UK

GAME RULES

1. SETUP: Choose a challenge. Arrange the 9 circular pieces with trees on the gameboard as indicated in the challenge. Each piece must be placed in the indicated position AND orientation!

   Place the "loose" human and/or animal characters in the indicated openings between the circular puzzle pieces. In most challenges you only have to place a few characters. Put those that are not shown in the challenge aside, you won't need them for the selected challenge.

2. PLAY: The object of Grizzly Gears is to move each character to its end position. Characters move by rotating the tree pieces.
   A) The end positions are the places directly in front of the fixed characters and objects on the left and right border of the game board:
      - the girl goes to her camping tent
      - the beaver goes to the other beaver in the water
      - the lumberjack goes to the pile of wood
      - the child deer goes to the father deer
      - Little Bear goes to Mother Bear
      - the rabbit goes to his brother rabbit
   B) Hold the trees in the middle and twist clockwise or counter-clockwise to rotate the puzzle pieces:
      - often puzzle pieces are blocked by other puzzle pieces that need to be rotated first.
      - you are never allowed to lift up puzzle pieces or characters.
   C) "Bear" in mind one important rule: Loose characters should NEVER end up directly in front of Mother Bear! In case they do, the puzzle piece will be blocked... and you'll have to start over. The exception is of course Little Bear. He must end up in front of his mother. But be aware not to move him too soon to his end position because if he gets blocked he might make the movement of other pieces impossible.

3. SOLUTION: You have found a solution when all loose characters shown in the challenge are in their end position at the same time. The shortest solution is shown at the end of the challenge booklet.

NL

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.

DE

SPIELREGELN

1. AUFBAU: Wähle eine Herausforderung. Platziere die runden Spielsteine mit den Bäumen auf dem Spielbrett wie angegeben. Jeder Baum muss am richtigen Platz UND in der richtigen Ausrichtung positioniert werden!

   Platziere den Menschen und/oder die Tiere wie in der Herausforderung angezeigt zwischen den freien Flächen der Bäume.

2. SPIELEN: Ziel ist es, jeden Charakter zu seinem Ziel zu befördern. Die Charakter bewegen sich, indem du die Bäume drehst.
   A) Die Ziele sind die jeweiligen Figuren und Objekten am linken und rechten Rand des Spielplans:
      - das Mädchen möchte zu ihrem Zelt
      - der Bieber möchte zu seinem Bieber-Freund im Wasser
      - der Holzfäller möchte zur seinem Stapel Holz
      - das junge Reh möchte zu seinem Vater
      - Baby-Bär möchte zu seiner Mutter
      - der Hase möchte zu seinem Hasenbruder
   B) Drehe die Bäume im oder gegen den Uhrzeigersinn, um die Spielsteine und Charakter zu drehen:
      - Oft werden die Bäume durch andere Komponenten blockiert, die zunächst gedreht werden müssen.
      - Bäume oder Figuren dürfen nicht hochgehoben werden.
   C) Doch Vorsicht: Die Charakter dürfen NIEMALS direkt vor Mama-Bär landen! Falls doch, wird der Spielstein blockiert – und du musst von vorne anfangen. Die Ausnahme ist natürlich der Baby-Bär, welcher vor seiner Mutter landen muss. Aber pass auf, dass du ihn nicht zu früh an seine Zielposition bringst, denn wird er blockiert, könnte er die Bewegung der weiteren Spielsteine unmöglich machen.

3. LÖSUNG: Du hast eine Lösung gefunden, wenn alle im Rätsel gezeigten Charaktere gleichzeitig in ihrer Zielposition sind. Die kürzeste Lösung ist am Ende des Aufgabenheftes abgebildet.

FR

RÈGLES DU JEU

1. Mise en place du jeu : Choisissez un défi dans le livret de défis. Le défi présente une mise en place du plan de jeu vue du dessus.
   Placez les NEUF pièces circulaires « Sapin » à l'intérieur du plan de jeu. Prêtez attention au placement de chaque pièce. Celle-ci doit être rigoureusement positionnée et orientée tel qu'indiqué dans le défi. Un mauvais placement initial entraînera l'impossibilité de résoudre le défi.

   Prenez maintenant l'un des deux personnages et/ou les différents animaux présentés de profil en bas du défi. Ces pièces sont en jeu, écartez les autres, vous n'en aurez pas besoin. Placez les figurines en jeu dans les ouvertures ovales pratiquées dans les pièces circulaires en vous aidant du code couleur de chacune d'elle.

2. But du jeu : Vous aurez résolu un défi de « Parc'Ours en forêt » lorsque chaque figurine aura rejoint sa destination finale. Vous déplacez les figurines en faisant tourner les sapins, petits et grands. Ainsi chacune d'entre elle passera de sapin en sapin dans la forêt.
   A) La destination finale de chacun est déterminée par l'emplacement, sur le pourtour du plan de jeu, de l'objet ou du parent qui lui est associé :
      - La petite fille orange rejoint sa tente
      - Le castor beige foncé rejoint sa compagne dans l'eau
      - Le bucheron rouge rejoint son tas de rondins
      - Le faon beige clair rejoint le cerf
      - L'ourson marron rejoint l'ourse
      - La lapine grise rejoint son compagnon lapin
   B) Afin de déplacer les figurines, tournez les sapins sans forcer dans un sens ou dans l'autre en les prenant par leur pointe :
      - Les pièces « Sapin » peuvent se bloquer les unes les autres. Ceci fait partie intégrante du jeu. Vous devrez donc les déverrouiller en faisant tourner celles qui sont proches ou plus éloignées...
      - Lorsque vous tournez un sapin, vous remarquerez qu'il peut se caler dans les quatre positions cardinales afin de parfaitement s'aligner sur les ouvertures des autres pièces.
      - Vous ne devez JAMAIS soulever un sapin ni une figurine afin de le déplacer vers un autre endroit du plan de jeu. Seuls les déplacements réglementaires décrits-dessus sont autorisés.
   C) Garde à l'ourse ! : Lorsque vous déplacez une figurine, sachez que celle qui sera mue DEVANT l'ourse sera immédiatement BLOQUÉE, vous n'arriverez plus à faire tourner le sapin, et la partie prendra donc fin, sauf bien entendu s'il s'agit de l'ourson rejoignant sa mère. En revanche, cette pièce sera quoi qu'il en soit bloquée. Vous devrez alors terminer le défi sans plus utiliser CE sapin. Prenez donc soin de ne pas déplacer l'ourson trop tôt devant l'ourse…

3. Vous aurez trouvé la solution lorsque TOUTES les figurines du défi seront situées devant leur destination finale. La solution la plus courte à chaque défi est donnée à la fin du livret de défis.

ES

REGLAS DE JUEGO

1. CONFIGURACIÓN: Selecciona un desafío. Coloca las 9 fichas circulares con árboles en el tablero de juego como se indica en el desafío. Cada ficha debe colocarse en la posición y orientación indicadas.

   Coloca los personajes humanos y/o animales "sueltos" en las aberturas indicadas entre las fichas circulares del rompecabezas. En la mayoría de los desafíos solo tienes que colocar algunos personajes. Aparta los que no aparecen en el desafío, no los necesitarás para el desafío elegido.

2. JUEGO: El objetivo de Grizzly Gears es mover cada personaje a su posición final. Los personajes se mueven girando las fichas de árbol.
   A) Las posiciones finales son los lugares situados justo delante de los personajes y objetos fijos en el borde izquierdo y derecho del tablero de juego:
      - la niña va a su tienda de campaña
      - el castor va hacia el otro castor en el agua
      - el leñador va a la pila de leña
      - el cervatillo va al papá ciervo
      - el Osezno va a la Mamá Osa
      - el conejo va a su hermano conejo
   B) Sostén los árboles en el centro y gira en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario para girar las fichas del rompecabezas:
      - a menudo las fichas del rompecabezas están bloqueadas por otras fichas del rompecabezas que deben girarse primero.
      - no está permitido levantar las fichas del rompecabezas o los personajes.
   C) Ten en cuenta una regla importante: los personajes sueltos NUNCA deben terminar directamente frente a la Mamá Osa. En caso de que lo hagan, la ficha del rompecabezas se bloqueará... y tendrás que volver a empezar. La excepción es, por supuesto, el Osezno. Debe acabar delante de su mamá. Pero ten cuidado de no moverlo demasiado pronto a su posición final porque si se bloquea podría hacer imposible el movimiento de otras fichas.

3. SOLUCIÓN: Has encontrado una solución cuando todos los personajes sueltos mostrados en el desafío están en su posición final al mismo tiempo. La solución más corta se muestra al final de la hoja de desafíos.

PT

REGRAS DO JOGO

1. PREPARAÇÃO: Escolhe um desafio. Organiza as 9 peças circulares com árvores no tabuleiro de jogo, como indicado no desafio. As peças têm de ser colocadas na posição E na orientação indicadas!

   Coloca as personagens humanas e/ou animais "soltas" nas aberturas indicadas entre as peças circulares do puzzle. Na maioria dos desafios só é necessário colocar algumas personagens. Põe de lado as que não são mostradas no desafio, não precisarás delas para o desafio escolhido.

2. JOGO: O objetivo do Grizzly Gears é deslocar cada personagem até à sua posição final. As personagens movem-se rodando as peças da árvore.
   A) As posições finais são os lugares diretamente em frente das personagens e objetos fixos na borda esquerda e direita do tabuleiro:
      - a rapariga vai para a tenda de campismo
      - o castor vai para o outro castor na água
      - o lenhador vai para a pilha de lenha
      - o Pequeno Veado vai para o Pai Veado
      - o Pequeno Urso vai para a Mãe Ursa
      - o coelho vai para o seu irmão coelho
   B) Segura as árvores no meio e roda no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido inverso para rodares as peças do puzzle:
      - por vezes as peças do puzzle estão bloqueadas por outras peças do puzzle que têm de ser rodadas primeiro.
      - não é permitido levantar as peças ou personagens do puzzle.
   C) Não te esqueças de uma regra importante: As personagens soltas NUNCA devem acabar diretamente em frente da Mãe Ursa! Se o fizerem, a peça do puzzle ficará bloqueada... e terá de começar do início. A exceção é, claro, o Pequeno Urso. Ele deve acabar em frente da sua mãe. Mas não o movas demasiado cedo para a sua posição final porque, se ele ficar bloqueado, poderá tornar impossível o movimento de outras peças.

3. SOLUÇÃO: Encontras a solução quando todas as personagens soltas mostradas no desafio estiverem na sua posição final ao mesmo tempo. A solução mais curta é mostrada no final do folheto do desafio.

IT

REGOLE DEL GIOCO

1. CONFIGURAZIONE: Scegli una sfida. Disponi i 9 pezzi rotondi con gli alberi sulla base di gioco come indicato nella sfida. Ciascun pezzo deve essere posizionato E orientato come indicato!

   Inserisci il personaggio e/o gli animali "liberi" nelle aperture sui pezzi rotondi come indicato nella sfida. Nella maggior parte delle sfide, dovrai posizionare solo alcuni dei personaggi. Metti da parte i personaggi che non sono mostrati nella sfida.

2. GIOCO: L'obiettivo del gioco Attenti all'orso! è di collocare ciascun personaggio nella corrispondente posizione finale. I personaggi si muovono ruotando i pezzi con gli alberi.
   A) Le posizioni finali sono rappresentate dagli elementi disposti a destra e a sinistra della base di gioco:
      - La bambina va associata alla tenda da campeggio
      - Il castoro va associato al castoro nel laghetto
      - Il boscaiolo va associato alla catasta di legna
      - Il cerbiatto va associato a papà cervo
      - Il cucciolo di orso va associato a mamma orsa
      - Il coniglietto va associato al suo amichetto
   B) Afferra gli alberi e girali in senso orario o antiorario per ruotare i pezzi:
      - I pezzi possono venire bloccati da altri pezzi che devono essere ruotati per primi.
      - I pezzi o i personaggi non possono essere mai sollevati.
   C) Tieni presente questa regola importante: I personaggi liberi non devono MAI trovarsi davanti a mamma orsa! Altrimenti, verranno bloccati… e dovrai ricominciare da capo. Fatta eccezione per il cucciolo di orso, ovviamente, che dovrai ricongiungere alla sua mamma. Ma fai attenzione a non spostarlo troppo presto nella sua posizione finale: se rimane bloccato, potrà impedire il movimento di altri pezzi.

3. SOLUZIONE: Per risolvere il gioco , posiziona tutti i personaggi liberi indicati nella sfida nelle rispettive posizioni finali. La soluzione più breve è indicata al termine di questo libretto di sfida.

GR

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. ΣΤΗΣΙΜΟ: Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τα 9 κυκλικά κομμάτια με τα δέντρα στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως ακριβώς απεικονίζεται στην πρόκληση. Κάθε κομμάτι θα πρέπει να τοποθετηθεί στη θέση που απεικονίζεται ΚΑΙ με τον σωστό προσανατολισμό.

   Τοποθετήστε τα κομμάτια με τις φιγούρες των ανθρώπων και/ ή των ζώων στα εικονιζόμενα ανοίγματα μεταξύ των κυκλικών κομματιών του παζλ. Στις περισσότερες προκλήσεις το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τοποθετήσετε κάποιες συγκεκριμένες φιγούρες. Αφήστε στην άκρη όσες δεν απεικονίζονται στην επιλεγμένη πρόκληση καθώς δε θα τις χρειαστείτε.

2. ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Το αντικείμενο του παιχνιδιού «Grizzly Gears» είναι να μετακινήσετε την κάθε φιγούρα, έτσι ώστε να φτάσει στην τελική θέση της. Οι φιγούρες κινούνται περιστρέφοντας τα κυκλικά κομμάτια του παζλ με τα δέντρα.
   Α) Οι τελικές θέσεις είναι τα σημεία μπροστά από τις σταθερές φιγούρες που βρίσκονται στη δεξιά και στην αριστερή πλευρά του ταμπλό (βλ. εικόνα):
      - το κορίτσι πηγαίνει στη σκηνή του κάμπινγκ της
      - ο κάστορας πηγαίνει στον άλλο κάστορα που είναι κοντά στο νερό
      - ο ξυλοκόπος πηγαίνει στη στοίβα με τα ξύλα
      - ο μικρός τάρανδος πηγαίνει στον μπαμπά – τάρανδο
      - η μικρή αρκούδα πηγαίνει στη μαμά – αρκούδα
      - ο λαγός πηγαίνει στον αδερφό του – λαγό.
   Β) Πιάστε την κορυφή του δέντρου στη μέση του κομματιού και στρέψτε το δεξιόστροφα ή αριστερόστροφα, έτσι ώστε να περιστραφεί ολόκληρο το κομμάτι:
      - συχνά τα κομμάτια του παζλ μπλοκάρονται από τα άλλα κομμάτια που προσπαθούν να περιστραφούν πρώτα.
      - δεν επιτρέπεται να σηκώσετε τα κομμάτια του παζλ ή τις φιγούρες.
   Γ) Να έχετε στο νου σας ένα σημαντικό κανόνα: Τα κομμάτια με τις φιγούρες ΠΟΤΕ δεν πρέπει να καταλήξουν μπροστά από τη μαμά – αρκούδα! Σε περίπτωση που αυτό συμβεί, το κομμάτι του παζλ στο οποίο βρίσκονται μπλοκάρεται… και θα πρέπει να ξεκινήσετε από την αρχή. Εξαίρεση φυσικά αποτελεί η μικρή αρκούδα. Θα πρέπει να καταλήξει μπροστά στη μαμά της. Αλλά προσέξτε να μην την κινήσετε πολύ σύντομα στην τελική της θέση γιατί σε περίπτωση που σταματήσει η κίνησή της (αφού θα έχει βρεθεί στην τελική θέση της) θα καταστήσει και την κίνηση των υπολοίπων κομματιών αδύνατη.

3. ΕΠΙΛΥΣΗ: Θα έχετε βρει τη λύση όταν όλες οι φιγούρες με τα κομμάτια τους που απεικονίζονται στην πρόκληση βρεθούν στην τελική θέση τους, την ίδια χρονική στιγμή. Η πιο σύντομη λύση περιλαμβάνεται στο τέλος του εγχειριδίου των προκλήσεων.

DK

HVORDAN SPILLER MAN

1. OPSTILLING: Vælg en udfordring. Sæt de 9 runde brikker med træer på spillepladen som vist i udfordringen. Hver brik skal lægges det viste sted OG vende som vist!

   Læg de øvrige brikker med et menneske og/eller dyr de resterende steder mellem og uden om de runde brikker. Ved de fleste af udfordringerne skal der kun bruges få af brikkerne med et menneske/dyr. Læg de brikker, som ikke er vist i den valgte udfordring, til side.

2. SPILLET: Grizzly Gears går ud på at flytte hver brik med et menneske/dyr til sin sluptplacering. Brikkerne med et menneske/dyr flyttes ved at dreje brikkerne med træer.
   A) Slutplaceringen af brikkerne med et menneske/dyr er lige ud for de faststående dyr/genstande til højre og venstre på spillepladen:
      - pigen skal hen til sit telt
      - bæveren skal hen til den anden bæver i vandet
      - skovhuggeren skal hen til brændestablen
      - rådyrungen skal hen til rådyrfar
      - Lillebjørn skal hen til Bjørnemor
      - kaninen skal hen til sin kaninbror
   B) Hold i træerne midtpå, og drej dem med eller mod uret for at dreje brikkerne:
      - brikkerne bliver tit spærret af andre brikker, som skal drejes først.
      - brikkerne må under ingen omstændigheder løftes.
   C) Husk denne regel: Brikker med et menneske/dyr må ALDRIG slutte lige ud for Bjørnemor! Hvis det sker, kan brikken ikke flytte videre, og du skal starte forfra. Det gælder selvfølgelig ikke Lillebjørn. Han skal slutte ud for Bjørnemor. Men pas på ikke at flytte ham for tidligt til slutplaceringen, for hvis han ikke kan komme videre, vil andre brikker måske ikke kunne flyttes.

3. LØSNINGEN: Du har fundet en løsning, når alle brikker med et menneske/dyr, som vist i udfordringen, alle er i deres slutplacering samtidig. Den korteste løsning er vist bagest i udfordringshæftet.

SE

SPELREGLER

1. FÖRBEREDELSE: Välj en utmaning. Arrangera de nio cirkulära pusselbitarna med träd på spelplanen enligt utmaningens instruktioner. Varje bit måste placeras på den plats OCH i den riktning som anges!

   Placera den "lösa" människo- och/eller djurfiguren i de öppningar som anges mellan de cirkulära pusselbitarna. I de flesta utmaningar behöver du bara placera några få figurer. Lägg de figurer som inte visas i utmaningen åt sidan. De behövs inte för den valda utmaningen.

2. SPELA: Målet med Björnhjulet är att flytta varje figur till respektive slutposition. Flytta figurerna genom att vrida trädbitarna.
   A) Slutpositionen är de platser som finns direkt framför de fasta figurerna och föremålen på spelplanens vänstra och högra kant.
      - flickan går till sitt campingtält
      - bävern går till den andra bävern i vattnet
      - skogshuggaren går till vedtraven
      - rådjurskidet går till rådjursbocken
      - lilla björn går till mamma björn
      - kaninen går till sin kaninbror
   B) Håll i mitten av träden och vrid medurs eller moturs för att rotera pusselbitarna:
      - pusselbitarna blockeras ofta av andra pusselbitar som först måste vridas.
      - du får inte lyfta upp pusselbitar eller figurer.
   C) Kom ihåg en viktig regel: Lösa figurer får ALDRIG hamna direkt framför mamma björn! Om detta sker blockeras pusselbiten… och du måste börja om från början. Undantaget här är självklart Lilla björn. Han måste hamna framför sin mamma. Men kom ihåg att inte flytta honom för snabbt till sin slutposition. Om han blir blockerad kanske det inte går att flytta de andra pusselbitarna.

3. LÖSNING: Du har hittat en lösning där alla lösa figurer som visas i utmatningen har hamnat i respektive slutposition samtidigt. Den snabbaste lösningen finns i slutet av utmaningshäftet.

NO

SPILLEREGLER

1. OPPSETT: Velg en utfordring. Arranger de 9 runde trebrikkene på brettet slik det er angitt i utfordringen. Hver brikke må plasseres på den angitte posisjonen OG i angitt retning!

   Plasser de «løse» menneske- og/eller dyrekarakterene i de angitte åpningene mellom de runde brikkene. I de fleste utfordringene trenger du bare plassere et par karakterer. Legg bort de som ikke vises i utfordringen, du trenger dem ikke til den valgte utfordringen.

2. SPILL: Målet med Grizly Gears er å flytte hver karakter til sin sluttposisjon. Karakterene beveger seg ved å rotere trebrikkene.
   A) Sluttposisjonen er plassene rett foran de faste karakterene og objekter på brettets venstre og høyre kant:
      - jenta går til teltet sitt
      - beveren går til den andre beveren i vannet
      - tømmerhuggeren går til stabelen med tømmer
      - rådyrkalven går til rådyrbukken
      - Lillebjørn går til Mammabjørn
      - kaninen går til kaninbroren sin
   B) Hold trærne i midten og vri med eller mot klokken for å rotere brikkene:
      - ofte er brikkene blokkert av andre brikker som må roteres først.
      - du har aldri lov til å løfte opp brikker eller karakterer.
   C) Det er en viktig regel du må tenke på: Løse karakterer må ALDRI havne rett foran Mammabjørnen! Hvis de gjør det blir brikken blokkert, og du må starte helt på nytt. Unntaket er selvfølgelig Lillebjørn. Han må ende opp foran moren sin. Pass på at du ikke flytter ham til sluttposisjonen sin for tidlig, for hvis han blokkeres kan han gjøre det umulig å bevege andre brikker.

3. LØSNING: Du har funnet en løsning når alle løse karakterer som vises i utfordringen er i sluttposisjonen sin samtidig. Bakerst i heftet finner du den korteste løsningen.

© 2021 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Original product name: Grizzly Gears.

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

FI

PELISÄÄNNÖT

1. ALOITUS: Valitse haaste. Aseta yhdeksän puuta pelilaudalle haasteen osoittamalla tavalla. Puut on sijoitettava oikeaan paikkaan JA suuntaan!

   Aseta "eksyneet" hahmot haasteen ohjeiden mukaisesti oleviin koloihin. Haasteissa on usein mukana vain muutama hahmo. Laita loput hahmoista sivuun.

2. PELAAMINEN: Grizzly Gears -pelin tavoitteena on kuljettaa hahmot määränpäähänsä. Hahmot liikkuvat pyörimällä puiden ympäri.
   A) Hahmojen määränpäät löytyvät pelilaudan vasemmalta ja oikealta reunalta:
      - tyttö menee telttalle
      - majava menee veteen toisen majavan luo
      - metsuri menee puupinon luo
      - vasa menee isähirven luo
      - pikkukarhu menee karhuemon luo
      - pupu menee pupuvelipensaalle
   B) Pyöritä puita myötä- tai vastapäivään:
      - Puu, jota on käännettävä ensin, saattaa estää toisen puun kääntämisen.
      - Paloja tai hahmoja ei saa nostaa pelilaudalta!
   C) Varo etteivät hahmot päädy karhuemon luo! Jos näin käy, pala lukkiutuu ja sinun on aloitettava peli alusta. Poikkeuksena on tietysti pikkukarhu, jonka tulee päästä emonsa luo. Mutta älä auta pikkukarhua emonsa luo liian aikaisin, sillä sen lukkiuduttua paikoilleen, saattaa muiden hahmojen liikkuminen muodostua mahdottomaksi.

3. RATKAISU: Olet ratkaissut haasteen, kun kaikki eksyneet hahmot ovat löytäneet määränpäähänsä. Ratkaisu lyhintä reittiä pitkin löytyy haastekirjan lopusta.

dd: 202112138 Made in China

