

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





ZOOLOGIC

Rules ♦ Clues ♦ Solutions
Regeln ♦ Lösungshinweise ♦ Lösungen
Règles ♦ Indices ♦ Solutions
Reglas ♦ Pistas ♦ Soluciones

Règles du jeu

Un jeu de Inon Kohn
Graphiques de Ariel Laden
Pour 1 joueur
À partir de 5 ans

Contenu de la boîte

- Un livret de 60 puzzles logiques à résoudre
- Un livret contenant les règles, les indices et les solutions
- 17 figures en plastique (3 chiens amicaux, 3 chiens agressifs (bull-dogs), 3 souris, 2 chats, 2 os, 2 morceaux de fromage et 2 poissons)

But du jeu

Résoudre chacun des puzzles logiques en utilisant les figures indiquées. Ces figures doivent être placées de façon à ce qu'aucun animal ne soit placé à côté de sa nourriture favorite ou placé à côté d'un animal rival.

Des contraintes additionnelles sont ajoutées dans les puzzles logiques plus avancés.

Grille du jeu



niveaux

Les puzzles logiques deviennent progressivement plus difficiles à résoudre. Le niveau de difficulté va de orangé (facile) à rouge (difficile).



Mécanique du jeu

Pour chaque puzzle, sélectionnez les figures nécessaires indiquées sur le panneau à droite de chaque page.

Il y a sept catégories de figures :



Souris



Chat



Chien amical



Chien agressif (bull-dog)



Fromage



Poisson



Os



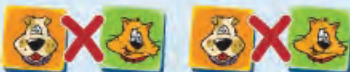
Os

Placez les figures sélectionnées aux endroits indiqués sur le puzzle logique tout en respectant les règles suivantes:

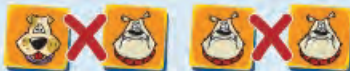
Premièrement, un animal ne peut être adjacent à un animal rival. Ainsi,



Un chat ne peut être adjacent à une souris



Un chien ne peut être adjacent à un chat



Un chien agressif (bull-dog) ne peut être adjacent ni à tout autre chien ni à un chat

Ensuite, un animal ne peut être adjacent à sa nourriture favorite. Ainsi,



Un chat ne peut être adjacent à un poisson



Un chien - agressif ou pas - ne peut être adjacent à un os



Une souris ne peut être adjacente à un morceau de fromage

Finalement, 2 règles additionnelles peuvent être imposées dans les puzzles logiques plus avancés :

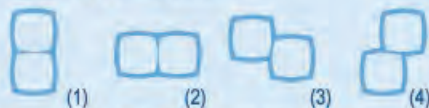


Aucune figure de nourriture ne peut être placée sur la case fourmis, ce qui implique que la case fourmis doit obligatoirement être recouverte par une figure animale



Aucune figure animale ne peut être placée sur la case taureau, ce qui implique que la case taureau doit obligatoirement être recouverte par une figure de nourriture.

Qu'est ce qu'adjacent?



Dans ce jeu, deux figures sont considérées adjacentes lorsqu'elles ont une frontière commune. Deux figures ne se touchant que par un coin ne sont pas considérées adjacentes.



Les figures (1) à (4) sont considérées adjacentes. À la figure (5), les cases se touchent que par un coin, elles ne sont pas considérées adjacentes.

Exemples



Un chien ne peut être placé à côté d'un chat ou d'un chien méchant



Un chat ne peut être placé à côté d'une souris



Un morceau de fromage ne peut être placé sur les fourmis

Indices

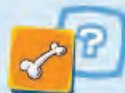
Si après avoir essayé plusieurs fois de résoudre un puzzle logique et que vous n'y arrivez toujours pas, allez voir l'indice avant de vous référer à la solution. Voici les trois types d'indices utilisés dans le livret d'Indices & Solutions :



Placez la pièce indiquée ici



Identifiez d'abord la pièce qui peut être placée ici



Commencez par placer cette pièce

Solutions

Chaque puzzle n'a qu'une et une seule solution indiquée dans le livret Indices & Solutions.

◆ Clues ◆ Indices ◆ Lösungshinweise ◆ Pistas



◆ Clues ◆ Indices ◆ Lösungshinweise ◆ Pistas

11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



◆ Clues ◆ Indices ◆ Lösungshinweise ◆ Pistas

21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



◆ Clues ◆ Indices ◆ Lösungshinweise ◆ Pistas

31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



◆ Clues ◆ Indices ◆ Lösungshinweise ◆ Pistas

41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



◆ Solutions ◆ Solutions ◆ Lösungen ◆ Soluciones

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



◆ Solutions ◆ Solutions ◆ Lösungen ◆ Soluciones

11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



◇ Solutions ◇ Solutions ◇ Lösungen ◇ Soluciones

21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



◆ Solutions ◆ Solutions ◆ Lösungen ◆ Soluciones

41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



◇ Solutions ◇ Solutions ◇ Lösungen ◇ Soluciones

51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



ZOOLOGIC

FoxMind



Published by FoxMind LTD
© Foxmind 2005-2006

Foxmind Games BV
Stadhouderskade 125 hs
1074 AV Amsterdam
The Netherlands

www.FoxMind.eu

A Game by: Inon Kohn
Design & Illustration: Ariel Laden