

## DJ08578 Loogikamäng Pentanimo

### KANNATLIKKUST ÕPETAV MÄNG

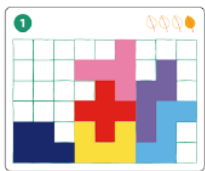
**Vanus:** 5-99a

**Mängijate arv:** 1 mängija

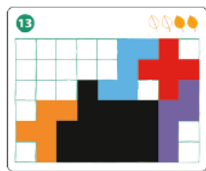
**Komplekti kuulub:** 1 ruuduline puidust mängulaud, 7 illustreeritud puittükki, 30 ülesandekaarti (tasemelt järjest raskemad).



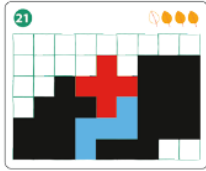
1. tase



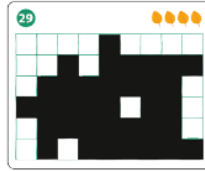
2. tase



3. tase



4. tase



**Mängu eesmärk:** panna mängulaual kokku kõik seitse looma.

**Mängu käik:** Pane seitse loomatükki ja mängulaud lauale ning ülesandekaardid nende kõrvale. Vali välja üks ülesandekaart ja pane vajalikud tükid mängulauale, nagu kaardil ette näidatud. Ülesandekaartidel on näha vaid tükide värvid, mitte loomad. Seejärel proovi katta kõik mustad osad ülejäänud tükkidega.



*Iga ülesande jaoks on ainult üks võimalik lahendus.*

**Lahendused leiad voldiku lõpust.**

## DJ08578 Loogikamäng Pentanimo

### KANNATLIKKUST ÕPETAV MÄNG

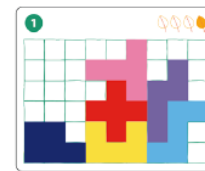
**Vanus:** 5-99a

**Mängijate arv:** 1 mängija

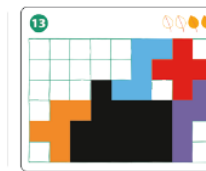
**Komplekti kuulub:** 1 ruuduline puidust mängulaud, 7 illustreeritud puittükki, 30 ülesandekaarti (tasemelt järjest raskemad).



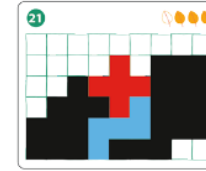
1. tase



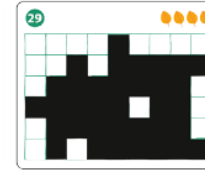
2. tase



3. tase



4. tase



**Mängu eesmärk:** panna mängulaual kokku kõik seitse looma.

**Mängu käik:** Pane seitse loomatükki ja mängulaud lauale ning ülesandekaardid nende kõrvale. Vali välja üks ülesandekaart ja pane vajalikud tükid mängulauale, nagu kaardil ette näidatud. Ülesandekaartidel on näha vaid tükide värvid, mitte loomad. Seejärel proovi katta kõik mustad osad ülejäänud tükkidega.



*Iga ülesande jaoks on ainult üks võimalik lahendus.*

**Lahendused leiad voldiku lõpust.**