

Djeco logikai játék – Croco Bridge



Cikkszám: DJ00816

Ajánlott életkor: 5-99 éves korig

Játékosok száma: 1 játékos részére

A játék tartalma: 30 db feladatkártya (kétoldalas),

2 bőszi krokodil,

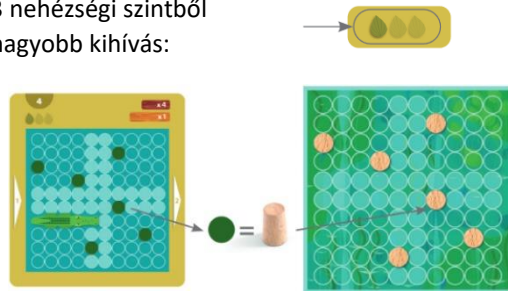
10 oszlop, 7 deszka (5 kisebb, 2 nagyobb), 1 játéktábla (a doboztetőben)

A játék célja: Elérni a túlsó partot anélkül, hogy krokodilra lépnénk.

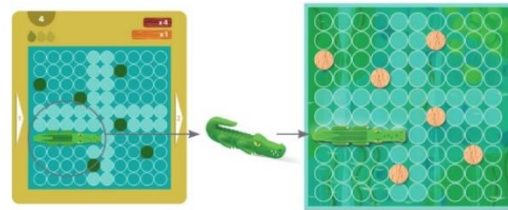
Előkészületek:

- Tedd magad elé a játéktáblát!
- Válassz egy megfelelő feladatkártyát! 3 nehézségi szintből választhatsz. Minél több csepp, annál nagyobb kihívás:

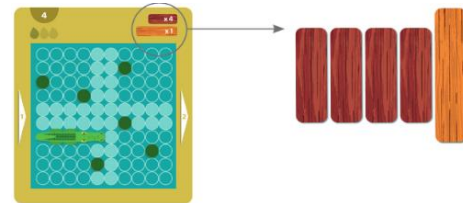
- Helyezd el a táblán az oszlopokat a kártyán látható módon!



- Tedd le a kártyának megfelelő módon a krokodil(ok)a(t) is a táblára!



- Vedd magadhoz a kártya jobb felső sarkában megadott deszkákat!



- Építs hidat a kiinduló ponttól



A játék menete:

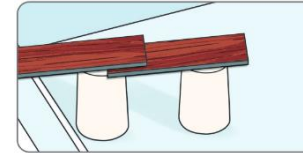
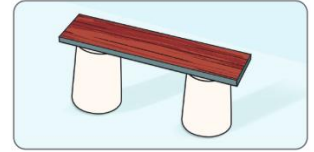
- Híd lerakása:

A hidakhoz deszkákra lesz szükségünk. A következőképpen helyezhetők el a deszkák:

A doboz pereme és egy oszlop közé →

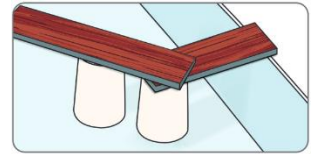


2 oszlop közé →



← A doboz pereme és egy már lerakott deszka közé

Már lerakott deszka és egy oszlop közé →



← 2 lerakott deszka közé

A deszkáknak jól kell illeszkedni a helyükre, hogy stabilak legyenek!
A deszkák bármilyen irányban rakhatóak.

A deszkát nem lehet:

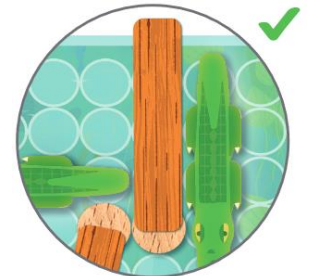
- krokodil fölött átvezetni (még részben sem)
- önmagában egy oszlopra vagy már lerakott deszkára helyezni
- a doboz 2 peremére rakni

Útépités: A cél olyan hídrészekből álló egybefüggő utat építeni, mely a doboz egyik peremétől a másik pereméig tart



Előfordulhat, hogy az út az induláson és érkezésen kívül is érinti egyszer vagy kétszer a doboz peremét.

Az út akkor is folyamatosnak számít, ha a deszkák ugyan nem, de a deszkákat tartó 2 pillér érintkezik egymással (vízszintesen vagy függőlegesen, átlósan nem számít).
Például:



Minden feladványnak egy megoldása van.

A megoldások megtalálhatóak az idegennyelvű füzet hátulján.