

Languages:

IT EN DE FR
ES PL PT CZ

Pet Detective ^{DAY}

Travel Magnetic Game

1
PLAYER

5+
AGE

60
CHALLENGES



REGOLAMENTO

*Nel palazzo di Pet Avenue è successo un disastro!
Qualcuno ha esagerato con il detersivo e ora tutto il palazzo è pieno di schiuma!
Il detective è già sul posto: raccoglie indizi, osserva le finestre...
Riuscirai a scoprire chi ha fatto la lavatrice con troppa schiuma?*

SCOPO DEL GIOCO

Riuscire a collocare tutti gli animali nelle stanze giuste del palazzo seguendo gli indizi della **CARTA SCHEMA**. Se tutti gli indizi sono rispettati e non ci sono contraddizioni, avrai scoperto chi era nella stanza dove è esplosa la schiuma... e quindi chi è il colpevole!

PREPARAZIONE

- 1 Posiziona la plancia di gioco dentro la scatola di metallo (puoi scegliere il lato a piacere). Il palazzo è composto da 9 stanze (3 colonne x 3 piani), ciascuna con un colore e un simbolo di riconoscimento di colonna.
- 2 Prendi i 9 animali calamita e tienili a portata di mano.
- 3 Scegli una carta schema dal mazzo e posizionala in modo da poter vedere bene gli indizi (ti consigliamo di partire dalla carta 1).

COME SI GIOCA

1 LEGGI GLI INDIZI

Ogni carta contiene un indizio diverso per riga.

Gli indizi possono essere di due tipi:

INFORMAZIONE + INFORMAZIONE + ANIMALE:

Una o due informazioni per capire dove si colloca quell'animale.

INFORMAZIONE + NUMERO:

Su ogni Animale Calamita è riportato un numero

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Somma i numeri sugli animali che si trovano in finestre con quella informazione: **il totale deve essere uguale al numero indicato.**

2 POSIZIONA GLI ANIMALI

Parti dagli indizi più semplici e immediati, che indicano chiaramente la posizione di un animale (solitamente quelli con due informazioni). Poi usa gli indizi indiretti, deducendo le posizioni mancanti passo passo.

3 CONTROLLA LA SOLUZIONE

Se tutti gli animali sono posizionati e tutti gli indizi sono rispettati, la stanza indicata nel fumetto in basso a sinistra della carta è la scena del crimine: l'animale che si trova lì è il colpevole!

FINE DELLA PARTITA

Quando risolvi lo schema, puoi passare al successivo per affrontare una sfida più difficile.

Un tuo amico ha una copia di Pet Detective e volete sfidarvi a chi è il detective più bravo? Scoprite come fare sul nostro sito!



COMPONENTI DEL GIOCO



1 Plancia
Palazzo



60 Carte indizio



9 Animali
Calamita

IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI:



Piano del palazzo



Colonna del palazzo



La stanza ha
le tendine



La stanza ha un vaso
sul davanzale



La stanza ha
la luce accesa



La stanza ha un
acchiappasogni appeso



Esempio: Miss Lama si trova in una stanza con un vaso sul davanzale, nella colonna verde a sinistra del palazzo. Mr Avvoltoio abita da qualche parte al secondo piano. Mrs Civetta al terzo e così via...

La somma dei numeri sugli animali al secondo piano deve essere 17.

La somma dei numeri sugli animali in stanze con le tende deve essere 14.

Una volta posizionati tutti gli animali, il colpevole si troverà al secondo piano, nella stanza centrale!

There's been a disaster in the Pet Avenue building! Someone used too much detergent and now the whole building is covered in foam! The detective is already on the scene: collecting clues, looking at the windows... Can you find out who did the laundry with too much foam?

GOAL OF THE GAME

To place all the animals in the right rooms of the building by following the clues on the **SCHEME CARD**. If all the clues are correct and there are no contradictions, you will have discovered who was in the room where the foam exploded... and therefore who is the culprit!

SETUP

- Place the game board inside the metal box (you can choose which side you prefer). The palace consists of 9 rooms (3 columns x 3 floors), each with a color and a column identification symbol.
- Take the 9 animal magnets and keep them handy.
- Choose a layout card from the deck and place it so that you can see the clues clearly (we recommend starting with card 1).

HOW TO PLAY

1 READ THE CLUES

Each card contains a different clue per row. There are two types of clues: **INFORMATION + INFORMATION + ANIMAL:**

One or two pieces of information to help you figure out where that animal belongs.

INFORMATION + NUMBER:

Each Magnet Animal has a number on it

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Add up the numbers on the animals in the windows with that information: **the total must be equal to the number indicated.**

2 POSITION THE ANIMALS

Start with the simplest and most obvious clues, which clearly indicate the position of an animal (usually those with two pieces of information). Then use the indirect clues, deducing the missing positions step by step.

3 CHECK THE SOLUTION

If all the animals are positioned and all the clues are correct, the room indicated in the comic strip at the bottom left of the card is the crime scene: the animal found there is the culprit!

END OF THE GAME

When you solve the puzzle, you can move on to the next one for a more difficult challenge.

Does one of your friends have a copy of Pet Detective and you want to challenge each other to see who is the best detective? Find out how on our website!



COMPONENTI DEL GIOCO



1 Board of the Building



60 Clue Cards



9 Magnet Animals

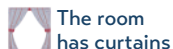
IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI:



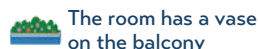
Building floor



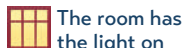
Building column



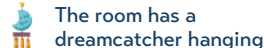
The room has curtains



The room has a vase on the balcony



The room has the light on



The room has a dreamcatcher hanging

Example: Miss Llama is in a room with a vase on the windowsill, in the green column on the left side of the building. Mr. Vulture lives somewhere on the second floor. Mrs. Owl lives on the third floor, and so on...

The sum of the numbers on the animals on the second floor must be 17. The sum of the numbers on the animals in rooms with curtains must be 14.

Once all the animals have been placed, the culprit will be on the second floor, in the middle room!



Im Wohnhaus von Pet Avenue ist eine Katastrophe geschehen! Jemand hat mit dem Waschmittel übertrieben und nun ist der ganze Wohnhaus mit Schaum überschwemmt! Der Detektiv ist schon vor Ort: Er sammelt Hinweise, untersucht die Fenster ... Wirst du herausfinden, wer zu viel Waschmittel in die Waschmaschine getan hat?

ZIEL DES SPIELS

In der Lage sein, alle Tiere in die richtigen Zimmer zu platzieren, indem man die Hinweise der **SCHEMA-KARTE** befolgt. Wenn alle Hinweise befolgt werden und es keine Widersprüche gibt, wirst du entdecken, wem das Zimmer gehört, in dem der Schaum explodiert ist, und infolgedessen, wer der Schuldige ist!

VORBEREITUNG

- 1 Lege das Spieltableau in die Metallschachtel (auf welcher Seite, kannst du selbst wählen). Das Wohnhaus besteht aus 9 Zimmern (3 Spalten auf 3 Stockwerken), jedes mit einer Farbe und einem Symbol zur Erkennung der Spalte.
- 2 Nimm 9 Magnettiere und halte sie griffbereit.
- 3 Wähle eine Schema-Karte vom Kartenstapel und lege sie so, dass man die Hinweise gut sehen kann (wir empfehlen dir, mit Karte 1 anzufangen).

WIE SPIELT MAN

1 LESE DIE HINWEISE

Jede Karte enthält einen verschiedenen Hinweis pro Zeile. Es gibt zwei verschiedene Arten von Hinweisen:

INFORMATION + INFORMATION + TIER:

Eine oder zwei Informationen, um zu verstehen, wo dieses Tier ist.

INFORMATION + NUMMER:

Auf jedem Magnettier befindet sich eine Zahl

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Addiere die Zahlen auf den Tieren, die in den Fenstern mit dieser Information sind: **Das Ergebnis muss gleich sein wie die angegebene Zahl.**

2 PLATZIERE DIE TIERE

Beginne mit den einfacheren und sofortigen Hinweisen, die deutlich die Platzierung eines Tieres wiedergeben (normalerweise die mit zwei Informationen). Benutze dann die indirekten Hinweise, um die fehlenden Tiere Schritt für Schritt zu finden.

3 ÜBERPRÜFE DIE LÖSUNG

Wenn alle Tiere platziert sind und alle Hinweise eingehalten wurden, dann ist das angegebene Zimmer im Cartoon unten links auf der Karte der Tattort: Das Tier, das sich dort befindet, ist der Schuldige!

ENDE DES SPIELS

Wenn du das Schema gelöst hast, kannst du zum nächsten übergehen und eine schwierigere Herausforderung in Angriff nehmen.

Dein Kumpel hat eine Kopie von Pet Detective und ihr möchtet euch gegenseitig herausfordern, um zu sehen, wer der beste Detektiv ist? Entdecke wie auf unserer Seite!



SPIELINHALT



1 Wohnhaus
Tableau



60 Hinweiskarten



9 Magnettiere

IL SIGNIFICATO DEI SIMBOLI:



Stockwerk des
Wohnhauses



Spalte des Wohnhauses



Das Zimmer
hat Vorhänge



Das Zimmer hat eine
Vase auf der Fensterbank



Das Zimmer hat
das Licht an



Das Zimmer hat einen
Traumfänger



Beispiel: Fräulein Lama befindet sich in einem Zimmer mit einer Vase auf der Fensterbank, in der grünen Spalte des Wohnhauses. Herr Geier wohnt irgendwo im zweiten Stock. Frau Eule im dritten Stock und so weiter ...

Die Summe der Zahlen auf den Tieren im zweiten Stock muss 17 sein.

Die Summe der Tiere in den Zimmern mit den Vorhängen muss 14 sein. Wenn dann alle Tiere platziert sind, wird sich der Schuldige im zweiten Stock, im Mittelzimmer befinden!

Une catastrophe s'est produite dans l'immeuble de Pet Avenue ! Quelqu'un a utilisé trop de lessive et maintenant tout l'immeuble est rempli de mousse ! Le détective est déjà sur place : il recueille des indices, observe les fenêtres...
Parviendrez-vous à découvrir qui a fait la lessive avec trop de mousse ?

BUT DU JEU

Réussir à placer tous les animaux dans les bonnes pièces du palais en suivant les indices de la **CARTE SCHÉMA**. Si tous les indices sont respectés et qu'il n'y a pas de contradictions, vous aurez découvert qui se trouvait dans la pièce où la mousse a explosé... et donc qui est le coupable !

PRÉPARATION

- 1 Placez le plateau de jeu dans la boîte métallique (vous pouvez choisir le côté que vous préférez). Le palais se compose de 9 pièces (3 colonnes x 3 étages), chacune avec une couleur et un symbole permettant d'identifier la colonne.
- 2 Prenez les 9 animaux aimantés et gardez-les à portée de main.
- 3 Choisissez une carte schéma dans le paquet et placez-la de manière à bien voir les indices (nous vous conseillons de commencer par la carte 1).

COMMENT JOUER

1 LIRE LES INDICES

Chaque carte contient un indice différent par ligne. Il existe deux types d'indices :

INFORMATION + INFORMATION + ANIMAL :

Une ou deux informations pour comprendre où se trouve cet animal.

INFORMATION + CHIFFRE :

Chaque animal aimant porte un chiffre

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Additionnez les chiffres des animaux qui se trouvent dans les fenêtres avec cette information : **le total doit être égal au chiffre indiqué.**

2 PLACEZ LES ANIMAUX

Parti dagli indizi più semplici e immediati, che indicano chiaramente. Commencez par les indices les plus simples et les plus immédiats, qui indiquent clairement la position d'un animal (généralement ceux qui comportent deux informations). Utilisez ensuite les indices indirects, en déduisant les positions manquantes étape par étape.

3 VÉRIFIEZ LA SOLUTION

Si tous les animaux sont positionnés et que tous les indices sont respectés, la pièce indiquée dans la bulle en bas à gauche de la carte est la scène du crime : l'animal qui s'y trouve est le coupable !

FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous avez résolu le schéma, vous pouvez passer au suivant pour relever un défi plus difficile.

Un de vos amis possède un exemplaire de Pet Detective et vous voulez vous affronter pour savoir qui est le meilleur détective ? Découvrez comment faire sur notre site !



COMPOSANTS DU JEU



1 Plateau du Palais



60 Cartes indices



9 Animaux aimants

SIGNIFICATION DES SYMBOLES :



Étage du palais



Colonne du palais



La pièce a des rideaux



La pièce a un vase sur le rebord de la fenêtre



La pièce est éclairée



La pièce a un capteur de rêves suspendu

Exemple : Mlle Lama se trouve dans une pièce avec un vase sur le rebord de la fenêtre, dans la colonne verte à gauche du palais. M. Vautour habite quelque part au deuxième étage. Mme Chouette au troisième, et ainsi de suite...

La somme des chiffres correspondant aux animaux au deuxième étage doit être égale à 17. La somme des chiffres correspondant aux animaux dans les chambres avec des rideaux doit être égale à 14.

Une fois tous les animaux placés, le coupable se trouvera au deuxième étage, dans la chambre centrale !



¡Ha ocurrido un desastre en el edificio de Pet Avenue! Alguien ha echado demasiado detergente y ahora todo el edificio está lleno de espuma. El detective ya está en el lugar: recoge pistas, observa las ventanas... ¿Podrás descubrir quién ha puesto demasiada espuma en la lavadora?

OBJETIVO DEL JUEGO

Colocar a todos los animales en las habitaciones correctas del palacio siguiendo las pistas de la **CARTA ESQUEMA**. Si se respetan todas las pistas y no hay contradicciones, habrás descubierto quién estaba en la habitación donde explotó la espuma... ¡y, por lo tanto, quién es el culpable!

PREPARACIÓN

- 1 Coloca el tablero de juego dentro de la caja metálica (puedes elegir el lado que prefieras). El palacio consta de 9 habitaciones (3 columnas x 3 plantas), cada una con un color y un símbolo de identificación de columna.
- 2 Coge los 9 animales imantados y tenlos a mano.
- 3 Elige una carta de esquema del mazo y colócala de manera que puedas ver bien las pistas (te recomendamos empezar por la carta 1).

CÓMO SE JUEGA

1 LEE LAS PISTAS

Cada carta contiene una pista diferente por fila.

Las pistas pueden ser de dos tipos:

INFORMACIÓN + INFORMACIÓN + ANIMAL:

Una o dos informaciones para entender dónde se encuentra ese animal.

INFORMACIÓN + NÚMERO:

En cada animal imán hay un número:



Suma los números de los animales que se encuentran en las ventanas con esa información: **el total debe ser igual al número indicado.**

2 COLOCA LOS ANIMALES

Empieza por las pistas más sencillas e inmediatas, que indican claramente la posición de un animal (normalmente las que tienen dos datos). A continuación, utiliza las pistas indirectas, deduciendo paso a paso las posiciones que faltan.

3 COMPRUEBA LA SOLUCIÓN

Si todos los animales están colocados y se respetan todas las pistas, la habitación indicada en el cómic de la parte inferior izquierda de la carta es la escena del crimen: ¡el animal que se encuentra allí es el culpable!

FINE DELLA PARTITA

Cuando resuelvas el esquema, puedes pasar al siguiente para afrontar un reto más difícil.

¿Uno de tus amigos tiene una copia de Pet Detective y queréis retaros a ver quién es el mejor detective?

¡Descubre cómo hacerlo en nuestra página web!



COMPONENTES DEL JUEGO



1 Tablero del edificio



60 Cartas de pista



9 Animales imantados

SIGNIFICADO DE LOS SÍMBOLOS:



Planta del edificio



Columna del edificio



La habitación tiene cortinas



La habitación tiene un jarrón en el alféizar de la ventana



La habitación tiene la luz encendida



La habitación tiene un atrapasueños colgado



Ejemplo: La señorita Lama se encuentra en una habitación con un jarrón en el alféizar de la ventana, en la columna verde a la izquierda del palacio. El señor Buitre vive en algún lugar del segundo piso. La señora Lechuza en el tercero, y así sucesivamente...

La suma de los números de los animales del segundo piso debe ser 17. La suma de los números de los animales de las habitaciones con cortinas debe ser 14.

Una vez colocados todos los animales, ¡el culpable se encontrará en el segundo piso, en la habitación central!

W budynku przy Pet Avenue wydarzyła się katastrofa! Ktoś przesadził z proszkiem do prania i teraz cały pałac jest pełen piany! Detektyw już jest na miejscu: zbiera wskazówki, obserwuje okna... Czy uda Ci się odkryć, kto zrobił pranie z nadmiarem piany?

CEL GRY

Twoim zadaniem jest umieścić wszystkie zwierzęta w odpowiednich pokojach pałacu, kierując się wskazówkami z **KARTY WSKAZÓWEK**. Jeśli wszystkie wskazówki będą przestrzegane i nie pojawią się sprzeczności, odkryjesz, kto znajdował się w pokoju, w którym wybuchła piana... a tym samym poznasz winowajcę!

PRZYGOTOWANIE

- 1 Umieść planszę w metalowym pudełku (możesz wybrać dowolną stronę).
W budynku znajduje się 9 pokoi (3 kolumny x 3 piętra), każdy pokój ma swój kolor i symbol kolumny.
- 2 Weź 9 magnetycznych zwierząt.
- 3 Wybierz kartę wskazówek z talii i umieść ją tak, aby dobrze widzieć wskazówki (zalecamy zaczynać od karty nr 1).

PRZEBIEG GRY

1 CZYTAJ WSKAZÓWKI

Każda karta zawiera różne wskazówki dla każdego rzędu.

Wskazówki mogą być dwóch typów:

INFORMACJA + INFORMACJA + ZWIERZĘ:

Jedna lub dwie informacje pomagają określić, gdzie należy umieścić dane zwierzę.

INFORMACJA + LICZBA:

Na każdym magnetycznym zwierzęciu znajdują się numery

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Zsumuj numery zwierząt znajdujących się w oknach oznaczonych daną informacją – **suma musi być równa liczbie podanej na karcie**.

2 UMIEŚĆ ZWIERZĘTA

Zacznij od najprostszych i najbardziej oczywistych wskazówek, które jasno pokazują, gdzie umieścić dane zwierzę (zazwyczaj te z dwoma informacjami). Następnie korzystaj ze wskazówek pośrednich, stopniowo odgadywając brakujące pozycje.

3 ZNAJDŹ WINOWAJCĘ

Gdy wszystkie zwierzęta są już ustawione i wszystkie wskazówki się zgadzają, pokój wskazany w dymku w lewym dolnym rogu karty to miejsce przestępstwa – zwierzę, które się w nim znajduje, jest winowajcą!

ZAKOŃCZENIE GRY

Po rozwikłaniu zagadki z jednej karty możesz przejść do następnej, aby zmierzyć się z trudniejszym wyzwaniem.

Twój znajomy ma swoją grę Pet Detective i chcecie sprawdzić, kto jest lepszym detektywem? Dowiedźcie się, jak to zrobić na naszej stronie internetowej!



ELEMENTY GRY



1 Plansza –
budynek



60 Kart wskazówek



9 Zwierząt
magnetycznych

ZNACZENIE SYMBOLI:



Piętro budynku.



Kolumna budynku.



Pokój ma
zastłonki



Pokój ma wazon na
parapecie



Pokój ma
zapalone światło



Pokój ma zawieszony
łapacz snów



Przykład: Miss Lama znajduje się w pokoju z wazonem na parapecie, w zielonej kolumnie po lewej stronie budynku. Mr Sęp mieszka gdzieś na drugim piętrze. Mrs Sowa na trzecim piętrze i tak dalej...

Suma numerów zwierząt na drugim piętrze musi wynosić 17.

Suma numerów zwierząt w pokojach z zastłonkami musi wynosić 14.

Gdy wszystkie zwierzęta zostaną ustawione, winowajca będzie znajdował się na drugim piętrze, w środkowym pokoju!

No palácio da Pet Avenue aconteceu um desastre! Alguém exagerou no detergente e agora todo o palácio está cheio de espuma! O detetive já está no local: observa as janelas, recolhe indícios... Conseguirás descobrir quem pôs a máquina a lavar com detergente a mais?

OBJETIVO DO JOGO

Coloca todos os ímanes de animais nas salas corretas do palácio, seguindo os indícios da **CARTA-ESQUEMA**. Se todos os indícios forem respeitados e não houver contradições, descobrirás quem estava na sala onde foi encontrada a espuma... e, portanto, quem é o culpado!

PREPARAÇÃO

- 1 Coloca o tabuleiro dentro da caixa metálica (podes escolher o lado que preferires). O palácio é composto por 9 salas (3 colunas x 3 pisos), cada uma com uma cor e um símbolo de identificação de coluna.
- 2 Pega nos 9 ímanes de animais e mantém-nos à mão.
- 3 Escolhe uma carta-esquema do baralho e posiciona-a de forma a veres bem os indícios (sugerimos que comeces pela carta 1).

COMO SE JOGA

1 LÊ OS INDÍCIOS

Cada carta apresenta um indício diferente por linha.

Os indícios podem ser de dois tipos:

INFORMAÇÃO + INFORMAÇÃO + ANIMAL:

Uma ou duas informações ajudam-te a perceber onde se encontra esse animal.

INFORMAÇÃO + NÚMERO:

Cada íman de animal tem um número



Soma os números dos animais colocados nas janelas com essa informação: **o total deve ser igual ao número indicado.**

2 POSICIONA OS ANIMAIS

Começa pelos indícios mais simples e diretos, que indicam claramente a posição de um animal (normalmente os que têm duas informações). Depois, utiliza os indícios indiretos para deduzir, passo a passo, as posições em falta.

3 VERIFICA A SOLUÇÃO COM O CÓDIGO QR

Quando todos os animais estiverem colocados e todos os indícios tiverem sido respeitados, a sala indicada no balão de fala, no canto inferior esquerdo da carta, será a cena do crime: o animal que lá estiver é o culpado!

FIM DA PARTIDA

Quando terminares um esquema, podes avançar para o seguinte e enfrentar um desafio mais difícil.

Um amigo também tem o Pet Detective e quer competir para ver quem é o melhor detetive? Descubram como fazê-lo no nosso site!



COMPONENTES DO JOGO



1 Tabuleiro do palácio



60 Cartas-indício



9 Ímanes de animais

SIGNIFICADO DOS SÍMBOLOS



Piso do palácio



Coluna do palácio



A sala tem cortinas



A sala tem um vaso no peitoril da janela



A sala tem a luz acesa



A sala tem um apanha-sonhos pendurado



Exemplo: A Srta. Lhama encontra-se numa sala com um vaso no peitoril da janela, na coluna verde, à esquerda do palácio. O Sr. Abutre mora algures no segundo piso. A Sra. Coruja está no terceiro, e assim sucessivamente...

A soma dos números dos animais no segundo piso deve ser 17. A soma dos números dos animais em salas com cortinas deve ser 14.

Depois de colocares todos os animais, o culpado estará no segundo piso, na sala central!

07 PRAVIDLA

V budově Pet Avenue došlo ke katastrofě! Někdo použil příliš mnoho pracího prostředku a nyní je celá budova pokrytá pěnou! Detektiv je již na místě činu: sbírá stopy, prohlíží okna... Dokážete zjistit, kdo pral prádlo s příliš velkým množstvím pěny?

CÍL HRY

Umístit všechna zvířata do správných místností budovy podle stop na **SCHEMATICKÉ KARTĚ**. Pokud jsou všechny stopy správné a nejsou v nich žádné rozpory, zjistíte, kdo byl v místnosti, kde došlo k explozi pěny... a tedy kdo je pachatelem!

ZAČÁTEK

- 1 Umístíte herní desku do kovové krabičky (můžete si vybrat, kterou stranu preferujete). Palác se skládá z 9 místností (3 sloupce × 3 patra), z nichž každá má barvu a symbol pro identifikaci sloupce.
- 2 Vezměte 9 magnetů se zvířaty a mějte je po ruce.
- 3 Vyberte si kartu rozložení z balíčku a umístěte ji tak, abyste měli přehled o nápovědách (doporučujeme začít s kartou 1).

JAK HRÁT

1 PŘEČTĚTE SI NÁPOVĚDY

Každá karta obsahuje v každém řádku jinou nápovědu.

Existují dva typy nápověd:

INFORMACE + INFORMACE + ZVÍŘE:

Jedna nebo dvě informace, které vám pomohou zjistit, kam dané zvíře patří.

INFORMACE + ČÍSLO:

Každé magnetické zvířátko má na sobě číslo

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.

Sečtete čísla na zvířatech v oknech s touto informací: **součet musí být roven uvedenému číslu.**

2 UMÍSTĚTE ZVÍŘATA

Začněte s nejjednoduššími a nejzřetelnějšími vodítky, která jasně naznačují polohu zvířete (obvykle ta, která obsahují dvě informace). Poté použijte nepřímá vodítka a postupně odvod'te chybějící polohy.

3 ZKONTROLUJTE ŘEŠENÍ

Pokud jsou všechna zvířata na správném místě a všechny stopy jsou správné, místnost označená v komiksu v dolní části karty je místem činu: zvíře, které se tam nachází, je pachatelem!

KONEC HRY

Když vyřešíte hádanku, můžete přejít k další, která bude ještě obtížnější.

Má někdo z vašich přátel kopii hry Pet Detective a chcete se navzájem vyzvat, abyste zjistili, kdo je nejlepší detektiv? Zjistěte jak na to na našich webových stránkách!



SOUČÁSTI HRY



1 Správní rada budovy



60 Karet s nápovědami



9 Magnet. zvířetek

VÝZNAM SYMBOLŮ



Podlaha budovy



Stavební sloup



V pokoji jsou závěsy



V pokoji je na balkóně váza



V místnosti svítí světlo



V pokoji visí lapač snů



Příklad: Slečna Lama je v místnosti s vázou na parapetu, v zeleném sloupci na straně budovy u. Pan Šup žije někde ve druhém patře. Paní Sova žije ve třetím patře a tak dále...

Součet čísel na zvířatech ve druhém patře musí být 17. Součet čísel na zvířatech v pokojích se závěsy musí být 14.

Jakmile budou všechna zvířata umístěna, pachatel bude ve druhém patře, ve střední místnosti!



SOLUTIONS

CARD 1

7	5	6
2	3	9
1	8	4

CARD 2

7	1	4
9	6	3
8	5	2

CARD 3

9	3	5
7	1	6
4	2	8

CARD 4

6	3	2
8	9	5
7	4	1

CARD 5

7	9	2
5	1	8
6	3	4

CARD 6

9	4	2
1	3	7
6	5	8

CARD 7

3	7	2
1	6	4
8	9	5

CARD 8

8	4	3
9	6	5
2	1	7

CARD 9

7	9	6
1	5	8
3	4	2

CARD 10

5	4	3
6	2	1
7	9	8

CARD 11

4	3	6
1	7	5
8	9	2

CARD 12

3	4	2
7	8	5
6	9	1

CARD 13

5	1	3
2	4	6
8	7	9

CARD 14

9	2	6
7	1	5
8	4	3

CARD 15

3	1	7
4	9	2
6	5	8

CARD 16

6	3	4
5	1	7
8	9	2

CARD 17

2	8	3
1	4	7
9	6	5

CARD 18

5	9	3
6	2	1
4	7	8

CARD 19

2	9	3
5	7	6
8	1	4

CARD 20

5	1	7
3	4	8
6	2	9

CARD 21

7	9	4
1	6	3
5	2	8

CARD 22

1	2	3
4	5	6
7	8	9

CARD 23

7	3	6
2	1	4
5	9	8

CARD 24

3	5	2
6	1	7
4	9	8

CARD 25

7	9	3
5	1	6
4	8	2

CARD 26

9	5	3
1	6	2
8	4	7

CARD 27

4	6	9
5	3	8
7	2	1

CARD 28

9	3	5
4	7	1
6	8	2

CARD 29

5	4	6
2	8	3
9	7	1

CARD 30

3	4	2
7	5	8
6	9	1



SOLUTIONS

CARD 31

1	2	8
5	6	3
4	7	9

CARD 32

7	1	6
8	2	4
5	3	9

CARD 33

6	3	1
4	2	7
9	8	5

CARD 34

6	9	5
3	7	1
8	4	2

CARD 35

9	7	5
8	6	2
1	4	3

CARD 36

6	8	4
2	9	3
1	7	5

CARD 37

5	3	9
2	4	1
7	6	8

CARD 38

4	7	3
8	1	6
9	2	5

CARD 39

1	8	2
5	3	7
4	9	6

CARD 40

5	8	7
3	1	4
6	2	9

CARD 41

1	3	7
6	2	9
5	4	8

CARD 42

2	9	8
5	6	1
3	4	7

CARD 43

4	6	3
7	5	8
1	9	2

CARD 44

7	1	4
8	2	3
5	6	9

CARD 45

6	4	9
5	3	1
7	8	2

CARD 46

7	5	6
2	4	9
8	1	3

CARD 47

5	6	7
3	4	2
1	8	9

CARD 48

3	9	7
5	4	6
1	2	8

CARD 49

6	9	8
4	1	3
7	2	5

CARD 50

5	7	4
2	1	6
8	9	3

CARD 51

6	3	4
5	9	7
2	1	8

CARD 52

9	5	3
8	2	1
4	6	7

CARD 53

4	2	8
6	5	7
1	9	3

CARD 54

2	5	7
3	8	6
4	1	9

CARD 55

1	4	3
7	9	5
2	8	6

CARD 56

7	4	8
3	9	1
6	5	2

CARD 57

8	3	1
6	2	5
7	4	9

CARD 58

4	3	5
2	7	8
1	9	6

CARD 59

2	9	3
6	7	1
5	8	4

CARD 60

9	5	2
4	6	1
7	3	8

FOXY GAMES: ESCAPE, EXPLORE, CALCULATE YOUR ADVENTURE STARTS HERE!



Produced and distributed by:

FOXY GAMES

Foxy Games is a trademark of NRG SRL

Via E. Filiberto 2, 20149,

Milan (MI), Italy

www.redglove.eu

Game Design: FRANCESCO TESTINI e DARIO MASSARENTI

Illustrations: FERDINANDO BATISTINI

Graphic Design: GIOVANNI SPADARO

Producer: FEDERICO DUMAS

Art Director: SIMONA LOMBARDO