

DJ08592 Sologic – Zvířecí přetlačovaná

Věk: 5–99 let

Počet hráčů: 1

Obsah hry: 25 očíslovaných karet se zadáním (3 úrovně obtížnosti), 1 karta s náповědou, 1 herní deska a 15 dřevěných žetonů (3 od každého zvířete).

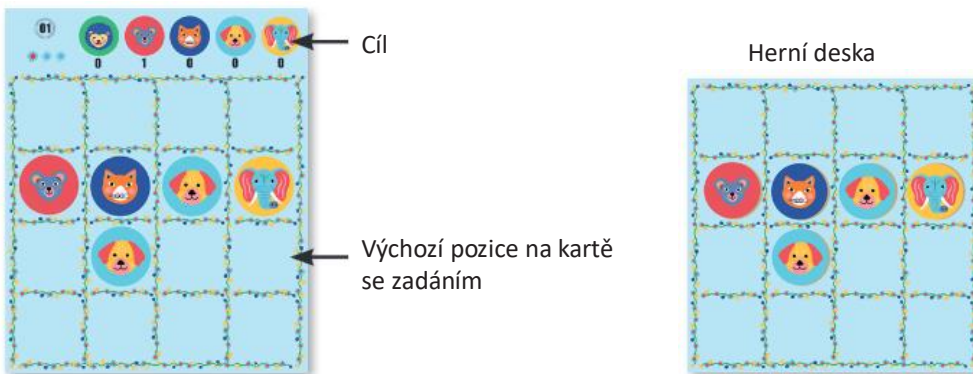
Cíl hry: Pohybuje zvířaty po herní desce tak, aby zbyla pouze ta, která jsou uvedena v zadání.

Průběh hry:

- Položte před sebe herní desku a vyberte si kartu se zadáním s požadovanou úrovní obtížnosti.

= úroveň 1
 = úroveň 2
 = úroveň 3

- Rozmístěte zvířata na desku tak, jak je uvedeno na kartě se zadáním.



- Chcete-li vyřešit úkol, přesunujte žetony zvířat po herní desce jeden po druhém a dodržujte přitom následující pravidla:
 - **Všechna zvířata** se pohybují vždy o jedno políčko, vertikálním nebo horizontálním směrem.
 - **Myši, kočky, psi a sloni** se mohou přesunout na políčko **pouze tehdy**, pokud na tomto políčku vystraší zvíře.

To znamená:

- **Slon** se může posunout pouze na políčko se psem.
- **Pes** se může posunout pouze na políčko s kočkou.
- **Kočka** se může posunout pouze na políčko s myší.
- **Myš** se může posunout pouze na políčko se slonem.



Žeton s vystrašeným zvířetem (např. myš, pokud se posune kočka) se vyřadí ze hry a přesunutě zvíře zaujme jeho místo (např. žeton kočky nahradí žeton myši).

Slon se proto nesmí přesunout na pole s kočkou.

- **Ježek** při svém tahu posunuje všechna ostatní zvířata. Posune zvíře stejným směrem, jakým se sám pohybuje. Může ale posunout zvíře pouze na prázdné políčko, ne na obsazené políčko ani mimo herní desku.

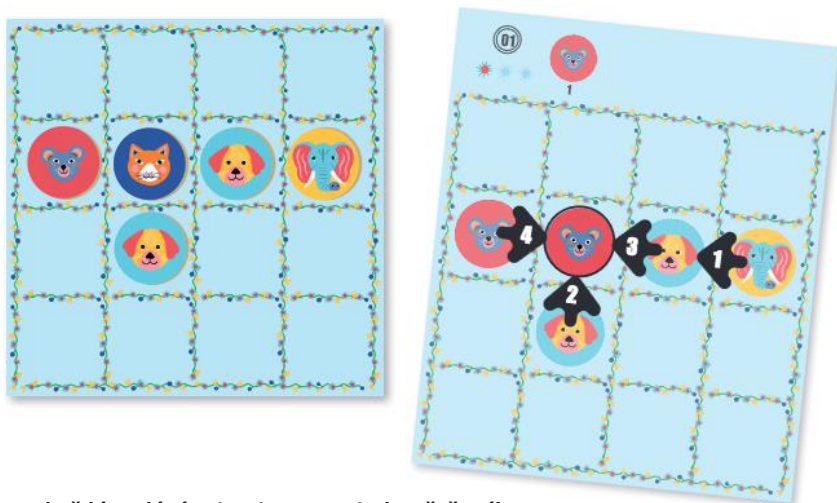
Stejně jako u ostatních zvířat, ježek zůstává stát na místě žetonu zvířete, které posunul.

Ježek smí při svém tahu posunout pouze jedno zvíře.



Ježek se smí pohybovat pouze v případě, že při svém tahu posune jiné zvíře.

- Úkol je úspěšně splněn, pokud na herní desce zůstanou pouze zvířata uvedená v horní části karty a v uvedeném množství.



Pro každé zadání existuje pouze jedno řešení!

Řešení naleznete na konci návodu, který najdete v balení hry.

Očíslované šipky označují pořadí, ve kterém by měly být žetony přesunuty.

Žeton zakroužkovaný černě označuje konečnou pozici žetonu/žetonů zvířat. Některé pohyby mohou být někdy provedeny v jiném pořadí.

Autor hry: Valéry Fourcade

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové