

ГОЛОВОЛОМКА

БЕЗОПАСНОЕ САФФАРИ

ПРАВИЛА И БУКЛЕТ ЗАДАНИЙ



Добро пожаловать на большое африканское сафари, где каждый неверный шаг может грозить опасностью!

Компоненты игры:

- 1 игровое поле;
- 12 элементов головоломки: 6 фигурок животных (бегемот, гепард, лев, носорог, скорпион и слон), 5 фигурок камней и 1 фигурка искательницы приключений Рут;
- буклет заданий с инструкциями и решениями.

Цель: расставьте Рут и животных на поле так, чтобы Рут и ВСЕ животные оказались в безопасности и не угрожали другим обитателям саванны (подробности на стр. 3). У каждого задания может быть только одно решение.

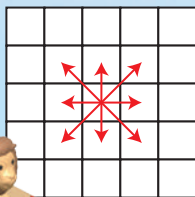
Подготовка к игре: на страницах 8–21 этого буклета вы найдёте 56 заданий с постепенно увеличивающейся сложностью. Выберите какое-нибудь из заданий и аккуратно расставьте на поле начальные элементы головоломки (фигурки животных и камней) в соответствии с указаниями. Приготовьте фигурки, которые необходимо разместить на поле в этом задании (например, Рут или животного – символы изображены под заданием), и приступайте к игре!

Ход игры: не меняя расположения начальных элементов головоломки, расставьте Рут и/или животных из задания таким образом, чтобы они не оказались на пути других зверей.

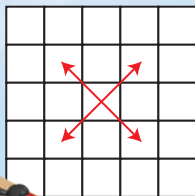
Обратите внимание, что на основании каждой фигурки животного есть красные стрелки, указывающие направление его атаки.

В некоторых заданиях вы будете использовать фигурки камней: у них нет красных стрелок, так как они не представляют опасности. Животные не могут атаковать сквозь камни. Решения для всех заданий приведены на страницах 22–35.

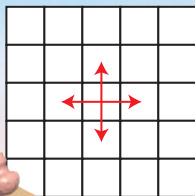
Лев



Скорпион



Бегемот



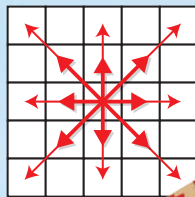
Направления атаки животных

Направления атаки животного изображены красными стрелками на основании его фигурки.

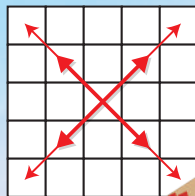
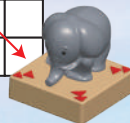
Если на основании фигурки изображены **одиночные красные стрелки**, то животное может атаковать только на одну клетку поля в указанных направлениях. Например, как показано на рисунке слева, лев, скорпион и бегемот атакуют только на одну клетку.

Если на основании фигурки изображены **двойные красные стрелки**, то животное может атаковать на одну и более клеток игрового поля в указанных направлениях. Например, как показано на рисунке справа, гепард, слон и носорог могут атаковать как на одну, так и на большее число клеток.

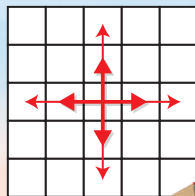
Гепард



Слон



Носорог



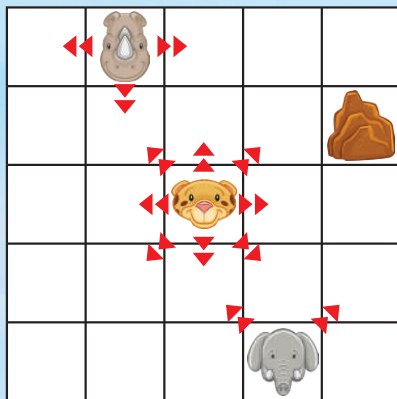
Пример задания №1

Найдите такое место для Рут, чтобы она не оказалась на пути обитателей африканской саванны.

Поставьте фигурку Рут в безопасное место

Носорог может атаковать вправо, влево или вниз на одну и более клеток.

Гепард может атаковать на одну и более клеток во всех направлениях.



Камень не опасен.

Слон может атаковать по диагонали на одну и более клеток.

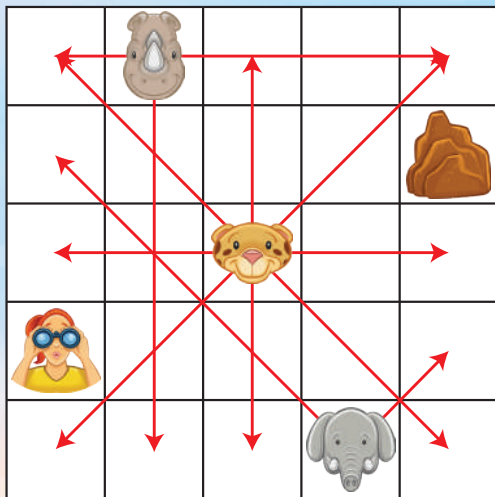
Кого нужно разместить: Рут

ПОДСКАЗКА: разместите фигурки указанных в задании животных так, чтобы их морды смотрели на надпись Safe Safari на игровом поле. Так вы будете помнить, что их нельзя перемещать, пока вы решаете задание! Фигурки, которые нужно расставить в этом задании, рекомендуем ставить спиной к надписи, чтобы вы не перепутали их с начальными элементами.

Пример решения задания №1

Есть только одна клетка, где Рут будет в безопасности (смотрите решение ниже). На основаниях фигурок животных из этого задания (носорог, гепард, слон) изображены двойные стрелки, позволяющие им атаковать на расстояние до четырёх клеток.

Помните, что у каждого задания может быть только **одно** решение. Если вы чувствуете, что животные подбираются слишком близко и вам нужна помощь, вы можете посмотреть решение.



Рут будет в безопасности только на этой клетке.

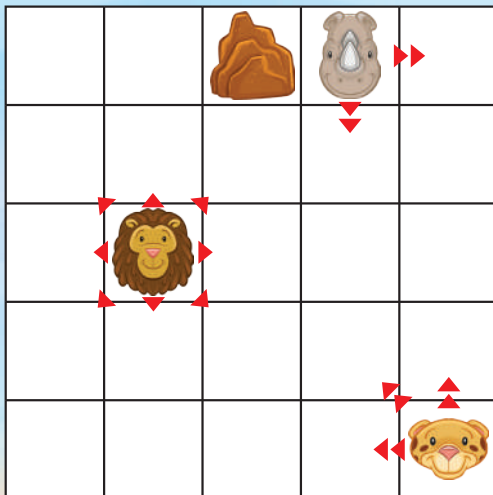
Пример задания №2

Вот ещё один пример задания, в котором также нужно найти такое место для Рут, где она не окажется на пути обитателей африканской саванны.

Поставьте фигурку Рут в безопасное место

Камень не опасен.

Лев может атаковать на одну клетку во всех направлениях.



Носорог может атаковать вправо или вниз на одну и более клеток. Он не может атаковать влево, так как на его пути лежит камень.

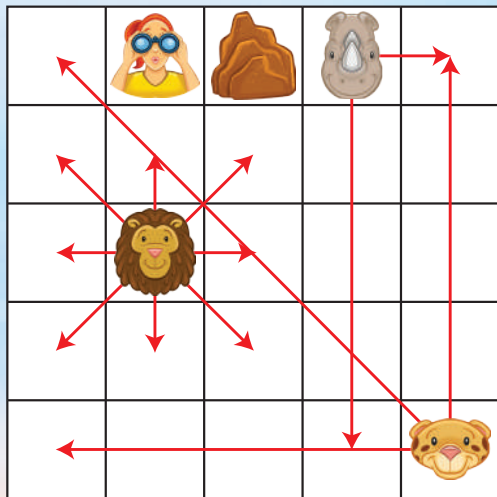
Гепард может атаковать по диагонали, вверх или влево на одну и более клеток.

Кого нужно разместить: Рут

Пример решения задания №2

Рут будет в безопасности только на одной клетке — слева от камня (смотрите решение ниже).

Камень
защищает Рут
от носорога.



ЗАДАНИЯ



1



2



3



4

ЗАДАНИЯ



5



6

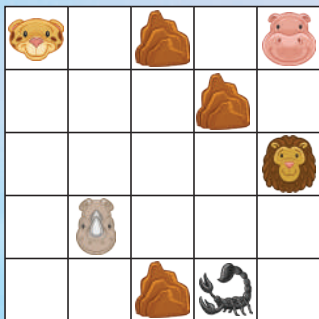


7

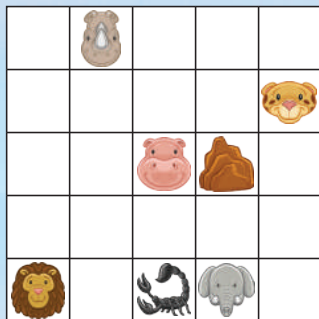


8

ЗАДАНИЯ



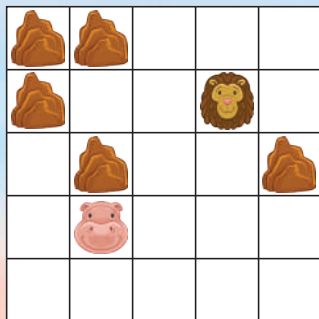
9



10

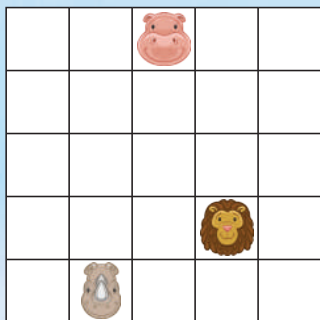


11



12

ЗАДАНИЯ



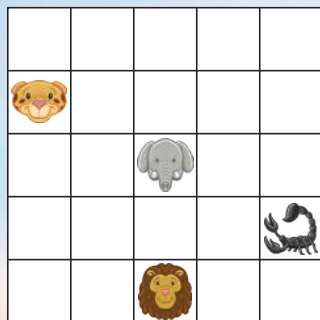
13



14

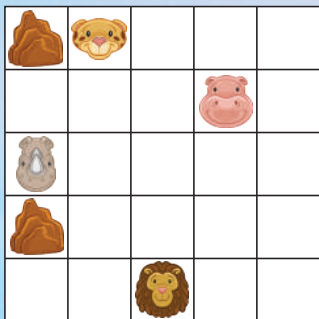


15



16

ЗАДАНИЯ



17



18

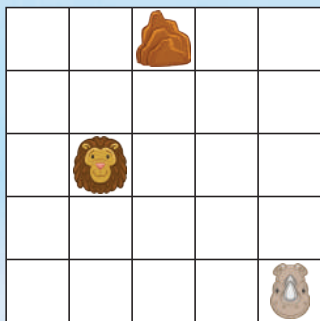


19

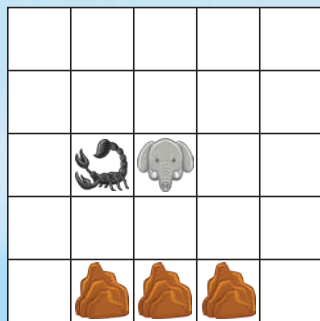


20

ЗАДАНИЯ



21



22

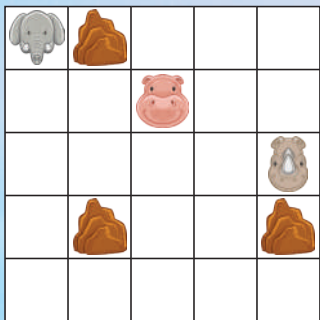


23



24

ЗАДАНИЯ



25



26



27



28

ЗАДАНИЯ



29



30



31



32

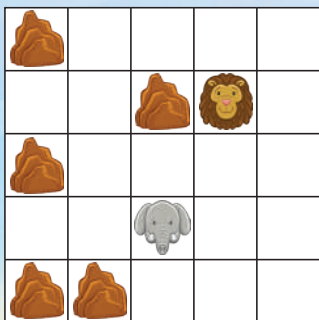
ЗАДАНИЯ



33



34



35



36

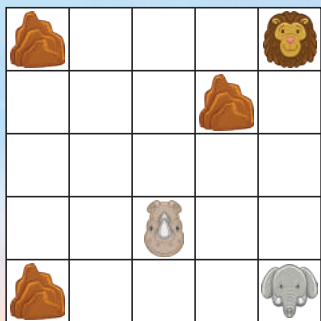
ЗАДАНИЯ



37



38

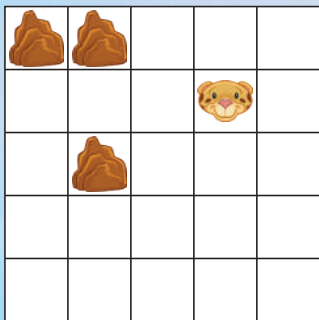


39

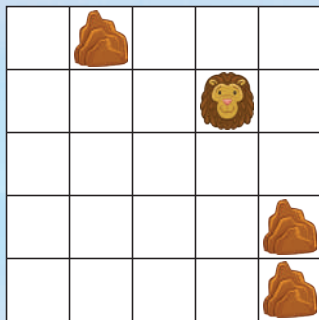


40

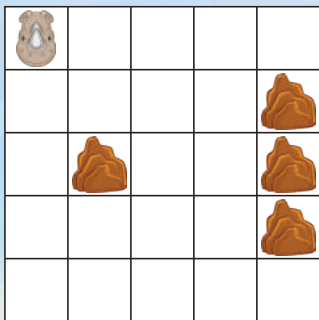
ЗАДАНИЯ



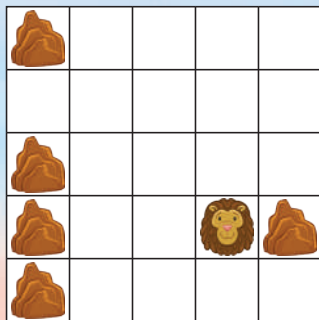
41



42

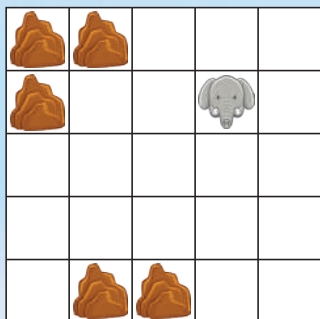


43

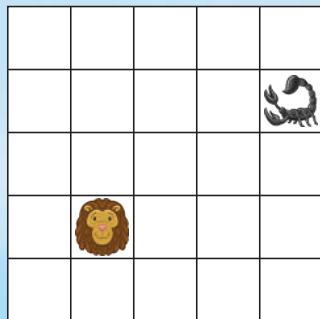


44

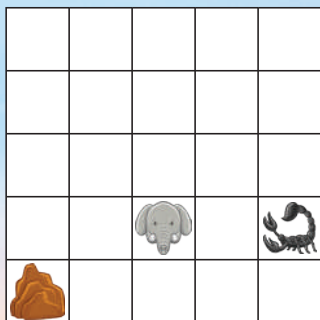
ЗАДАНИЯ



45



46



47

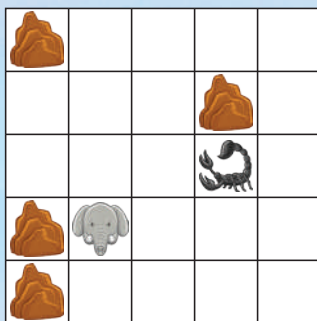


48

ЗАДАНИЯ



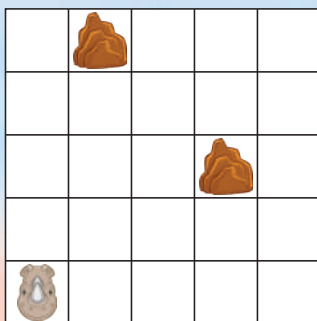
49



50



51



52

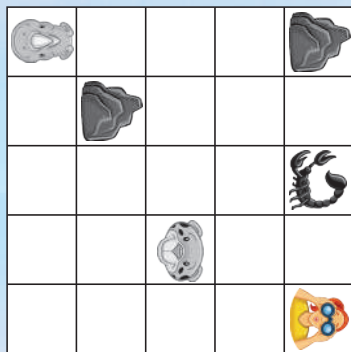
ЗАДАНИЯ



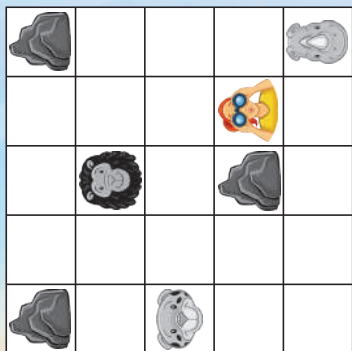
РЕШЕНИЯ



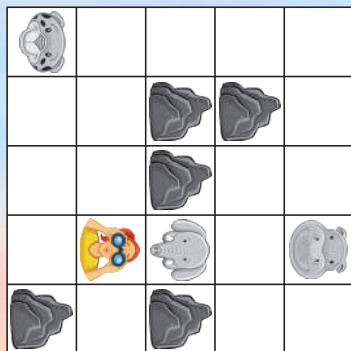
1



2

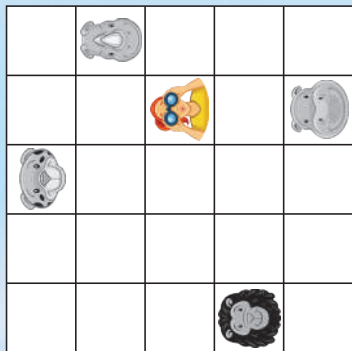


3

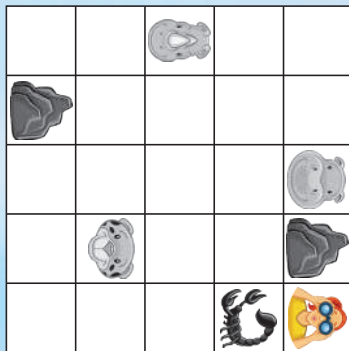


4

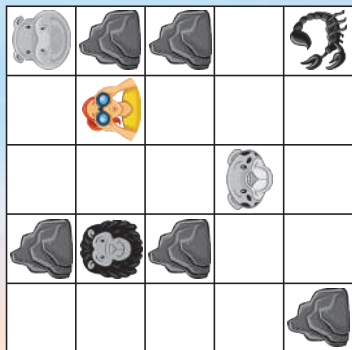
РЕШЕНИЯ



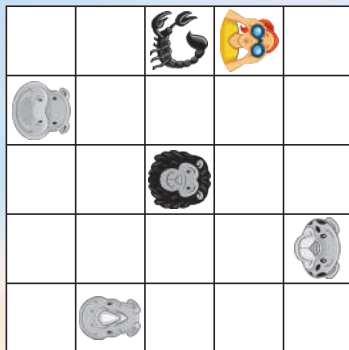
5



9

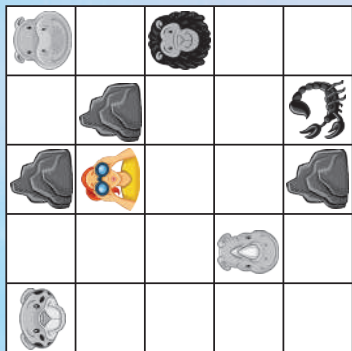


7

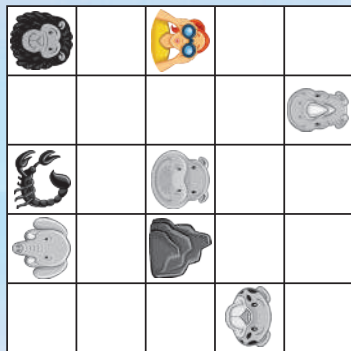


8

РЕШЕНИЯ



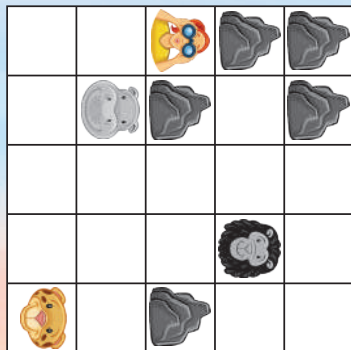
9



10

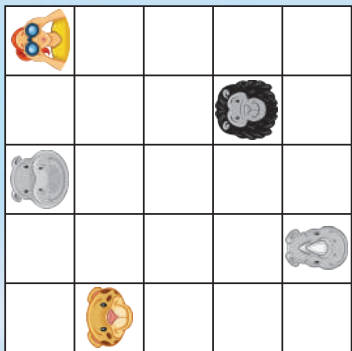


11



12

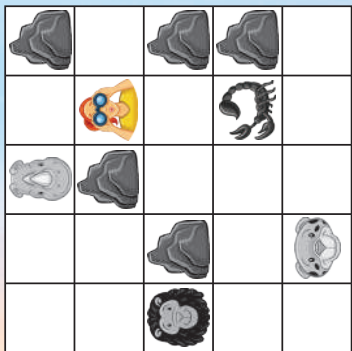
РЕШЕНИЯ



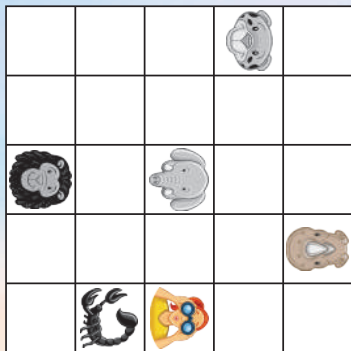
13



14



15

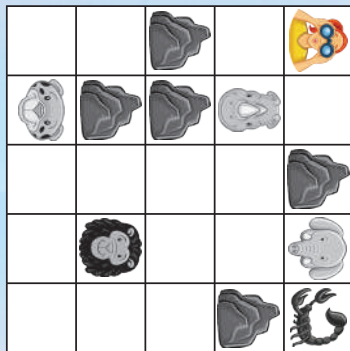


16

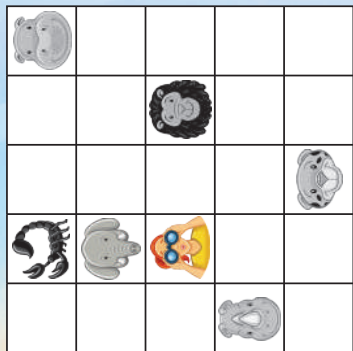
РЕШЕНИЯ



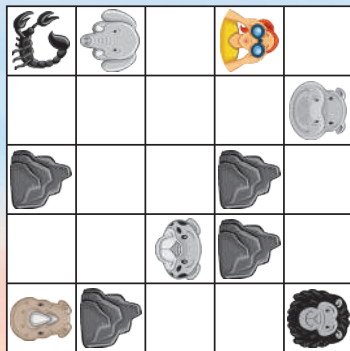
17



18

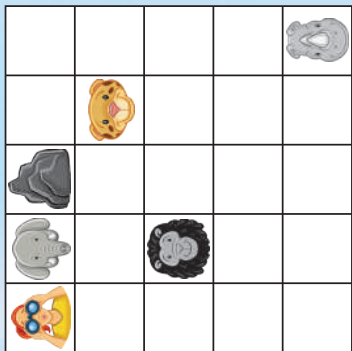


19

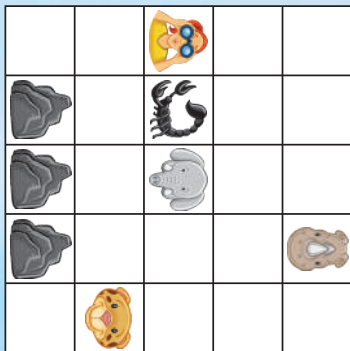


20

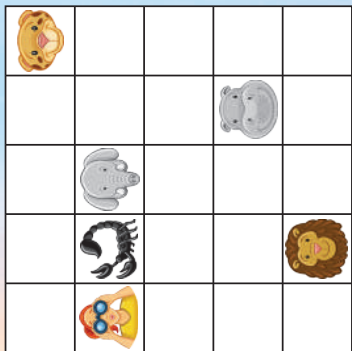
РЕШЕНИЯ



21



22

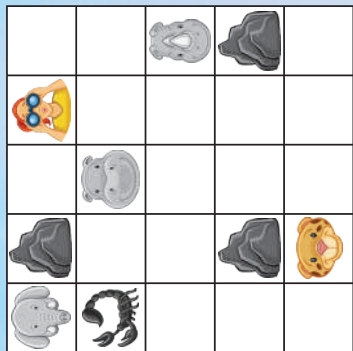


23

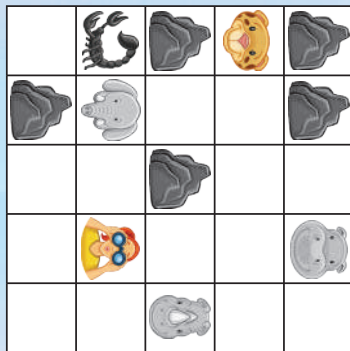


24

РЕШЕНИЯ



25



26

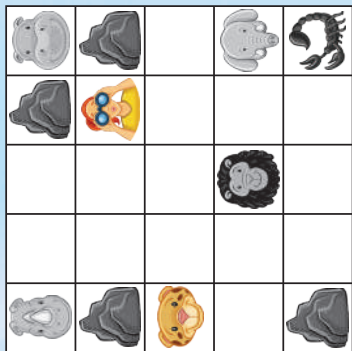


27

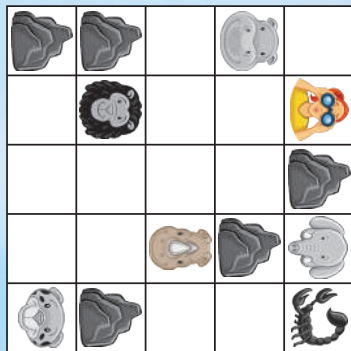


28

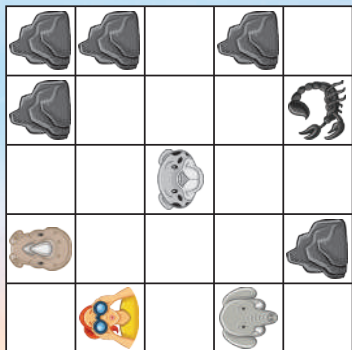
РЕШЕНИЯ



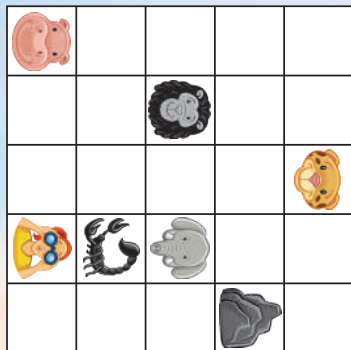
29



30

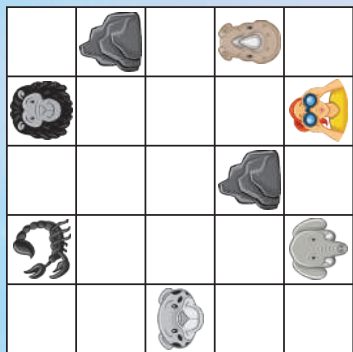


31

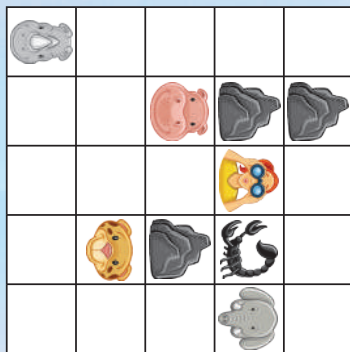


32

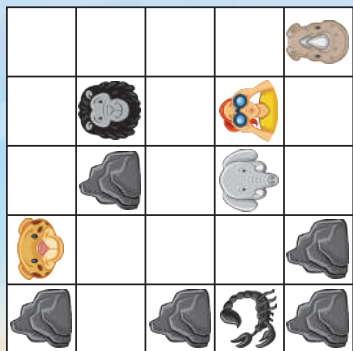
РЕШЕНИЯ



33



34

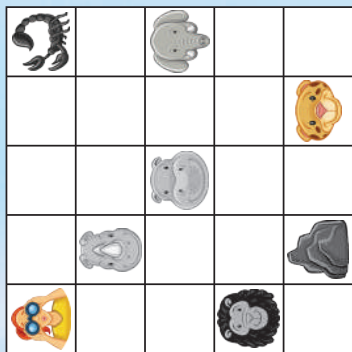


35

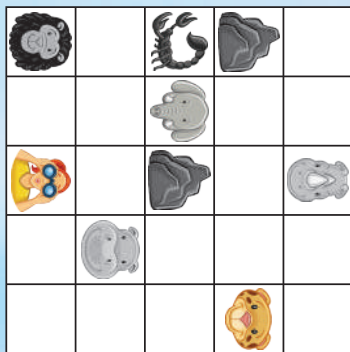


36

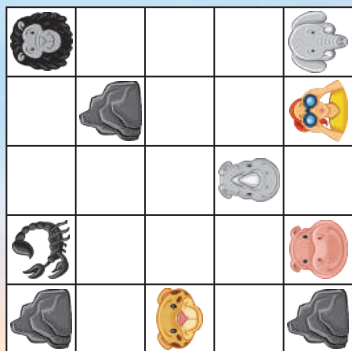
РЕШЕНИЯ



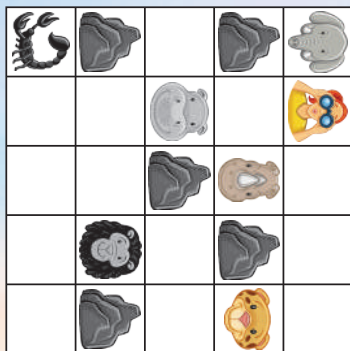
37



38

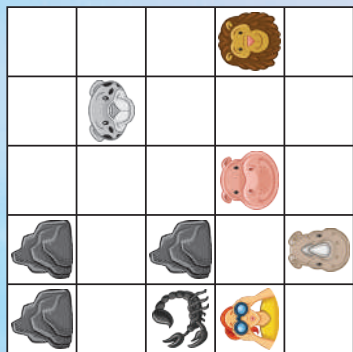


39

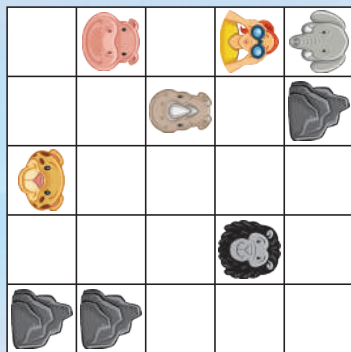


40

РЕШЕНИЯ



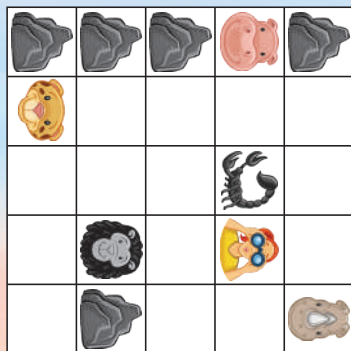
41



42



43

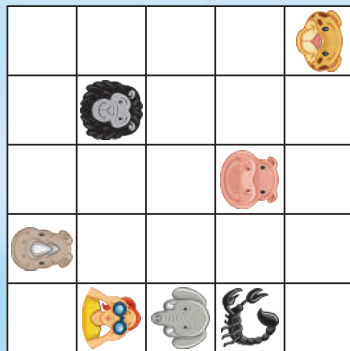


44

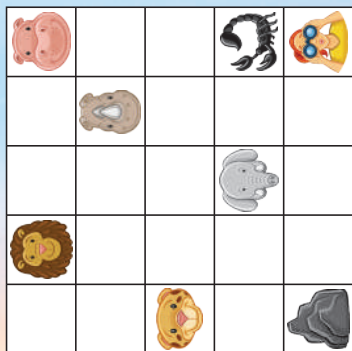
РЕШЕНИЯ



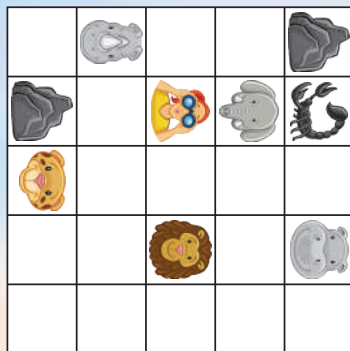
45



46

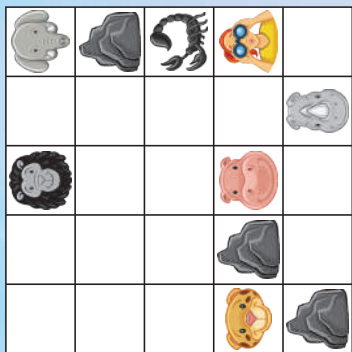


47



48

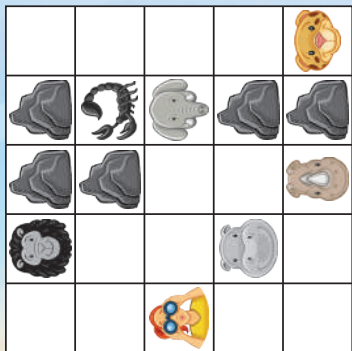
РЕШЕНИЯ



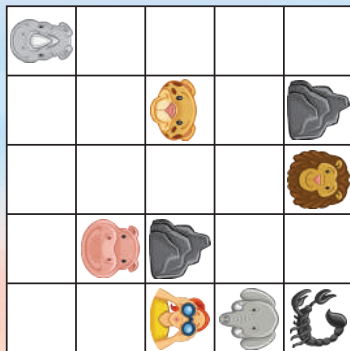
49



50



51

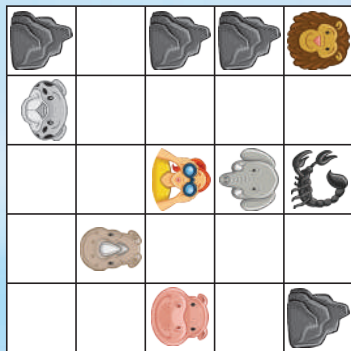


52

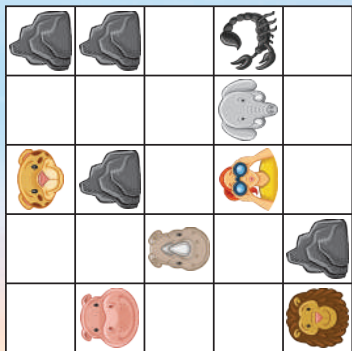
РЕШЕНИЯ



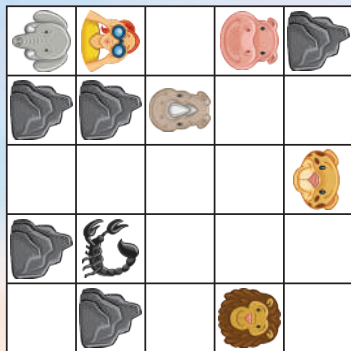
53



54



55



56

Об авторе: Шак Гриффин – широко известный автор механических головоломок и настольных игр, созданных для обучающих и развлекательных целей. «Безопасное сафари» – четвёртая головоломка, придуманная им для Popular Playthings, следом за успешными «Мегаполисом» (Utopia), «Интерлоком» (Interlock) и «Сокровищами Фараона» (Tut's Tablet).

Шак живёт неподалёку от Амстердама, у побережья Северного моря. С помощью своих игр Шак хочет приносить радость в жизнь людей во всём мире.

Особая благодарность выражается Дирку Гейту за его помощь в разработке заданий!



©2021 Popular Playthings® Все права защищены.

www.popularplaythings.com

Автор: **Шак Гриффин**

Автор заданий: **Дирк Гейт**

Дизайн: **Penn Design Group, NY**



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей
на сайте компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru**