FR

RÈGLES DU JEU

1. Choisissez un défi. Chaque défi indique l'emplacement d'une ou plusieurs pièces transparentes comportant un animal.
2. Placez toutes les pièces restantes sur le plateau en respectant les règles ci-dessous :
   - Le crocodile doit être placé dans l'eau, sur une case bleue du plateau.
   - Les girafes et les éléphants doivent être placés sur la terre ferme et doivent faire face à une case bleue, de façon à pouvoir se désaltérer. Ils peuvent être placés uniquement sur des cases qui leur permettent de boire :
     - La trompe des éléphants doit donc toucher l'eau.
     - La tête des girafes doit donc se trouver juste au-dessus de l'eau lorsqu'elles se baissent.
   - Les points d'eau sont constitués de 2 ou 3 cases bleues adjacentes. Important : si un crocodile se trouve dans un point d'eau, les girafes et les éléphants ne peuvent pas y boire, même depuis une case différente de celle où se trouve le crocodile.
   - Les rochers et les plantes peuvent être placés sur la terre ferme ou dans l'eau.
3. Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi. Les solutions sont données à la fin du livret de défis.

Remarque :

Lorsque vous rangez le jeu, pensez à abaisser la tête des girafes afin d'avoir assez de place pour insérer le livret et fermer la boîte. Durant une partie, il est plus simple de manipuler les girafes lorsqu'elles ont la tête droite.

NL

SPELREGELS

1. Kies een opdracht en plaats de transparante puzzelstukken met dieren zoals aangeduid.
2. Plaats de overige puzzelstukken op het spelbord, volgens de volgende regels:
   - De krokodil moet in het water geplaatst worden op een blauwe zeshoek. Enkel de krokodil zelf moet in het water liggen, de rest van het transparante puzzelstuk mag zowel land als water bedekken.
   - Giraffes en olifanten moeten op het land geplaatst worden in de richting van een blauwe zeshoek, zodat ze kunnen drinken. Ze mogen nergens op het land geplaatst worden, waar ze niet kunnen drinken:
     - Olifanten moeten met hun slurf het water raken.
     - Giraffes moeten met hun kop boven het water terecht komen, wanneer je hun nek naar voren zou buigen.
   - Vijvers kunnen bestaan uit 2 of 3 blauwe zeshoeken die naast elkaar liggen. Giraffes en olifanten mogen nooit uit de vijver drinken waarin zich de krokodil bevindt, zelfs niet wanneer ze van een andere blauwe zeshoek drinken dan diegene waarop de krokodil ligt.
   - De rots en de grasplanten mogen zowel op het land als het water geplaatst worden (tenzij er zich ook een olifant op dezelfde zeshoek bevindt).
3. Er is telkens slechts één oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

Opmerking:

Wanneer je het spel opbergt, moet je de nekken van beide giraffen naar voor buigen, zodat er genoeg plaats is voor het boekje. Wanneer je speelt, is het handiger om deze nekken opnieuw in verticale positie te zetten.

DE

SPIELREGELN

1. Wähle 1 Herausforderung und setze die vorgegebenen durchsichtigen Knobelplättchen mit einem Tier darauf wie abgebildet in das Tableau ein.
2. Setze nun alle übrigen Knobelplättchen in das Tableau ein. Beachte dabei die folgenden Regeln:
   - Platziere das Krokodil immer im Wasser, also auf einem blauen Tableau-Sechseck.
   - Platziere Giraffen und Elefanten immer auf Land mit dem Kopf zu einem blauen Sechseck, damit sie trinken können. Du kannst sie nicht ohne Wasserstelle auf Land setzen:
     - Bei Elefanten muss der Rüssel das Wasser berühren.
     - Bei Giraffen muss der Kopf über dem Wasser schweben, sobald du ihren Kopf vorbeugst.
   - Teiche bestehen aus 2 oder 3 angrenzenden blauen Sechsecken. Wichtig: Giraffen und Elefanten können nicht aus dem Teich trinken, in welchem sich das Krokodil befindet, selbst falls sie aus einem anderen Sechseck dieses Teichs trinken.
   - Steine und Gras darfst du sowohl auf Land als auch im Wasser einsetzen.
3. Es gibt immer nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

Hinweis:

Achte beim Einräumen des Spiels darauf, die Giraffenhälse herunterzubeugen, damit das Herausforderungsheft hineinpasst und die Schachtel richtig schließt. Das Knobeln ist allerdings mit aufgerichteten Giraffenhälsen einfacher.

DK

SPILLEREGLER

1. Vælg en udfordring. Hver udfordring viser placeringen af en eller flere gennemsigtige puslespilsbrikker med et dyr.
2. Placér alle de resterende puslespilsbrikker på spillepladen i henhold til disse regler:
   - Krokodillen skal placeres i vandet på et blåt felt på spillepladen.
   - Giraffer og elefanter skal placeres på land med fronten mod et blåt felt, så de kan drikke vand. De kan ikke placeres på land, hvor de ikke kan drikke:
     - For elefanter betyder det, at deres snabel skal kunne røre vandet.
     - For giraffer betyder det, at deres hoveder skal være placeret over vandet, når de bøjer sig fremad.
   - Vandhuller dannes af to eller tre tilstødende, blå felter. Vigtigt: Giraffer og elefanter kan ikke drikke fra et vandhul, der indeholder en krokodille, selv hvis de drikker fra et andet felt end det, krokodillen optager.
   - Sten og græs kan placeres både på land og i vandet.
3. Der er kun én løsning til hver udfordring, og du kan finde den bagerst i udfordringsfolderen.

Bemærk:

Når spillet opbevares, skal giraffernes hoveder være bøjet mod jorden, så der er nok plads til folderen, mens låget er lukket. Når du spiller, er det nemmest, hvis giraffernes halse er bøjet opad.

SE

SPELETS REGLER

1. Välj ett problem. På bilden ser du positionen för en eller flera genomskinliga djurpusselbitar.
2. Placera ut resterande pusselbitar på spelbrädet enligt följande regler:
   - Krokodilen måste placeras i vattnet, i en av spelbrädets blå hexagoner.
   - Giraffer och elefanter måste placeras på land, med huvudet mot en blå hexagon så att de kan dricka. De får inte placeras på en landhexagon där de inte kan dricka.
     - I elefanternas fall måste snabeln vidröra vatten.
     - I giraffernas fall måste deras huvud hamna ovanför vatten när de böjer sig framåt.
   - Vattenhål består av 2 eller 3 blå sammankopplade hexagoner. Viktigt: Giraffer och elefanter kan inte dricka ur samma vattenhål som krokodilen ligger i, även om de dricker från en annan hexagon än just den som krokodilen befinner sig på.
   - Stenar och gräs får placeras både på land och i vattnet.
3. Det finns bara en lösning på varje problem. Du hittar lösningen längst bak i problemhäftet.

OBS:

Se till att böja ner giraffernas huvuden när du packar ihop spelet, så att det finns tillräckligt med plats för häftet när du stänger lådan. När du börjar spela är det lättast om giraffernas halsar är vikta uppåt.

NO

SPILLEREGLER

1. Velg en utfordring. Hver utfordring viser posisjonen til én eller flere gjennomsiktige puslespillbrikker med et dyr.
2. Plasser alle gjenværende puslespillbrikker på spillbrettet i henhold til følgende regler:
   - Krokodillen må ligge i vannet, på en blå sekskant på spillbrettet.
   - Sjiraffer og elefanter må være på land, vendt mot en blå sekskant slik at de kan drikke. De kan ikke plasseres på land uten tilgang til drikke:
     - For elefanter betyr det at snabelen må være i kontakt med vannet.
     - For sjiraffer betyr det at hodet må være plassert over vann når de bøyer seg forover.
   - Dammer dannes av 2 eller 3 tilstøtende blå sekskanter. Viktig: Sjiraffer og elefanter kan ikke drikke fra en dam som inneholder krokodillen, selv om de drikker fra en annen sekskant enn den krokodillen befinner seg i.
   - Steiner og gressplanter kan plasseres enten på land eller i vannet.
3. Det finnes bare én løsning for hver utfordring, og den står på baksiden av utfordringsheftet.

Merk:

Når du oppbevarer spillet, sørg for å bøye sjiraffenes hoder ned slik at det er nok plass til heftet når lokket lukkes. Når du spiller, er det lettere om sjiraffenes hode vender oppover.

FI

PELIN SÄÄNNÖT

1. Valitse haaste. Pelissä käytetään läpinäkyviä laattoja, joilla on eläimiä. Haasteessa näytetään yhden tai useamman laatan sijainti.
2. Asettele kaikki jäljellä olevat laatat pelilaudalle seuraavien sääntöjen mukaisesti:
   - Krokotiilin täytyy olla vedessä eli sinisessä kuusikulmiossa pelilaudalla.
   - Kirahvien ja norsujen täytyy olla maalla, mutta sinisen kuusikulmion vieressä, jotta ne voivat juoda. Niitä ei saa asettaa maalle sellaiseen paikkaan, jossa ne eivät voi juoda.
     - Norsujen kärsien täytyy koskettaa vettä.
     - Kirahvien päiden pitää olla veden yllä, kun niiden kaulaa taivutetaan eteenpäin.
   - 2 tai 3 vierekkäin olevaa sinistä kuusikulmiota muodostaa lammikon. Tärkeää: kirahvit ja norsut eivät voi juoda mistään samaan lammikkoon kuuluvasta sinisestä kuusikulmiosta, jos krokotiili on lammikossa.
   - Kivet ja ruohokasvit saa asettaa sekä maalle että veteen.
3. Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu. Oikea ratkaisu kerrotaan haastevihkosen lopussa.

Huomaa:

Kun pakkaat pelin takaisin laatikkoon pelaamisen jälkeen, taivuta kirahvien päät alas, jotta haastevihkonen mahtuisi laatikkoon, kun kansi suljetaan. Pelaaminen on kuitenkin helpompaa silloin, kun kirahvien kaulat ovat suorassa.

PT

REGRAS DO JOGO

1. Escolhe um desafio. Cada desafio mostra a posição de uma ou mais peças de puzzle transparentes com um animal.
2. Coloca todas as peças de puzzle restantes no tabuleiro, de acordo com as seguintes regras:
   - O crocodilo deve ser colocado na água, num hexágono azul do tabuleiro.
   - As girafas e os elefantes devem ser colocados em terra, com a face voltada para um hexágono azul para que possam beber água. Não podem ser colocados em terra onde não consigam beber:
     - Para os elefantes, isto significa que a tromba deve tocar na água.
     - Para as girafas, isto significa que a cabeça deve estar posicionada sobre a água quando inclinada para a frente.
   - Os charcos são formados por 2 ou 3 hexágonos azuis adjacentes. Importante: As girafas e os elefantes não podem beber do charco que contém o crocodilo, mesmo que ficassem a beber de um hexágono diferente daquele que o crocodilo ocupa.
   - As pedras e as plantas podem ser colocadas tanto em terra como na água.
3. Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios.

Atenção:

Ao guardar o jogo, dobra a cabeça das girafas para que haja espaço para guardar o livreto quando se fecha a tampa. Ao jogar, é mais fácil se os pescoços das girafas estiverem esticados.

ES

REGLAS DEL JUEGO

1. Elige un reto. Cada uno de ellos muestra la posición de una o más piezas de rompecabezas transparentes con un animale.
2. Coloca el resto de piezas de rompecabezas sobre el tablero de juego según las siguientes reglas:
   - El cocodrilo debe colocarse en el agua, sobre un hexágono azul del tablero.
   - Las jirafas y los elefantes deben colocarse en tierra firme, mirando hacia un hexágono azul para que puedan beber. No pueden colocarse en un espacio de tierra en el que no puedan beber:
     - Para los elefantes, esto significa que su trompa debe tocar el agua.
     - En el caso de las jirafas, quiere decir que su cabeza debe estar por encima del agua al inclinarse hacia adelante.
   - Los estanques están formados por 2 o 3 hexágonos azules adyacentes. Importante: Las jirafas y los elefantes no pueden beber de un estanque en el que esté el cocodrilo, aunque beban en un hexágono diferente al que ocupa el cocodrilo.
   - Las rocas y las plantas pueden colocarse tanto en tierra como en agua.
3. Solo hay una solución para cada reto, que podrás ver al final del folleto de retos.

Nota:

Al guardar el juego, asegúrate de doblar las cabezas de las jirafas hacia abajo para que haya suficiente espacio para el folleto al cerrar la tapa. Es más fácil jugar si los cuellos de las jirafas están doblados hacia arriba.

IT

REGOLE

1. Scegliete una sfida. Ciascuna sfida indica la posizione di uno o più pezzi trasparenti con un animale.
2. Posizionate tutti i pezzi rimanenti del rompicapo sulla plancia, in base alle regole seguenti:
   - Il coccodrillo dev'essere posizionato in acqua, su un esagono blu della plancia.
   - Le giraffe e gli elefanti devono essere posizionati sulla terraferma, di fronte a un esagono blu, così da potersi abbeverare. Non possono essere posizionati su una porzione di terra da cui non riescano ad abbeverarsi:
     - Per gli elefanti significa che la proboscide deve toccare l'acqua.
     - Per le giraffe significa che la testa dev'essere posizionata sopra all'acqua e poi piegata in avanti.
   - Gli stagni sono formati da 2 o 3 esagoni blu adiacenti. Importante: Le giraffe e gli elefanti non possono abbeverarsi a uno stagno che contenga un coccodrillo, anche se si abbeverano da un esagono diverso rispetto a quello occupato dal coccodrillo.
   - I sassi e le piante erbacee possono essere posizionati sia sulla terraferma sia in acqua.
3. C'è un'unica soluzione possibile per ciascuna sfida, che si trova in fondo al libretto delle sfide.

Attenzione:

Quando riponete il gioco assicuratevi di piegare all'ingiù le teste delle giraffe. In questo modo, quando chiudete il coperchio, ci sarà spazio a sufficienza per il libretto. In fase di gioco è più facile se le giraffe hanno il collo piegato in avanti.

GR

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Διάλεξε μια πρόκληση. Κάθε πρόκληση δείχνει τη θέση ενός ή περισσότερων διάφανων κομματιών που έχουν πάνω ένα ζωάκι.
2. Τοποθέτησε τα υπόλοιπα κομμάτια στο ταμπλό παιχνιδιού σύμφωνα με τους ακόλουθους κανόνες:
   - Ο κροκόδειλος πρέπει να τοποθετηθεί στο νερό, σε ένα από τα μπλε εξάγωνα του ταμπλό.
   - Οι καμηλοπαρδάλεις και οι ελέφαντες πρέπει να τοποθετηθούν στην ξηρά, μπροστά από ένα μπλε εξάγωνο, ώστε να μπορούν να πιουν. Απαγορεύεται να τοποθετηθούν σε ένα κομμάτι ξηράς όπου δεν μπορούν να πιουν:
     - Για τους ελέφαντες, αυτό σημαίνει ότι η προβοσκίδα τους πρέπει να ακουμπάει στο νερό.
     - Για τις καμηλοπαρδάλεις, αυτό σημαίνει ότι το κεφάλι τους πρέπει να αιωρείται πάνω από το νερό όταν σκύβουν προς τα κάτω.
   - Οι λιμνούλες σχηματίζονται από 2 ή 3 γειτονικά μπλε εξάγωνα. Σημαντικό: Οι καμηλοπαρδάλεις και οι ελέφαντες δεν μπορούν να πιουν από μια λιμνούλα που περιέχει τον κροκόδειλο, ακόμα και αν πίνουν από ένα διαφορετικό εξάγωνο από αυτό που βρίσκεται ο κροκόδειλος.
   - Οι πέτρες και τα φυτά μπορούν να τοποθετηθούν είτε πάνω στην ξηρά είτε πάνω στο νερό.
3. Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση, την οποία θα βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων.

Σημείωση:

Όταν αποθηκεύεις το παιχνίδι, βεβαιώσου ότι οι καμηλοπαρδάλεις έχουν τα κεφάλια σκυμμένα, ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για το βιβλιαράκι όταν κλείνει το καπάκι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι πιο εύκολο οι λαιμοί τους να βρίσκονται σε όρθια θέση.

EN

GAME RULES

1. Choose a challenge, each challenge shows the position of one or more transparent puzzle pieces with an animal.
2. Place all remaining puzzle pieces on the game board, according to the following rules:
   - The crocodile must be placed in the water, on a blue hexagon of the game board.
   - Giraffes and elephants must be placed on land, facing a blue hexagon so they can drink. They cannot be placed on land where they cannot drink:
     - For elephants, this means their trunk must touch the water.
     - For giraffes, this means their head must be positioned above the water when bent forward.
   - Ponds are formed by 2 or 3 adjacent blue hexagons. Important: Giraffes and elephants cannot drink from a pond that contains the crocodile, even if they are drinking from a different hexagon than the one the crocodile occupies.
   - Rocks and grass plants may be placed either on land or in the water.
3. There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the challenge booklet.

Note:

When storing the game, make sure to bend the giraffes' heads down so there is enough room for the booklet when closing the lid. When playing, it is easier if the giraffes' necks are bent upwards.

© 2025 Concept, game design & artwork: SMART nv. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters & Leighton Rees.
Original product name: Croco Tiles.
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.
Contact us: **www.SmartGames.eu/contact**

dd. 20260328
Made in China