

## Djeco társasjáték – Zizanimal



Cikkszám: **DJ08592**

**Ajánlott életkor:** 5-99 éves korig

**Játékosok száma:** 1 játékos részére

**A játék tartalma:** 25 számozott feladatkártya (3 nehézségi fokozat), 1 segítő kártya, 1 játéktábla, 15 fakorong (minden állatból 3)

**A játék célja:** Úgy mozgatni az állatokat a táblán, hogy a végére csak a feladatkártyán megadott állat(ok) maradjon(ak) meg.

### A játék menete:

- Készítsd magad elé a táblát!
- Válassz egy megfelelő nehézségi szintű feladatkártyát! Fokozatok:

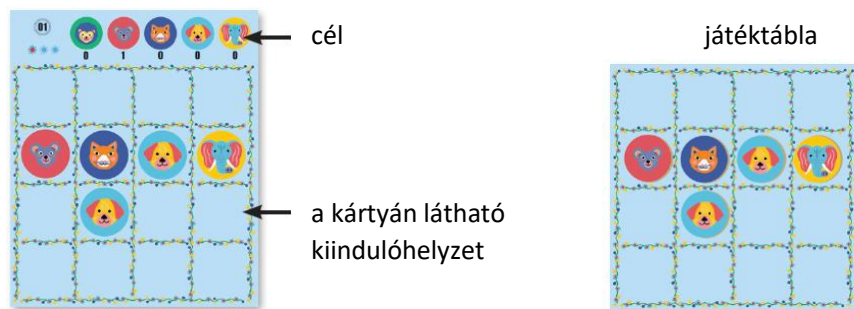


 = 1. szint    
 

 = 2. szint    
 

 = 3. szint

- Helyezd el a feladványon megadott állatokat az ott látható módon!



A következő szabályok figyelembevételével léphetünk a korongokkal (minden lépésnél egyet):

- Az állatok vízszintesen vagy függőlegesen léphetnek egyet valamilyen irányba
- Az elefánt, a kutya, a cicus és az egérke csak akkor léphet, ha a célmezőn tartózkodó állatot el tudja ijeszteni:

Tehát:

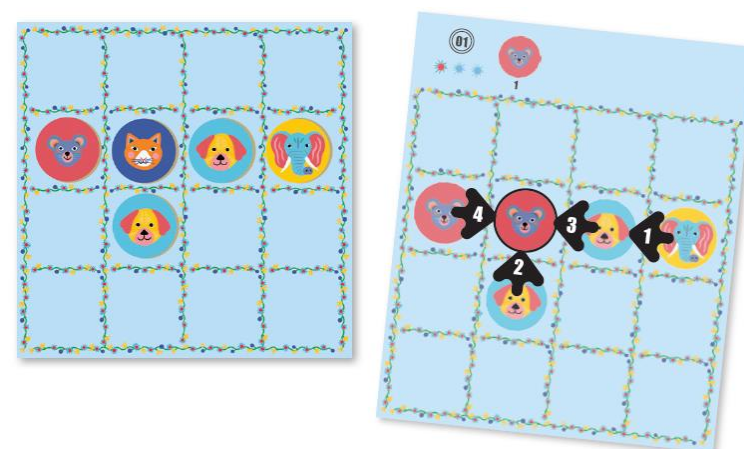
1. Elefánt csak olyan mezőre léphet, ahol kutya van ↗
2. Kutya csak olyan mezőre léphet, ahol cicus van →
3. Cicus csak olyan mezőre léphet, ahol egérke van →
4. Egérke csak olyan mezőre léphet, ahol elefánt van ↘



- Ezután a megijedt állat korongját levesszük a tábláról. (Pl. a cica megijesztette az egeret, ezért az egérke lekerül a tábláról.) Így az újonnan érkező állat elfoglalja az elijesztett állat helyét.
- A süni bármelyik állatot el tudja ijeszteni: lépésével a célmezőn tartózkodó állatot egyvel arrébb „tessékeli” abba az irányba, amilyen irányba ő is mozog. (Ez akkor lehetséges, ha az a mező üres volt eddig és nem lóg le a tábláról.) A süni ezután birtokba veszi az arrébb kergetett állat helyét. Figyelem: egyszerre csak egy állatot űzhet el. A süni csak akkor léphet, ha el tud űzni egy másik állatot.



A feladatot akkor teljesítettük, ha már csak a feladatkártyán megadott állat(ok) marad(nak) fent a táblán.



Minden feladványnak egyetlen megoldása van. A megoldások az idegennyelvű füzet hátulján találhatóak. A számozott nyilak a lépések sorrendjét adják meg. A fekete karikával jelzett korong(ok) a befejező pozíciót mutatják. Esetenként más lépéssorrend is előfordulhat.