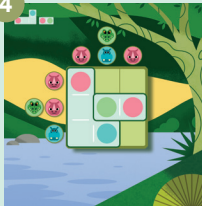
2



3



4



5



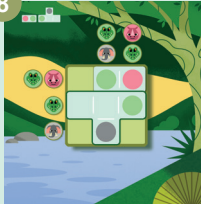
6



7



8



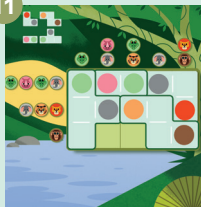
9



10



11



12



13



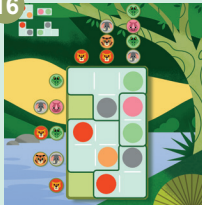
14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



WILDANIMO

40 CHALLENGES



DJ08521



3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France

www.djeco.com

Made in China - Designed in France



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr