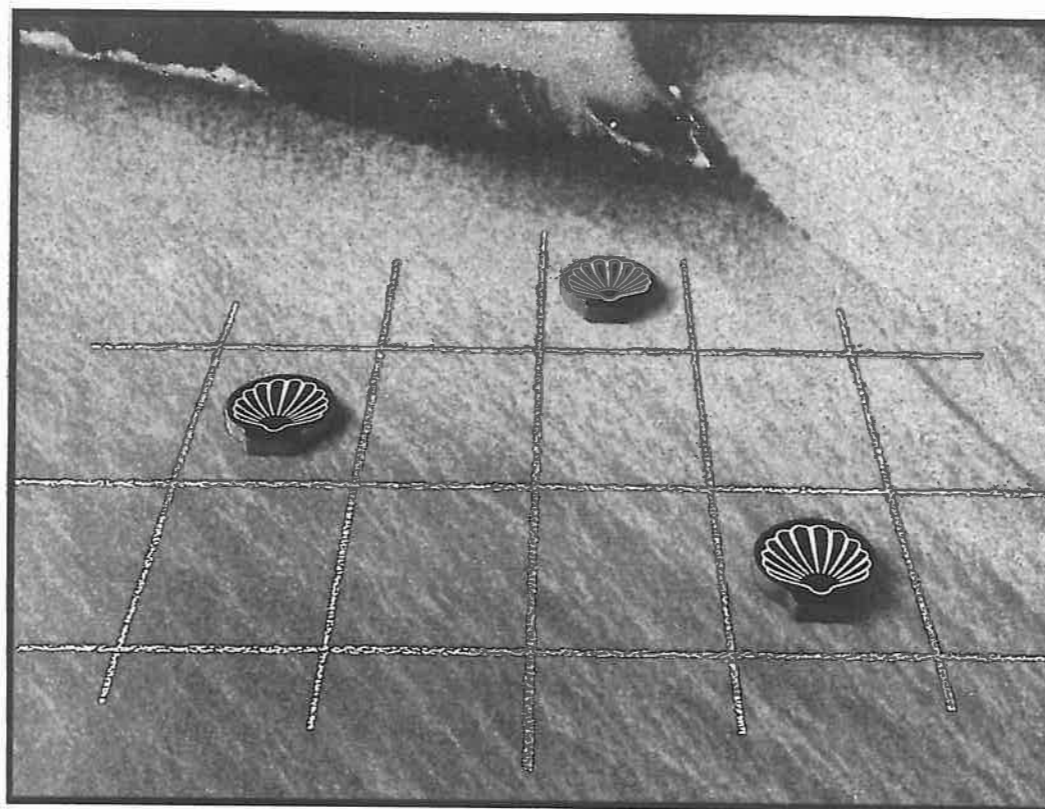


„Wenn Sie ein künstlerisches Hobby haben . . . sind Ihnen die Ravensburger Hobbykurse wahrscheinlich schon begegnet. Jeder Band läßt sich schnell verstehen und problemlos in die Tat umsetzen: in Ihre ganz persönliche!“



# MIMIKRY



Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH  
Von Ravensburger® gibt es: Spiele, Kinder- und Jugendbücher, Puzzles,  
Hobby- und Malprogramme, Sachbücher und Videoprogramme.



257635

Otto Maier Verlag Ravensburg



# MIMIKRY

Ravensburger Spiele® Nr. 01 601 3  
Ein Brettspiel für einen Spieler ab 10 Jahren



Autor: Heinz Meister  
Grafik: Heiner Buck

Inhalt: 1 Spielplan mit 36 Feldern  
33 Muschel-Spielsteine aus Holz  
1 Anleitung

## Was ist Mimikry?

Mimikry nennt man die schützende Anpassung mancher Tierarten an ihre Umwelt, so z. B. die der Raupe, die wie ein Stück Ast aussieht.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst alle Muscheln im Verlauf des Spiels auf ein freies Feld zu ziehen, um sie dann umzudrehen.

## Vorbereitung

Die 33 Muschel-Spielsteine werden mit der Muschelzeichnung nach oben beliebig auf die Felder des Spielplans verteilt. Dabei bleiben immer 3 beliebige Felder unbesetzt.

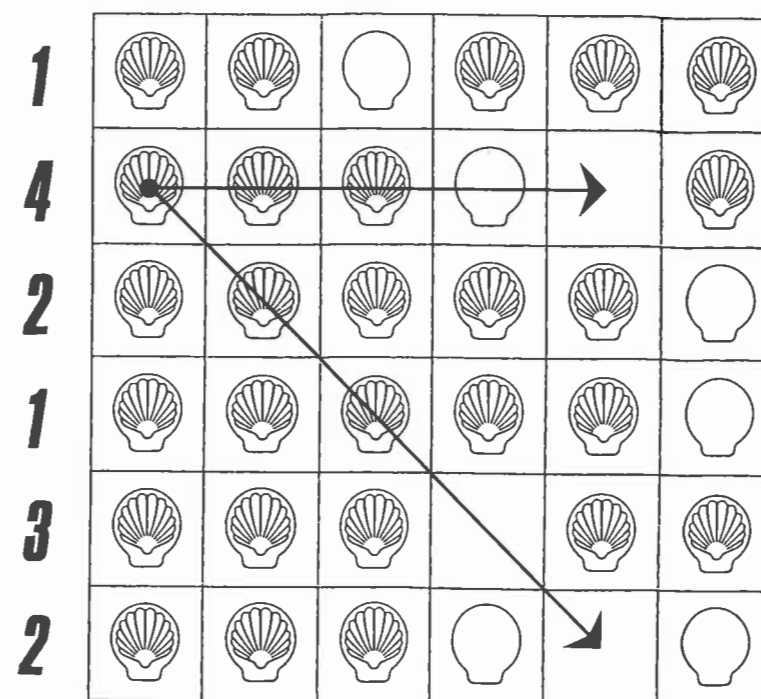
## Spielverlauf

Die Ziffern am linken Rand des Spielplans geben an, um wie viele Felder eine Muschel, die in der jeweiligen Reihe liegt, gezogen wird. Die Muscheln dürfen waagrecht, senkrecht und diagonal gezogen werden.

Sie wählen sich eine Muschel aus und ziehen sie gemäß der Ziffer am Rand des Spielplans auf eines der drei freien Felder. Dort wird die Muschel umgedreht und „verschwindet“ im Wasser. Auf dieses Feld darf keine andere Muschel mehr gezogen werden.

Mit Muscheln belegte Felder werden beim Ziehen, ebenso wie freie Felder, jeweils als ein Feld gezählt.

Durch jeden Zug entsteht wieder ein freies Feld, auf welches eine andere Muschel gezogen werden kann.



Ein Beispiel für die Zugmöglichkeiten der Muschel aus der Reihe „4“.

**Eine umgedrehte Muschel darf im weiteren Verlauf des Spiels nicht noch einmal gezogen werden.**

## Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn alle Muscheln einmal gezogen und umgedreht wurden.

Das Spiel endet auch, wenn mit den erlaubten Zugmöglichkeiten keine freien Felder mehr belegt werden können. In diesem Fall versuchen Sie es einfach noch einmal.

Noch ein Tip: Wenn Sie versuchen wollen, Ihr Spielergebnis gezielt zu steigern, notieren Sie sich zu Spielbeginn die Ausgangslage der drei leeren Felder. So können Sie nach und nach ausprobieren, wie Sie Ihr Spielergebnis verbessern können.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# MIMIKRY

Jeu Ravensburger® n° 01 601 3  
Un jeu en solitaire dès 10 ans



Auteur: Heinz Meister  
Graphiste: Heiner Buck

Matériel: 1 plan de jeu quadrillé de 36 cases  
33 pions-coquillages en bois  
1 règle de jeu

## Que signifie Mimikry?

Mimikry est un terme anglais qui signifie mimétisme, à savoir la ressemblance que prennent certains êtres vivants avec le milieu dans lequel ils vivent, telle la chenille qui prend l'apparence d'un bout de branche.

## Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à déplacer tous les coquillages en les menant sur une case vide, afin de pouvoir les retourner.

## Préparatifs

Placer à loisir les coquillages sur les cases vides du plan de jeu en dirigeant la face structurée vers le haut. Il reste donc 3 cases inoccupées.

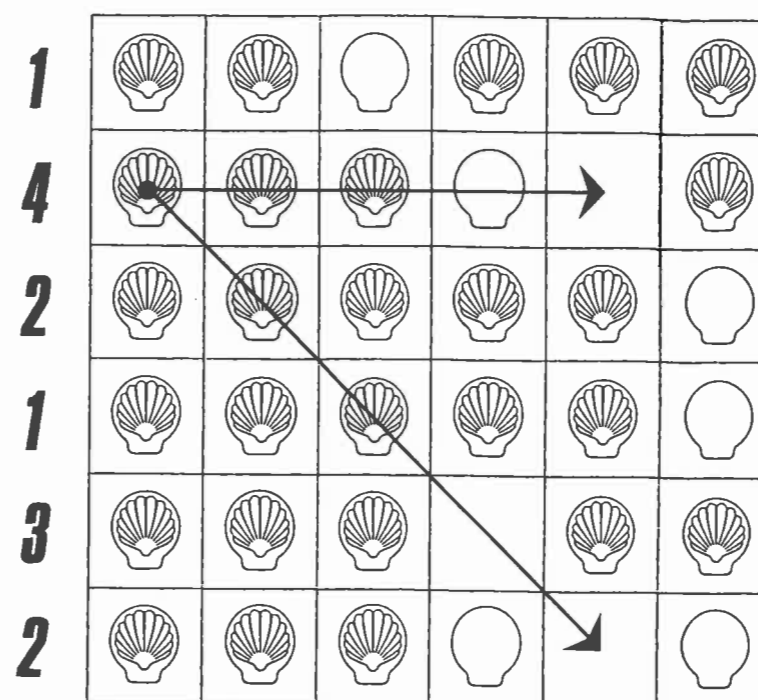
## Déroulement

Les chiffres figurant à gauche du plan de jeu indiquent le nombre de cases pouvant être parcouru horizontalement, verticalement ou diagonalement par un coquillage se trouvant sur la rangée en question.

Il faut choisir un coquillage et le déplacer, selon le chiffre indiqué à gauche du plan de jeu, sur l'une des trois cases vides. Retourner à ce moment-là le coquillage, qui alors «disparaît» dans l'eau. Aucun autre coquillage ne devra plus échouer sur cette case-là.

Chaque déplacement de coquillage libère une case, laissant ainsi la place libre au coquillage suivant.

Les cases occupées par les coquillages sont considérées comme des cases à part entière au même titre que les cases vides.



Exemple montrant la progression du coquillage à partir de la rangée «4».

**Un coquillage retourné ne peut plus être déplacé durant la partie.**

Le jeu prend fin dès que tous les coquillages ont été déplacés une seule fois et retournés.

Le jeu se termine également si les possibilités de déplacement permises ne permettent plus d'occuper les cases libres. Dans ce cas-là, il suffit de recommencer la partie.

Un dernier conseil! Pour faire des progrès, il est recommandé de noter, dès le départ, l'emplacement des trois cases vides, ce qui permet d'améliorer progressivement ses performances.

## Fin du jeu

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# MIMIKRY



Gioco Ravensburger® N° 01 601 3  
Gioco a scacchiera per un solo giocatore,  
da 10 anni in poi.

Autore: Heinz Meister  
Realizzazione grafica: Heiner Buck

Contenuto: 1 tabellone con 36 caselle  
33 conchiglie (pedine di legno)  
1 regole del gioco

## Cosa significa Mimikry?

Mimikry è la facoltà che alcune specie di animali possiedono di adattarsi all'ambiente (cioè di mimetizzarsi), onde proteggersi da un pericolo, come per esempio fa il bruco, per sembrare un ramoscello.

## Scopo del gioco

Scopo del gioco è quello di muovere il maggior numero di conchiglie e portarle, nel corso del gioco, su una casella libera, per poterle poi capovolgere.

## Preparativi

Le 33 conchiglie vengono distribuite a caso sulle caselle del tabellone, con il disegno della conchiglia rivolto verso l'alto. Finito di disporre le pedine, sul tabellone devono sempre restare libere tre caselle qualsiasi.

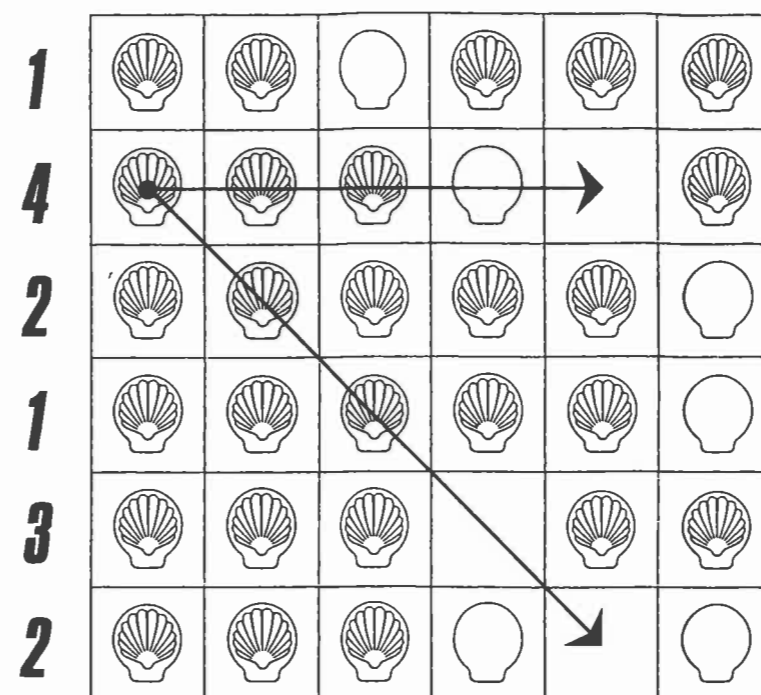
## Svolgimento del gioco

I numeri raffigurati sul bordo sinistro del tabellone indicano di quante caselle può venire spostata una conchiglia, partendo dalla riga in cui si trova. Le conchiglie possono essere mosse in senso orizzontale, verticale o diagonale.

Si sceglie adesso una conchiglia e la si muove di tante caselle, quanto indicato dal numero alla sua sinistra, in modo da farla arrivare su una casella libera. Qui giunta, essa viene capovolta e «sparisce», mimetizzandosi sott'acqua. Su questa casella non possono più giungere altre conchiglie.

Ai fini della mossa, sia le caselle libere, che quelle occupate, vengono sempre contate un punto.

Ogni volta che, al termine della mossa, una conchiglia va ad occupare una casella libera, si libera automaticamente una nuova casella, sulla quale potrà essere portata un'altra conchiglia.



Esempio delle possibili mosse della conchiglia dalla riga «4».

**Una volta che una conchiglia è stata capovolta, essa non può più essere mossa per tutto il resto del gioco.**

## Termine del gioco

Il gioco ha termine quando tutte le conchiglie sono state mosse e capovolte. Il gioco può anche terminare quando, con le mosse consentite, non è più possibile portare una conchiglia su una casella libera. In tal caso non resta che ricominciare da capo.

Un consiglio: se si desidera migliorare il proprio risultato, si prenda nota delle tre caselle libere che si hanno all'inizio del gioco. In tal modo si potrà tentare per diverse volte, come poter migliorare la situazione finale.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# MIMIKRY

Ravensburger® Games Number 01 601 3  
A board game for a solo player of 10 years of age and older



Author: Heinz Meister  
Graphics: Heiner Buck

Contents: 1 playing board with 36 squares  
33 shell-shaped playing counters, made of wood  
1 set of rules

## What is mimicry?

Some animal life forms can imitate their surroundings closely to protect themselves against predators – think, for example, of the caterpillar which looks like a piece of twig. We call this act of copying “mimicry”.

## Aim of the game

The aim of the game is to try to move each of the 33 clam shells onto a vacant square on the board and then turn it over.

## Preparation

Set each of the shells on a random square on the board, shell illustration facing up. Since there are 33 shells, 3 squares will always remain vacant.

## Play

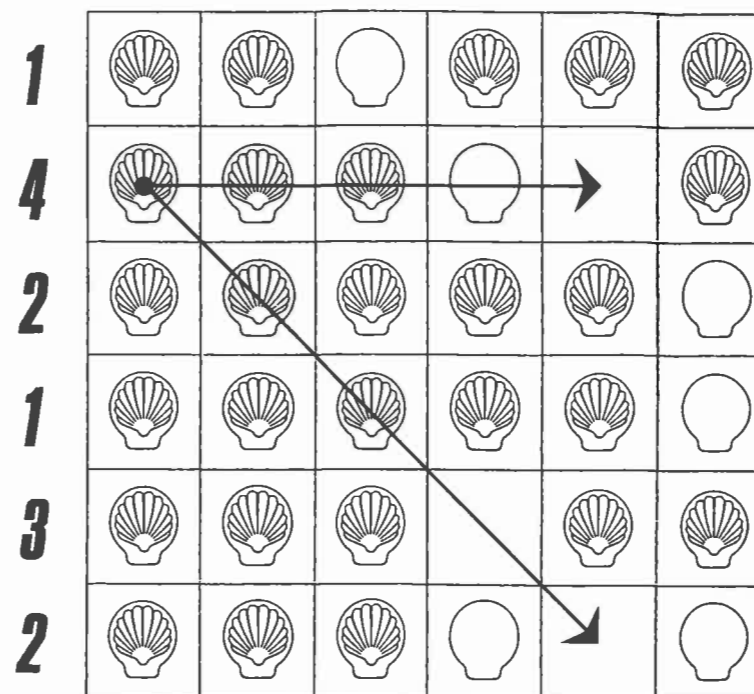
The numbers down the left-hand side of the board indicate how many squares a shell in the row opposite a given number can be moved. The clam shells can be moved horizontally, vertically, and diagonally.

Begin your game by choosing to move a shell which, moved the number of squares indicated at the side of the board, lands on one of the unoccupied squares. Once the shell reaches this square, turn it over. It thus “disappears” in the water. No other shell can land on this square for the rest of that game.

All the squares, whether vacant or occupied, are counted in the course of a move.

Each move you make leaves a different square vacant, to which you can then move another shell later.

## Finish



An illustration of the moves of the mussel in row ‘4’.

**Once a shell has been turned over, it cannot be moved again that game.**

Your game is over as soon as you have turned over all the shells.

If you reach a stage in the game where, following the moves allowed, you are unable to move any more shells onto vacant squares, the game is also over. In this case, you can just try for a better result next time.

A final tip: If you want to improve your game, note down at the start which 3 squares you have left vacant. In this way you can gradually work out which moves produce better results.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

# MIMIKRY

Ravensburger® spel nr. 01 601 3  
Een bordspel voor 1 speler vanaf 10 jaar



Auteur: Heinz Meister  
Grafiek: Heiner Buck

Inhoud: 1 speelbord met 36 velden  
33 houten schelp-speelstenen  
1 handleiding

## Wat is „mimicry“?

Mimicry is de beschermende aanpassing van sommige diersoorten aan hun omgeving, dus b.v. de rups die er uitziet als een stuk tak.

## Doel van het spel

Het doel van het spel is te proberen alle schelpen in de loop van het spel op een vrij veld te zetten, om ze dan om te draaien.

## Vorbereiding

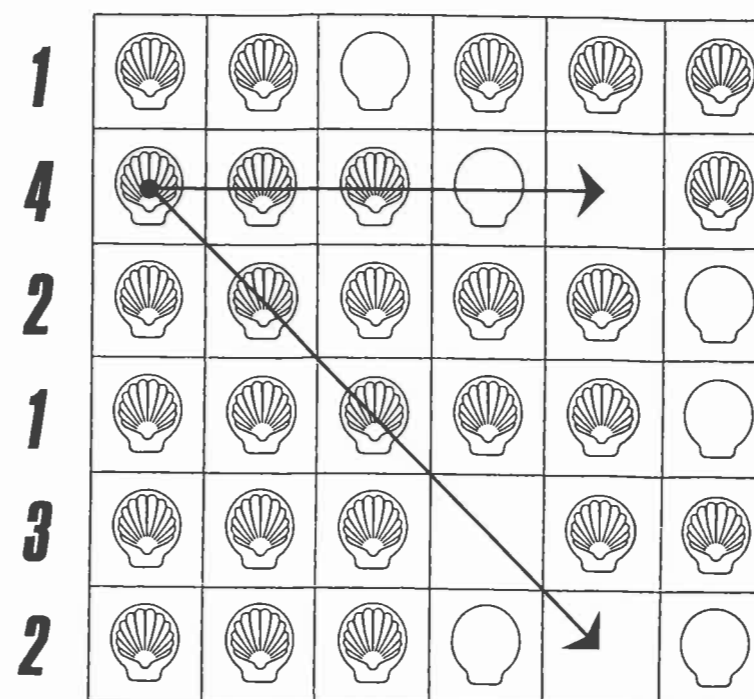
De 33 schelp-speelstenen worden met de tekening van de schelp naar boven, willekeurig verdeeld over de velden van het speelbord. Hierbij blijven altijd 3 willekeurige velden onbezet.

## Spelverloop

De cijfers aan de linker rand van het speelbord geven aan, hoeveel velden een schelp die in de desbetreffende rij ligt, gezet wordt. De schelpen mogen horizontaal, vertikaal en diagonaal worden gezet.

U kiest een schelp en zet deze volgens het cijfer aan de rand van het speelbord op een van de drie vrije velden. Daar wordt de schelp omgedraaid en „verdwijnt“ in het water. Op dit veld mag geen andere schelp meer worden gezet.

De met schelpen bedekte velden worden bij het zetten, evenals de vrije velden, telkens als een veld geteld. Door elke zet ontstaat er weer een vrij veld waarop een andere schelp gezet kan worden.



Een voorbeeld voor de zetmogelijkheden van de schelpen uit rij „4“.

**Een omgedraaide schelp mag in de verdere loop van het spel niet nog een keer worden gezet.**

## Einde van het spel

Het spel is ten einde, als alle schelpen een keer zijn gezet en omgedraaid.

Het spel eindigt ook, als met de overige zetmogelijkheden geen vrije velden meer bedekt kunnen worden. In dit geval probeert u het gewoon nog een keer.

Nog een tip: als u wilt proberen uw resultaat te vergroten, noteert u dan in het begin de uitgangspositie van de drie lege velden. Zo kunt u langzamerhand uitproberen, hoe u uw resultaat kunt verbeteren.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg