

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht. Plaats de konijnen, de vossen en de paddenstoelen op het spelbord zoals aangeduid.
- 2** Verplaats de konijnen en de vossen, totdat alle konijnen veilig in een bruin hol zitten:
 - A. Paddenstoelen kunnen niet verplaatst worden
 - B. Vossen kunnen vooruit of achteruit verschoven worden. Vossen kunnen niet springen over een hindernis en je mag ze niet optillen om ergens anders te plaatsen.
 - C. Konijnen kunnen enkel verplaatst worden, door ze horizontaal/verticaal over één of meerdere hindernissen te laten springen:
 - Hindernissen kunnen andere konijnen, vossen, paddenstoelen of een combinatie hiervan zijn.
 - Konijnen moeten na hun sprong landen op het eerste lege vakje. Ze kunnen dus nooit over lege vakjes springen!
 - Konijnen moeten altijd over minstens één hindernis springen. Ze kunnen dus nooit verplaatst worden naar een aangrenzend vakje.
 - Wanneer een konijn in een diep hol zit, is het nog steeds een hindernis voor andere konijnen.
 - Lege holen of de hogere, vierkante stukken van het spelbord zijn geen hindernis.
 - Indien nodig mogen konijnen ook weer uit een hol springen.
 - Konijnen kunnen zowel in de breedte als in de lengte over een vos springen. Een konijn kan dus ook springen van achter de staart tot voor de snuit van een vos.
- 3** Je hebt een oplossing gevonden wanneer alle konijnen veilig in een hol zitten.
 - De eindpositie van de vos(sen) is niet belangrijk.
 - Het minimum aantal verplaatsingen dat je nodig hebt voor een oplossing, staat telkens rechts boven de opdracht aangeduid.
 - De kortst mogelijke oplossing staat achteraan in het opdrachtenboekje. Andere oplossingen zijn mogelijk.

RÈGLES DU JEU

- 1 Choisissez un défi. Placez les Lièvres, Renards et Champignons sur le plan de jeu comme indiqué. Les premiers défis se jouent sans les Renards.
- 2 Le but du jeu consiste à déplacer les Lièvres par des bonds successifs vers la sécurité, c'est-à-dire dans leurs gîtes, les trous marrons du plan de jeu. Les Renards pourront également être déplacés mais de façon linéaire. Les Champignons ne bougent pas !
 - A. Les Champignons sont placés comme indiqué sur le défi et ne peuvent pas être déplacés. Ils peuvent en revanche recouvrir un gîte.
 - B. Les Renards se déplacent en glissant d'avant en arrière (ou l'inverse) sur la ligne qui leur est attribuée. Les Renards ne peuvent pas franchir les obstacles, ni être déplacés à un autre endroit du plan de jeu que celui donné initialement par le défi.
 - C. Les Lièvres se déplacent **UNIQUEMENT** en bondissant de manière orthogonale (soit verticalement, soit horizontalement) par-dessus **UN** ou **PLUSIEURS** obstacles représentés par : les autres Lièvres, le(s) Renard(s), le(s) Champignon(s) ou une combinaison de ces pièces de jeu. Voir ci-dessous pour plus de détails sur les bonds.
 - Les Lièvres doivent achever leur bond sur le premier espace libre situé après l'obstacle franchit – ils ne peuvent **JAMAIS** bondir par-dessus un espace libre.
 - Les Lièvres doivent **TOUJOURS** bondir par-dessus au moins **UN** obstacle (autre Lièvre y compris dans son gîte, Champignon, Renard) et ne peuvent donc **JAMAIS** se déplacer sur l'espace qui leur est directement adjacent même s'il s'agit d'un gîte.
 - Un gîte contenant un Lièvre est considéré comme un **OBSTACLE**, tandis qu'un gîte vide n'en est pas un.
 - Un Lièvre pourra ainsi bondir dans un gîte vide (après avoir franchi au moins **UN** obstacle), mais pas par-dessus !
 - Un Lièvre peut toujours bondir en dehors de son gîte. Il n'y est pas enfermé. De nombreux défis nécessitent de déplacer à nouveau les Lièvres déjà installés dans leur gîte pour trouver la solution.
 - Les Lièvres peuvent sauter par-dessus un Renard, quelle que soit son orientation : de la tête à la queue, de la queue à la tête ou de côté. Les Renards ne mangent pas les Lièvres...
- 3 Vous avez trouvé la solution lorsque tous les Lièvres sont dans un gîte.
 - La position finale des Renards n'a aucune importance pour résoudre le défi.
 - Le nombre de mouvements minimum (Lièvres et Renards) pour résoudre le défi est indiqué au-dessus de chaque défi.
 - La solution montrant le nombre de mouvements minimum, donc la plus rapide, est indiquée à la fin du livret de défis. D'autres solutions, plus longues, sont possibles, l'important étant de réussir à faire regagner leur gîte aux Lièvres !