

## DJ08592 Sologic – Zvieracie pretlačovanie

Vek: 5 – 99 rokov

Počet hráčov: 1

**Obsah hry:** 25 očíslovaných kariet so zadaním (3 úrovne náročnosti), 1 karta s pomocníkom, 1 herná doska a 15 drevených žetónov (3 od každého zvieratá).

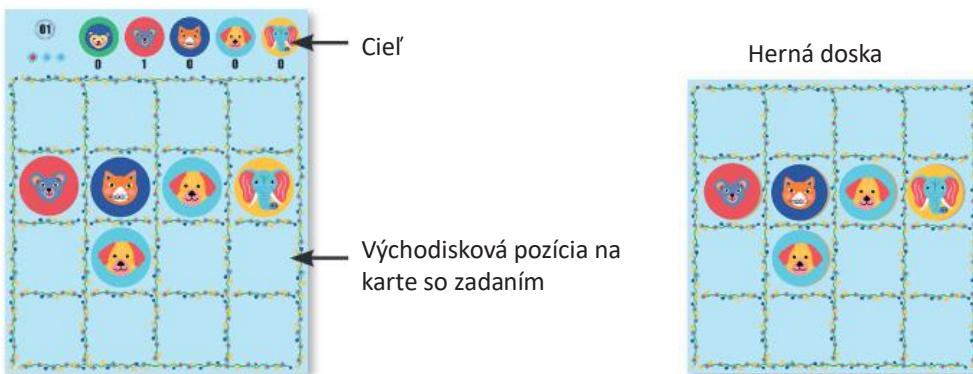
**Cieľ hry:** Pohybujte zvieratami po hernej doske tak, aby zostali iba tie, ktoré sú uvedené v zadaní.

**Priebeh hry:**

- Položte pred seba hernú dosku a vyberte si kartu so zadaním s požadovanou úrovňou náročnosťou.

= úroveň 1    
 = úroveň 2    
 = úroveň 3

- Rozmiestnite zvieratá na dosku tak, ako je uvedené na karte so zadaním.



- Ak chcete vyriešiť úlohu, presúvajte žetóny zvierat po hernej doske jeden po druhom a dodržujte pritom tieto pravidlá:
  - **Všetky zvieratá** sa pohybujú vždy o jedno políčko, vertikálnym alebo horizontálnym smerom.
  - **Myši, mačky, psy a slony** sa môžu presunúť na políčko **iba vtedy**, pokiaľ na tomto políčku vystrašia zviera.

To znamená:

- **Slon** sa môže posunúť iba na políčko so psom.
- **Pes** sa môže posunúť iba na políčko s mačkou.
- **Mačka** sa môže posunúť iba na políčko s myšou.
- **Myš** sa môže posunúť iba na políčko so slonom.



Žetón s vystrašeným zvieratkom (napr. myš, pokiaľ sa posunie mačka) sa vyradí z hry a presunuté zviera zaujme jeho miesto (napr. žetón mačky nahradí žetón myši).

Slon sa preto nesmie presunúť na pole s mačkou.

- **Ježko** pri svojom ťahu posúva všetky ostatné zvieratá. Posunie zviera rovnakým smerom, akým sa sám pohybuje. Môže ale posunúť zviera iba na prázdne políčko, nie na obsadené políčko ani mimo hernú dosku.

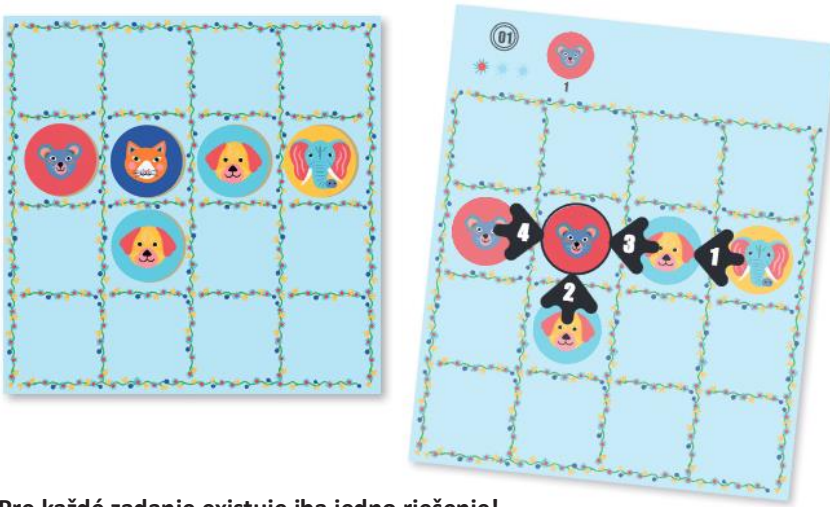
Rovnako ako pri ostatných zvieratách, ježko zostáva stáť na mieste žetónu zvieratá, ktoré posunul.

Ježko smie pri svojom ťahu posunúť iba jedno zviera.



**Ježko sa smie pohybovať iba v prípade, že pri svojom ťahu posunie iné zviera.**

- Úloha je úspešne splnená, pokiaľ na hernej doske zostanú iba zvieratá uvedené v hornej časti karty a v uvedenom množstve.



**Pre každé zadanie existuje iba jedno riešenie!**

Riešenie nájdete na konci návodu, ktorý nájdete v balení hry.

Očíslované šípky označujú poradie, v ktorom by mali byť žetóny presunuté.

Žetón zakrúžkovaný na čierne označuje konečnú pozíciu žetónu/žetónov zvierat. Niektoré pohyby môžu byť niekedy vykonané v inom poradí.

**Autor hry: Valéry Fourcade**

[agatinsvet.sk](http://agatinsvet.sk) – kreatívne, drevené a didaktické hry, detské knihy a školské batohy

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