

# WOOD ANIMO

50 CHALLENGES

AUTHOR  
CÉDRIC MARTINEZ

DESIGN  
TOM FROST

7-99

ANS YEARS  
AÑOS JAHRE

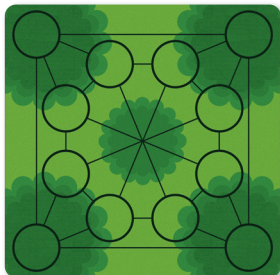


# SOLOGIC



**CONTENU DU JEU :**

50 cartes-défis (3 niveaux de difficulté), 1 carte "aide", 24 jetons en bois (4 de chaque animal) et 1 plateau de jeu.

**BUT DU JEU :**

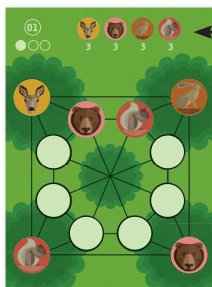
Positionner les animaux indiqués dans la forêt en respectant les contraintes d'associations possibles et impossibles.

**DÉROULEMENT DU JEU :**

- Placer le plateau de jeu devant soi.
- Choisir une carte-défi.

Le niveau de difficulté progressif est indiqué par ●○○○

- Prendre les jetons-animaux dans la quantité indiquée.

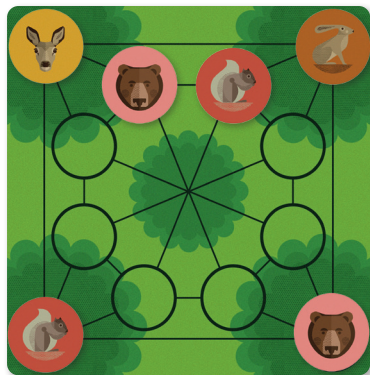


← Quantité  
jetons

- Placer les jetons sur le plateau, comme indiqué sur la carte-défi.



**Plateau**

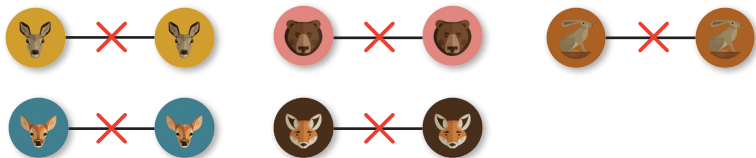


**Jetons restants  
à placer**

- Trouver l'unique solution possible pour placer les animaux restants, en respectant les contraintes suivantes :

### NIVEAUX 1, 2 ET 3

- 2 animaux identiques ne peuvent pas être connectés, en ligne directe.



- À L'EXCEPTION de l'écureuil qui doit obligatoirement être connecté à un autre écureuil.



### NIVEAUX 2

- Un faon doit obligatoirement être connecté à une biche.

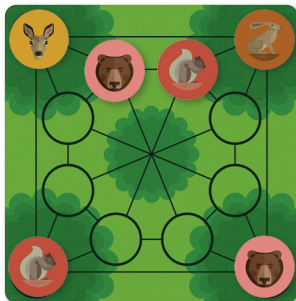


### NIVEAUX 3

- Le renard ne doit pas être connecté avec un lièvre.



## EXEMPLE DE DÉFI :



Défi résolu

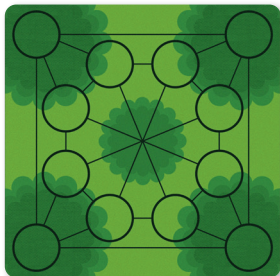


**À chaque défi, une seule solution !**  
Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.

*Un jeu de Cédric Martinez.*

**CONTENTS OF THE GAME:**

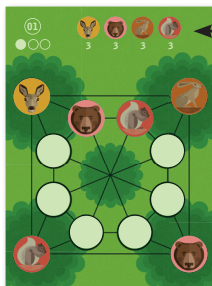
50 challenge cards (3 levels of difficulty), 1 Quick Guide Card, 24 wooden tokens (4 of each animal) and 1 game board.

**AIM OF THE GAME:**

Position the animals indicated in the forest while respecting the rules on possible and impossible combinations.

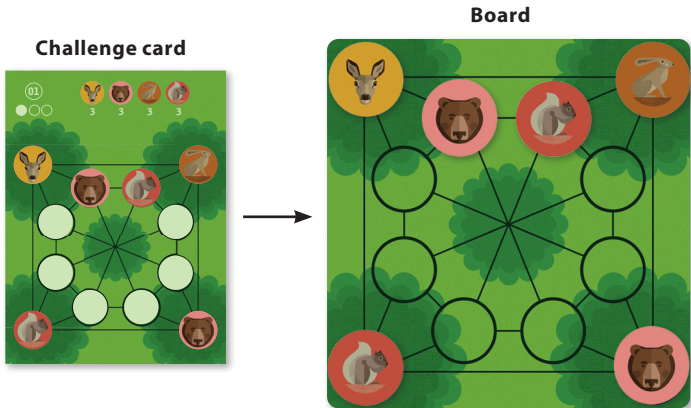
**HOW TO PLAY:**

- Place the game board in front of you.
- Choose a challenge card. Increasing levels of difficulty are shown by ● ○ ○ ○
- Take the animal tokens in the quantities indicated.



Number  
of tokens

- Place the tokens on the board as shown on the challenge card.

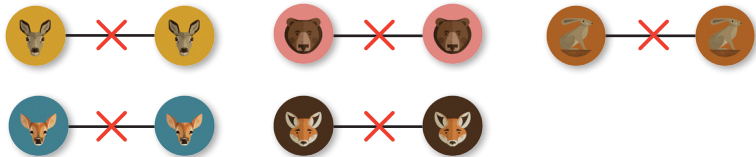


**Remaining tokens  
to be placed**

- Find the only possible solution to place the remaining animals on the board, while respecting the following rules:

### LEVELS 1, 2 AND 3

- 2 identical animals cannot be connected directly.



The ONLY EXCEPTION is the squirrel, which must be connected to another squirrel.



### LEVEL 2

- A fawn must be connected to a doe.



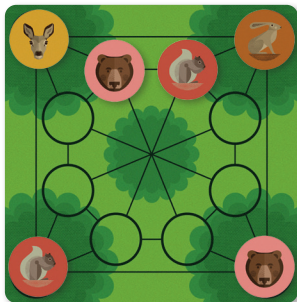
### LEVEL 3

- The fox must not be connected to a hare.

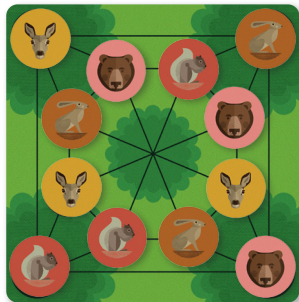




## CHALLENGE EXAMPLE:



Challenge solved

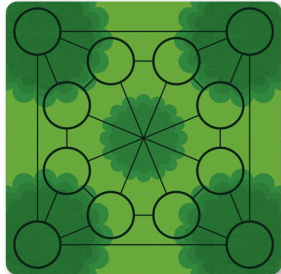


**There is only one solution for each challenge!**  
Solutions can be found at the end  
of this booklet.

*A game by Cédric Martinez.*

**INHALT:**

50 Aufgabenkarten (3 Schwierigkeitsgrade), 1 „Hilfe“-Karte, 24 Holzchips (4 von jedem Tier) und 1 Spielbrett.

**ZIEL DES SPIELS:**

Wie passen die Tiere in den Wald? Bringe alle Tiere der Aufgabe trotz der Beschränkungen auf dem Spielbrett unter.

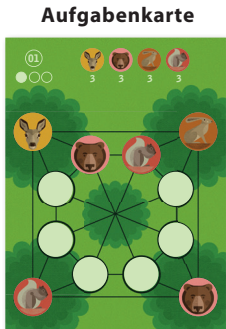
**SPIELABLAUF:**

- Leg das Spielbrett vor dich.
- Wähle eine Aufgabenkarte aus. Den Schwierigkeitsgrad erkennst du an den grünen Punkten ●○○○.
- Nimm dir die Tierchips, die in der obersten Zeile der Aufgabenkarte abgebildet sind.



**Anzahl  
der  
Chips**

- Lege die für die Startsituation auf der Aufgabenkarte abgebildeten Chips auf die Felder des Spielbretts.

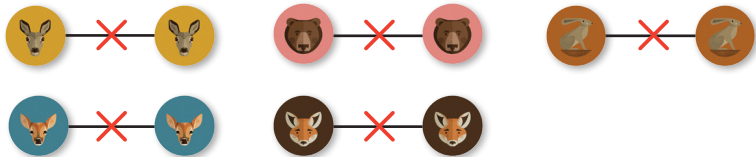


**Verbleibende  
Chips**

- Finde die einzige Lösung, wie du die verbleibenden Chips in den Wald legen kannst. Folgende Beschränkungen gelten dabei:

### SCHWIERIGKEITSGRADE 1, 2 UND 3

- Zwischen 2 identischen Tieren darf keine direkte Linie verlaufen.



- AUSSER beim Eichhörnchen, das zwingend mit einem anderen Eichhörnchen verbunden sein muss.



### SCHWIERIGKEITSGRAD 2

- Ein Rehkitz muss zwingend mit einem Reh verbunden sein.

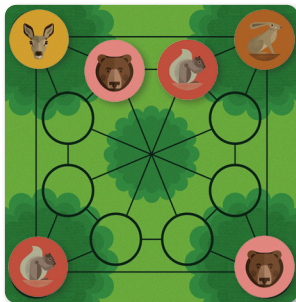


### SCHWIERIGKEITSGRAD 3

- Der Fuchs darf nicht mit einem Hasen verbunden sein.



**BEISPIEL:**



**Aufgabe gelöst**

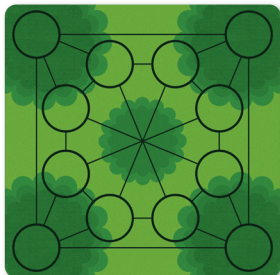
**Für jede Aufgabe gibt es nur eine Lösung!**  
Die Lösungen findest du am Ende dieser Anleitung.



*Ein Spiel von Cédric Martinez.*

**CONTENIDO DEL JUEGO:**

50 tarjetas-reto (3 niveles de dificultad), 1 Carta "Ayuda", 24 fichas de madera (4 de cada animal) y 1 tablero de juego.

**OBJETIVO DEL JUEGO:**

Colocar los animales que se indican en el bosque respetando las condiciones impuestas a las asociaciones posibles e imposibles.

**DESARROLLO DEL JUEGO:**

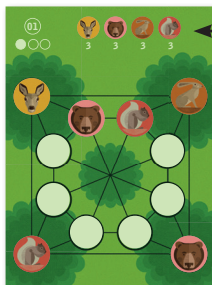
• Colocarse el tablero de juego delante.

• Elegir una tarjeta-reto.

El nivel de dificultad está indicado por

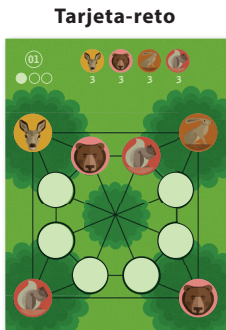


• Coger la cantidad indicada de fichas de animales.



← **Cantidad de fichas**

- Colocar las fichas en el tablero, como se indica en la tarjeta-reto.

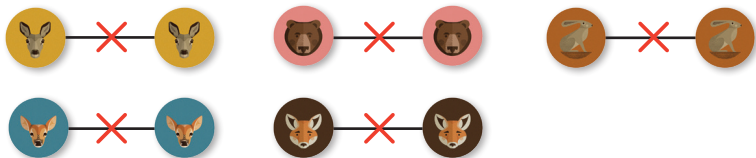


**Fichas por colocar**

- Encontrar la única solución posible para colocar el resto de los animales respetando las condiciones siguientes:

### NIVELES 1, 2 Y 3

- No se pueden conectar 2 animales idénticos en línea directa.



EXCEPTO si se trata de la ardilla, que tiene que estar obligatoriamente conectada con otra ardilla.



### NIVEL 2

- Un cervatillo debe estar obligatoriamente conectado a una cierva.



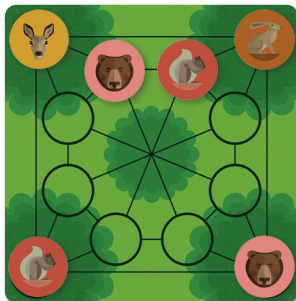
### NIVEL 3

- El zorro no puede estar conectado con una liebre.





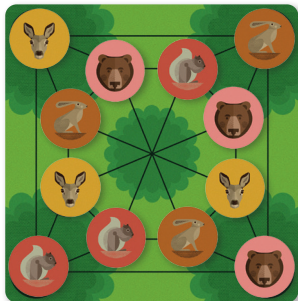
## EJEMPLO DE RETO:



## Solución del reto

**¡Para cada reto solo existe una solución!**

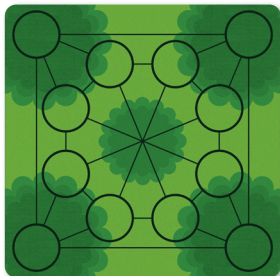
Las soluciones se encuentran al final de este folleto.



*Un juego de Cédric Martinez.*

**CONTENUTO DEL GIOCO:**

50 carte sfida (3 livelli di difficoltà), 1 Carta "Aiuto", 24 gettoni di legno (4 di ciascun animale) e 1 tabellone di gioco.

**SCOPO DEL GIOCO:**

posizionare gli animali indicati nella foresta rispettando i limiti di associazioni possibili e impossibili.

**SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

- posizionare il tabellone di gioco davanti a sé
- scegliere una carta sfida; il livello di difficoltà crescente è indicato da

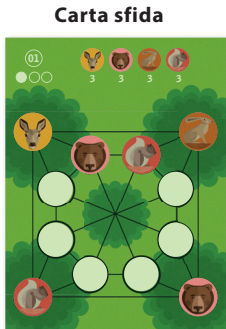


- prendere la quantità indicata di gettoni animale



Quantità  
di gettoni

- posizionare i gettoni sul tabellone, come indicato sulla carta sfida

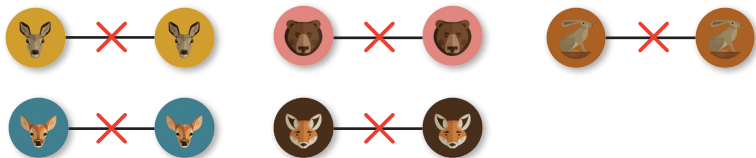


**Gettoni rimanenti  
da posizionare**

- trovare l'unica soluzione possibile per posizionare gli animali rimanenti rispettando i seguenti limiti:

### LIVELLI 1, 2 E 3

- 2 animali identici non possono essere connessi, in linea diretta.



ECCEZIONE: lo scoiattolo deve essere obbligatoriamente connesso a un altro scoiattolo.



### LIVELLO 2

- Un cerbiatto deve essere obbligatoriamente connesso a una cerva.

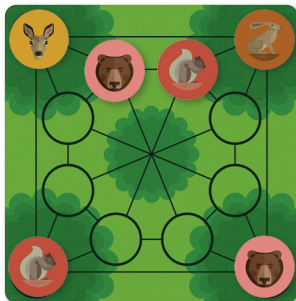


### LIVELLO 3

- La volpe non deve essere connessa a una lepre.



## ESEMPIO DI SFIDA:



## Sfida risolta

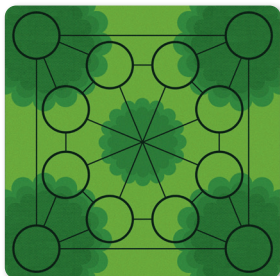


**Ogni sfida ha solo una soluzione!**  
Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.

*Un gioco di Cédric Martinez.*

**INHOUD VAN HET SPEL:**

50 uitdaging斯卡arten (3 moeilijkheidsgraden), 1 Hulpkaart, 24 houten fiches (4 van elk dier) en 1 speelbord.

**DOEL VAN HET SPEL:**

De afgebeelde dieren in het bos plaatsen, waarbij je rekening moet houden met combinaties die wel en niet mogelijk zijn.

**SPELVERLOOP:**

- Leg het bord voor je neer.
- Kies een uitdaging斯卡art. De oplopende moeilijkheidsgraad wordt aangegeven door ● ○ ○
- Pak de dierenfiches in de aangegeven hoeveelheid.



**Aantal  
fiches**

- Plaats de fiches op het bord zoals aangegeven op de uitdagingkaart.

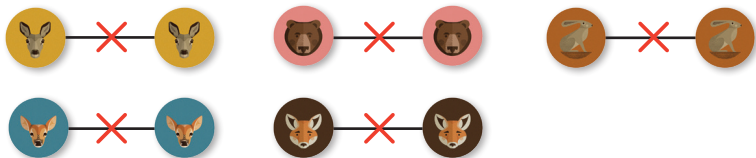


**Fiches die nog  
neergelegd moeten  
worden**

- Ga op zoek naar de enige mogelijke oplossing om de resterende dieren te plaatsen volgens de onderstaande regels:

### NIVEAU 1, 2 EN 3

- 2 dezelfde dieren mogen niet regelrecht met elkaar worden verbonden.



- BEHALVE de eekhoorn, die met een andere eekhoorn verbonden moet worden.



### NIVEAU 2

- Een hertenkalf moet verbonden zijn met een hinde.



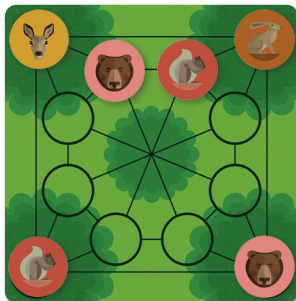
### NIVEAU 3

- De vos mag niet in verbinding staan met een haas.





**VOORBEELD VAN EEN  
UITDAGING:**



**Uitdaging opgelost**

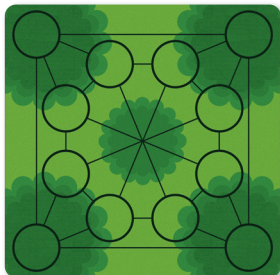


**Voor elke uitdaging is maar één oplossing!**  
De oplossingen staan achter in dit boekje.

*Een spel van Cédric Martinez.*

**CONTEÚDO DA EMBALAGEM:**

50 cartas-desafio (3 níveis de dificuldade), 1 Carta Ajuda, 24 fichas de madeira (4 de cada animal) e 1 tabuleiro de jogo.

**OBJETIVO DO JOGO:**

Posicionar os animais indicados na floresta segundo as exigências de associação possível e impossível.

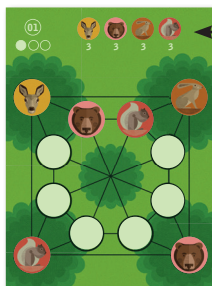
**COMO JOGAR:**

- Colocar o tabuleiro de jogo em frente do jogador.
- Escolher uma carta-desafio.

O nível de dificuldade é indicado por

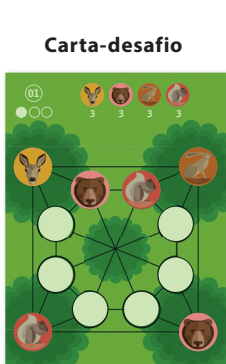


- Pegar na quantidade indicada de fichas com animais.



← Quantidade  
fichas

- Colocar as fichas no tabuleiro como se indica na carta-desafio.

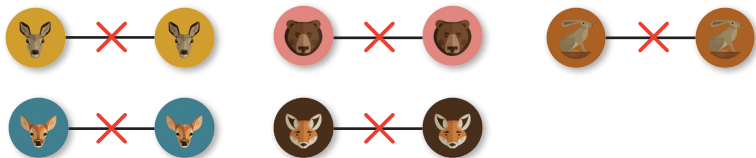


**Fichas restantes que  
devem ser colocadas  
no tabuleiro.**

- Descobrir a única solução possível para colocar os animais restantes de acordo com as seguintes exigências:

### NÍVEIS 1, 2 E 3

- Não se podem ligar 2 animais idênticos, em linha direta.



- COM EXCEÇÃO do esquilo que deve ser ligado obrigatoriamente a outro esquilo.



### NÍVEL 2

- Um gamo deve estar imperativamente ligado a uma corça.

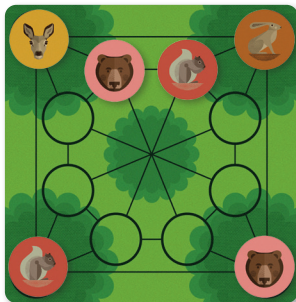


### NÍVEL 3

- A raposa não deve estar ligada a uma lebre.



## EXEMPLO DE DESAFIO:



**Desafio superado**

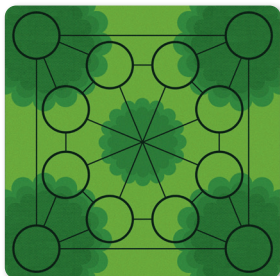


**Para cada desafio, apenas uma solução!**  
As soluções encontram-se no final deste folheto.

*Um jogo de Cédric Martinez.*

**SPILLETS INDHOLD:**

50 udfordringskort (3 sværhedsgrader), 1 Hjælpekort, 24 træbrikker (4 med hvert dyr) og 1 spilleplade.

**SPILLETS FORMÅL:**

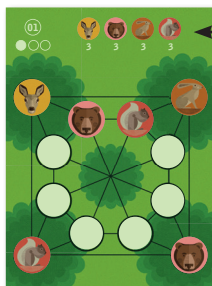
At placere de angivne dyr i skoven og respektere, hvilke dyr der kan forbindes, og hvilke der ikke kan.

**SÅDAN FOREGÅR SPILLET:**

- Læg spillepladen foran dig.
  - Vælg et udfordringskort.
- Sværhedsgraden er angivet med

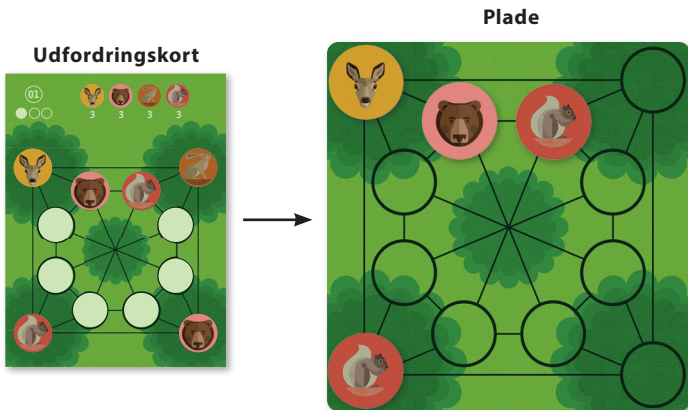


- Tag det angivne antal dyrebrikker.



← Antal  
brikker

- Læg brikkerne på pladen som angivet på udfordringskortet.

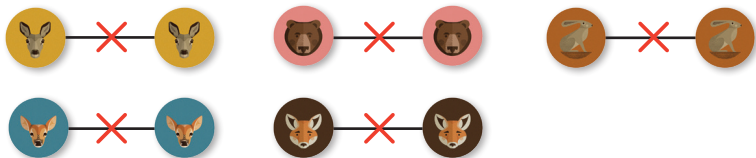


**Brikker som endnu  
ikke er placeret**

- Find frem til den eneste mulige løsning for placering af dyrene, og husk at respektere følgende regler:

### NIVEAU 1, 2 OG 3

- 2 identiske dyr må ikke været forbundet i lige linje.



- ENESTE UNDTAGELSE er egernet, som skal være forbundet med et andet egern.



### NIVEAU 2

- En hjortekalv skal være forbundet med en hunnhjort.



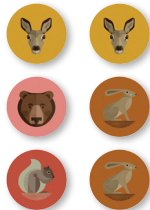
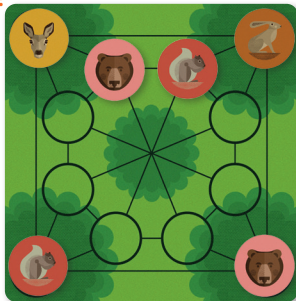
### NIVEAU 3

- Ræven må ikke være forbundet med en hare.





## EKSEMPEL PÅ EN UDFORDRING:



Løst udfordring

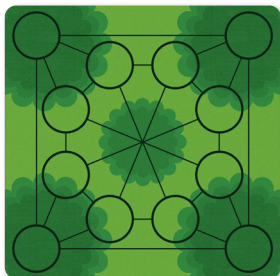


**Kun 1 løsning for hver udfordring!**  
Løsningerne findes i slutningen dette hæfte.

*Et spil af Cédric Martinez.*

**SPELINNEHÅLL:**

50 utmaningskort (3 svårighetsgrader), 1 Hjälpkort, 24 spelbrickor i trä (4 av varje djur) och 1 spelplan.

**SPELETS MÅL:**

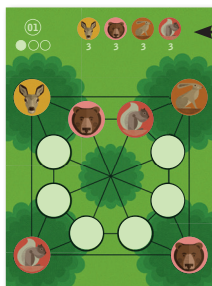
Placera djuren som visas i skogen samtidigt som du följer de angivna begränsningarna.

**SPELETS GÅNG:**

- Placera spelplanen framför dig.
  - Välj ett utmaningskort.
- Den ökande svårighetsgraden visas med

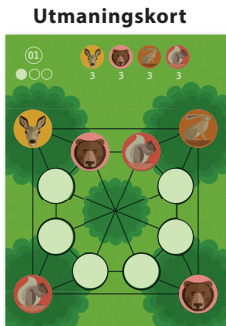


- Ta det antal djurbrickor som anges.



Antal  
brickor

- Placera brickorna på spelplanen enligt vad som anges på utmaningskortet.

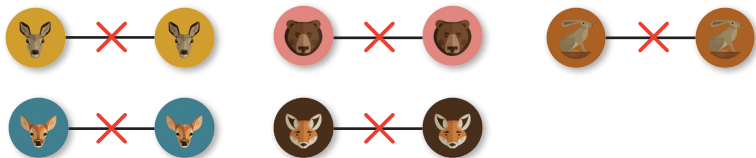


**Antal brickor som återstår att placera**

- Hitta den enda möjliga lösningen för att placera återstående djur samtidigt som du följer de följande begränsningarna:

### NIVÅ 1, 2 OCH 3

- 2 likadana djur får inte kopplas ihop med en direkt linje.



- MED UNDANTAG FÖR ekorrar som måste vara kopplade till en annan ekorre.



### NIVÅ 2

- En hjort måste vara kopplad till en hjortkalv.

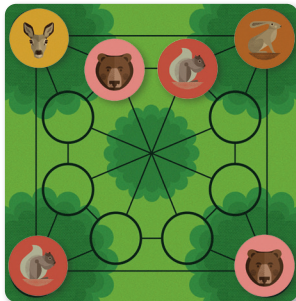


### NIVÅ 3

- En räv får inte kopplas ihop med en hare.



## EXEMPEL PÅ UTMANING:



## Löst utmaning

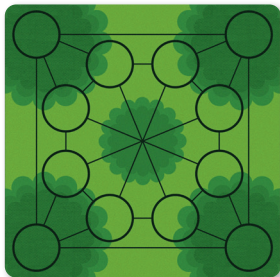


**Varje utmaning har endast en lösning!**  
Lösningarna står längst bak i detta häfte.

*Ett spel av Cédric Martinez.*

**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:**

50 карточек с заданиями (3 уровня сложности), 1 Памятка,  
24 деревянные фишки (по 4 на каждое животное) и 1 игровое поле.



**ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

разместить животных в лесу, соблюдая правила, по которым они объединяются друг с другом.

**ХОД ИГРЫ:**

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием. Уровень сложности обозначен в виде кружков ● ○ ○
- Возьмите фишки с животными в указанном количестве.



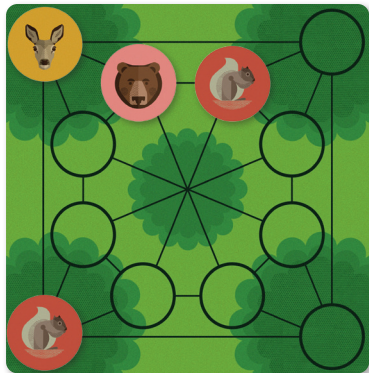
← Количество фишек

- Поместите фишки на игровое поле так, как указано на карточке с заданием.

### Карточка с заданием



### Поле

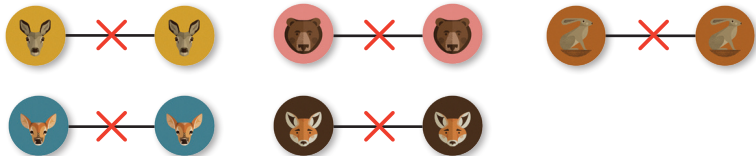


**Жетоны, которые нужно  
разместить на поле**

- Найдите один возможный способ для размещения оставшихся животных на поле. При этом учитывайте следующие правила:

### УРОВНИ 1, 2 И 3

- 2 одинаковых животных не могут быть соединены прямой линией.



ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ белки, которая всегда объединяется в пару с другой белкой.



### УРОВЕНЬ 2

- Олененок должен всегда быть в паре с ланью.



### УРОВЕНЬ 3

- Лиса не может быть в паре с зайцем.





## ПРИМЕР ЗАДАНИЯ:



## Готовое задание

**У каждого задания есть только одно решение!**  
Решения приведены в конце брошюры.



*Автор игры: Седрик Мартинез.*

01



3

3

3

3



02

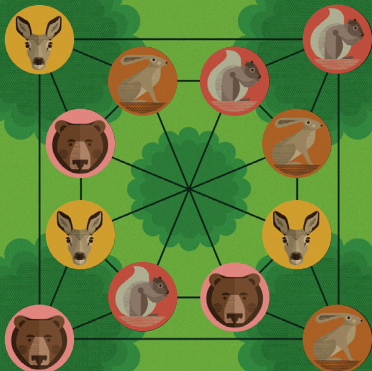


3

3

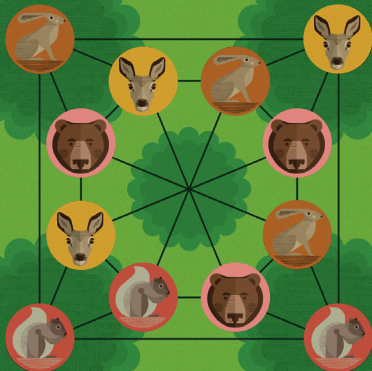
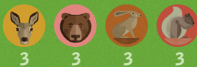
3

3

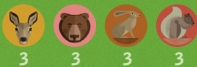




05



06



07

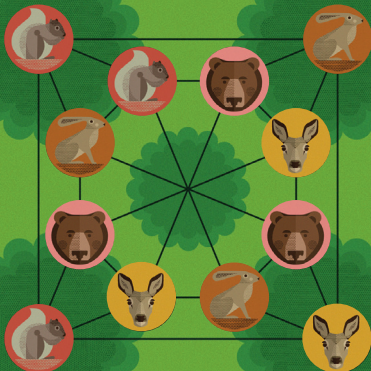


3

3

3

3



08

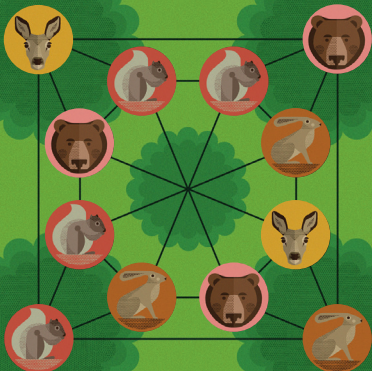


2

3

3

4





11



4

4

2

2



12

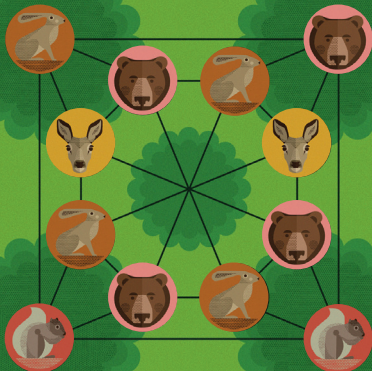


2

4

4

2









17



3



3



2



2



2



18



2



2



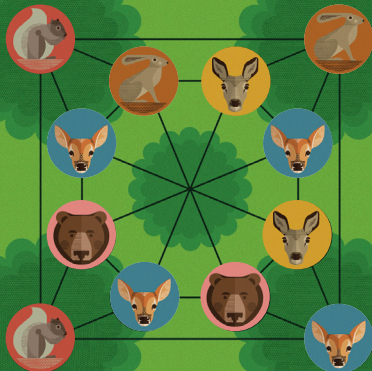
2



2



4



19



2



1



2



3



4



20



2



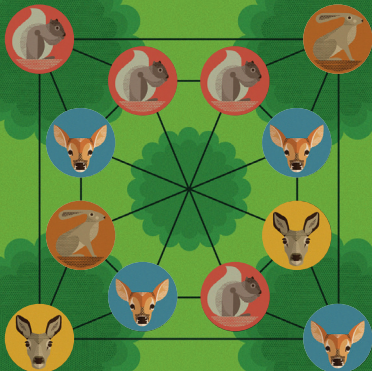
2



4



4



21



3



1



4



4



22



3



1



4



4



23



3

2

2

2

3



24

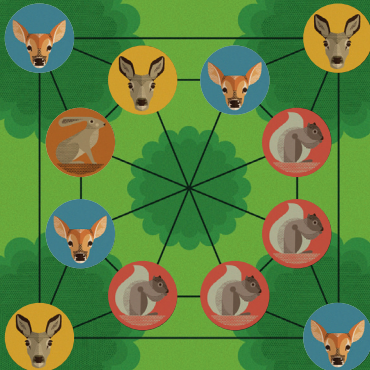


3

1

4

4





27



4

4

2

2



28



4

2

2

2

2



29



2

4

3

2

1



30



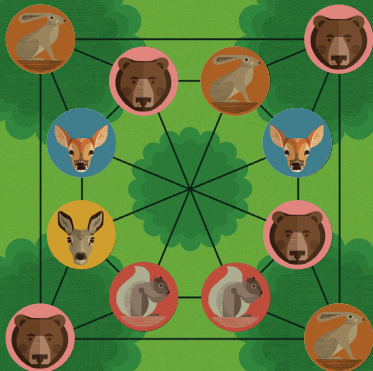
1

4

3

2

2













39



2

1

2

2

3

2



40



3

2

2

3

2



41



2

2

3

3

1

1



42



4

2

4

1

1



43



3

2

3

2

2



44



3

3

2

2

2













# WOODANIMO



DJ08587



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China – Designed in France



FR

**DONNEZ**  
OU  
**RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)