

ATHÉNA

NÁVOD A ŘEŠENÍ ÚKOLŮ NÁVOD A RIEŠENIA ÚLOH



Cíl hry

Cílem hry je uvolnit cestu pro archeologa nesoucího vrchní díl sochy bohyně Athény tak, aby došel k podstavci a umístil na něj sochu Athény. Cestu je třeba uvolnit pomocí posouvání archeologů po barevných cestách. Úkol je vyřešen tehdy, když je socha bohyně Athény umístěna na podstavce.

Příprava hry

Zvolte si kartu úkolu a umístěte ji do naleziště barevnými cestami vzhůru. Každá karta úkolu znázorňuje jiné umístění podstavce pro sochu a jiné rozestavení archeologů.

Zvýrazněné barevné kruhy na křižovatkách cest znázorňují barvu figurky, kterou máte do otvoru umístit. Pokud otvor není orámován barevným kruhem, ponechte ho prázdný.

Kontrola rozmístění figurek: Dříve než začnete řešit úkol, ujistěte se, zda jsou všechny figurky archeologů a podstavec umístěny do správných otvorů.

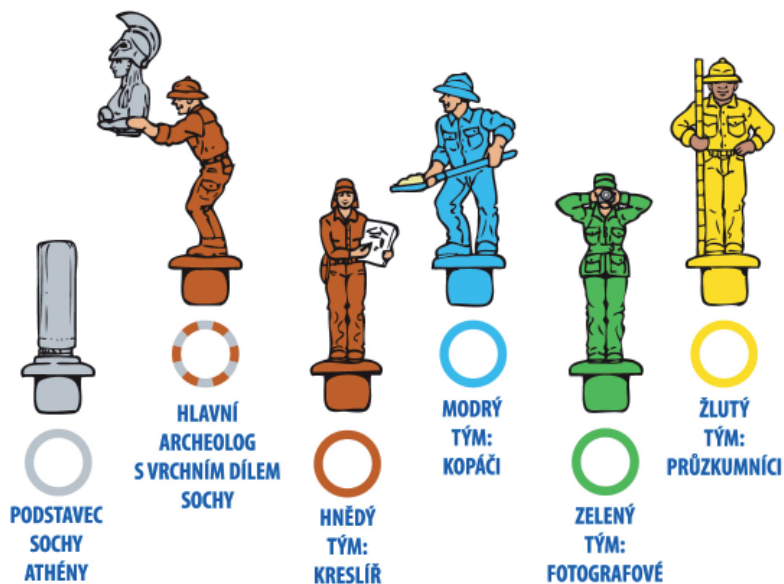
Pravidla: Každý archeolog se smí pohybovat po cestách, které odpovídají jeho barvě. Vrchní archeolog nesoucí sochu a ostatní hnědí archeologové se smí pohybovat pouze po hnědých cestách, modří po modrých atd.

Archeologa můžete přesunout na druhý konec cesty pouze tehdy, je-li tam volný otvor, kam ho lze umístit. Přeskakovat figurky je zakázáno.

Úkoly

Čeká na vás 50 úkolů, které prověří vaše logické myšlení. Čím více archeologů se pohybuje v nalezišti, tím je řešení náročnější... Ale neklesejte na mysli, když se vám nepodaří najít správné řešení. Na straně 7 - 17 najdete správné postupy ke všem 50 úkolům.





Řešení: Pro každý úkol najdete odpovídající řešení, které vás povede krok za krokem. Abyste porozuměli postupu řešení správně, nejprve vraťte figurky do jejich počátečního rozestavění – podle barevných kruhů kolem otvorů pro figurky. Poté proveďte pohyby figurek ve směru barevných šipek. Každá cesta je označená písmenem. Barevné šipky ukazují směr, kterým se má figurka po příslušné cestě přesunout a jakou má barvu. Například **A** znamená, že posunete modrou figurku ve směru šipky po cestě označené písmenem „A“. **G** znamená, že máte posunout archeologa nesoucí sochu Athény po cestě označené písmenem „G“.

Je vše jasné? Tak hurá do naleziště!

Cíle hry: uvolnit cestu pro archeologa nesoucího vrchní díl sochy bohyně Atény tak, aby došel k podstavci a umístil naň sochu Atény. Cestu je potřebné uvolnit posouváním archeologů po farebných cestách. Každá úloha sa považuje za vyriešenú, keď je socha bohyně Atény umiestená na podstavci.

Príprava hry

Zvoľte si kartu úlohy a umiestnite ju do náleziska otočenú farebnými cestami nahor. Každá karta úlohy znázorňuje iné umiestnenie podstavca sochy, rozostavenie archeológov a iné rozloženie farebných ciest.

Zvýraznené farebné kruhy na križovatkách ciest znázorňujú farbu figúrky, ktorú máte umiestniť do otvoru. Ak otvor nie je orámovaný farebným kruhom, nechajte ho prázdny.

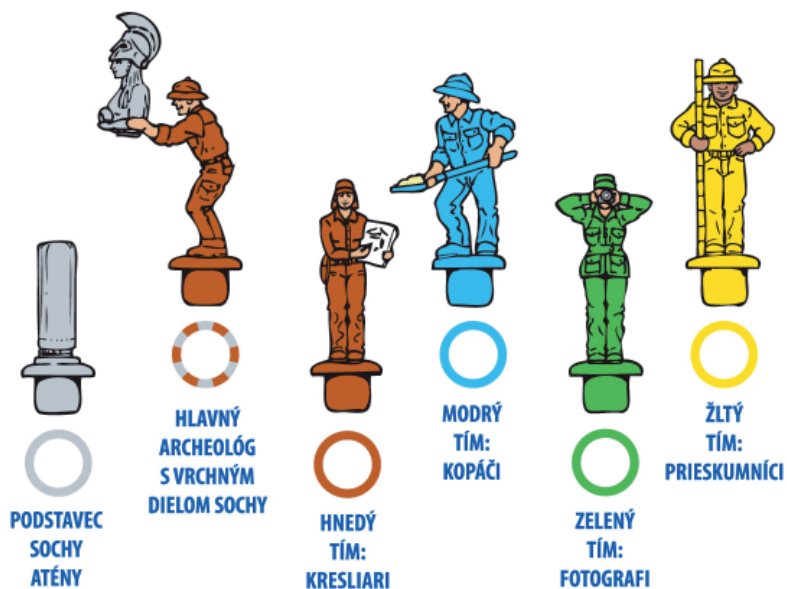
Skontrolujte rozmiestnenie figúrok: skôr než začnete riešiť úlohu, uistite sa, či sú všetky figúrky archeológov a podstavec umiestnené v správnych otvoroch.

Pravidlá: každý archeológ sa môže pohybovať po cestách, ktoré zodpovedajú jeho farbe.

Hlavný archeológ nesúci sochu a ostatní hnedí archeológovia sa môžu pohybovať len po hnedých cestách, modrý po modrých atď.

Archeológa môžete presunúť na druhý koniec cesty len vtedy, keď je tam voľný otvor, do ktorého ho možno umiestniť. Preskakovať figúrky je zakázané.

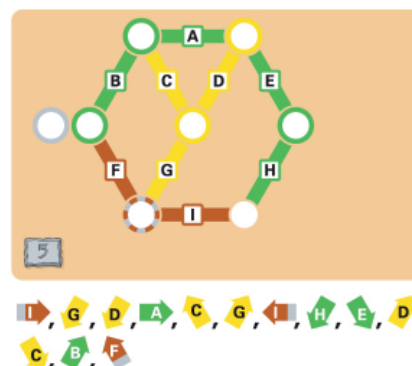
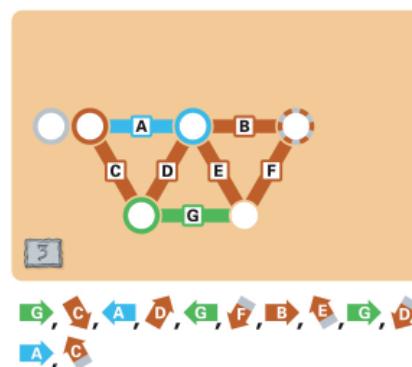
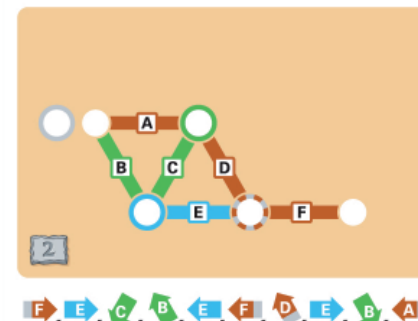
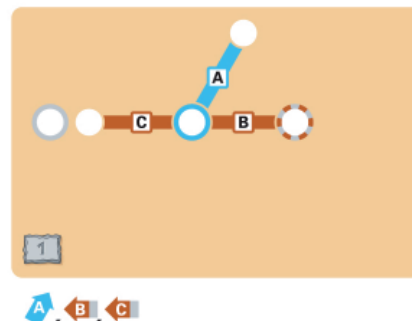
Úlohy: čaká na vás 50 úloh, ktoré preveria vaše logické myslenie. Čím viac archeológov sa pohybuje po nálezisku, tým je riešenie náročnejšie. Keď sa vám však nepodarí nájsť správne riešenie, neklesajte na mysl. Na stranách 7 až 17 nájdete správne postupy pre všetkých 50 úloh.

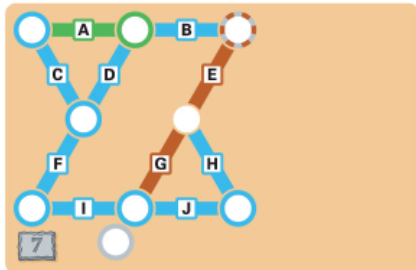


Riešenie: pre každú úlohu nájdete zodpovedajúce riešenie, ktoré vás povedie krok za krokom. Ak chcete správne pochopiť postup riešenia, najskôr vráťte figúrky do počiatočného rozostavenia – podľa farebných kruhov okolo otvorov pre figúrky. Potom pohybujte figúrkami v smere farebných šípok. Každá cesta je označená písmenom. Farebné šípky ukazujú smer, ktorým sa má figúrka po príslušnej ceste presunúť, a akú má farbu. Napríklad **A** znamená, že posuniete modrú figúrku v smere šípky po ceste označenej písmenom A. **G** znamená, že máte posunúť archeológa nesúceho sochu Atény po ceste označenej písmenom G.

Je všetko jasné? Tak hurá do náleziska!

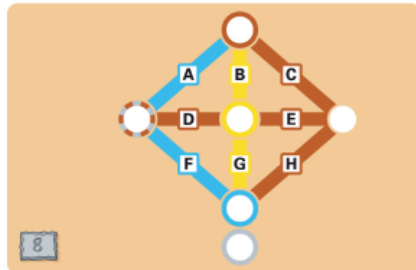
ŘEŠENÍ / RIEŠENIA





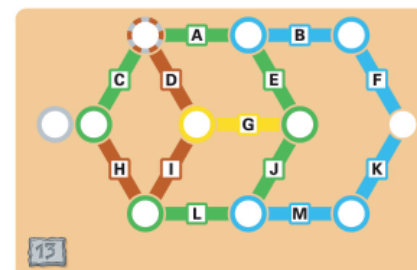
7

H J I F C A D F I J
H E B D F I G



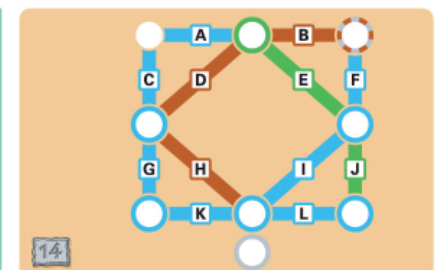
8

C B D F H E B C H G
E C A D G H



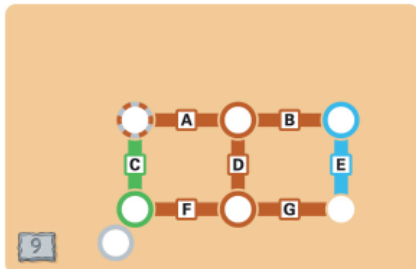
13

F B E G D A B F K M
L I G J M K F B A C
H



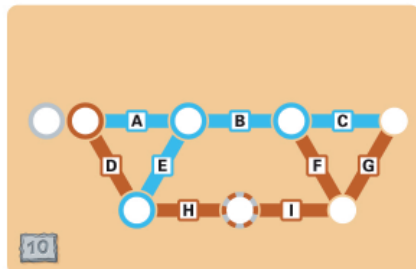
14

C G K I E A C G K L
J I K G C A B F J L
K G D E I H



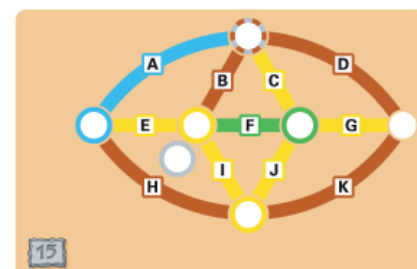
9

E B A C F D B E G F
C A D G E B A C F



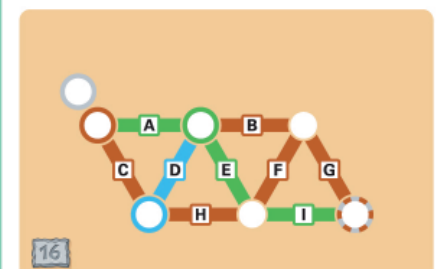
10

I C B E D H E B C G
I A B F G I F B C E
H B A D



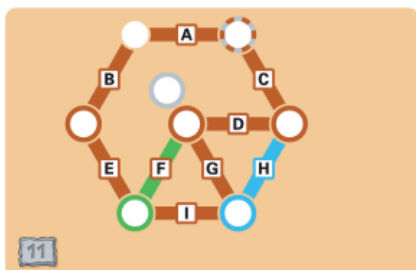
15

D A E F J K G F E H
I F J H A C G K J C
D G F B



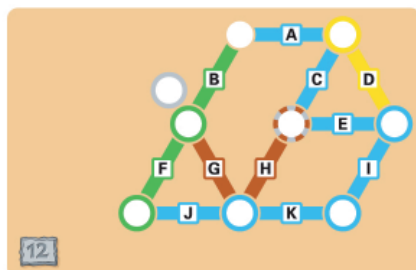
16

G E D C I H D B F I
G B E A B G F B A G
F E B G I F B D H C



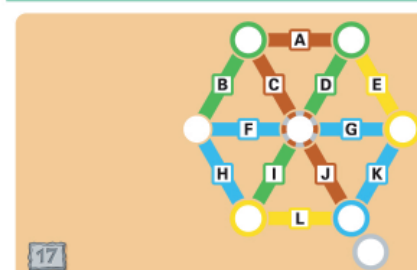
11

A C D F E B A C H I
F G H D F E B A C H
I F C



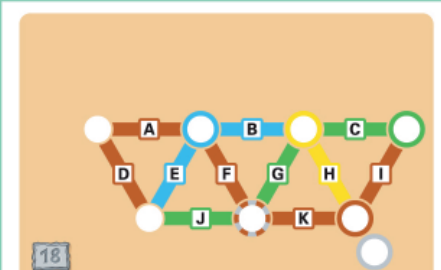
12

B F J H E D C H J F
B A D I K H E D A B
G



17

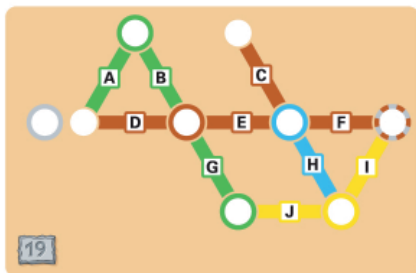
B C D E K L I G E A
B F I H B A D C B H
L J



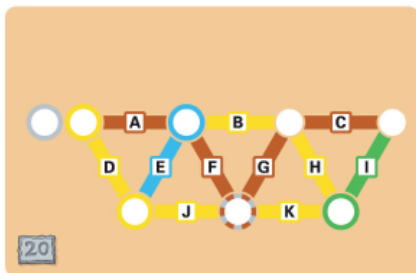
18

E F K H A E D B F A
B C G B A D J F B H
K I H B A F B H K

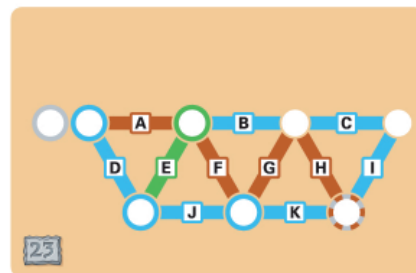




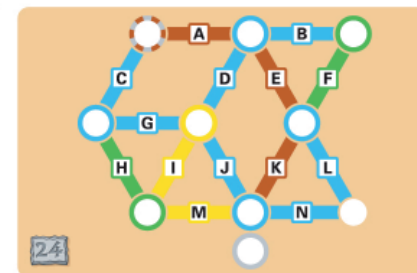
D G J H F C H J G I
 H D E G A B E H I J
 H E F C E F C H J I
 H E B G E A D



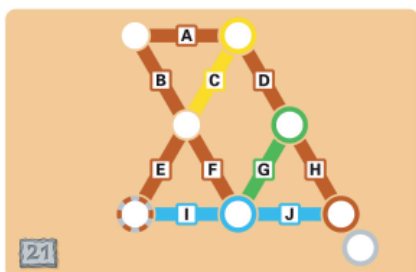
G J E I K G H I B G
 C B E D J E B C I K
 G B F A



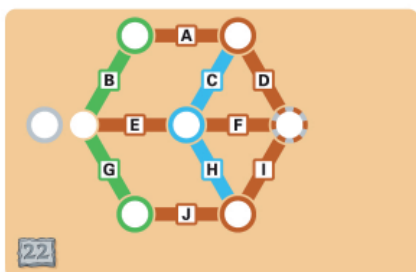
H K J E I K G C I B
 G H B E D J E B H K
 G B F A



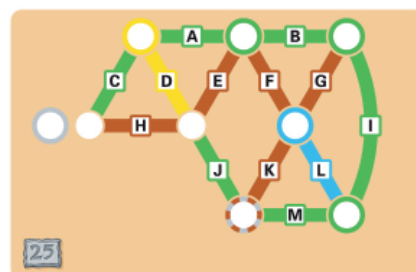
L F B A C H I J M H
 C A D G H M J D B F
 L N M H G D A C H M
 N L E D J K



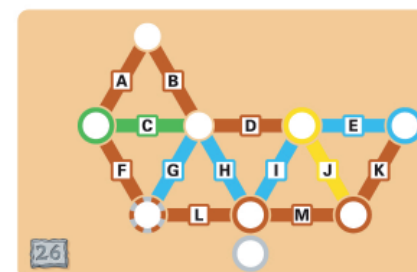
E I G H B C D G I J
 G D C B E C D G A C
 E F B E F G B C A D
 C E B C D G J I G D
 H



G J I D C F I J G E
 C D I H E B A D F H
 I D A B G J I D C F
 I J G E

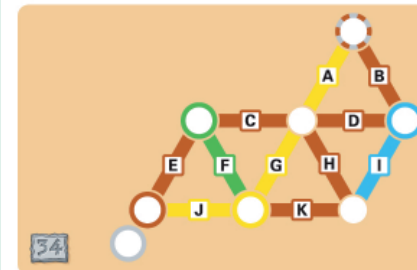
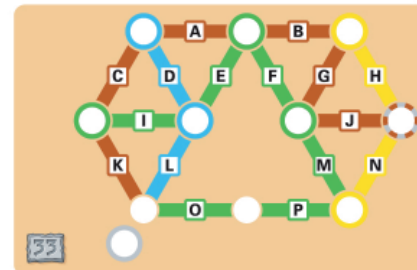
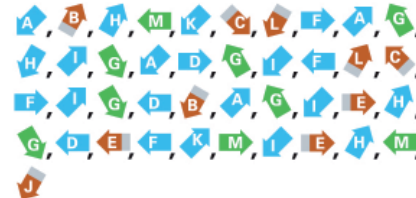
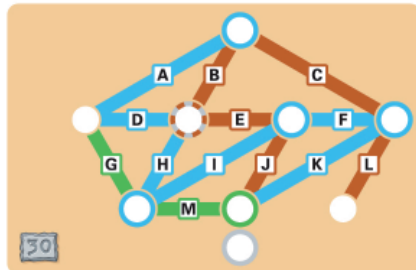
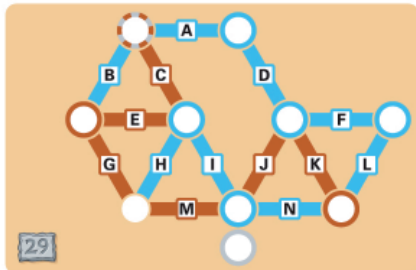
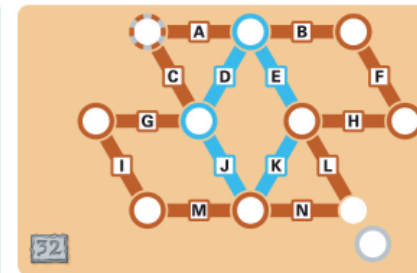
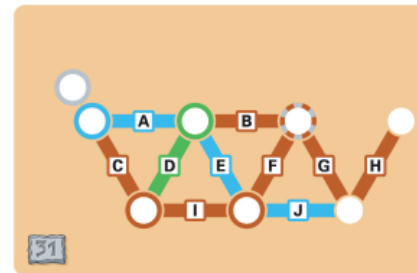
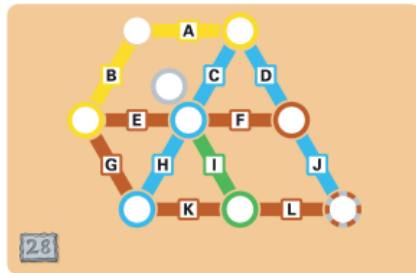
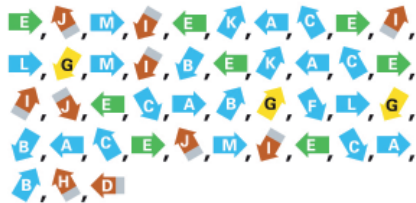
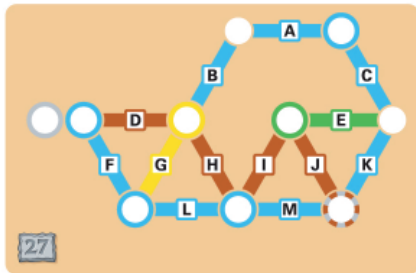


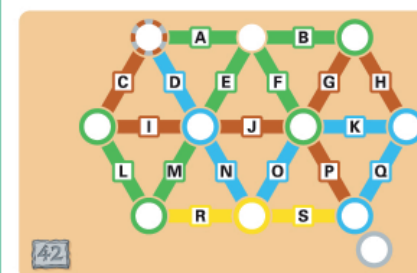
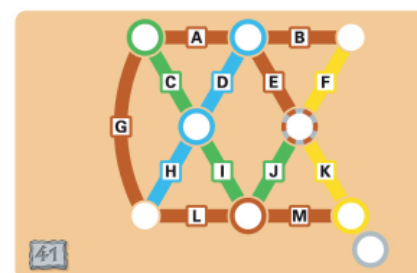
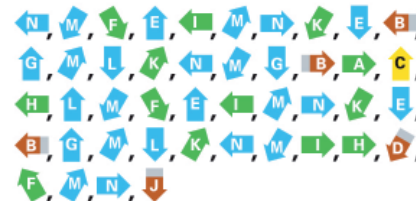
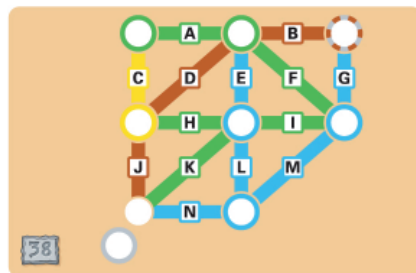
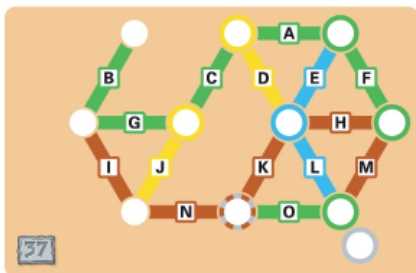
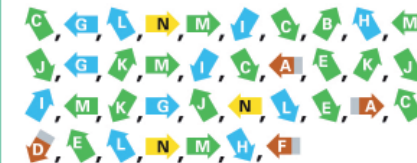
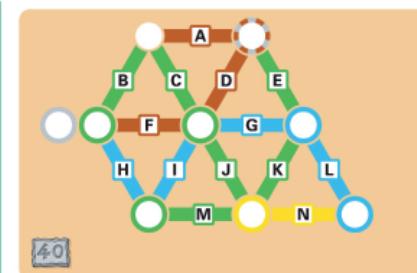
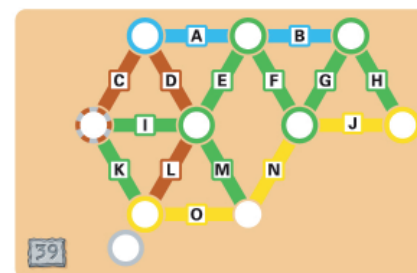
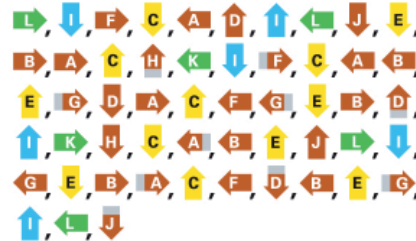
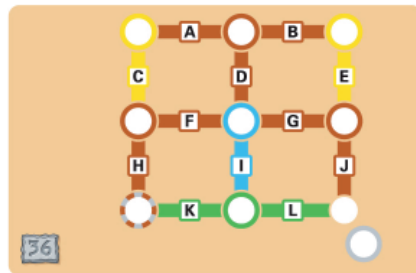
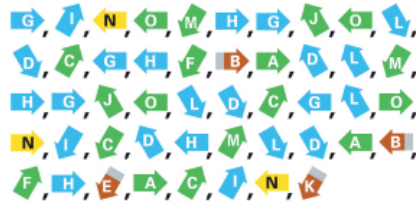
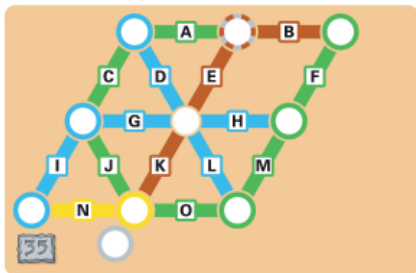
D A C B A I L K F L
 I M L F A D J B F L
 I M L F G L M J D C
 A D J M L G B F L M
 J E H

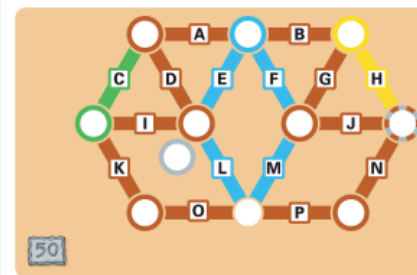
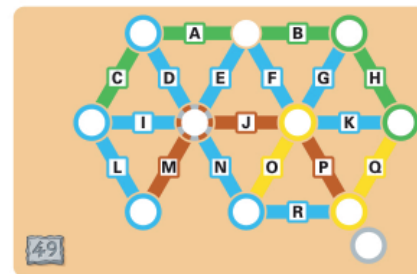
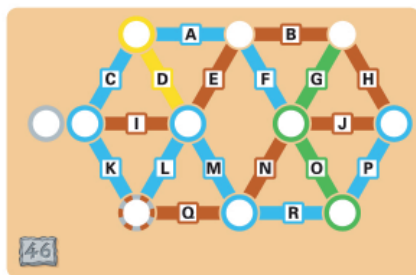
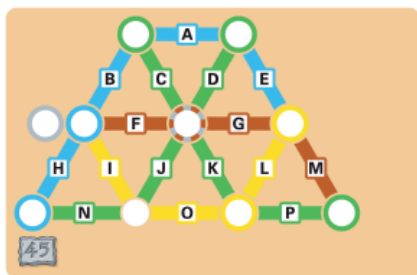
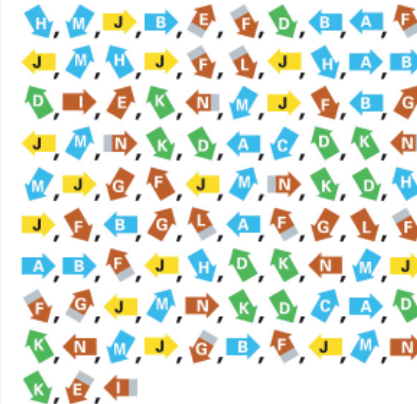
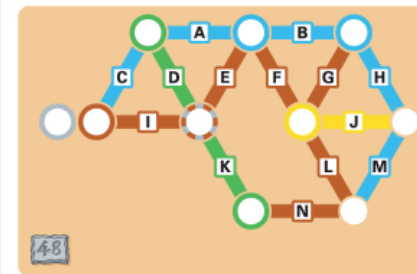
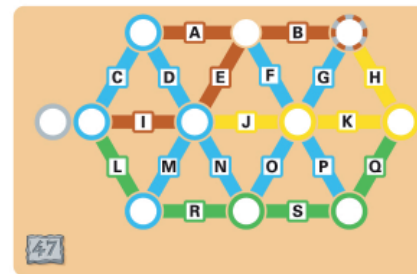
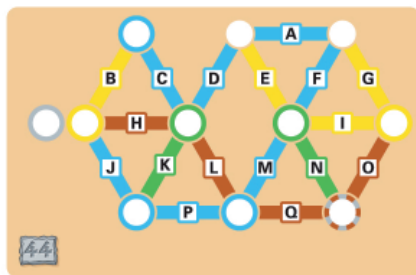
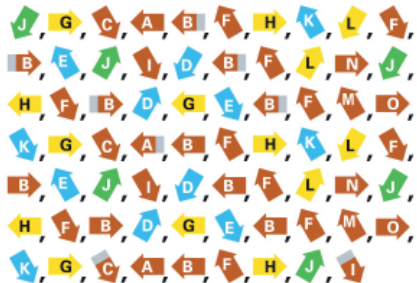
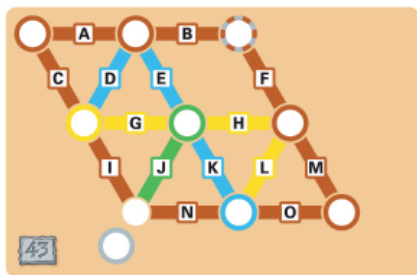


C F L M J A C B D C
 F L A C D E I D H L
 G D J M K J D G H C
 A F C D J B H L M H
 C A F C H L











OBSAH:

Naleziště s chrámem
50 karet úkolů
Podstavec sochy
Archeolog nesoucí sochu
17 figurek archeologů (6 hnědých, 5 modrých, 4 zelené
a 2 žluté)
Návod v českém a slovenském jazyce

OBSAH:

Nálezisko s chrámom
50 kariet úloh
Podstavec sochy
Archeológ nesúci sochu
17 figúrok archeológov (6 hnedých, 5 modrých, 4 zelené
a 2 žlté)
Návod v českom a slovenskom jazyku

ZÁBAVNÉ LOGICKÉ HRY PRO 1 HRÁČE

VYZKOUŠEJTE TAKÉ:



**od
6 let**

**Potrubí je ucpané a město bez vody.
Dokážete ho správně sestavit, aby
voda opět tekla?**



www.albi.cz

ZÁBAVNÉ LOGICKÉ HRY PRO 1 HRÁČE

VYZKOUŠEJTE TAKÉ:



**od
8 let**

**Pomozte navrhnout podobu města
budoucnosti!
Správná výzva pro hravé architekty.**



www.albi.cz

**VÝROBCE A DISTRIBUTOR PRO ČR:
ALBI ČESKÁ REPUBLIKA A.S.
THÁMOVA 13, PRAHA 8
WWW.ALBI.CZ
WWW.MODERNIHRY.CZ
INFOLINKA: +420 737 221 010**

**DISTRIBÚTOR PRE SR:
ALBI, S.R.O.
ORAVSKÁ 8557/22, ŽILINA
WWW.ALBI.SK**

