

## GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge. Place the tortoises, fences and hare as indicated. Sometimes you don't need all puzzle pieces for a challenge.
- 2 Move the tortoises and hare to their end position:
  - The end position of each animal is indicated by plants that have the same color as the animal.
  - The tortoises and hare can slide (horizontally or vertically) to an empty adjacent square, unless a fence blocks this movement.
  - Only 1 animal is allowed in each square of the game grid at any time!
  - The hare can also jump over a turtle (horizontally or vertically) to an empty square. The tortoises can never jump!
  - The hare can't jump over the fences. He can only jump over tortoises!
  - You are not allowed to move the fences.
- 3 You have found the solution when all animals have reached their end position. The solution with the fewest moves is shown at the end of the challenge booklet. Other solutions are often possible. The minimum number of moves is also indicated next to the challenge number.

## SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht. Plaats de schildpadden, haas en hekjes zoals aangeduid. Je hebt niet altijd alle puzzelstukken nodig voor een opdracht.
- 2 Beweeg de schildpadden en de haas naar hun eindpositie:
  - De eindpositie is aangeduid door planten met dezelfde kleur als het dier.
  - Schildpadden kunnen horizontaal of verticaal naar een leeg naastliggend vakje schuiven, tenzij een hekje deze beweging blokkeert.
  - In elk vierkant vakje mag maximaal 1 dier staan.
  - De haas kan horizontaal of verticaal over een schildpad springen naar het eerstvolgende lege vak. Schildpadden kunnen nooit springen.
  - Hazen kunnen enkel over schildpadden springen, maar niet over hekjes.
  - Je mag de hekjes niet verplaatsen.
- 3 Je hebt de oplossing gevonden wanneer alle dieren hun eindpositie bereikt hebben. De oplossing met het kleinste aantal stappen, kan je achteraan in het boekje terugvinden. Er zijn ook andere oplossingen mogelijk. Het minimumaantal stappen wordt aangeduid naast het nummer van de opdracht.

## SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Herausforderung. Platziere die Schildkröten, die Zäune und den Hasen wie angegeben. Manchmal benötigst du für eine Herausforderung nicht alle Figuren.
- 2 Bewege die Schildkröten und den Hasen auf ihre Endposition:
  - Die Endposition jedes Tieres ist durch Pflanzen angegeben, die mit der gleichen Farbe gekennzeichnet sind.
  - Die Schildkröten und Hasen können (horizontal oder vertikal) auf ein leeres angrenzendes Feld laufen, es sei denn, ein Zaun blockiert diese Bewegung.
  - Nur ein Tier pro Viereck ist zu jeder Zeit auf dem Spielfeld erlaubt!
  - Der Hase kann über eine Schildkröte horizontal oder vertikal auf ein leeres Feld springen. Schildkröten können nie springen!
  - Der Hase kann nicht über Zäune springen, aber über die Schildkröten!
  - Die Zäune dürfen nicht bewegt werden.
- 3 Du hast die richtige Lösung gefunden, wenn alle Tiere ihre Endposition erreicht haben. Die Lösung mit den wenigsten Spielzügen ist am Ende des Aufgabenheftes abgebildet. Häufig gibt es auch weitere Lösungsmöglichkeiten. Die Mindestanzahl an benötigten Spielzügen ist außerdem neben der Herausforderung angegeben.

## RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi. Placez les tortues, les barrières et le lièvre comme indiqué sur le défi. Certains défis n'utilisent pas toutes les pièces du jeu.
- 2 Déplacez les tortues et le lièvre colorés jusqu'à leur position finale :
  - La position finale d'un animal coloré est indiquée par une plante de même couleur que lui.
  - Les tortues et le lièvre peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement vers une case vide adjacente, sauf si une barrière est entre l'animal et la case visée.
  - Une case ne peut pas contenir plus d'un animal.
  - Le lièvre peut en plus sauter horizontalement ou verticalement au-dessus d'une tortue, il atterrit sur la case vide qui est juste après. Les tortues ne peuvent pas sauter.
  - Le lièvre ne peut pas sauter au-dessus d'une barrière, il ne peut sauter qu'au-dessus d'une tortue.
  - Vous ne devez pas déplacer les barrières.
- 3 Vous avez résolu le défi lorsque tous les animaux colorés sont en face d'une plante de même couleur qu'eux. La solution demandant le moins de coups est montrée à la fin du livret de défis. D'autres solutions sont possibles. Le nombre minimum de coup est aussi donné à titre indicatif à côté du numéro du défi.

## REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Selecciona un desafío. Coloca las tortugas, las vallas y la liebre como se indica. En algunos desafíos, no son necesarias todas las piezas del rompecabezas.
- 2 Mueve las tortugas y la liebre a su posición final:
  - La posición final de cada animal está indicada por las plantas que tienen el mismo color que el animal.
  - Las tortugas y la liebre pueden deslizarse (en horizontal o vertical) a una casilla contigua vacía, a menos que una valla bloquee este movimiento.
  - Solo puede haber un animal en cada casilla del tablero de juego en a la vez.
  - La liebre también puede saltar por encima de una tortuga (en horizontal o vertical) hasta una casilla vacía. ¡Las tortugas no pueden saltar!
  - La liebre no puede saltar las vallas, ¡solo puede saltar las tortugas!
  - No puedes mover las vallas.
- 3 Has encontrado la solución cuando todos los animales han llegado a su posición final. La solución con el menor número de movimientos se muestra al final de la hoja de desafíos. A menudo son posibles otras soluciones. El número mínimo de movimientos también se indica junto al número del desafío.

## REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe um desafio. Coloca as tartarugas, as cercas e a lebre como indicado. Por vezes não precisas de todas as peças do puzzle para um desafio.
- 2 Desloca as tartarugas e a lebre para a sua posição final:
  - A posição final de cada animal é indicada por plantas que têm a mesma cor que o animal.
  - As tartarugas e a lebre podem ser empurradas (horizontalmente ou verticalmente) para qualquer quadrado vazio adjacente, a não ser que exista uma cerca a bloquear este movimento.
  - Apenas é permitido permanecer 1 animal em cada quadrado da grelha de jogo!
  - A lebre também pode saltar sobre uma tartaruga (horizontalmente ou verticalmente) para um quadrado vazio adjacente. As tartarugas nunca saltam!
  - A lebre não pode saltar sobre cercas, apenas pode saltar sobre as tartarugas!
  - Não podes mover as cercas.
- 3 Encontra a solução quando todos os animais tiverem chegado à sua posição final. A solução com menos movimento é mostrada no final do folheto do desafio. Frequentemente, são possíveis outras soluções. O número mínimo de movimentos é também indicado ao lado do número do desafio.

## REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una sfida. Posiziona le tartarughe, i recinti e la lepre come indicato. A volte non servono tutti i pezzi del puzzle per una sfida.
- 2 Sposta le tartarughe e la lepre nella loro posizione finale:
  - La posizione finale di ogni animale è indicata da piante dello stesso colore dell'animale.
  - Le tartarughe e la lepre possono scorrere (orizzontalmente o verticalmente) verso una casella adiacente vuota, a meno che un recinto non blocchi questo movimento.
  - In ogni casella della griglia di gioco è ammesso solo 1 animale per volta!
  - La lepre può anche saltare una tartaruga (in orizzontale o in verticale) per raggiungere una casella vuota. Le tartarughe non possono mai saltare!
  - La lepre non può saltare gli steccati, può solo saltare le tartarughe!
  - Non puoi spostare i recinti.
- 3 Hai trovato la soluzione quando tutti gli animali sono nella posizione finale. La soluzione con meno mosse è indicata al termine di questo libretto di sfida. Spesso sono possibili altre soluzioni. Accanto al numero della sfida è indicato anche il numero minimo di mosse.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τις χελωνίτσες, τους φράχτες και το λαγό όπως υποδεικνύεται. Μερικές φορές δεν χρειάζεστε όλα τα κομμάτια του παζλ για μια πρόκληση.
- 2 Μετακινήστε τις χελωνίτσες και το λαγό στην τελική τους θέση:
  - Η τελική θέση κάθε ζώου υποδεικνύεται από τα φυτά που έχουν το ίδιο χρώμα με το ζώο.
  - Οι χελωνίτσες και ο λαγός μπορούν να κυλήσουν (οριζόντια ή κάθετα) σε ένα άδειο διπλανό τετράγωνο, εκτός εάν κάποιος φράκτης εμποδίζει αυτήν τη μετακίνηση.
  - Μόνο 1 ζώο επιτρέπεται να βρίσκεται σε κάθε τετράγωνο του πλέγματος του παιχνιδιού, σε οποιαδήποτε χρονική στιγμή.
  - Ο λαγός μπορεί επίσης να πηδήξει πάνω από μια χελωνίτσα (οριζόντια ή κάθετα) σε ένα άδειο τετράγωνο. Οι χελωνίτσες δεν μπορούν να πηδήξουν!
  - Ο λαγός δεν μπορεί να πηδήξει πάνω από τους φράχτες, αλλά μόνο πάνω από τις χελωνίτσες!
  - Δεν επιτρέπεται να μετακινήσετε τους φράχτες.
- 3 Βρήκατε τη λύση όταν όλα τα ζώα θα έχουν φτάσει στην τελική τους θέση. Η λύση με τις λιγότερες κινήσεις εμφανίζεται στο τέλος του εγχειριδίου προκλήσεων. Είναι πιθανό να προκύψουν περισσότερες από μία λύσεις. Ο ελάχιστος αριθμός απαιτούμενων κινήσεων υποδεικνύεται επίσης δίπλα στον αριθμό της κάθε πρόκλησης.

## SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en udfordring. Placer skildpadderne, stakitterne og haren som vist. Det er ikke nødvendigt at bruge alle brikkerne til alle udfordringer.
- 2 Flyt skildpadderne og haren til deres slutplads:
  - Slutpladsen for hvert af dyrene bliver vist med planter, der har den samme farve som dyret.
  - Skildpadderne og haren kan flyttes (til en af siderne eller frem og tilbage) til et ledigt felt, så længe der ikke er et stakit i vejen.
  - Der må aldrig være mere end 1 dyr i hvert felt på spillepladen!
  - Haren kan desuden hoppe over en skildpadde (ved siden af, foran eller bag sig) til et ledigt felt. Skildpadderne kan ikke hoppe!
  - Haren kan ikke hoppe over stakitterne, men kun over skildpadderne!
  - Stakitterne må ikke flyttes.
- 3 Du har fundet løsningen, når alle dyrene er på deres slutplads. Løsningen med de færreste træk findes bagest i udfordringshæftet. Der er ofte andre mulige løsninger. Desuden står det færreste antal træk ved siden af udfordringens nummer.



## SE

### SPELREGLER

- 1 Välj en utmaning. Placera ut sköldpaddorna, staketet och haren enligt instruktionerna. Ibland behöver du inte alla pusselbitar för en utmaning.
- 2 Flytta sköldpaddorna och haren till sina slutpositioner:
  - Slutpositionen för varje djur anges i form av växter i samma färg som djuret.
  - Sköldpaddorna och haren kan glida (horisontellt eller vertikalt) till en tom intilliggande ruta, såvida inte ett staket blockerar draget.
  - Endast ett djur kan befinna sig i en spelruta åt gången!
  - Haren kan även hoppa horisontellt eller vertikalt över en sköldpadda och till en tom ruta. Sköldpaddorna kan aldrig hoppa!
  - Haren kan inte hoppa över staketet, han kan endast hoppa över sköldpaddorna!
  - Du får inte flytta staketet.
- 3 Du hittar lösningen när samtliga djur har nått sin slutposition. Den snabbaste lösningen finns i slutet av utmaningshäftet. Andra lösningar är ofta möjliga. Den snabbaste lösningen anges även bredvid utmaningens nummer.

## NO

### SPILLEREGLER

- 1 Velg en utfordring. Plasser skilpaddene, gjerdene og haren som vist. Noen ganger trenger du ikke alle brikkene til en utfordring.
- 2 Flytt skilpaddene og haren til sluttposisjonen sin:
  - Sluttposisjonen til hvert dyr er indikert av plantene som har samme farge som dyret.
  - Skilpaddene og haren kan skli (horisontalt eller vertikalt) til en tom firkant ved siden av, med mindre et gjerde blokkerer denne bevegelsen.
  - Det er bare tillatt med ett dyr i hver firkant til enhver tid!
  - Haren kan også hoppe over en skilpadde horisontalt eller vertikalt til en tom firkant. Skilpaddene kan aldri hoppe!
  - Haren kan ikke hoppe over gjerdene, han kan bare hoppe over skilpadder!
  - Det er ikke tillatt å flytte gjerdene.
- 3 Du har funnet løsningen når alle dyrene har nådd sluttposisjonen. Løsningen med færrest trekk vises på slutten av utfordringsheftet. Andre løsninger er ofte mulige. Minimum antall trekk er også indikert ved siden av utfordringsnummeret.

## FI

### PELISÄÄNNÖT

- 1 Valitse haaste sekä aseta kilpikonnat, aidat ja pupu pelilaudalle haasteen mukaisesti.
- 2 Liikuta kilpikonnia ja pupua kohti samanvärisiä kukkia:
  - Keltainen kilpikonna haluaa keltaisten kukkien luokse, sininen sinisten jne.
  - Kilpikonnat ja pupu voivat liikkua viereiseen tyhjään ruutuun vaaka- tai pystysuunnassa, ellei aita estä liikkumista.
  - Yhteen ruutuun mahtuu vain yksi eläin.
  - Pupu voi hypätä kilpikonnan yli seuraavaan tyhjään ruutuun vaaka- tai pystysuunnassa. Kilpikonnat eivät hyppää koskaan.
  - Pupu ei voi hypätä aidan yli.
  - Aitoja ei saa siirtää.
- 3 Olet ratkaissut haasteen, kun kaikki eläimet ovat samanväristen kukkien luona. Lyhin ratkaisu on esitetty haastevihkosen lopussa. Tarvittavien siirtojen vähimmäismäärä on kerrottu haasteen yhteydessä.

© 2022 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters. Illustrations: Jeanne Ribbens.  
Original product name: Turtle Tactics

SMART - Belgium  
Neerveld 14, B-2550 Kontich,  
Belgium · info@smart.be  
www.SmartGames.eu



dd: 20221122B

Made in China



**TURTLE  
TACTICS™**