

✦ DJECO Solóvic Zizanimal ✦

DJ08592

Věk: 5 - 99 let

Počet hráčů: 1

Obsah: 25 očíslovaných karet se zadáním (3 úrovně obtížnosti), 1 karta „Pomoc“, 1 herní deska a 15 dřevěných žetonů (3 od každého zvířátka)

Cíl hry: Přesuňte zvířátka na desce tak, aby zůstala jen ta, která jsou určena.

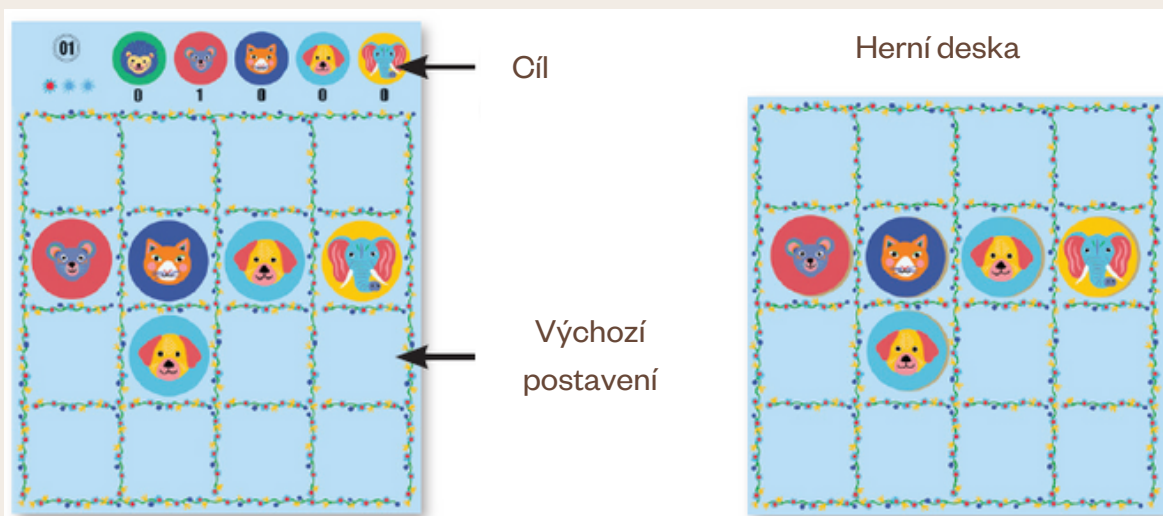
Pravidla hry: Položte herní desku před sebe. Vyberte kartu se zadáním podle toho, jakou chcete obtížnost.

 = úroveň 1

 = úroveň 2

 = úroveň 3

Na desku položte zvířátka tak, jak je zobrazeno na kartě se zadáním.



Abyste splnili zadání, přesuňte žetony zvířátek jeden po druhém s dodržováním následujících pravidel:

Všechna zvířátka se posouvají o jedno pole kolmo.

Myšky, kočky, psi a sloni se mohou přesouvat pouze o jedno pole, pokud vyděsí zvířátko na tomto poli. Takto:

- Slon se může posunout pouze na pole, kde je pes.
- Pes se může posunout pouze na pole, kde je kočka.
- Kočka se může posunout pouze na pole, kde je myš.
- Myš se může posunout pouze na pole, kde je slon.



Žeton vyděšeného zvířátka (např. myš, když ji nahradí kočka) se odebere ze hry: přesouvaný žeton zabere jeho místo (např. žeton kočky zabere místo po žetonu myšky).

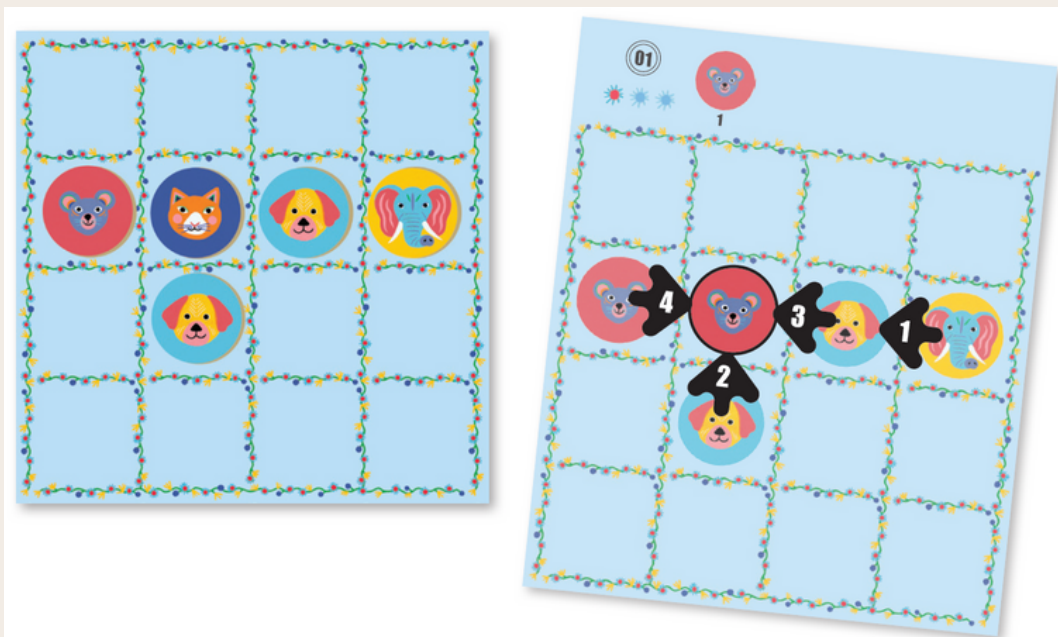
Slon se tedy nemůže posunout na políčko, kde je kočka.

- Ježek odrazuje všechna zvířátka při svém posunu. Ježek vyžene zvířátko na další volné políčko ve stejném směru, jako se sám přesouvá. Stejně jako ostatní zvířátka, ježek zabere místo po žetonu vyhnaného zvířátka. Ježek může vyhnat pouze jedno zvířátko během svého přesunu.



A pohybuje se pouze pokud vyžene jiné zvířátko.

Abyste splnili zadání, musí na desce zůstat pouze zvířátka zobrazená nahoře na kartě v uvedeném počtu.



Každé zadání má pouze jedno řešení!

Řešení se nacházejí na konci návodu ke hře.

Očíslované šipky určují pořadí pohybu žetonů. Žeton s černým okrajem ukazuje konečnou pozici žeton/ů zvířátek. Některé přesuny se někdy mohou provést v různém pořadí.
