

✦ DJECO Croco bridge ✦

DJ00816

Věk: 5 - 99 let

Obsah: 30 oboustranných karet zadání, 2 draví krokodýlové, 10 pilířů, 7 prken (5 malých a 2 velké), 1 herní deska na dně krabice

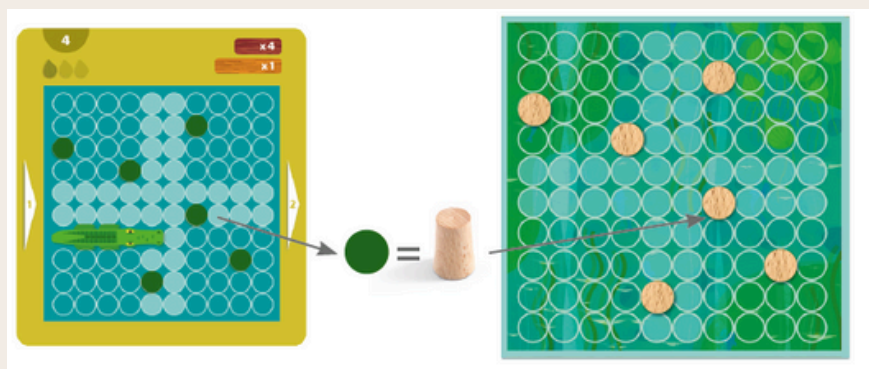
Cíl hry: Přejít na druhý břeh řeky, aniž byste narazili na krokodýly.

Pravidla hry: Položte herní desku (dno krabice) před sebe. Vyberte si kartu zadání. Úroveň obtížnosti stoupá od 1 do 3.

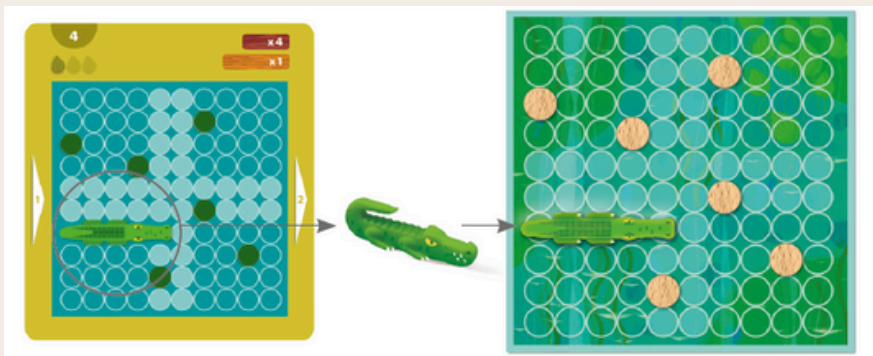
Zobrazeno takto



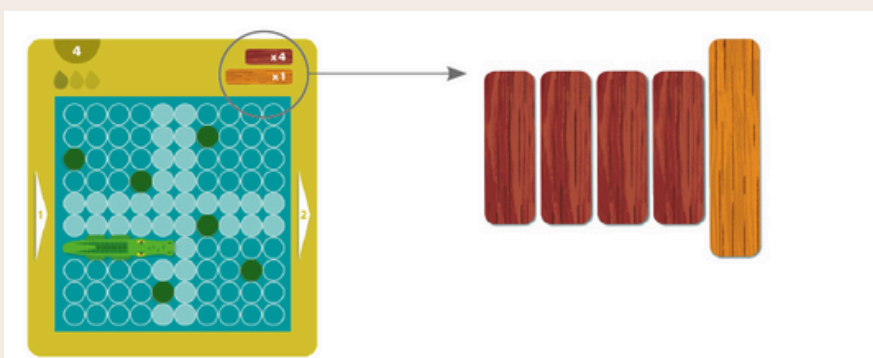
Na herní desku položte pilíře tak, jak je zobrazeno na kartě se zadáním.



Dále umístěte krokodýly podle karty se zadáním.



Vezměte si prkna zobrazená na kartě se zadáním.

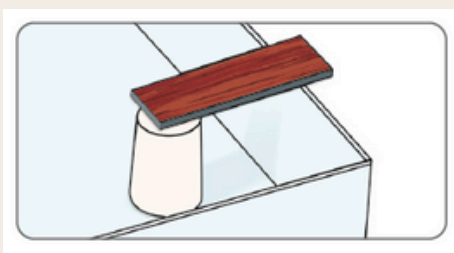


Vytvořte cestu postavením mostu, který bude začínat u šipky označené číslem 1 a končit u šipky označené číslem 2.

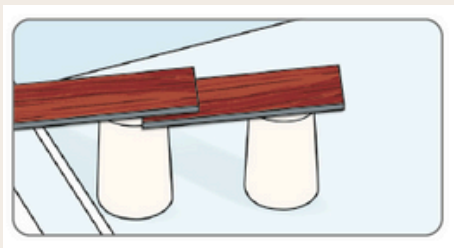


Stavba mostu: Abyste mohli postavit most, je potřeba využít pilíře. Jedno prkno může být umístěno mezi:

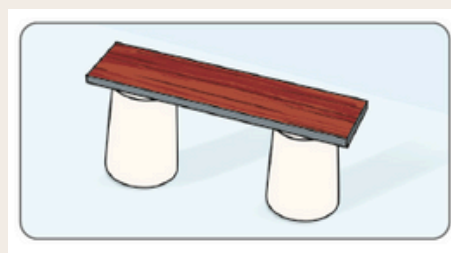
Okraj krabice a pilíř



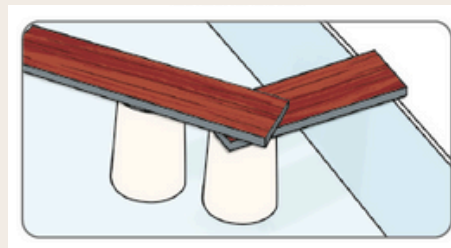
Již položené prkno a okraj krabice



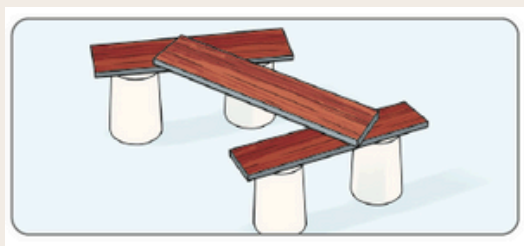
2 pilíře



Již položené prkno a pilíř



Mezi dvě již položená prkna





Prkno musí být pevně umístěno: nesmí se kývat.
Prkno může být položeno v libovolném směru.

Prkno nesmí:

- Být položeno přes krokodýla, ani částečně.
- Být položeno pouze na jeden pilíř nebo pouze na jedno již položené prkno.
- Být položeno na dva okraje krabice.

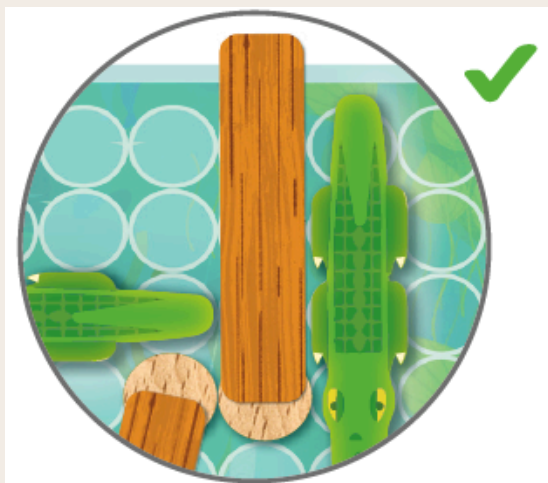
Vytvoření cesty

Jediná souvislá cesta mezi okrajem krabice  a druhým okrajem  tvoří most pomocí prken.

Cesta smí dojít k jednomu nebo dvěma jiným okrajům krabice (jiný, než u kterého začíná a u kterého končí).

Je souvislá také v případě, že dva pilíře nesoucí prkna se dotýkají (pouze pokud jsou přímo vedle sebe).

Příklad:



Každé zadání má pouze jedno řešení!

Řešení se nacházejí na konci návodu ke hře.
