

ARCHELINO

Herný materiál:

60 zadání

1 archa

7 hracích figúrok (Noe, žirafa, kengura, lev, hroch, panda, zebra)

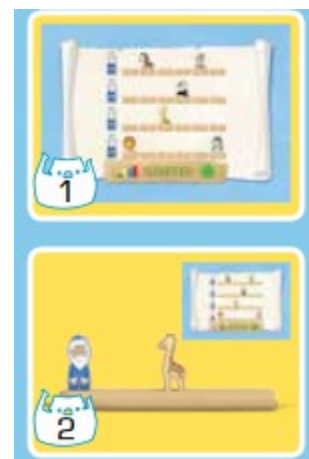
Cieľ hry:

Každé zvieratko si chce nájsť svoje miesto v arche. Je to celkom jednoduché, keďže Noe je vždy vpredu v arche. Ale to, kde umiestnite zvieratko, môže byť naozaj ošemetné. Kengura chce silou mocou sedieť vedľa leva, ale tam chce sedieť aj panda, aby mohla debatovať so zebrou; žirafa nechce sedieť vzadu. Ale nebojte sa, ak umiestnite zvieratká takticky, nebudete mať žiadne problémy.

Hľadajte správne kombinácie, pokiaľ nevyriešite všetkých 60 zadání.

1. Vyberte si zadanie.
2. Položte pred seba archu a 7 hracích figúrok
3. Riadte sa podľa pokynov na zadání a uložte zvieratká na správne miesta.
4. Myslite strategicky a nájdite riešenie.

Naučte sa rozmyšľať strategicky v 60 úlohách a zaplňte celú archu!



Oblúk archy je vždy na ľavej strane; Noe je na prvom mieste. Ďalšie miesta v zadaniach a riešeniach sú označené číslami zľava od 1 až 6.

Dôležité pokyny:

- Očíslované miesta ukazujú, kde má zvieratko sedieť a ktorým smerom sa má pozerieť



- Hracia figúrka by rada debatovala so svojim susedom (tiež to platí aj pri Noemovi). Niekedy je susediaca figúrka tiež znázornená na zadaní. Obidve hracie figúrky sa musia na seba pozerieť.



- Miesta na arche označujú, že jedno alebo viac zvierat chce sedieť v danom poradí a smere. Ktoré miesto na arche to je, je určené v ďalších pokynoch na zadaní.



- Ak je vedľa zvieratka prázdne miesto, musí si k nemu sadnúť nejaké iné zvieratko podľa ďalších pokynov na zadaní.



