

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht. Plaats de 9 ronde puzzelstukken met bomen op het spelbord zoals aangeduid. Elk puzzelstuk moet op de juiste plaats EN in de juiste oriëntatie staan!
Plaats de "losse" mensen en/of dieren op de aangeduide openingen tussen de ronde puzzelstukken. In de meeste opdrachten hoef je maar enkele figuren te gebruiken. Leg de overige figuren opzij, je hebt ze niet nodig voor die opdracht.
- 2** De bedoeling van Grizzly Gears is om elke losse figuur naar zijn eindpositie te verplaatsen. Figuren verschuiven door de puzzelstukken met bomen te draaien.
 - A) De eindposities zijn de plaatsen vlak voor de "vaste" figuren op de rand links en rechts van het spelbord:
 - het meisje gaat naar haar tent
 - de bever gaat naar de andere bever in het water
 - de houthakker gaat naar de stapel met boomstammen
 - het hertenjong gaat naar Vader Hert
 - het berenjong gaat naar Moeder Beer
 - het konijn gaat naar zijn Broer Konijn
 - B) Roteer de puzzelstukken met de klok mee of tegen de klok in, door met de bomen te draaien:
 - Vaak zullen puzzelstukken door andere puzzelstukken geblokkeerd worden, zodat je die eerst moet verdraaien.
 - Je mag nooit puzzelstukken of figuren optillen!
 - C) Er is maar één belangrijke regel: Een losse figuur mag **NOOIT** vlak voor Moeder Beer terecht komen. Gebeurt dit toch, dan zal deze figuur vast komen te zitten ... en moet je dus opnieuw beginnen. De uitzondering is het berenjong, dat natuurlijk wel voor zijn moeder moet terecht komen. Maar let ervoor op om hem niet te snel naar deze positie te verplaatsen. Want zodra hij zijn eindpositie bereikt, maakt hij de beweging van andere puzzelstukken in de omgeving onmogelijk.
- 3** Je hebt de juiste oplossing gevonden wanneer alle figuren uit de opdracht zich tegelijk op hun eindpositie bevinden. De kortst mogelijke oplossing kan je achteraan in het opdrachtenboekje terugvinden.