

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.

