



Aquarium Logic

Author Sébastien Decad
Design Philip Giordano



7-99
ans years
años Jahre

F

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

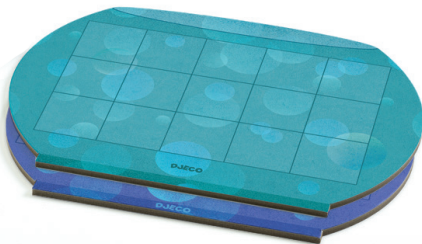
RUS



Aquarium Logic



Zawartość:



x 2



x 30



x 13



Zawartość: 2 plansze akwariów, 13 żetonów (5 koników morskich, 3 rozgwiazdy, 2 korale, 2 rybki i 1 skrzynia ze skarbami), 30 kart z zagadkami (3 poziomy trudności).

Gel gry: pomóż rybce znaleźć drogę do skrzyni skarbów.

Przygotowanie do gry:

Wybierz kartę z zagadką i pasujące akwarium: fioletowe odpowiada poziomowi 1 (numery od 1 do 10), niebieskie akwarium dla poziomu 2 i 3 (numery od 11 do 30). Umieść w akwariu potrzebne w tym wyzwaniu żetony, tak jak wskazano na karcie.

Numer na dole karty wskazuje liczbę ruchów potrzebnych do wykonania, aby dojść do skrzyni skarbów.

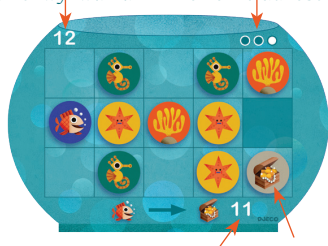
Rozwiązywanie zagadek:

Przesuwaj żetony na planszy tak, aby rybka dotarła do skrzyni ze skarbami, zwracając uwagę na wskazaną liczbę ruchów oraz ruchy dozwolone dla każdego żetonu.

- Żetony mogą zostać przesunięte jedynie na wolne pole (za wyjątkiem pola ze skrzynią skarbów, na którym rybka może zostać umieszczona).
- Gracze nie mogą podnosić żetonów, ani przeskakiwać nad innymi.
- Przesuwanie żetonu na inne pole liczy się jako jeden ruch.
- Skrzynia skarbów jest zarezerwowana tylko dla rybki. Inne gatunki nie mogą stawać na tym polu.
- Rybka nie może przesuwac się na ciemne pola.

Numer wyzwania

Poziom trudności



Wymagana liczba ruchów

Pole ze skrzynią

Przesuwanie żetonów:



Rybka może się poruszać **w prawo, lewo, w górę i w dół.**



Rozgwiazda może się poruszać tylko **w górę lub w dół.**



Konik morski może się poruszać tylko **w lewo lub w prawo.**



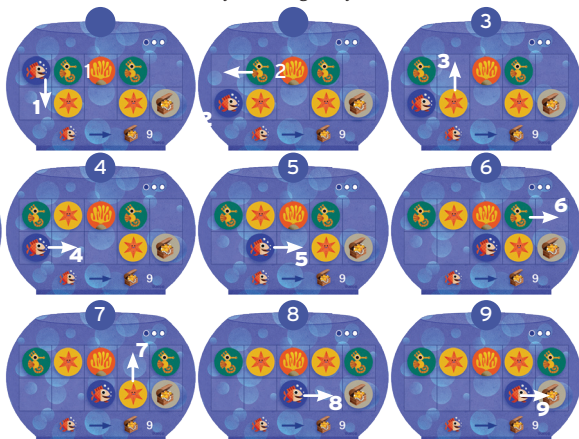
Koral jest umieszczony na stałe, **nie może się poruszać.**



Skrzynia ze skarbami to meta, **nie może się poruszać.**

Kiedy rybka/i dotrą do skarbu oznacza to, że rozwiązałeś zagadkę!

Przykład zagadki, która ma być wykonana w 9 ruchach.



Rozwiązania znajdują się na koncu instrukcji.

Autor zagadek:
Sébastien Decad.

