

ZIZANIMAL

50 CHALLENGES

NAHÁŇAČKA ZVIERAT

50 ÚLOH

Logická hra

AUTOR

VALÉRY FOURCADE

DIZAJN

MAGALI ATTIOGBÉ

5-99

ROKOV

SK

SOLOGIC



**OBSAH HRY:**

25 očíslovaných obrázkových kariet (3 stupňov náročnosti), 1 karta s pravidlami v skratke, 1 herná doska, 15 drevených žetónov (3 x 5 zvieratiek).

CIEĽ HRY:

Popresúvať zvieratká na hernej doske tak, aby na nej zostali len zadané zvieratká.

POSTUP HRY:

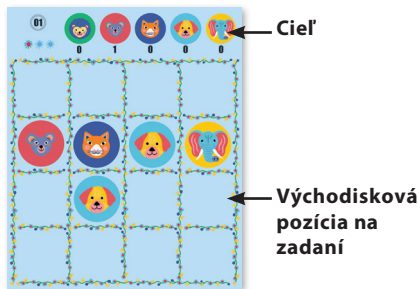
- Hernú dosku polož pred seba.
- Vyber si ľubovoľné zadanie niektorého stupňa náročnosti.

= ľahký

= stredný

= ťažký

- Zvieratká postav podľa zadania na hernú dosku.



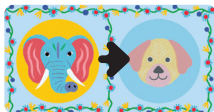


• Na vyriešenie úlohy treba popresúvať žetóny podľa nasledovných pravidiel

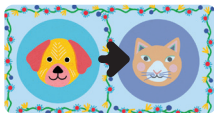
- **Všetky zvieratká** sa presúvajú vodorovne alebo zvislo o 1 políčko.
- **Myši, mačky, psy** a **slony** sa dajú presunúť **len** vtedy, keď sa ich zvierá na vedľajšom políčku bojí a zaženú ho.

To znamená:

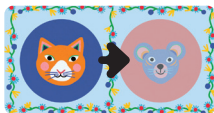
- **slon** sa dá presunúť len na políčko, na ktorom je **pes**.



- **pes** sa dá presunúť len na políčko, na ktorom je **mačka**.



- **mačka** sa dá presunúť len na políčko, na ktorom je **myš**.



- **myš** sa dá presunúť len na políčko, na ktorom je **slon**.





Žetón so zahnatým zvieratkom (napr. myš, keď bola presunutá mačka) ide von z hry a presunuté zvieratko zaberie jeho miesto (napr. mačka sa presunie na miesto myši).

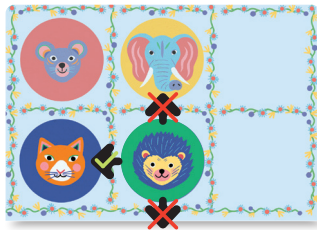
Slon sa nedá presunúť na miesto, na ktorom je mačka.

– Ježka sa boja všetky zvieratká. Zvieratko zaženie o 1 políčko tým smerom, ktorým sa presúva on sám. To sa dá len vtedy, keď je toto vedľajšie políčko prázdne. Tiež ho nemôže zahnať mimo hraciu dosku. Ako pri iných zvieratkách, aj ježko obsadí miesto zvieratka, ktoré zahnal. Ježko môže pri každom svojom ťahu zahnať len 1 zvieratko.

①



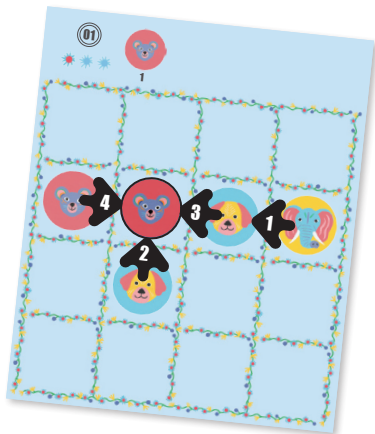
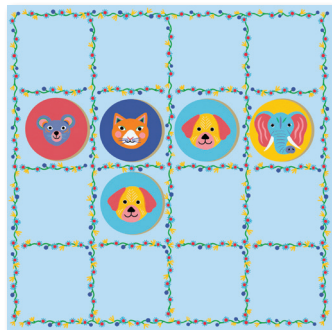
②



Ježkom sa ťahá tiež len vtedy, keď pritom zaženie iné zvieratko.



- **Úloha je splnená vtedy**, keď na hernej doske zostanú len tie zvieratká a v tom počte, ako je uvedené na zadaní.



Každá úloha má len 1 správne riešenie.

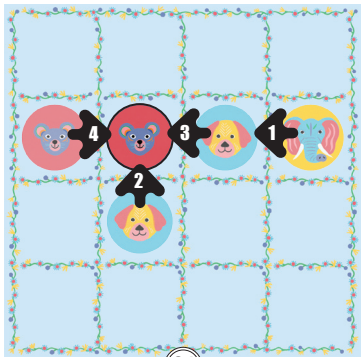
Riešenia sú na konci návodu na hru.

Riešenia

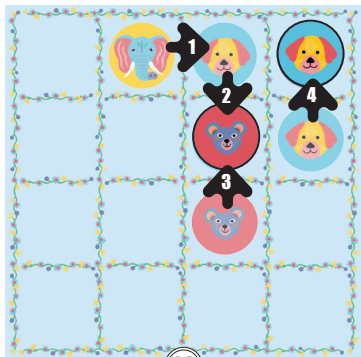
Očíslované šípky udávajú smer, ktorým sa presúvajú žetóny.

Žetón s čiernym rámčekom značí konečnú pozíciu zvieratka / zvieratiek.

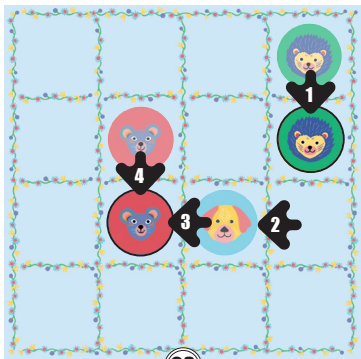
Niekedy je možné aj iné poradie niektorých ťahov.



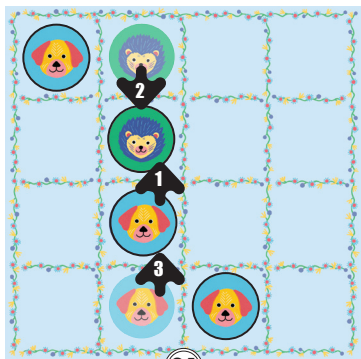
01



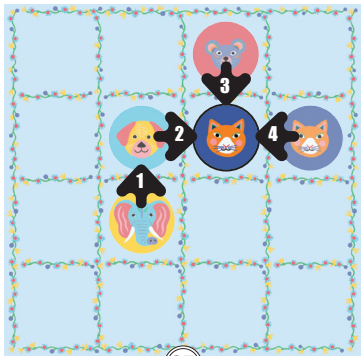
02



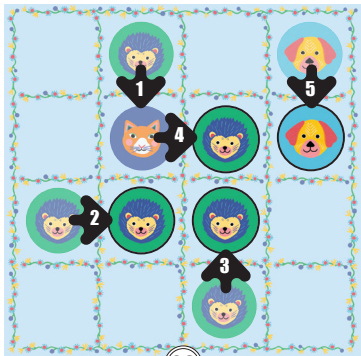
03



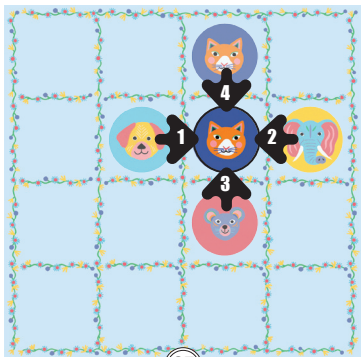
04



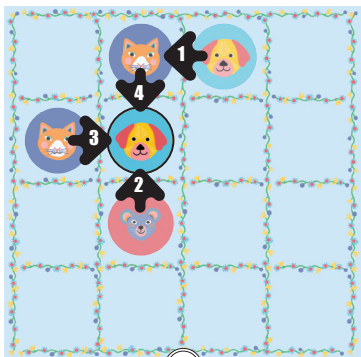
05



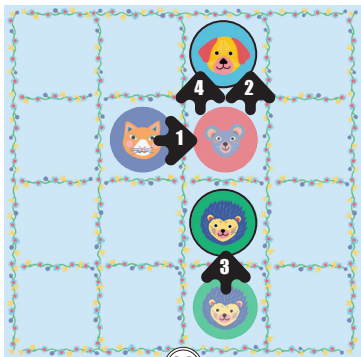
06



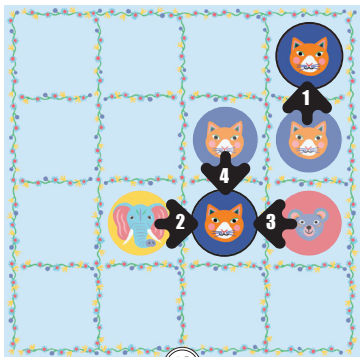
07



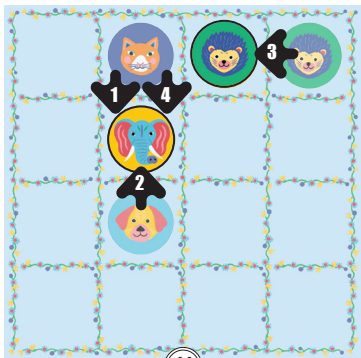
08



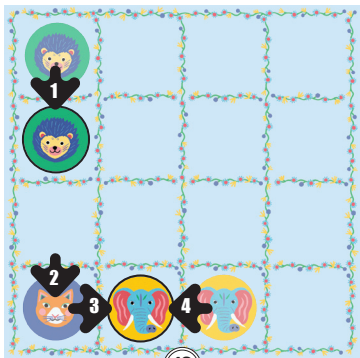
09



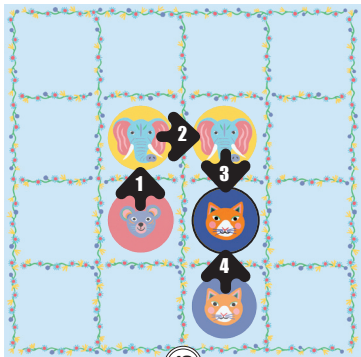
10



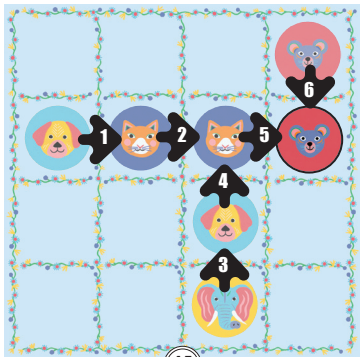
11



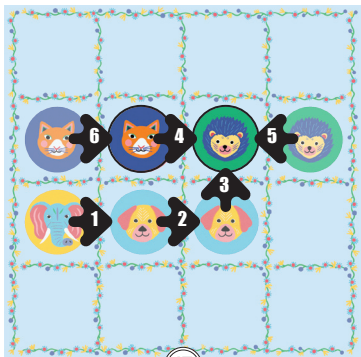
12



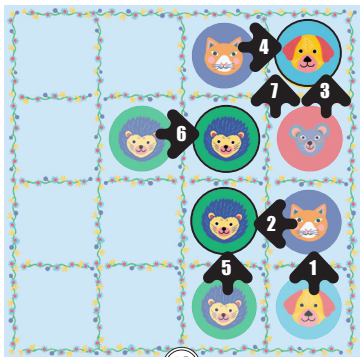
13



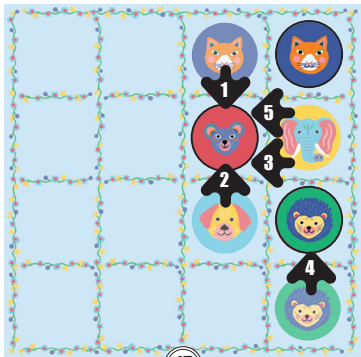
14



15



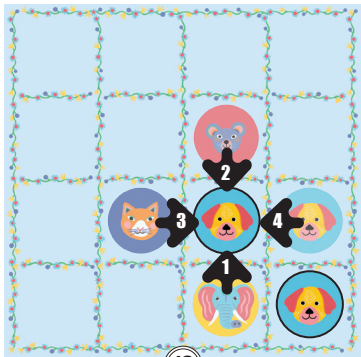
16



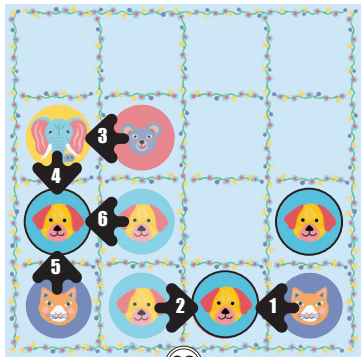
17



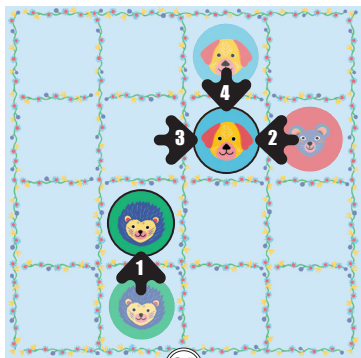
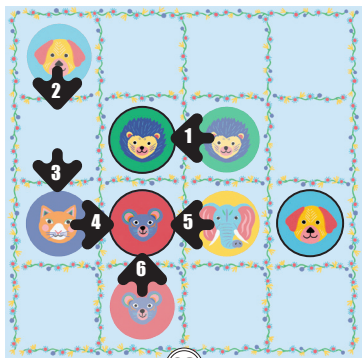
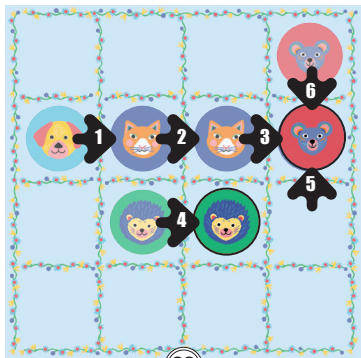
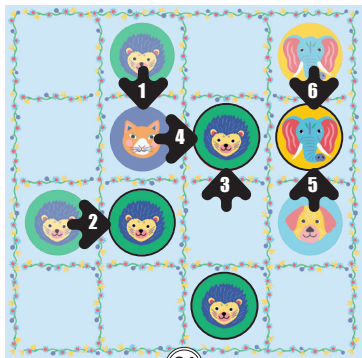
18

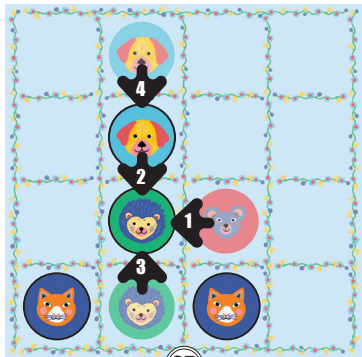


19

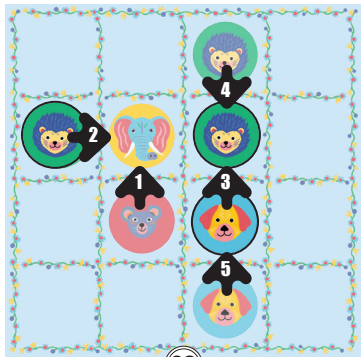


20

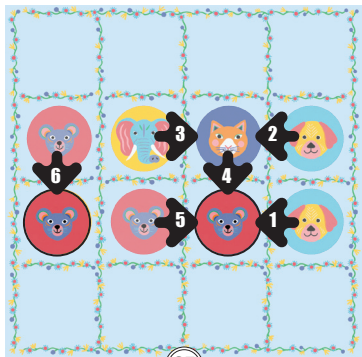




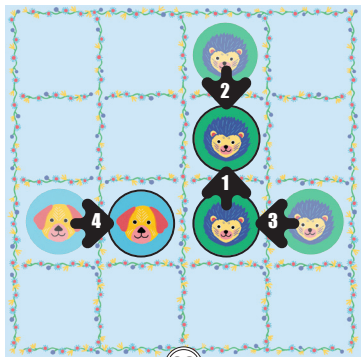
25



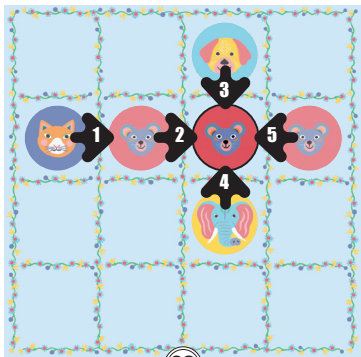
26



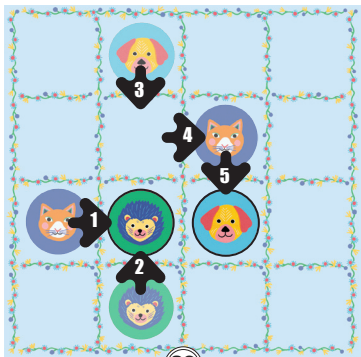
27



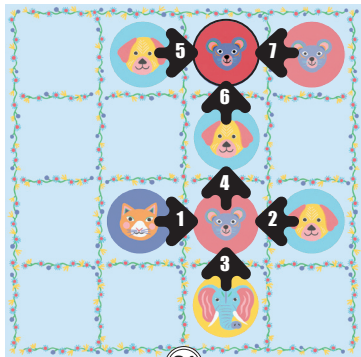
28



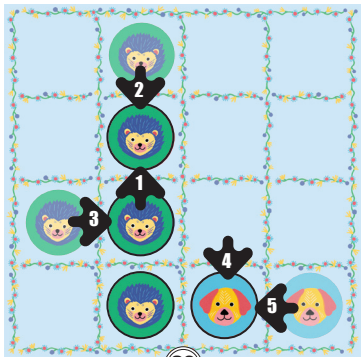
29



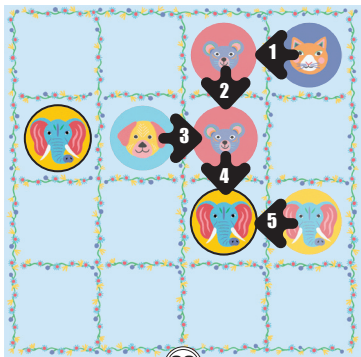
30



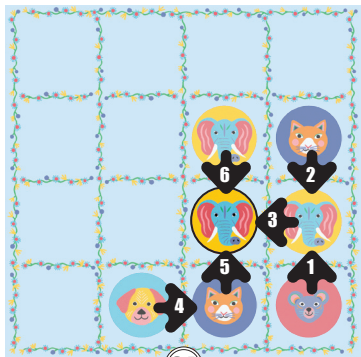
31



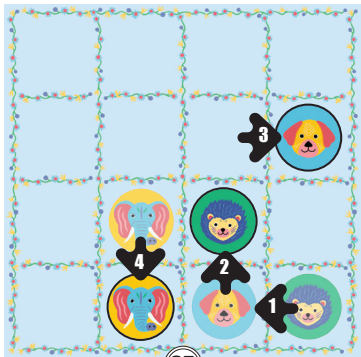
32



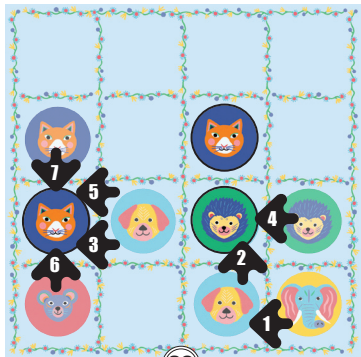
33



34



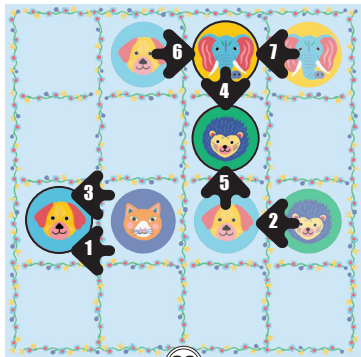
35



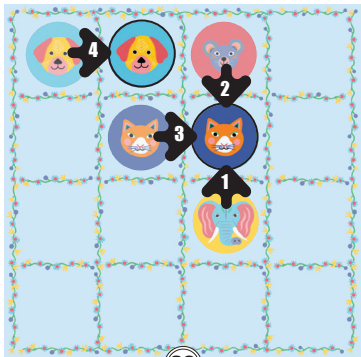
36



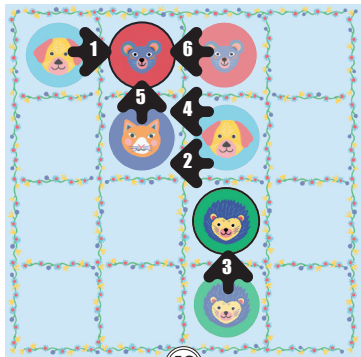
37



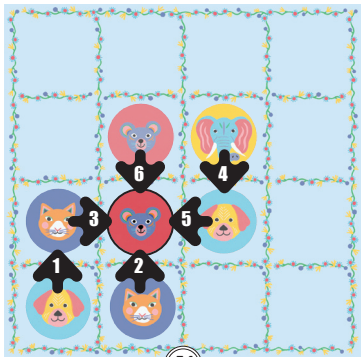
38



39



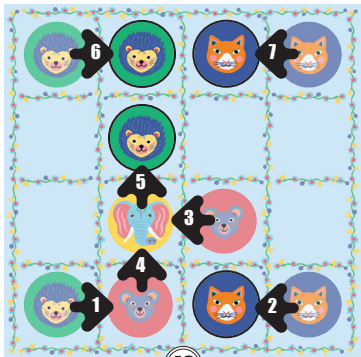
40



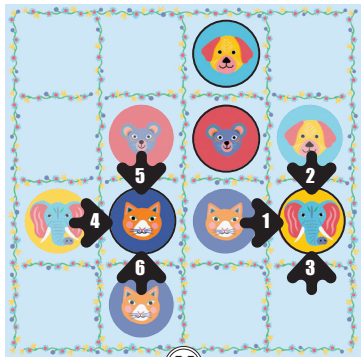
41



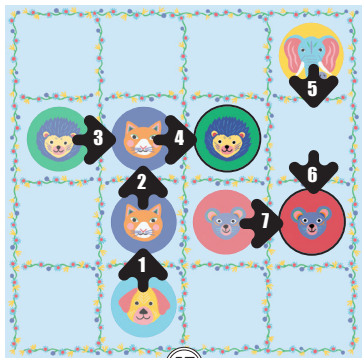
42



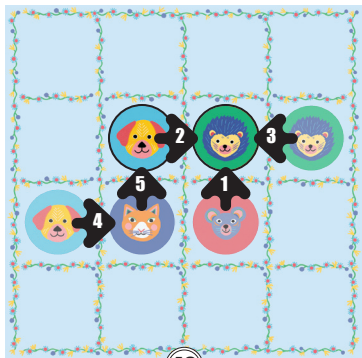
43



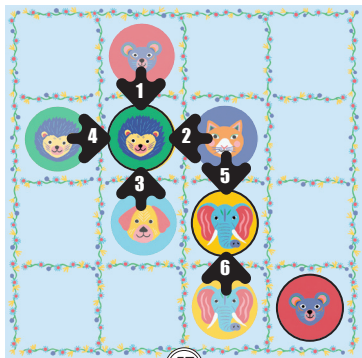
44



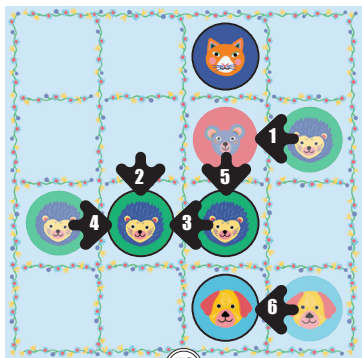
45



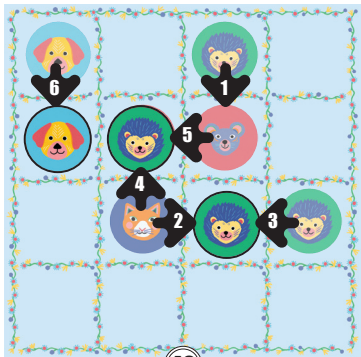
46



47



48



49



50

ZIZANIMAL

NAHÁŇAČKA ZVIERAT

50 ÚLOH

Logická hra

DJ08592



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Vyrobené v Číne - Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:

Leuk s. r. o.

www.djeco.sk