

ZIZANIMAL

50 VÝZV

HONAČKA
ZVÍŘAT 50 ÚLOH

Logická hra

AUTOR

VALÉRY FOURCADE

DESIGN

MAGALI A TIOGBÉ

5-99

LET

SK

SOLOGICKÝ





OBSAH HRY:

25 očíslovaných obrázkových karet (3 stupňů náročnosti), 1 karta s pravidly ve zkratce, 1 herní deska, 15 dřevěných žetonů (3 x 5 zvířátek).

CÍL HRY:

Popřesouvat zvířátka na herní desce tak, aby na ní zůstala jen zadaná zvířátka.

POSTUP HRY:

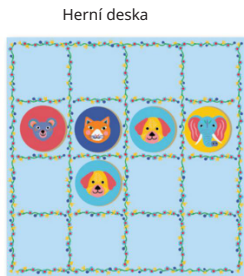
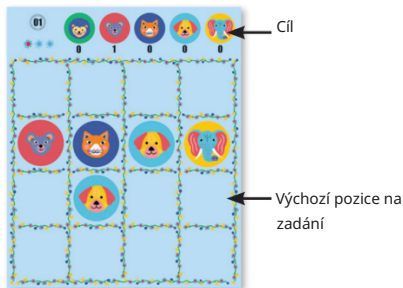
- Herní desku polož před sebe.
- Vyber si libovolné zadání některého stupně náročnosti.

 = lehký

 = střední

 = těžký

- Zvířátka postav podle zadání na herní desku.

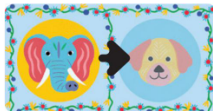




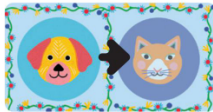
- K vyřešení úlohy je třeba popřesouvat žetony podle následujících pravidel

- Všechna zvířátka se přesouvají vodorovně nebo svisle o 1 políčko.
- Myši, kočky, psi a sloni se dají přesunout jen tehdy, když se je zvíře na vedlejším políčku bojí a zaženou ho.
To znamená:

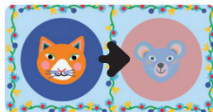
- slon lze přesunout jen na políčko, na kterém je pes.



- pes lze přesunout jen na políčko, na kterém je kočka.



- kočka se dá přesunout jen na políčko, na kterém je myš.



- myš lze přesunout jen na políčko, na kterém je slon.





Žeton se zahnatým zvířátkem (např. myš, když byla přesunuta kočka) jde ven ze hry a přesunuté zvířátko zabere jeho místo (např. kočka se přesune na místo myši).

Slon nelze přesunout na místo, na kterém je kočka.

– Ježka se bojí všechna zvířátka. Zvířátko zažene o 1 políčko tím směrem, kterým se přesouvá on sám. To se dá jen tehdy, když je toto vedlejší políčko prázdné. Také ho nemůže zahnat mimo hrací desku. Jako u jiných zvířátek i ježek obsadí místo zvířátka, které zahnal.

Ježek může při každém svém tahu zahnat jen 1 zvířátko.

①



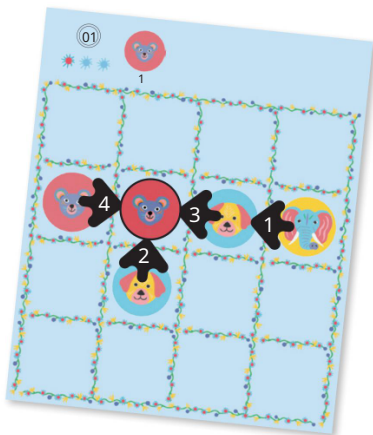
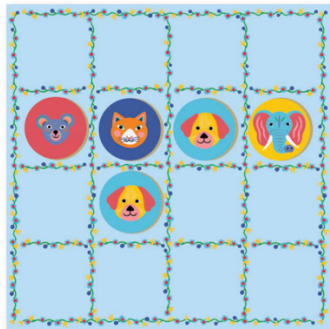
②



Ježkem se táhne také jen tehdy, když přitom zažene jiné zvířátko.



- Úloha je splněna tehdy, když na herní desce zůstanou jen ta zvířátka a v tom počtu, jak je uvedeno na zadání.

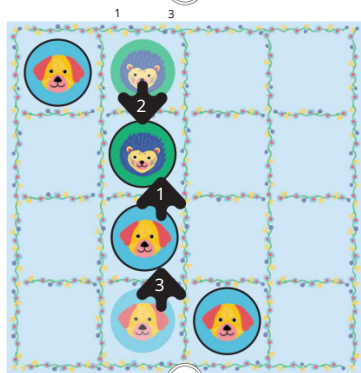
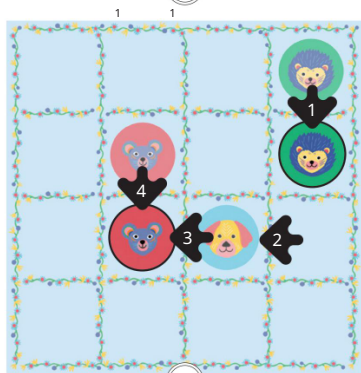
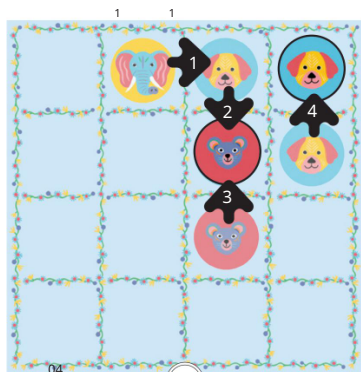
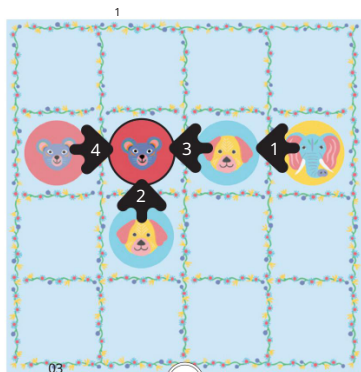


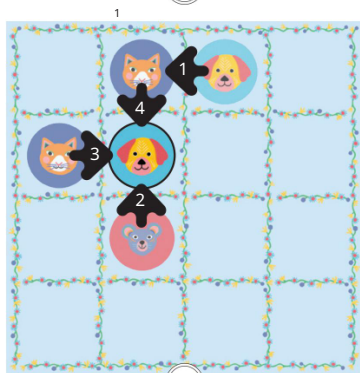
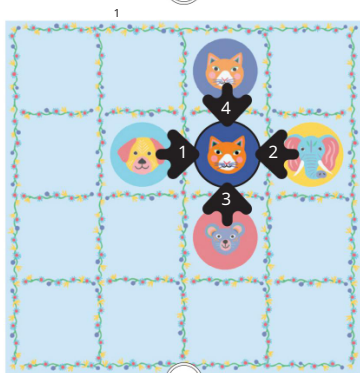
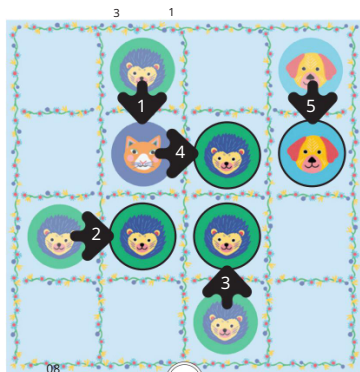
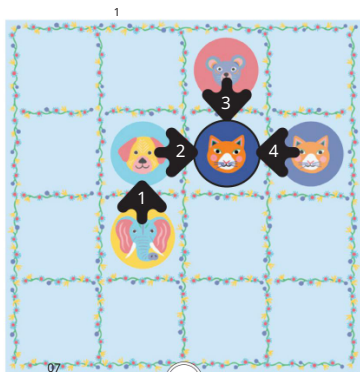
Každý úkol má jen 1 správné řešení.

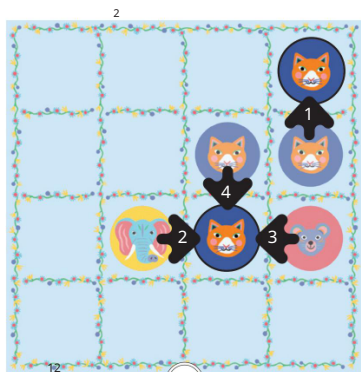
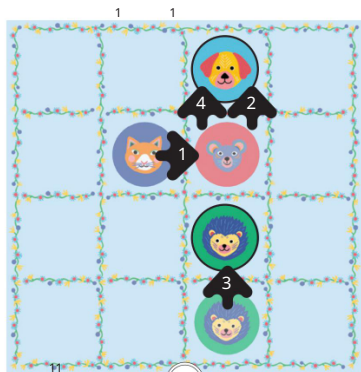
Řešení jsou na konci návodu ke hře.

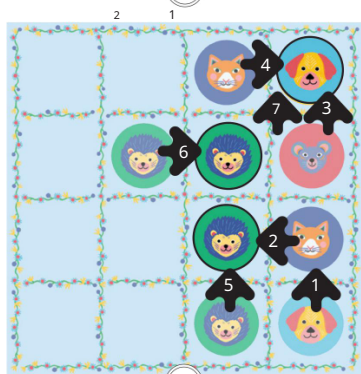
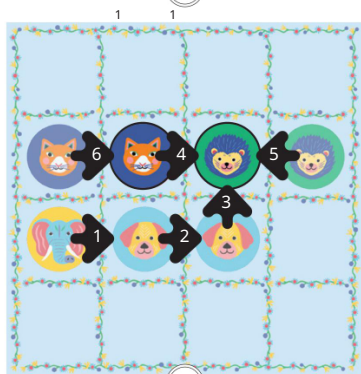
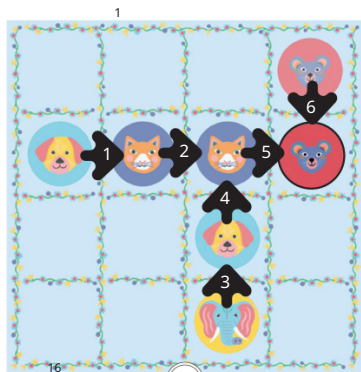
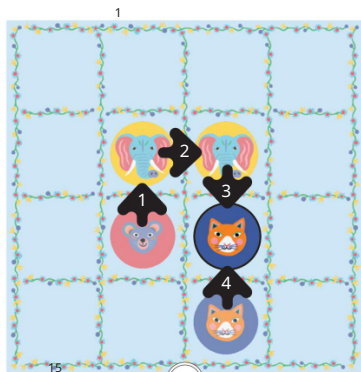
Řešení

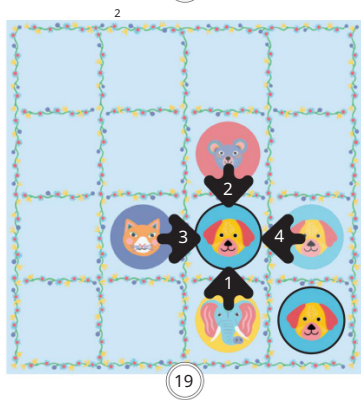
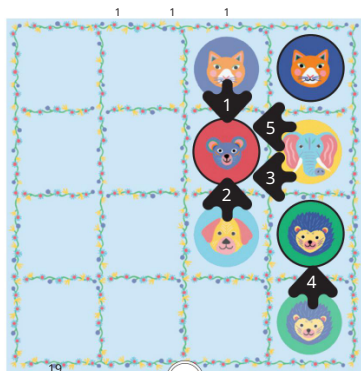
Očíslované šipky udávají směr, kterým se přesouvají žetony.
Žeton s černým rámečkem značí konečnou pozici zvířátka/zvířátek.
Někdy je možné i jiné pořadí některých tahů.

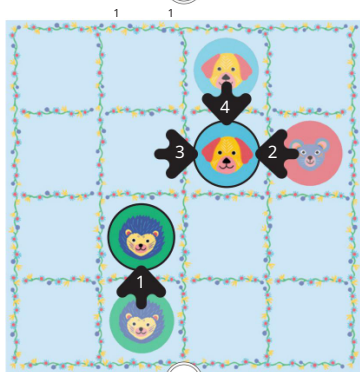
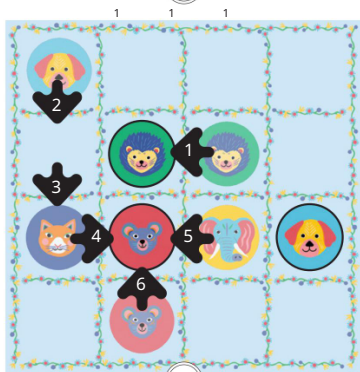
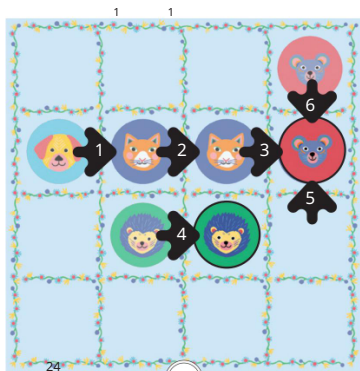
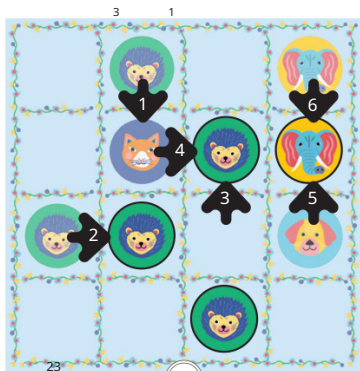


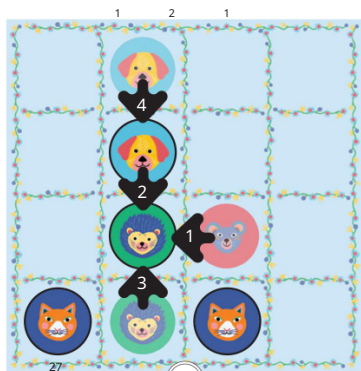




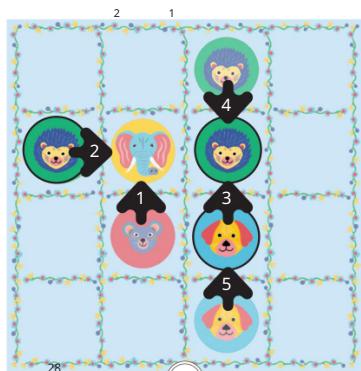




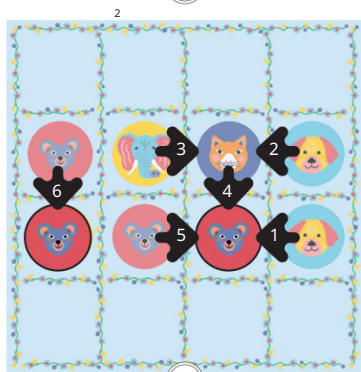




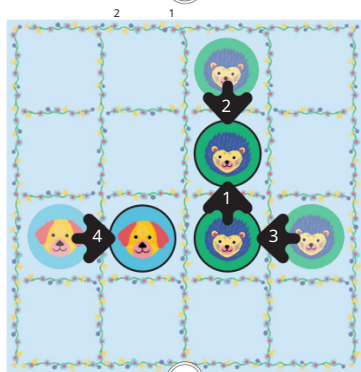
25



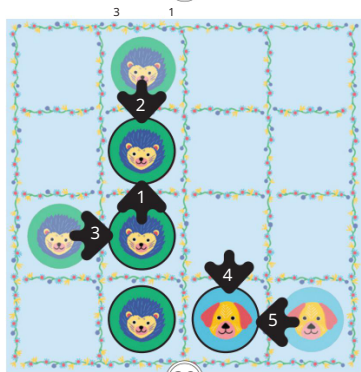
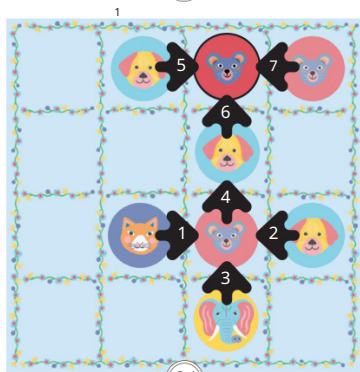
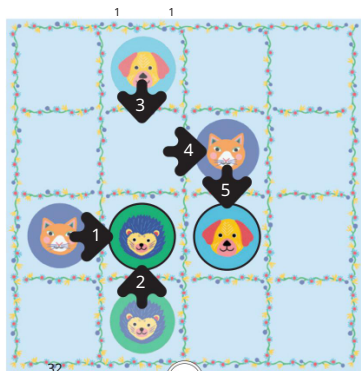
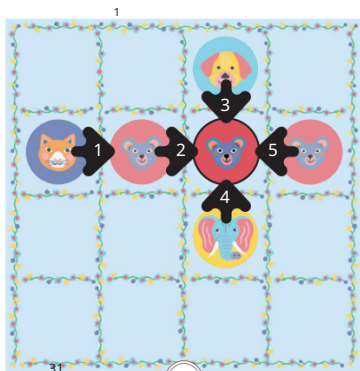
26



27



28



2

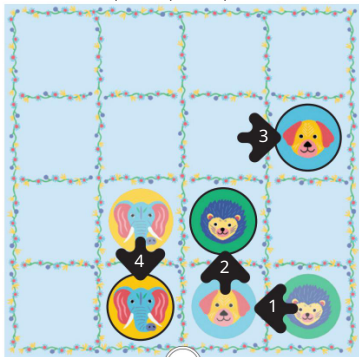


33

1

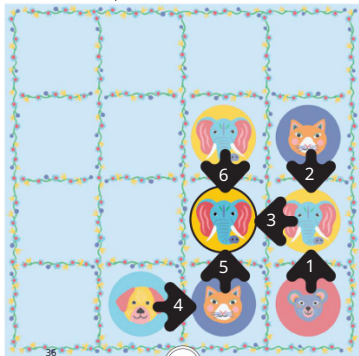
1

1



35 let

1



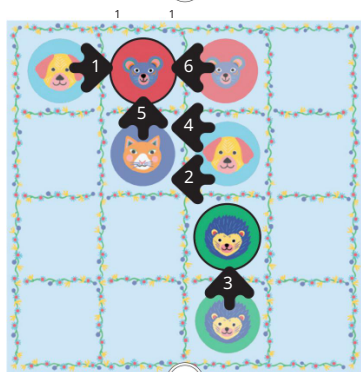
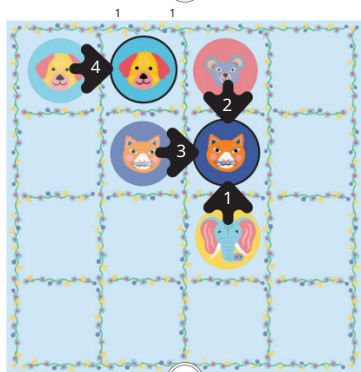
34

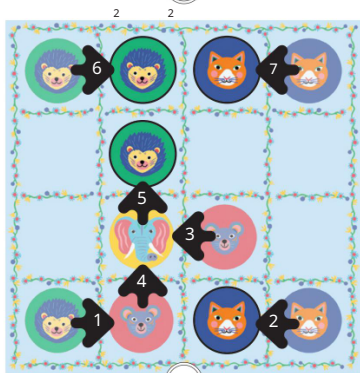
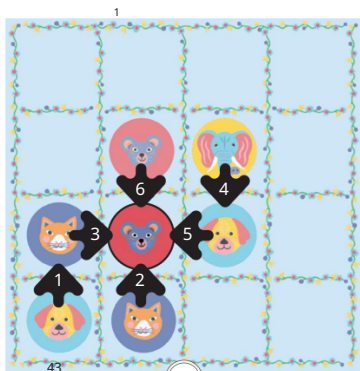
1

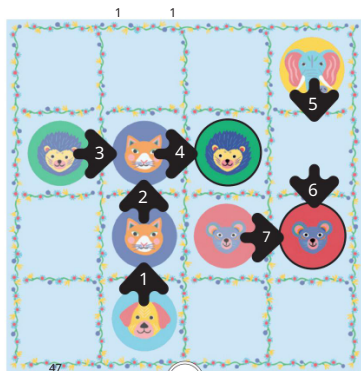
2



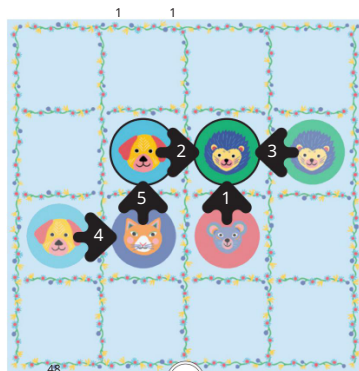
36



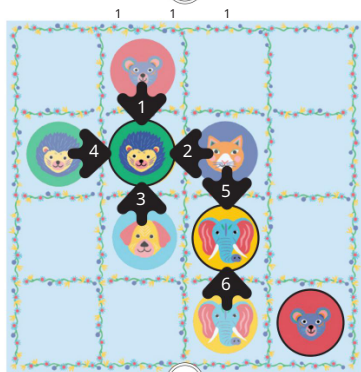




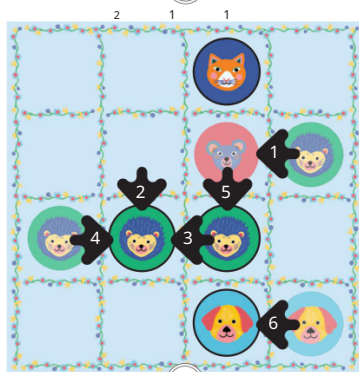
45



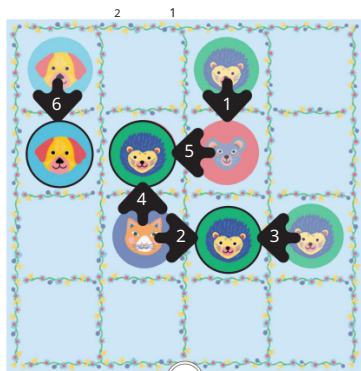
46



47



48



ZIZANIMAL

HONAČKA ZVÍŘAT

50 ÚLOH

Logická hra

DJ08592



Djeco,

3 rue des Grands Augustins

75006 Paříž - Francie

www.djeco.com

Vyrobeno v Číně - Navrženo ve Francii