

• Instrukcja •

# LOGIC! GAMES

## MIŁO W AQUAPARKU



• Miło w Aquaparku •

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022



# MILO W AQUAPARKU

## SPRYTNA UKŁADANKA I KULODROM

Pomysłowe puzzle logiczne i gra zręcznościowa dla 1 gracza w wieku od 6 lat.

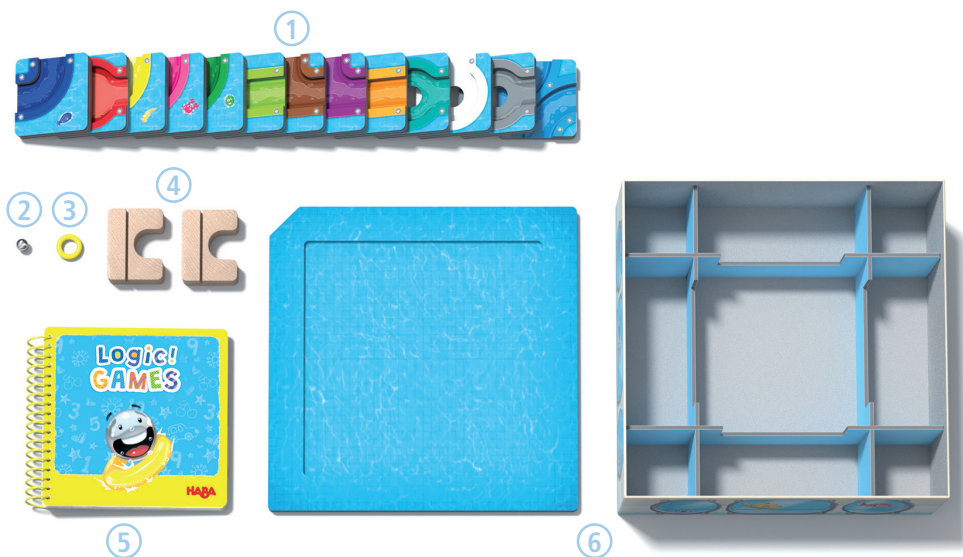
**Autor:** Thade Precht • **Ilustracje:** Davide Tosello

Milo wesoło spędza czas w aquaparku. Wielką atrakcją jest dla niego zjeżdżalnia wodna, którą można błyskawicznie przekształcić w dowolnie wybrany sposób. Przesuń kolorowe elementy zjeżdżalni, tak aby kulka Milo mogła po niej zwinnie pomknąć do mety. Przyda ci się dobra orientacja i pewna ręka. Poziom trudności 60 zadań rośnie z każdą kolejną rundą. Czy uda ci się rozwiązać wszystkie zadania?

**Ta gra polega na umiejętnym przesuwaniu elementów i wymaga myślenia logicznego oraz zdolności motorycznych.**

### Zawartość gry:

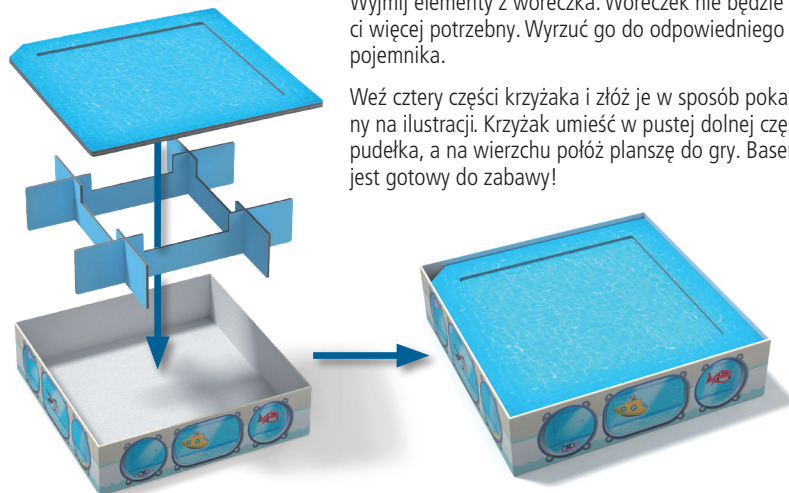
- ① 13 płytek
  - ② 1 kulka Milo
  - ③ 1 żółte kółko do pływania
  - ④ 2 klocki (start i meta)
  - ⑤ 1 blok na spirali z 60 zadaniami i rozwiązaniami
  - ⑥ 1 basen złożony z następujących części:
    - 1 ilustrowana część dolna pudełka
    - 1 krzyżak (złożony z 4 części)
    - 1 plansza do gry
- 1 instrukcja







## Przed rozpoczęciem gry:



Wyjmij elementy z woreczka. Woreczek nie będzie ci więcej potrzebny. Wyrzuć go do odpowiedniego pojemnika.

Weź cztery części krzyżaka i złoż je w sposób pokazany na ilustracji. Krzyżak umieść w pustej dolnej części pudełka, a na wierzchu połóż planszę do gry. Basen jest gotowy do zabawy!

**Wskazówka:** Po skończonej grze możesz zostawić złożony krzyżak w pudełku. Płytki umieść w dużej środkowej przegródce, a drewniane elementy oraz kulkę i kółko rozłokuj w zewnętrznych przegródkach. Następnie ułóż **w poprzek** w zagłębieniach krzyżaka blok na spirali, a na nim planszę do gry oraz instrukcję. Gotowe!



## Skrócona instrukcja do gry:

Z bloku na spirali wybierz zadanie i przygotuj potrzebne materiały do gry.

**Cel** każdego zadania: Doprowadź bezpiecznie kulkę Milo z punktu startu do mety!

W tym celu musisz krok po kroku **poprzysuwać** płytki w taki sposób, aby powstała nieprzerwana trasa prowadząca od klocka startu do klocka mety. Następnie weź basen w obie ręce i tak nim poruszaj, żeby Milo ze swoim żółtym kółkiem do pływania bezpiecznie przetrzymał się z punktu startu do mety.

### Zasady dotyczące przesuwania elementów:

1. Płytek nie możesz obracać ani odwracać na drugą stronę.
2. Podczas jednego ruchu możesz przesuwać tylko jedną płytkę (na miejsce luki). Natomiast liczba ruchów jest dowolna.
3. Finalna trasa musi zawierać wszystkie odcinki i nie może mieć otwartych zakończeń.

### Zasady dotyczące toczenia kulki:

1. Najpierw wypełnij lukę jedną z pozostałych płytek (stroną z kółkiem skierowaną do góry), żeby płytki się nie przesuwały.
2. Chcąc wydostać Milo z bloku startowego, możesz go dotknąć. W dalszym przebiegu gry jest to zabronione.
3. Milo musi za każdym razem pokonać całą trasę. Poszczególne odcinki trasy może przebywać wiele razy.
4. Kiedy Milo wypadnie z trasy lub wpadnie do otworu, musisz go umieścić z powrotem w punkcie startu i podjąć kolejną próbę.

Na odwrocie każdego zadania znajdziesz prawidłowe **rozwiązanie** z najmniejszą liczbą ruchów i/lub najłatwiejszą sekwencją ruchów.

Poniżej znajduje się rozdział „Zapoznanie z materiałami do gry oraz inspiracje do swobodnej zabawy” i **szczegółowa ilustrowana instrukcja do gry.**



## Zapoznanie z materiałami do gry oraz inspiracje do swobodnej zabawy:

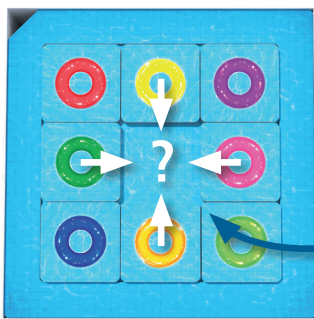
**Drodzy Rodzice,** wiele zadań w tej grze ma wymagający charakter, zwłaszcza dla młodszych dzieci – a niekiedy nawet dla dorosłych. Pomóżcie Państwo swojemu dziecku i zachęćcie je na wstępie do zabawy. Poniższy fragment zawiera pomocne inspiracje.



**Cześć, jestem Milo!** Uwielbiam gry logiczne i bardzo się cieszę na wspólne pluskanie w wodzie! Czeka cię wesoła zabawa w przesuwaniu kolorowych elementów oraz brawurowe trasy pierwszej w świecie zjeżdżalni wodnej, którą można niemal dowolnie przekształcać. Każdy zjazd różni się od pozostałych! Juhu!

Przyjrzyjmy się wspólnie wszystkim rekwizytom. Zacznijmy od kolorowych **plytek**: są kwadratowe, na jednej ich stronie widnieją poszczególne fragmenty zjeżdżalni, a na drugiej – duże kółko do pływania.

Każda płytka przedstawiająca odcinek trasy oraz kółko do pływania ma swój własny, **indywidualny kolor**: czerwony, różowy, fioletowy, pomarańczowy, żółty, jasnozielony, ciemnozielony, jasnoniebieski, ciemnoniebieski, brązowy, turkusowy, szary lub biały. Czy potrafisz przyporządkować kolory do płytek?



Wybierz teraz kilka płytek i ułóż je – stroną z kółkiem do góry – w ramce planszy. Mieści się w niej dokładnie 9 płytek ułożonych jedna obok drugiej. Gotowe? Świetnie! Teraz spróbuj przesunąć jedną płytkę. Nie da rady? To dlatego, że nie ma miejsca. Wyjmij więc jedną płytkę, żeby powstała luka.

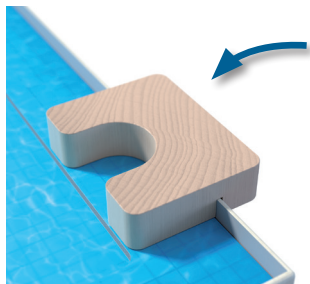
W tę lukę możesz teraz wsunąć jedną z przyległych płytek. Płytki można przesuwać dowolną liczbę razy, zmieniając również pozycję luki oraz płytek. Spróbuj sam(a)! Na tej właśnie zasadzie będzie się opierała późniejsza gra.



Płytki różnią się nie tylko kolorem, lecz również przedstawionymi po ich jednej stronie **odcinkami trasy**: są to 4 proste (w tym 1 prosta z wypukłością i 1 prosta z otworem), 5 zwykłych zakrętów (w tym 1 zakręt z otworem), 1 podwójny zakręt, 2 skrzyżowania w kształcie litery T oraz 1 ślepy zaułek z otworem. Sporo tego. Czy potrafisz odpowiednio sklasyfikować płytki?

Świetnie! Przejdźmy krok dalej. Ponownie umieść kilka płytek w ramce planszy do gry – tym razem jednak ułóż je stroną z odcinkami trasy do góry. Podczas swobodnej zabawy możesz stworzyć różne **trasy**, na przykład okrągły parkur, linię węzową itd.





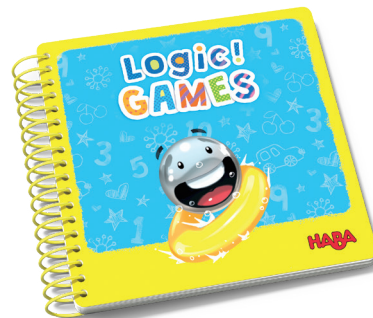
Spróbuj również ułożyć trasę, która zaczyna się na jednej krawędzi ramki, a kończy na jej innej krawędzi. W obu tych miejscach na krawędzi pudełka umieść **klocek startu i klocek mety** (patrz ilustracja). Ewentualne luki uzupełnij pozostałymi płytkami (stroną z kółkiem do pływania skierowaną do góry) – i już możesz rozpocząć pierwszą **rundę zjeżdżania**.

Weź małe żółte kółko do pływania, umieść je w otworze klocka (start) i posadź w nim Milo. Ostrożnie unieś **basen** do góry i poruszaj nim obiema rękami, tak aby Milo razem z kółkiem delikatnie i pewnie przeturlał się po trasie do otworu w drugim klocku (meta). Musisz to zrobić z wyczuciem, żeby Milo nie wypadł z trasy lub nie wpadł do jednego z otworów w białej, szarej lub turkusowej płytce. Jeśli tak się stanie, umieść go z powrotem na startcie i ponów próbę. Udało się? Świetnie!

Na koniec rzućmy jeszcze okiem na mały **blok na spirali**. Na prawych stronach znajduje się 60 ponumerowanych **zadań** o rosnącym stopniu trudności. Jeśli utkniesz w miejscu, na odwrocie każdego zadania znajdziesz jego **rozwiązanie**.

Jesteś już dobrze przygotowany(-a) do właściwej gry. Wezmę teraz swoje kółko do pływania i pomknę w stronę basenu. Na razie! Życzę ci świetnej zabawy i powodzenia!

**Twój Milo**



## Instrukcja do gry:

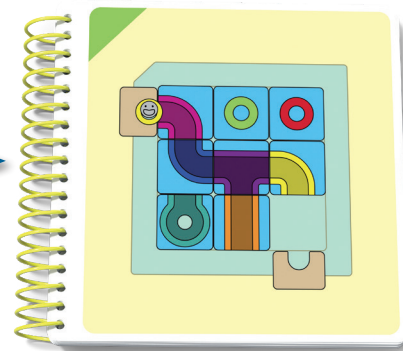
Z bloku na spirali wybierz **zadanie**. Najlepiej rozpocznij od zadania numer 1 i posuwaj się kolejno do przodu.

Pierwsze 30 zadań – oznaczone zielonym trójkątem – jest stosunkowo łatwe i stanowi dobry wstęp do gry. Kolejne 20 zadań z oznaczeniem w formie pomarańczowego trójkąta ma średni poziom trudności. Następuje po nich 10 trudnych zadań oznaczonych czerwonym trójkątem.

**Cel** każdego zadania: Doprowadź Milo z punktu startu do mety!

Jak to zrobić: Skompletuj **materiały do gry** pokazane w zadaniu. Obejmują one zawsze 8 indywidualnych płytek, oba klocki (start i meta) oraz kulkę Milo z żółtym kółkiem do pływania. Materiały do gry umieść na planszy w sposób pokazany na ilustracji. Zwróć uwagę, żeby płytki były w odpowiednim kolorze, leżały właściwą stroną skierowaną do góry, znajdowały się w odpowiedniej pozycji oraz we właściwym miejscu. Przyjrzyj się dokładnie i porównaj elementy – to bardzo wartościowe, mądre ćwiczenie! Gotowe? Świetnie!

Teraz musisz krok po kroku **poprzesuwać** płytki w taki sposób, aby powstała nieprzerwana trasa prowadząca od klocka startu do klocka mety. Następnie chwyć basen obiema rękami i poruszaj nim ostrożnie, tak żeby Milo ze swoim żółtym kółkiem do pływania bezpiecznie **przeturlał się** z punktu startu na metę.

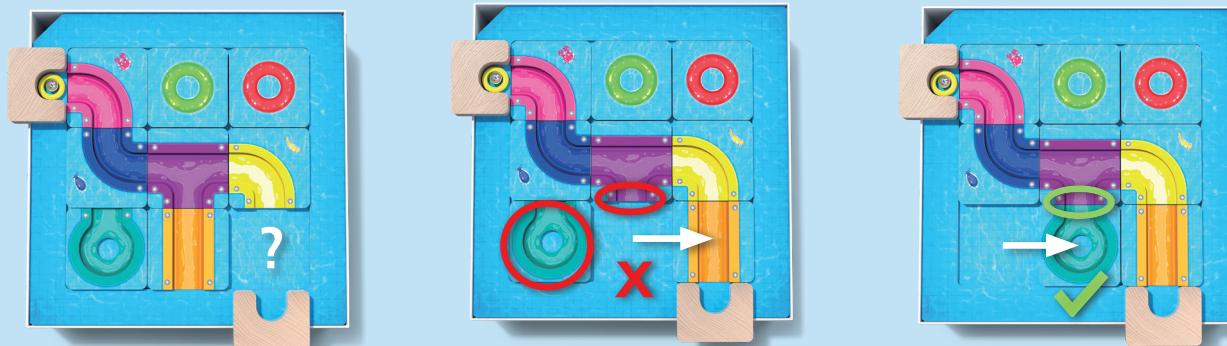


**Przykładowe zadanie**



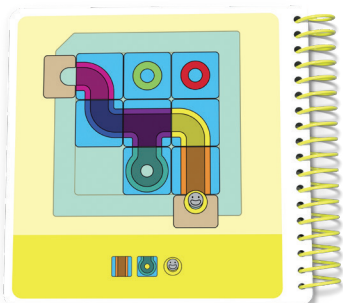
### Zasady dotyczące przesuwania elementów:

1. Nie możesz obracać płytek ani odwracać ich na drugą stronę.
2. Podczas jednego ruchu możesz przesunąć tylko jedną płytkę. Zwróć uwagę, żeby płytka dokładnie wypełniła lukę i nie leżała na ukos. Liczba ruchów jest dowolna.
3. Finalna trasa musi zawierać wszystkie odcinki i nie może mieć otwartych zakończeń.



**Przykład:** Z lewej: Sytuacja wyjściowa. Na środku: Po przesunięciu pomarańczowej płytki trasa łączy punkt startu z metą. Nie jest jednak spełniona zasada nr 3, ponieważ fioletowa płytka ma na dole otwarte zakończenie i nie został uwzględniony turkusowy odcinek trasy. Z prawej: Po przesunięciu turkusowej płytki oba problemy zostały rozwiązane i udało się ułożyć prawidłową trasę.

**Wskazówka:** Zanim zaczniesz przesuwać elementy, przyjrzyj się dokładnie planszy do gry i zastanów, którą płytkę należałoby przesunąć w które miejsce. Jeśli podczas rozwiązywania zadania utkniesz w miejscu, to niekiedy łatwiej będzie umieścić płytki z powrotem w położeniu początkowym i przeprowadzić kolejną próbę niż coraz bardziej komplikować sytuację.



**Przykładowe rozwiązanie**

Na odwrocie każdego zadania znajdziesz prawidłowe **rozwiązanie**.

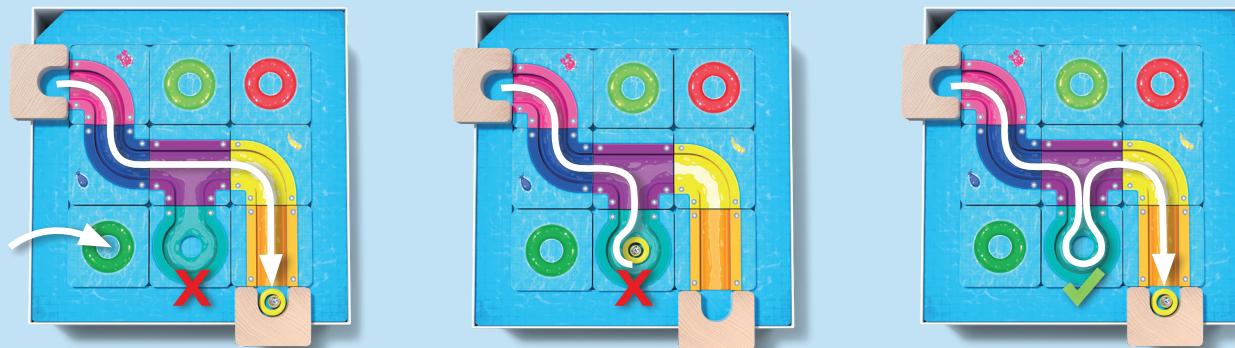
Lecz nie poddawaj się za szybko: cała frajda w przypadku gier logicznych polega na główkowaniu, zgadywaniu i próbowaniu. Im trudniejsze zadanie, tym większa radość z jego rozwiązania!

**Uwaga:** W wielu zadaniach możliwych jest kilka tras i nie jest narzucona ustalona kolejność ruchów. Dlatego rozwiązania pokazują zawsze trasę z najmniejszą niezbędną liczbą ruchów i/lub najprostszą sekwencją ruchów. Pod spodem są pokazane odpowiednie ruchy (w formie płytek, które należy przesunąć na miejsce luk), kolejno wierszami od strony lewej do prawej.



### Zasady dotyczące toczenia kulki:

1. Najpierw wypełnij lukę jedną z pozostałych płytek (stroną z kółkiem skierowaną do góry), żeby płytki się nie przesuwały.
2. Chcąc wydostać Milo z bloku startowego, możesz go dotknąć. W dalszym przebiegu gry jest to zabronione.
3. Milo musi za każdym razem pokonać całą trasę. Poszczególne odcinki trasy może przebywać wiele razy.
4. Kiedy Milo wypadnie z trasy lub wpadnie do otworu, musisz go umieścić z powrotem w punkcie startu i podjąć kolejną próbę.



**Przykład:** Z lewej: Po wypełnieniu luki na dole po lewej jedną z pozostałych płytek kulka śmiało ruszyła naprzód. Od razu przy pierwszej próbie Milo bezpiecznie dotarł do mety. Lecz niestety ominął odcinek trasy na turkusowej płytce – potrzebna będzie druga próba. Na środku: Podczas drugiej próby została wprowadzona turkusowa płytka, lecz Milo niestety wpadł tam do dziury i się zaklinował. Trzeba podjąć trzecią próbę. Z prawej: Tym razem Milo pewnie pokonał wszystkie odcinki trasy i uradowany dotarł na metę. Zadanie rozwiązane!



**Inny wariant gry:** Jeśli chcesz, żeby trudniej było przetrwać kulkę, możesz zrezygnować z żółtego kółka do pływania. Bez niego Milo toczy się trochę szybciej i trudniej go kontrolować.

### Jeszcze więcej pomysłów:

Spróbuj stworzyć swoje własne zadania i zaskocz nimi przyjaciół oraz członków rodziny! Jak to zrobić: Jak zwykle umieść klocki w miejscu startu i na mecie (razem z Milo i jego kółkiem do pływania). Połącz oba klocki trasą tego samego rodzaju, co zawsze. Pamiętaj, żeby zostawić dokładnie jedną lukę i ewentualne pozostałe luki wypełnić innymi płytkami (stroną z kółkiem skierowaną do góry). Sytuacja ta przedstawia **rozwiązanie** twojego zadania. Teraz przesunij kilka płytek, aż uznasz, że zadanie jest wystarczająco trudne. Umieść Milo z kółkiem do pływania w drugim klocku – oto sytuacja wyjściowa. Twoje osobiste **zadanie** jest gotowe! Ciekawe, komu uda się je rozwiązać?





 **Drogie Dzieci i Drodzy Rodzice,**

na stronie [www.haba-play.com/ersatzteile](http://www.haba-play.com/ersatzteile) możecie dopytać, czy zgubiona część zabawki lub gry jest nadal dostępna i może być dostarczona.













It's  
playtime!



Art. Nr.: 306823 A170260 1/22

HABA Sales GmbH & Co.KG  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany  
[www.haba-play.com](http://www.haba-play.com)

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small ball. Not for  
children under 3 years.

**HABA**