

ВТЕЧА ІЖАКІВ™

ПРО ВІНАХІДНИКІВ:

Оскар ван Девентер — один із найуспішніших у світі винахідників механічних головоломок. Він винайшов кілька сотень головоломок, багато з яких доступні на ринку. Його найвідомішими винаходами є лабіринт «Куб Оскара», лабіринт «Ключ» і відзначена нагородами металева головоломка «Ланцюг». Оскар живе в Нідерландах, і його постійною роботою є телекомунікаційні дослідження.

Вей-Хва Хуанг — один із найвидатніших у світі розгадників головоломок. Він перемагав на щорічному Чемпіонаті світу з головоломок чотири рази: у 1995 та в 1997-1999 роках. Він відповідав за квест «Код да Вінчі» в Google, який складався з 24 головоломок і був запущений 17 квітня 2006 року спільно з Columbia Pictures. Вей-Хва живе в Каліфорнії.

Ідея та розробка гри:
Білл Ганлон і Стів Вагнер

Локалізація українською мовою:
Галина Нагірна, Марія Отрошенко, Ірина Гнатюк, Андрій Гнутов, Вадим Букреев,
Михайло Клейменов, Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран,
«ROZUM — розвиваючі ігри»

ROZUM



www.popularplaythings.com

© 2008 Popular Playthings®

ГРА-ГОЛОВОЛОМКА

ВТЕЧА ІЖАКІВ

БУКЛЕТ ІЗ ЗАВДАННЯМИ



www.popularplaythings.com

ВТЕЧА ІЖАКІВ™

Ласкаво просимо до «Втечі Іжаків», головоломки про втікаючих звірят, яка лоскоче нерви та змушує стрибати через огорожу!

Мета гри: допоможіть їжакам знайти правильний шлях для втечі, дістатися до найнижчої точки огорожі та перекотитися через неї, уникаючи борсуків, які можуть їх вкусити.



ІЖАКИ



ГОЛОВА БОРСУКА

Підготовка до гри: оберіть завдання з буклету, розташуйте чотири Голови Борсуків та Іжаків на основі так, як зазначено в завданні. Будьте уважні! Якщо ви неправильно розташуєте Голови Борсуків чи Іжаків, то не зможете вирішити завдання.

Правила гри: ви можете перекичувати Іжаків лише вгору, вниз, праворуч і ліворуч. Діагональні чи обертові рухи заборонені.

Допомога: якщо вам не вдається вирішити якісь завдання, ви можете знайти повні та поетапні рішення до них у буклеті.

Вік: від 8 років



Вміст:

- Основа з огорожею та мамою-їжачихою
- 4 елементи головоломки з Головою Борсука та один додатковий на випадок, якщо ви загубите якийсь із них
- 1 елемент головоломки з Іжаками
- Сумка для зберігання
- Буклет із завданнями, інструкціями та рішеннями

© 2008 Popular Playthings®

Рішення для рівня 5

41

ЛНЛВ	ПНПП	ВЛЛЛ	НПВП
ННПН	ПВВЛ	НННЛ	ВВПН
ПВПП			

46

ВППП	НЛВЛ	НПНП	НЛВП
ВЛЛН	ПВВВ	ЛНПП	ЛННП
ВЛВЛ	ВВПН	ПНПП	

42

ВПВП	ПНЛН	ППВЛ	ВПНН
НЛВВ	ВЛНН	ЛВПП	ПНЛВ
ВПНП	НПП		

47

ПННЛ	ВВВЛ	НПНЛ	НПНЛ
ЛЛВП	ВВПП	ПННП	НЛВП
ВЛВЛ	ВПНН	НПВП	П

43

ВППП	ВЛНЛ	ВПВП	ВЛНП
НЛЛН	ПВВВ	ЛНПП	ВЛВП
НЛНН	ПВПП		

48

ВВПВ	ЛНПН	ЛНЛВ	ЛВЛВ
ПППН	ЛННП	ВВВВ	ЛЛЛН
ПНПН	ПВПВ	ЛВПН	НПП

44

ЛВПП	НЛЛЛ	ВППВ	ПВЛЛ
ВЛЛН	НПВВ	ВПНП	ПВЛЛ
ЛНПП	ВПНН	ПП	

49

ВЛНП	ВПНЛ	НПВЛ	ВВПН
ННЛВ	ПВЛЛ	НПВВ	ВЛНП
ПНЛН	ПВЛВ	ВПНН	НЛВП
ВЛНЛ	ВПНП	ВПП	

45

ПВВЛ	НЛВВ	ПНПВ	ЛЛЛН
ПППН	ЛННП	ВВВЛ	НППВ
ЛЛЛВ	ПППН	НПП	

50

ЛВПВ	ЛНПН	НЛВВ	ВПНЛ
НПНП	НПВП	НЛЛЛ	ВВВВ
ВППП	НЛНЛ	ННЛВ	ЛВВП
НННП	ПВПН	ЛЛЛВ	ВВВВ
ПППН	ЛННП	ВПП	



В = Верх Н = Низ Л = Ліворуч П = Праворуч

Завдання: у грі є 50 завдань п'яти рівнів складності. Рівень 1 — найпростіший і покликаний допомогти вам навчитися перекочувати елемент із їжаками та вдало розміщувати його для втечі через огорожу. Досягнувши рівня 5, ви будете здивовані, скільки перекочувань може знадобитися їжакам на їхньому шляху до втечі.

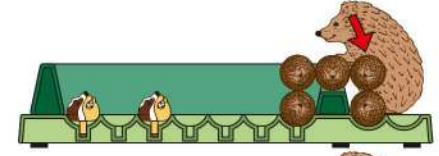
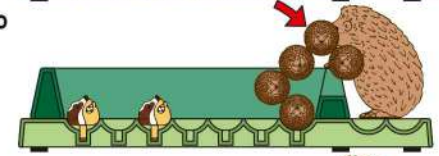
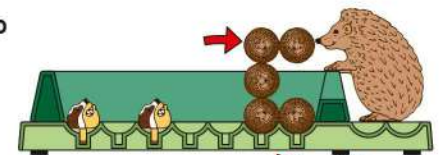
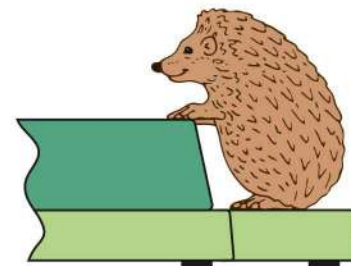
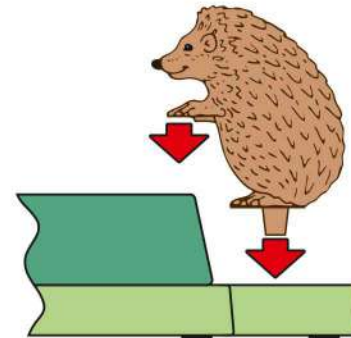
Шлях до втечі: ви маєте уникати Голів Борсуків, перекочуючи їжаків навколо чи над ними. Ви швидко зрозумієте, що існує лише один напрямок перекочування їжаків над Головою Борсука чи до нижньої точки огорожі. Саме пошук правильного шляху перекочування робить головоломку такою неймовірною!

Код рішення: код рішення записаний у вигляді серій перекочувань у певних напрямках. В (верх) = перекочування їжаків на одну позицію вгору, Н (низ) = перекочування на одну позицію вниз, П (право) = перекочування на одну позицію праворуч, Л (ліво) = перекочування на одну позицію ліворуч. Наприклад, ННПВ означає перекочування на одну позицію вниз, ще одне перекочування на одну позицію вниз, потім на одну позицію праворуч і на одну позицію вгору. Візуальні розриви в коді рішення призначені для того, щоб їх було легше читати та послідовно дотримуватися.

Перед початком ознайомтеся зі змістом наступної сторінки. Ви побачите, як встановлювати маму-їжачиху на основу та приклад останнього перекочування їжака через нижню точку огорожі.

Навіщо зволікати? Нумо перекочувати!

Аби встановити маму-їжачиху на основу, просто «вставте» її в спеціальне заглиблення. Якщо встановите фігурку маму-їжачихи правильно, її задні лапки будуть рівно стояти на основі, а дві передні лапки спиратимуться на огорожу. Витягнути фігурку маму-їжачихи можна так само легко.



Угорі: приклад останнього перекочування їжаків через нижню точку огорожі (втеча).

Рішення для рівня 4

31

ЛННН	ЛЛВЛ	ВВПН	ННПВ
ЛВВП	ВПНН	НПВП	П

36

ВЛНП	ВПНП	НЛВЛ	ВЛНП
ВПНН	ЛВПП	ПНЛВ	ВПНН
ПП			

32

ВВВЛ	НПНЛ	НЛНЛ	ВЛВВ
ПННП	ВПВВ	ПННП	П

37

ЛВЛН	ПНПН	ЛВПВ	ЛЛНП
ВВВЛ	НППВ	ЛВПН	ЛННП
ВПП			

33

НННЛ	ВПВЛ	НПВВ	ВЛЛВ
ЛННН	ПВПП	НПВП	П

38

ВЛВП	НЛВЛ	ЛННН	ЛВВВ
ВПНН	ЛВПП	ПНЛВ	ВПНП
НПП			

34

ЛВПН	ЛННП	ПВЛВ	ЛВПП
НПНЛ	ЛЛВП	ВВПН	НПП

39

ЛВЛН	ПНПН	ЛВПВ	ЛЛНП
ВВВЛ	НППВ	ЛВПН	ЛННП
ВПП			

35

ПППП	ННПН	ЛВПВ	ЛЛНП
ВВВЛ	НПВЛ	ВПНН	НПВП
П			

40

НППП	ВЛНЛ	ВЛВЛ	ВППП
НННН	ЛВПП	ВЛВП	НЛНН
ПВПП			



В = Верх Н = Низ Л = Ліворуч П = Праворуч

Рішення для рівня 3

- | | | | | |
|----|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 21 | ППВВ
ВПНН | ВВЛЛ
ПП | ЛЛНН
ПВПВ | ПВПВ
ЛЛЛЛ |
| 22 | ППВЛ
ВПНН | ВППВ
ПП | ЛВЛН
НПВВ | НПВВ
ЛЛЛВ |
| 23 | ВЛНП
ВПНН | ВППН
ПП | ПВЛЛ
ЛНПП | ЛНПП
ПВПП |
| 24 | ЛЛЛВ
НППП | ВПНП
НПП | ВВПН
ПВЛЛ | ПВЛЛ
НППП |
| 25 | ВВЛВ
ВВПН | ПННЛ
НПП | НЛНП
ПВВЛ | ПВВЛ
ПНЛЛ |
| 26 | ЛВЛВ
НППП | ПННН
ППВП | ПВВЛ
П | ЛНЛЛ
П |
| 27 | НППН
ППВВ | ЛЛВП
ВПНН | ВППН
ПП | ЛЛЛВ
ПП |
| 28 | ЛВПВ
ННЛВ | ППВЛ
ВВПН | ЛЛНП
НПП | ПВПП
НПП |
| 29 | ННЛЛ
ВВВВ | ЛВПН
ППВП | ППВП
ННПП | НЛЛЛ
НППП |
| 30 | ВЛВВ
ЛВПП | ПВПП
ВВВП | НЛНП
ННПП | ПНЛЛ
НППП |



В = Верх Н = Низ Л = Ліворуч П = Праворуч

Рівень 1

1 2 3 4 5 6 7 8

Рівень 1

Рішення для рівня 2

- | | | | | |
|----|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 11 | ЛНПВ
ВПНН | ВППН
ПП | ПППВ
ПП | ПП
ППВП |
| 12 | ВЛНП
ВПНН | ВППН
ННПВ | ННПВ
ПП | ПП
ППП |
| 13 | ЛЛНП
ВВПН | ВВПН
ПННП | ПННП
ВПП | ВПП
ППВП |
| 14 | НЛЛЛ
ВППВ | ПВВП
ННПП | ННПП
ВЛВП | ВЛВП
НППП |
| 15 | НЛНЛ
П | ЛВВВ
ВВПП | ВВПП
ПННП | ПННП
ПППВ |
| 16 | ВПВЛ
П | ЛЛНН
НППП | НППП
ППВП | ППВП
ППВП |
| 17 | ННЛЛ
ВПП | ЛЛЛВ
ВПНН | ВПНН
ППП | ППП
ППП |
| 18 | ПВЛЛ
НПП | ЛННН
НПВВ | НПВВ
ПВПН | ПВПН
НПП |
| 19 | ПВПН
ННПП | ЛЛЛВ
ПППВ | ПППВ
ВЛВП | ВЛВП
НППП |
| 20 | ПННЛ
ВПНП | ВЛЛВ
П | ЛННП
ПППВ | ПППВ
ПППВ |



В = Верх Н = Низ Л = Ліворуч П = Праворуч

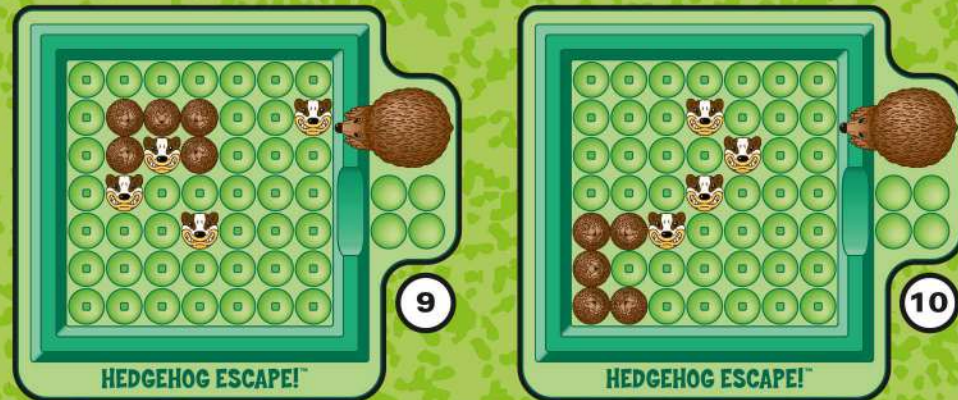
Рішення для рівня 1

- | | | | |
|---|-----------|----|------------------|
| 1 | ВПП | 6 | ПННП ППВП П |
| 2 | ПННП П | 7 | ВВЛН НПВП П |
| 3 | ВПНН ПП | 8 | ВЛВВ ПННП П |
| 4 | ПННП ВПП | 9 | ВППП ННПВ ПП |
| 5 | ПННП ППВП | 10 | ВВПВ ППНН НПВП П |



В = Верх Н = Низ Л = Ліворуч П = Праворуч

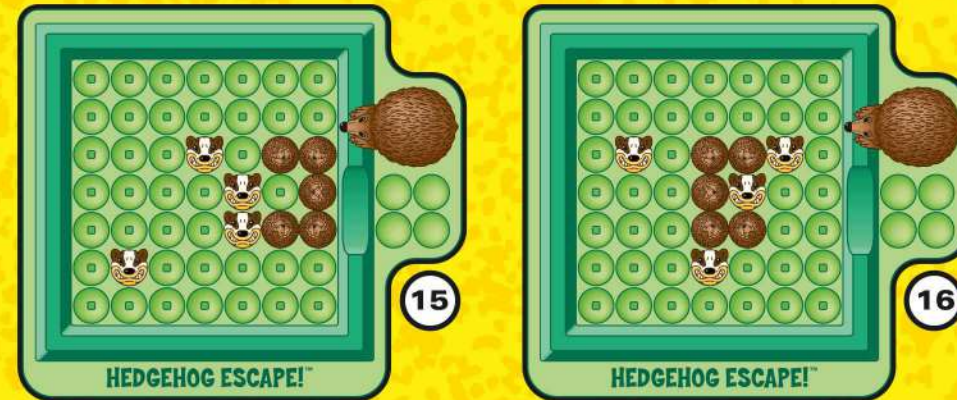
Рівень 1



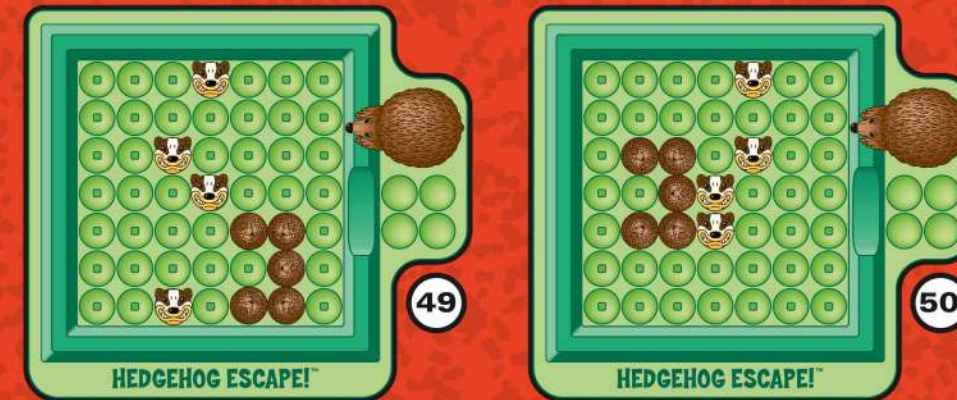
Рівень 2



Рівень 2



Рівень 5



Рішення



Пам'ятайте: код рішення записаний у вигляді серії перекочувань у певних напрямках. В (верх) = перекочування їжаків на одну позицію вгору, Н (низ) = перекочування на одну позицію вниз, П (право) = перекочування на одну позицію праворуч, Л (ліво) = перекочування на одну позицію ліворуч. Наприклад, ННПВ означає перекочування на одну позицію вниз, ще одне перекочування на одну позицію вниз, потім на одну позицію праворуч і на одну позицію вгору. Візуальні розриви в коді рішення призначені для того, щоб їх було легше читати та послідовно дотримуватися.

Рівень 4



Рівень 3



Рівень 3



Рівень 4



39



27



28



Рівень 4



35



36

