

# 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](http://www.popularplaythings.com)

© 2008 Popular Playthings®

ГРА-ГОЛОВОЛОМКА

# ВТЕЧА ІЖАКІВ

БУКЛЕТ ІЗ ЗАВДАННЯМИ



[www.popularplaythings.com](http://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



ЦІЛЬ!

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
нпнп	пввл	нннл	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) 

пннл	вввл	нпнл	нпнл
ллвп	ввпп	пннп	нлвп
влвл	впнн	нпвп	п

43) 

вппп	влнл	впвп	влнп
нлнн	пввв	лнпп	влвп
нлнн	пвпп		

48) 

ввпв	лпнп	лнлв	лвлв
пппн	лннп	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) 

лвлв	лнпн	нлвв	впнл
нпнп	нпвп	нллл	вввв
вппп	нлнл	ннлв	лввп
нннп	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 перекидати елемент із їжаками та вдало розміщувати його для втечі через огорожу. Досягнувши рівня 5, ви будете здивовані, скільки перекидувань може знадобитися їжакам на їхньому шляху до втечі.

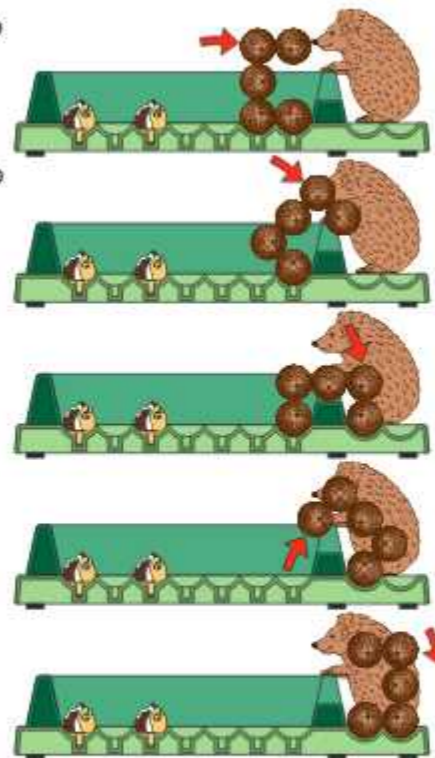
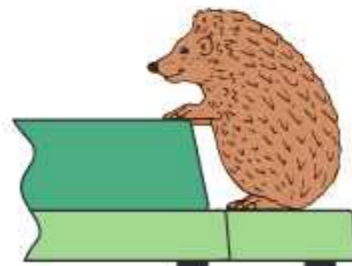
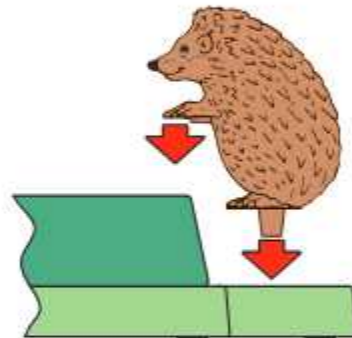
**Шлях до втечі:** ви маєте уникати Голів Борсуків, перекидаючи їжаків навколо чи над ними. Ви швидко зрозумієте, що існує лише один напрямок перекидання їжаків над Головою Борсука чи до нижньої точки огорожі. Саме пошук правильного шляху перекидання робить головоломку такою неймовірною!

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

**Навіщо зволікати? Нумо перекидувати!**

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 перекидання 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	ллпн
вввл	нппв	лвпн	лннп
влп			

33) 

нннл	впвл	нпвв	вллв
лннн	пвпп	нпвп	п

38) 

влвл	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	лннп
влп			

35) 

пппп	нннн	лвпв	ллпн
вввл	нпвл	впнн	нпвп
п			

40) 

нппп	вллл	влвл	влпп
нннн	лвпп	влвл	нлнн
пвпп			



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

Рішення для рівня 3

21 пппв ввлл ллнн пвпв  
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  
нлнл ввпн нпп

29 нллл лвпн ппвл нллл  
вввв ппвп ннпп

30 влвв пвпп нлнп пнлл  
лвпп вввп ннпп



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

Рівень 1



Рівень 1



Рішення для рівня 2

11 лнпв впнн пппв пп

12 влнп вппн ннпв пп

13 ллнп ввпн пннп впп

14 нллл вппв пввп ннпп

15 нлнл лввв ввпп пннп  
п

16 впвл ллнн нппп пппв  
п

17 ннлл лллв впнн пппп  
впп

18 пвлл лннн нпвв пвпн  
нпп

19 пвлн лллв пппв влпн  
ннпп

20 пннл вллв лннп пппв  
влпн п



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

### 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 і жаків 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



37

38

25

26

29

30

33

34

39

40

27

28

31

32

35

36

Рівень 4



HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!

HEDGEHOG ESCAPE!