



ZIZANIMAL

50 KIHÍVÁS

ÜLDÖZÉS

ÁLLATOK 50

FELADATOK

Logikai játék

SZERZŐ

VALERIE FOURCADE

TERVEZÉS

MAGALI AT TIOGBÉ

5-99

ÉVEK

HU

SZOLÓGIAI





JÁTÉK TARTALMA:

25 számozott képkártya (3 nehézségi szint), 1 kártya rövid szabályokkal,
1 játéktábla, 15 fa zseton (3 x 5 állat).

A JÁTÉK CÉLJA:

Mozgasd az állatokat a játéktáblán úgy, hogy csak a megadott állatok maradjanak rajta.

JÁTÉK MENETE:

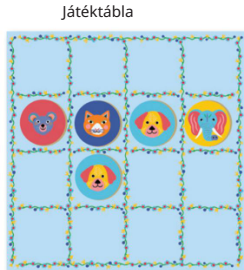
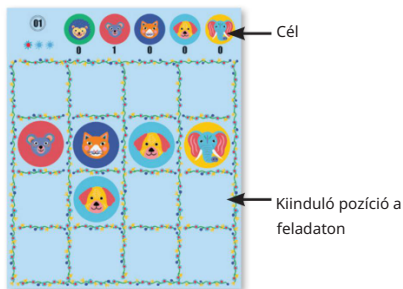
- Helyezd magad elé a játéktáblát.
- Válasszon bármilyen nehézségi szintű feladatot.

 = fény

 = közepes

 = nehéz

- Helyezd el az állatokat a játéktáblán az utasításoknak megfelelően.



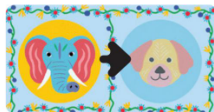


- A feladat megoldásához a zsetonokat a következő szabályok szerint kell mozgatni:

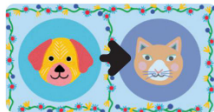
- Minden állat 1 mezőt mozog vízszintesen vagy függőlegesen.
- Az egereket, macskákat, kutyákat és elefántokat csak akkor lehet mozgatni, ha a következő mezőn lévő állat fél tőlük és elúzi őket.

Ez azt jelenti:

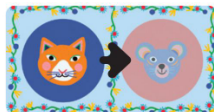
- Az elefántot csak olyan mezőre lehet mozgatni, ahol kutya van.



- a kutyát csak olyan mezőre lehet mozgatni, ahol macska van.



- a macskát csak arra a mezőre lehet mozgatni, ahol az egér van.



- az egeret csak olyan mezőre lehet mozgatni, amelyen elefánt áll.





Egy üldözött állatot ábrázoló zseton (pl. egy egér, ha egy macskát mozgattak) kikerül a játékból, és az elmozdított állat veszi át a helyét (pl. egy macska az egér helyére lép).

Az elefántot nem lehet oda vinni, ahol a macska van.

– Minden állat fél a süntől. Az állatot 1 mezőnyit üldözik a mozgás irányában. Ez csak akkor lehetséges, ha ez az oldalsó mező üres. A tábláról sem lehet elüldözni. Mint a többi állatnál, a sün az üldözött állat helyét veszi át.

A sündisznó minden lépésében csak 1 állatot űzhet el.

①



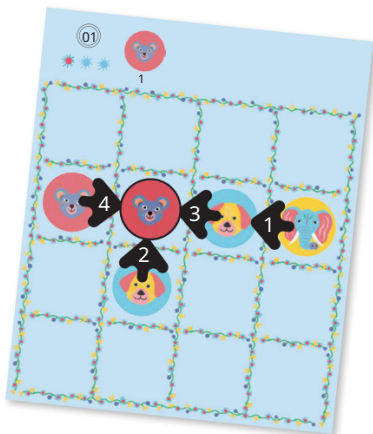
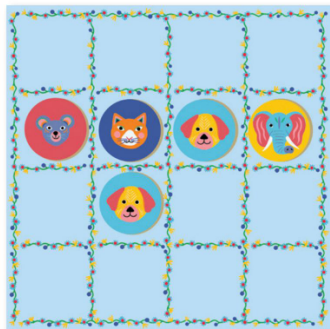
②



A sündisznó is csak akkor húz, ha egy másik állatot kerget.



- A feladat akkor teljesített, ha már csak azok az állatok maradnak a játéktáblán, és a feladatban megadott számban.



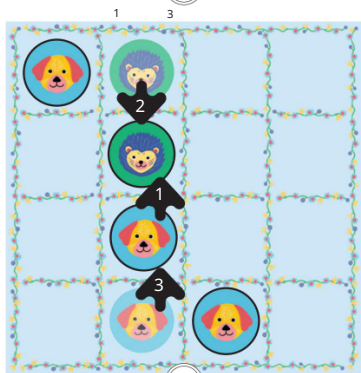
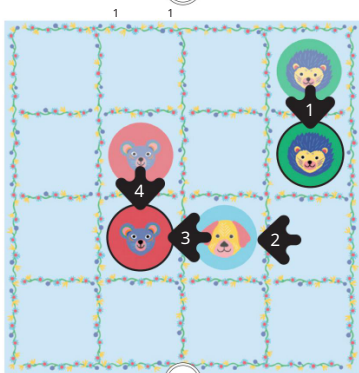
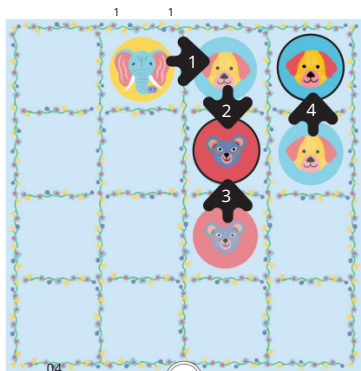
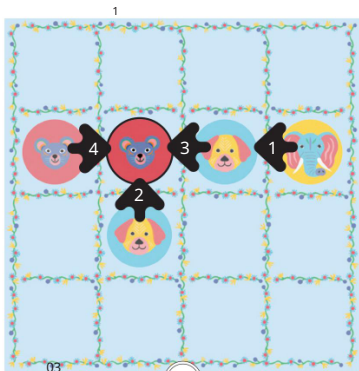
Minden feladatnak csak 1 helyes megoldása van.

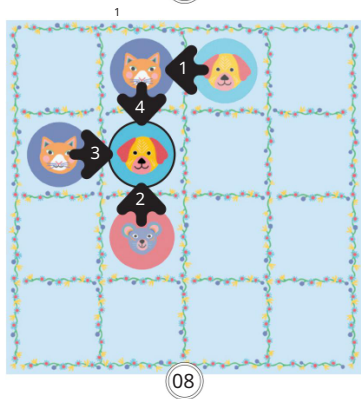
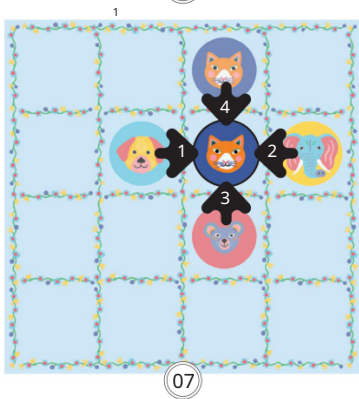
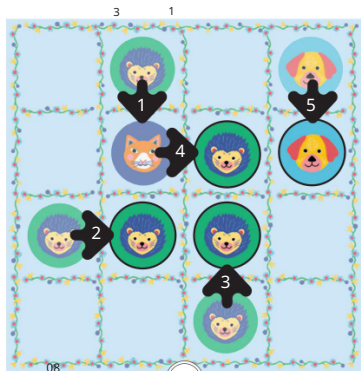
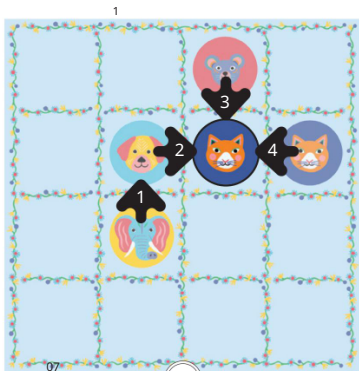
A megoldások a játék végén találhatók.

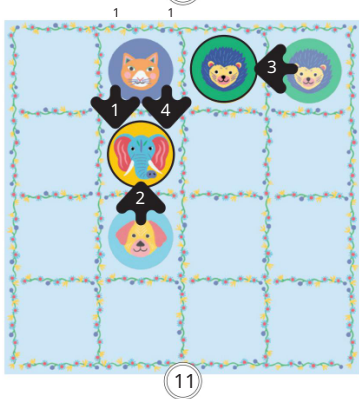
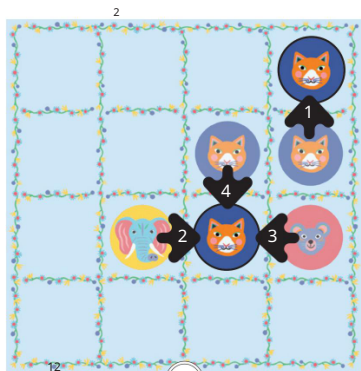
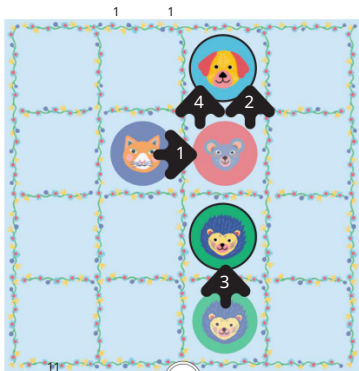
Megoldások

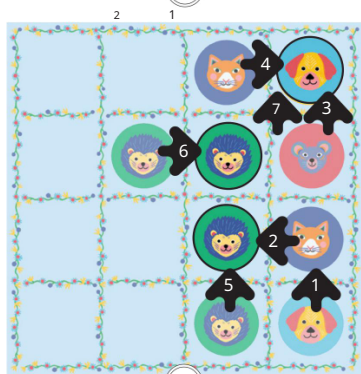
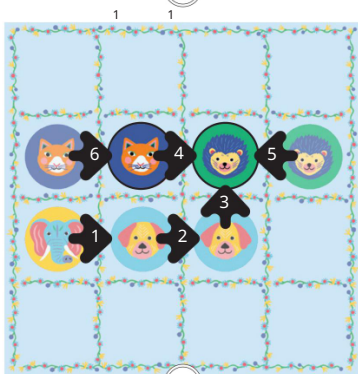
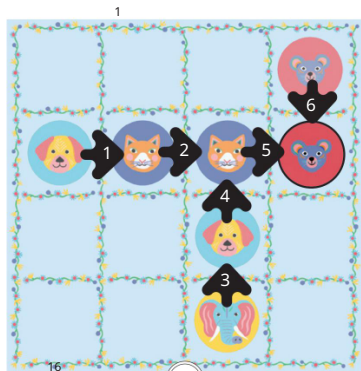
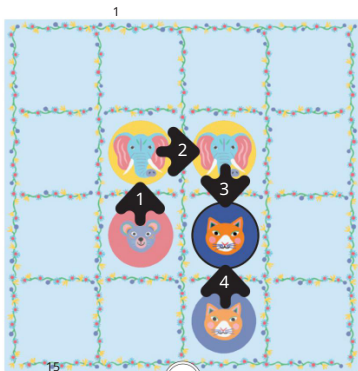
A számozott nyilak jelzik a zsetonok mozgásának irányát. A fekete kerettel ellátott zseton az állat(ok) végső pozícióját jelzi.

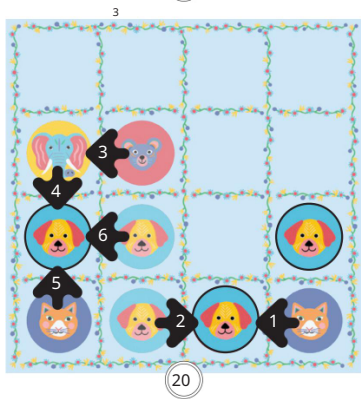
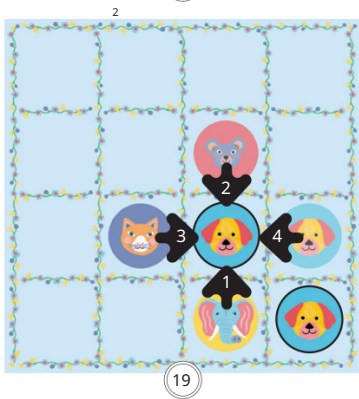
Előfordulhat, hogy egyes mozdulatok sorrendje eltérő.

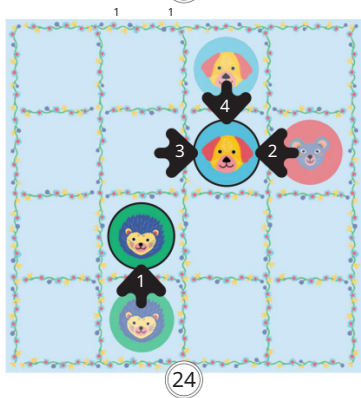
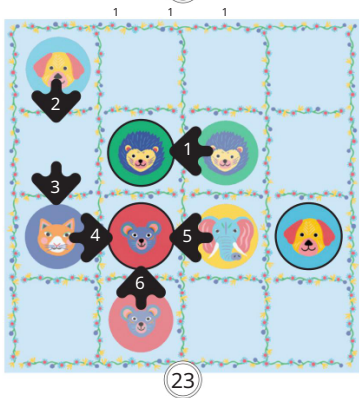
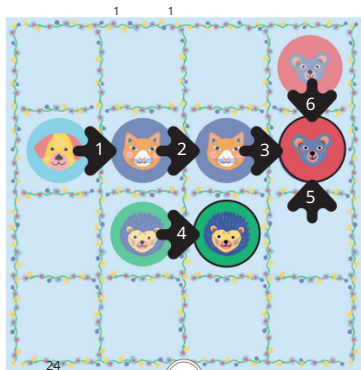
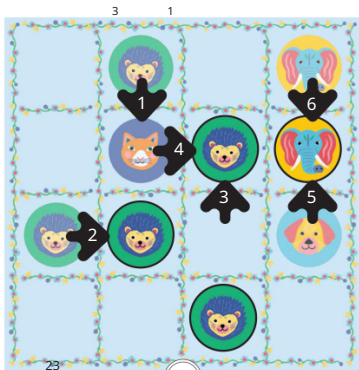


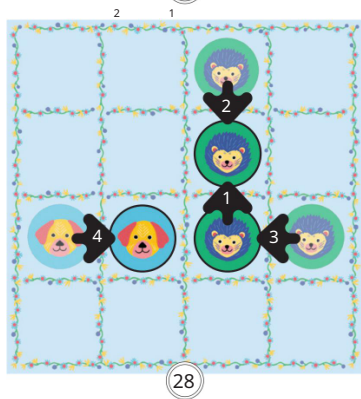
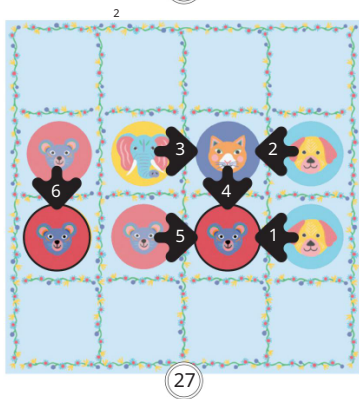
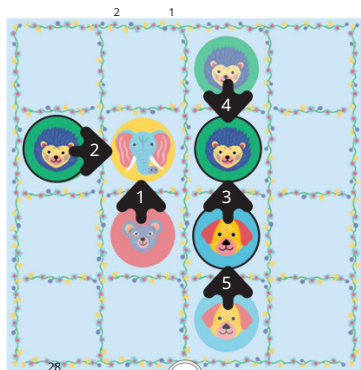
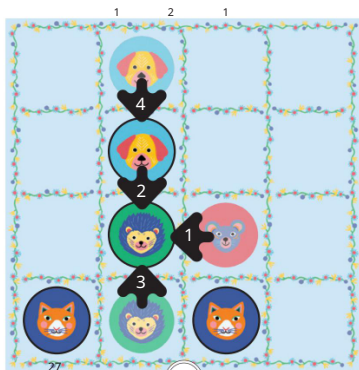


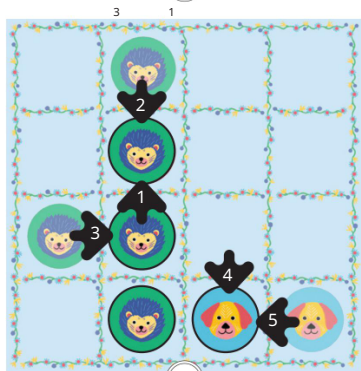
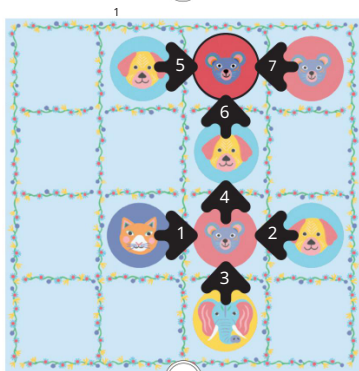
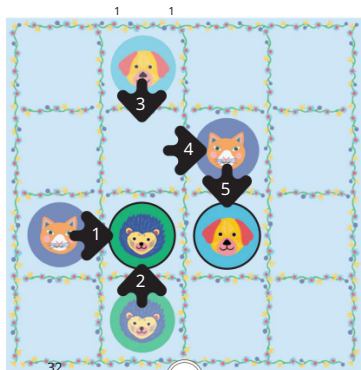
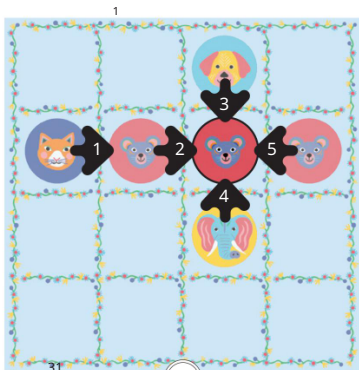












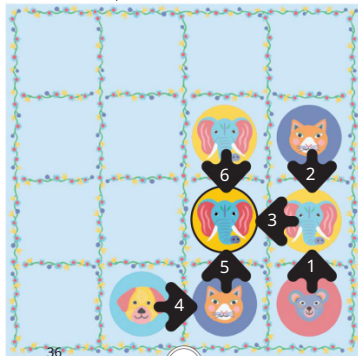
2



35

33

1



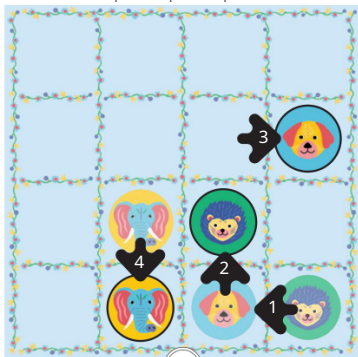
36

34

1

1

1



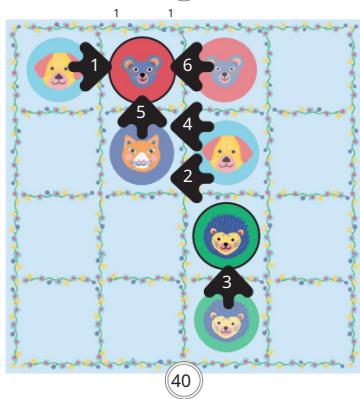
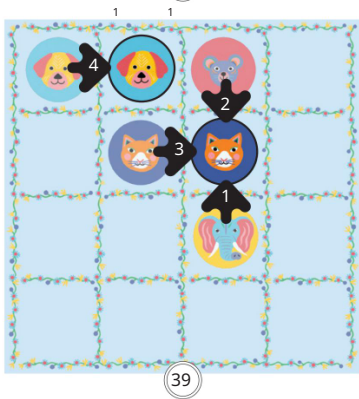
35

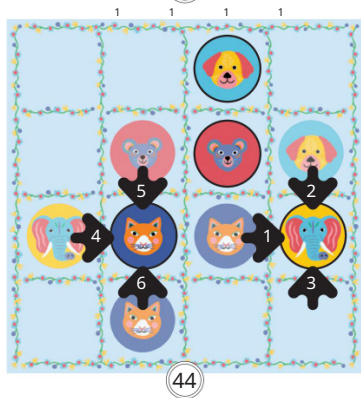
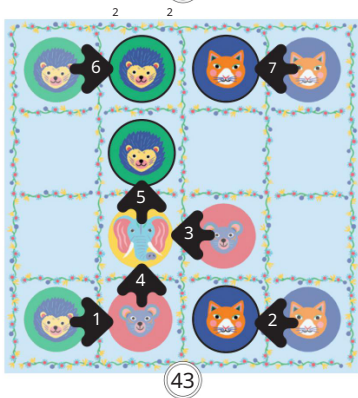
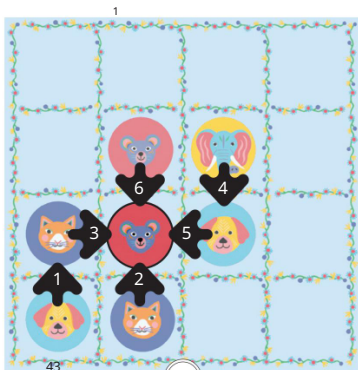
1

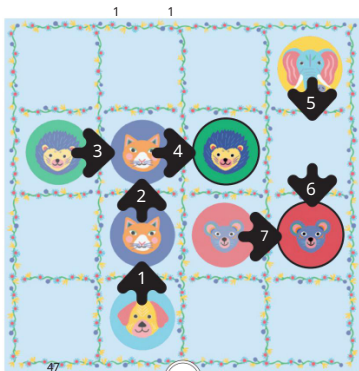
2



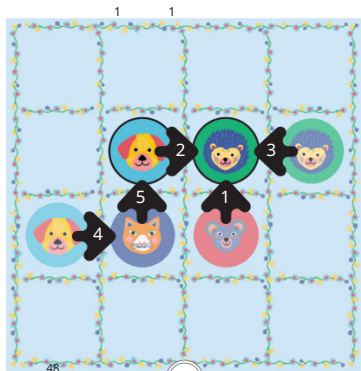
36



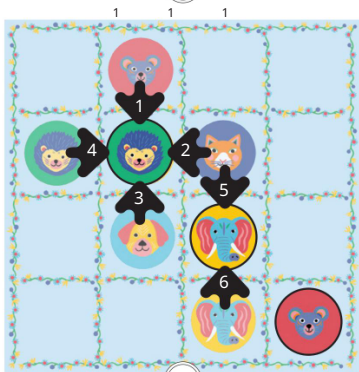




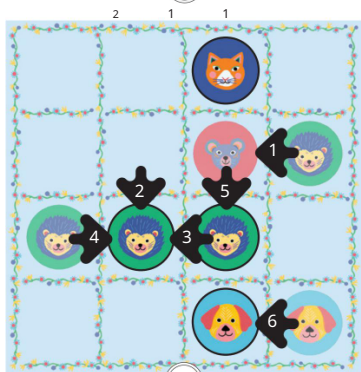
45



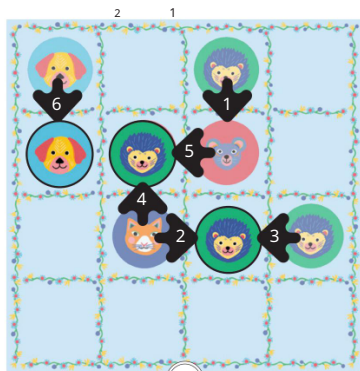
46



47



48



ZIZANIMAL

ÁLLATÜLDÖZÉS

50 FELADATOK

Logikai játék

DJ08592



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Párizs - Franciaország

www.djeco.com

Kínában készült - Franciaországban tervezték