

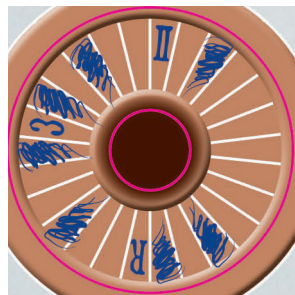


DU MUSST ZUERST NACH LINKS-UND-RECHTS HÜPFEN!

DAS STIMMT NICHT!

DU LÜGST! DA SIND VIELE UNTERSCHIEDE!

DOCH! DU MUSST SIE NUR HERAUSSTREICHEN!





NICHT-SCHACH REGELN

Ziel: Bring 3 der Tiere auf die Trophäenfelder auf der anderen Seite des Bretts.

Reihenfolge der Spielzüge: Ganz egal! Ein Tier wird's nicht schaffen.

Vorbereitung: Jedes Tier muss irgendwo auf deiner Seite des Bretts beginnen.

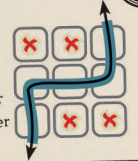
□ □ □ □ VERWENDE MEINE STARTPOSITION!!!

- Bewegungen: Siehe Spalte rechts.
- ❖ Kann nicht weiter oder verlässt das Brett?
 - ➔ Zurück zum Start!
 - ❖ In einer Schleife?
 - ➔ Zurück zum Start!

WAL ↕



Kann nur im Wasser sein.



KRABBE ✕

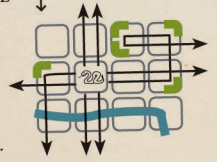


Geht diagonal und wechselt ihre Richtung, wenn sie am Wasser ankommt.

SCHLANGE ↕



Biegt bei Büschen ab.



KÄNGURU ↕



Springt und überspringt dabei immer ein Feld.

