

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, Охсана 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 перекочувати 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



HEDGEHOG ESCAPE!



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	ннлп	ввпн
пвпп			

46)

вппп	нлвл	нпнп	нлвп
вллн	пввв	лнпп	лнлп
влвл	ввпн	лнпп	

42)

впвп	пнлн	пввл	впнн
нлвв	влнн	лвпп	пнлв
впнп	нп		

47)

пнлп	вввл	нпнл	нпнл
ллвп	ввпп	пнпн	нлвп
влвл	впнн	нпвп	п

43)

вппп	влнл	впвп	влнп
нллн	пввв	лнпп	влвп
нлнн	пвпп		

48)

ввпв	лнпн	лнлв	лвлв
пппн	лнпн	вввв	лллн
пнпн	пвпв	лвпн	нп

44)

лвпп	нллл	вппв	пвлл
вллн	нпвв	впнп	пвлл
лнпп	впнн	п	

49)

влнп	впнл	нпвл	ввпн
ннлв	пвлл	нпвв	влнп
пнлн	пвлв	впнн	нлвп
влнл	впнп	влп	

45)

пввл	нлвв	пнпв	лллн
пппн	лнлп	вввл	нппв
лллв	пппн	нп	

50)

лвпв	лнпн	нлвв	впнл
нпнп	нпвп	нллл	вввв
вппп	нлнл	ннлв	лвпп
ннпн	пвпн	лллв	вввв
пппн	лнпн	влп	



В = Вверх, Н = Низ, Л = Ліворуч, П = Праворуч

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

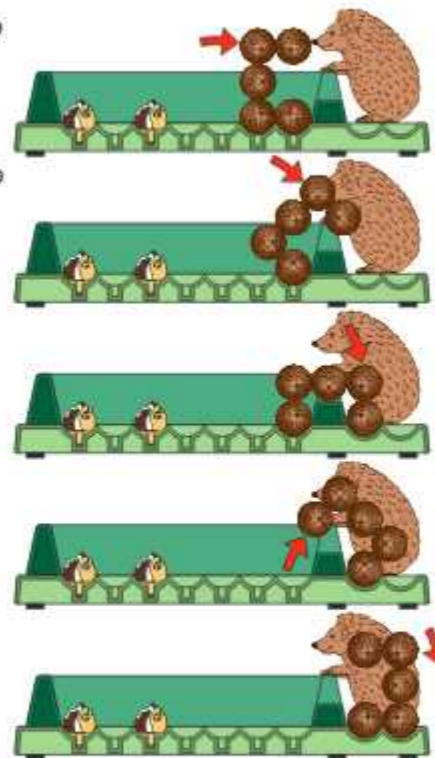
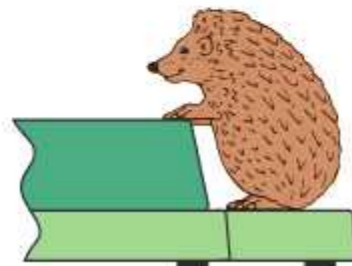
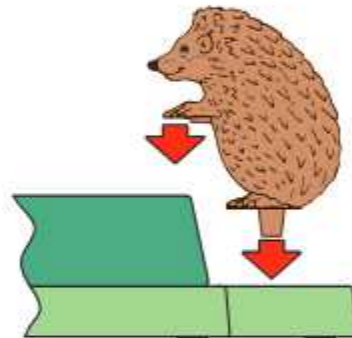
Шлях до втечі: ви маєте уникати Голів Борсуків, перекичуючи їжаків навколо чи над ними. Ви швидко зрозумієте, що існує лише один напрямок перекичування їжаків над Головою Борсука чи до нижньої точки огорожі. Саме пошук правильного шляху перекичування робить головоломку такою неймовірною!

Код рішення: код рішення записаний у вигляді серій перекичувань у певних напрямках. В (верх) = перекичування їжаків на одну позицію вгору, Н (низ) = перекичування на одну позицію вниз, П (право) = перекичування на одну позицію праворуч, Л (ліво) = перекичування на одну позицію ліворуч. Наприклад, ННПВ означає перекичування на одну позицію вниз, ще одне перекичування 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 перекичування їжака через нижню точку огорожі.

Навіщо зволікати? Нумо перекичувати!

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 перекичування 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
пнпн	впвв	пнпн	п

37)

лвлн	пнпн	лвпв	ллпн
вввл	нппв	лвпн	лнпн
влп			

33)

ннлп	впвл	нпвв	вллв
лннн	пвпп	нпвп	п

38)

влвп	нлвл	лннн	лввп
впнн	лвпп	пнлв	впнп
нп			

34)

лвпн	лнпн	пвлв	лвпп
нпнл	лвлп	ввпн	нп

39)

лвлн	пнпн	лвпв	ллпн
вввл	нппв	лвпн	лнпн
влп			

35)

пппп	ннпн	лвпв	ллпн
вввл	нпвл	впнн	нпвп
п			

40)

нппп	вллл	влвл	влпн
нннн	лвпп	влвл	нлнн
пвпп			



В = Вверх, Н = Низ, Л = Ліворуч, П = Праворуч

Рішення для рівня 3

21 ПППВ ВВЛЛ ЛЛНН ППВВ
ВПНН ПП

22 ППВЛ ВППВ ЛВЛН НПВВ
ВПНН ПП

23 ВЛНП ВППН ПВЛЛ ЛНПП
ВПНН ПП

24 ЛЛЛВ ВПНП ВВПН ПВЛЛ
НППП НПП

25 ВВЛВ ПННЛ НЛНП ПВВЛ
ВВПН НПП

26 ЛВЛВ ПННН ПВВЛ ЛНЛЛ
НППП ППВП П

27 НППН ЛЛВП ВППН ЛЛЛВ
ППВВ ВПНН ПП

28 ЛВЛВ ППВЛ ЛЛНП ПВПП
ННЛВ ВВПН НПП

29 ННЛЛ ЛВПН ППВЛ НЛЛЛ
ВВВВ ППВП НННП

30 ВЛВВ ПВПП НЛНП ПНЛЛ
ЛВПП ВВВП НННП



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

Рівень 1



1



2



5



6



3



4



7



8



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

Рішення для рівня 2

11 ЛНПВ ВПНН ПППВ ПП

12 ВЛНП ВППН ННПВ ПП

13 ЛЛНП ВВПН ПННП ВП

14 НЛЛЛ ВППВ ПВВП НННП

15 НЛНЛ ЛВВВ ВВПП ПННП
П

16 ВПВЛ ЛЛНН НППП ППВП
П

17 ННЛЛ ЛЛЛВ ВПНН ПППП
ВПП

18 ПВЛЛ ЛННН НПВВ ПВПН
НПП

19 ПВПН ЛЛЛВ ПППВ ВЛВП
НННП

20 ПННЛ ВЛЛВ ЛННП ПППВ
ВПНП П

Рішення для рівня 1

- | | | | |
|---|-----------|----|------------------|
| 1 | впп | 6 | пннп ппвп п |
| 2 | пнпн п | 7 | ввлн нпвп п |
| 3 | впнн пп | 8 | влвв пннп п |
| 4 | пнпн впп | 9 | впнп нпвп пп |
| 5 | пнпн пвпп | 10 | ввлв ппнн нпвп п |



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

Рівень 1



9



10

Рівень 2



13



14

Рівень 5



49



50

Рівень 2



11



12



15



16

Рішення



Пам'ятайте: 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.

Рівень 4



37



38



39



40

Рівень 3



25



26



27



28

Рівень 3



29



30



31



32

Рівень 4



33



34



35



36