

## **LE CAUCHEMAR DE GARDIEN DE ZOO**

C'est le plus mauvais cauchemar d'un gardien de zoo. Un animal s'est perdu. Ton défi est de rassembler le fuyard et de le « glisser et guider » jusqu'à la maison. Mais fais attention, il y a des animaux partout sur le chemin !

### **Qui est au zoo?**

Alligator, ours, chameau, éléphant, gorille, girafe, hippopotame, lion, puma, rhinocéros, tigre, zèbre.

### **Le cauchemard du gardien de zoo**

#### **Contenu:**

- 1 plateau
- 12 plaquettes (animaux)
- 1 liste des plusieurs puzzles
- 1 liste de solutions
- 1 règle

#### **But du jeu**

Guider un animal fuyard jusqu'à la maison à travers le zoo plein d'animaux.

#### **Mise en place**

Choisir un des puzzles dans le livret. Il y a 18 puzzles de 3 niveaux de difficultés - débutant, intermédiaire et avancé. Commencer avec les puzzles débutant.

- Placer les animaux comme sur le modèle du puzzle.

- Tous les animaux doivent être tournés vers la gauche.
- Laisser « l'emplacement maison », en bas à gauche vide.

## **Règle**

Guide l'animal fuyard jusqu'à l'emplacement maison en glissant en avant, en arrière en haut, en bas. Tu ne dois soulever aucun animal ! Ca semble simple, mais attention !

- **Ne pas**

Etre stoppé par un museau !

S'emmêler avec une queue !

Buter sur une trompe !

Se faire prendre au piège par des têtes ou des queues !

- **Si tu sèches**

Retire les animaux du puzzle, remets le puzzle en place et recommence.

- **Si tu es coincé**

Regarde les solutions pour les déplacements à faire pour amener l'animal fuyard à la maison.

- **Solutions**

Quand tu as fini le puzzle ou si tu as des doutes regarde la solution.

La solution est une suite d'initiales qui indique l'ordre dans lequel il faut déplacer les pièces pour amener le fuyard à la maison.

Une lettre (ou deux) représente chaque animal. Un A signifie déplacer l'alligator, un Gi signifie déplacer la girafe, etc. Regarde les indices ci-dessous.

**Conseil** : Il y a peut être plus d'une solution pour chaque puzzle. Si tu amènes l'animal fuyard jusqu'à l'emplacement maison, tu as réussi le puzzle.

• **Indices**

Alligator A

Ours O

Chameau C

Eléphants E

Gorille Go

Girafe Gi

Hippopotame H

Lion L

Puma P

Rhinocéros R

Tigre T

Zèbre Z

1 Guide le gorille à la maison. Sors les tigres.

Z	L	GO
A	O	E
P	C	H
	GI	R

2 Guide la girafe à la maison. Sors les pumas.

Z	GI	L
A	E	R
H	G	T
	C	O

3 Guide le rhinocéros à la maison. Sors les éléphants.

C	R	GI
O	H	Z
A	P	GO
	T	L

4 Guide le zèbre à la maison. Sors les éléphants.

O	P	Z
H	L	R
GO	A	T
	GI	C

5. Guide les éléphants à la maison. Sors les pumas.

H	E	Z
O	A	L
T	R	GO
	C	GI

6 Guide les pumas à la maison. Sors les tigres.

H	O	P
E	GO	L
A	C	Z
	R	GI

7 Guide le chameau à la maison. Sors Le rhinocéros.

A	O	C
E	GI	P
H	GO	Z
	T	L

8 Guide le gorille à la maison. Sors le zèbre

P	GO	O
A	E	L
H	T	R
	C	GI

9 Guide l'alligator à la maison. Sors l'hippopotame.

A	Z	L
E	C	O
GI	T	R
	P	GO

10 Guide le lion à la maison. Sors l'ours.

E	Z	L
C	A	H
GI	T	R
	P	GO



11 Guide les pumas à la maison. Sors l'hippopotame.

P	Z	L
C	E	GI
O	GO	A
	T	R

12 Guide les éléphants à la maison. Sors le lion.

A	E	Z
O	GI	R
H	GO	T
	P	C

13 Guide la girafe à la maison. Sors le chameau.

A	GI	R
H	O	T
GO	P	Z
	E	L

14 Guide le gorille à la maison. Sors le chameau.

O	GO	A
H	T	Z
E	GI	P
	L	R

15 Guide l'ours à la maison. Sors le gorille.

O	A	H
E	R	L
P	C	T
	GI	Z

16 Guide le lion à la maison. Sors la girafe.

O	A	L
H	T	R
P	GO	Z
	C	E

17 Guide les tigres à la maison. Sors la girafe.

H	T	Z
O	A	L
E	R	GO
	C	P

18 Guide les éléphants à la maison. Sors le gorille.

E	C	H
A	GI	T
O	Z	L
	P	R