



Od 7 do 99 lat



1 gracz

## Zawartość:

9 żetonów ze zwierzętami (3 bawoły, 3 jaguary, 3 małpki), 30 kart z zadaniami (poziom trudności wzrasta).

## Cel gry:

Uzupełnić kratki 9-cioma żetonami.

## Przebieg gry:

Położyć 9 żetonów na stole i karty z zadaniami obok.

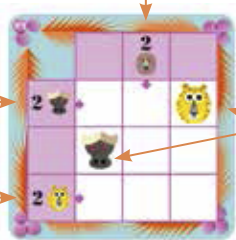
Wyciągnąć jedną kartę z zadaniem i próbować wypełnić kartki 9-cioma żetonami wykonując wskazówki z karty:

- Jeśli zwierzę występuje już w jednej z kratek, połóż jeden z 3 żetonów tego zwierzęcia na tym polu.
- Wskazówka (cyfra + zwierzę) na brzegu kratki wskazuje dokładną ilość żetonów tego zwierzęcia, które są w kolumnie lub linii poziomej.

Example:

W drugiej kolumnie znajdują się 2 żetony z małpką.

W pierwszej linii znajdują się 2 żetony bawołu.



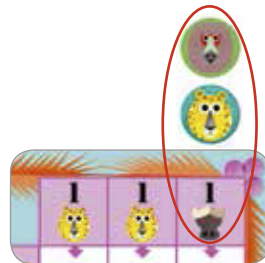
Na tej karcie możemy od razu położyć 1 żeton bawołu i 1 żeton jaguara.

W trzeciej linii znajdują się 2 żetony jaguara.

Sprawdzenie rozwiązania: po wypełnieniu krutek, sprawdź czy **WSZYSTKIE** wskazówki rozmieszczone na bokach są wykonane.

Każda kratka ma jedno jedyne rozwiązanie, które znajdziesz na końcu tej książeczki.

## Kilka metod rozumowania:



### 1 Przykład 1

Tutaj,

- wiemy, że jest tylko 1 jaguar w 1-szej kolumnie i tylko 1 jaguar w 2-giej kolumnie: **3-ci jaguar jest więc obojętnie w 3-ciej kolumnie!**

- w 3-ciej kolumnie wiemy również, że jest tylko 1 bawół i 1 jaguar: **kratka wolna musi więc być zajęta przez 1 małpkę.**



### 2 Przykład 2

Tutaj wiemy, że 1-sza linia zawiera 2 małpki i 2-ga kolumna zawiera również 2 małpki: jako, że są już tylko 3 żetony małpek, to wskazuje, że trzeba położyć 1 małpkę na skrzyżowaniu tej linii i tej kolumny.