

LEOLiNO



OBSAH

- 1 herný plán
- 1 knižka so 60 zadaniami a riešeniami
- 6 drevených zvieratiek (ľadový medveď, lev, slon, plameniák, krokodíl a gorila)
- 3 stánky
- 4 žetóny (s otáznikom na jednej strane a hlavou zvieratka na druhej)



CIEĽ HRY:

Zvieratká sa potrebujú dostať do novej ZOO a nájsť svoje ohrady. Pri vstupe dostanú informácie, kto má kadiaľ ísť a kto s kým bude susediť. Podarí sa všetkým zvieratkám nájsť to správne miesto? Nezabudnite, že ešte treba postaviť stánky s jedlom. Kto pôjde správnou cestičkou, všetko správne skombinuje a vyrieši zadanie?

PRÍPRAVA HRY:

Herný plán so ZOO položte pred seba. Zvieratká a stánky si položte vedľa tak, aby ste na nich dočiahli. Žetóny slúžia ako pamäťová pomôcka, ktorú viete využiť pri niektorých zadaniach. Žetóny si položte tiež vedľa plánu.

Zvoľte si zadanie z knižky. Najlepšie je začať so zadáním #1, keďže náročnosť zadaní sa postupne zvyšuje.

PRIEBEH HRY:

ZOO má 4 cestičky (modrú, oranžovú, fialovú a čiernu). Na každej cestičke je 5 miest, kde musíte umiestniť zvieratko alebo stánok. Cestičky sa na rôznych miestach križujú – miesto 1 na čiernej cestičke je zároveň aj miesto 2 na oranžovej cestičke. V strede herného plánu sa križujú až tri cestičky.

Aby ste vyriešili zadanie, musíte vždy pozorne sledovať pokyny v knižke s daným zadáním.



Pri riešení vám pomôžu tieto nápovedy:



Farebná šípka ukazuje začiatok a smer cestičky.
Zvieratká a stánky uložte na miesta na hracom pláne podľa daného zadania.

Príklad: Na oranžovú cestičku musíte položiť v tomto poradí krokodíla, stánok, ľadového medveda, slona a leva.



Vyzerá to takto →





Tvar miesta naznačuje, čo presne má byť umiestnené na danom mieste.

Pozor: Niektoré miesta majú rovnaký tvar!

Poznámka: Túto informáciu nájdete v dolnej časti zadania pod bielou čiarou.

Príklad: Krokodíl má byť na mieste so štvorcem.



Ak sú zvieratká a stánky na svetlom pozadí, znamená to, že tieto zvieratká/stánky sú na tejto cestičke, ale nevie sa v akom poradí.



Príklad: Na čiernej cestičke je prvý krokodíl a druhý ľadový medveď. Potom sú lev, plameniák a slon, ale musíte prísť na to, v akom poradí budú.



Otáznik v kruhu napovedá, že zvieratko alebo stánok musí byť na konkrétnej cestičke alebo mieste.



Symbol hlavy znamená, že na danom mieste bude zvieratko (určite nie stánok), ale musíte zistiť, ktoré zvieratko.



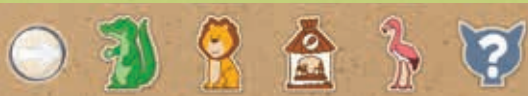
Príklad: Na oranžovej cestičke musí byť medzi plameniákom a stánkom nejaké zvieratko alebo stánok.

Príklad: Na lichobežníkovom mieste bude určite zvieratko.





Bezfarebná šípka ukazuje začiatok jednej zo štyroch cestičiek, ale nevieme ktorej.



Príklad: Krokodíl, lev, stánok, plameniák a ešte jedno zvieratko (v tomto poradí) budú na jednej zo štyroch cestičiek.



Výkričník označuje náročnosť zadania a je upozornením, že toto zadanie je extra náročné, náročnejšie než ostatné zadania v tejto úrovni.

Pozor: Ak sa na zadanie nenachádza v nápovedách niektoré zvieratko, uložte ho na posledné voľné miesto. Môže sa stať, že vám ostane jeden alebo dva stánky, v tomto prípade ich tiež uložte na posledné voľné miesta, aby ste vyriešili zadanie.

Poznámka: žetóny slúžia ako pomôcka na zapamätanie pri náročnejších zadaniach. Použite ich napríklad v prípade, keď viete, že niekde bude zvieratko, ale ešte neviete ktoré a nechcete na to zabudnúť. Práve žetón vám to pripomenie.



KONIEC HRY

Keď ste na hrací plan umiestnili všetky zvieratká a stánky, skontrolujte si riešenie na zadnej strane zadania. Ak je vase riešenie správne, môžete prijať ďalšiu výzvu a pustiť sa do riešenia nasledujúceho zadania.

