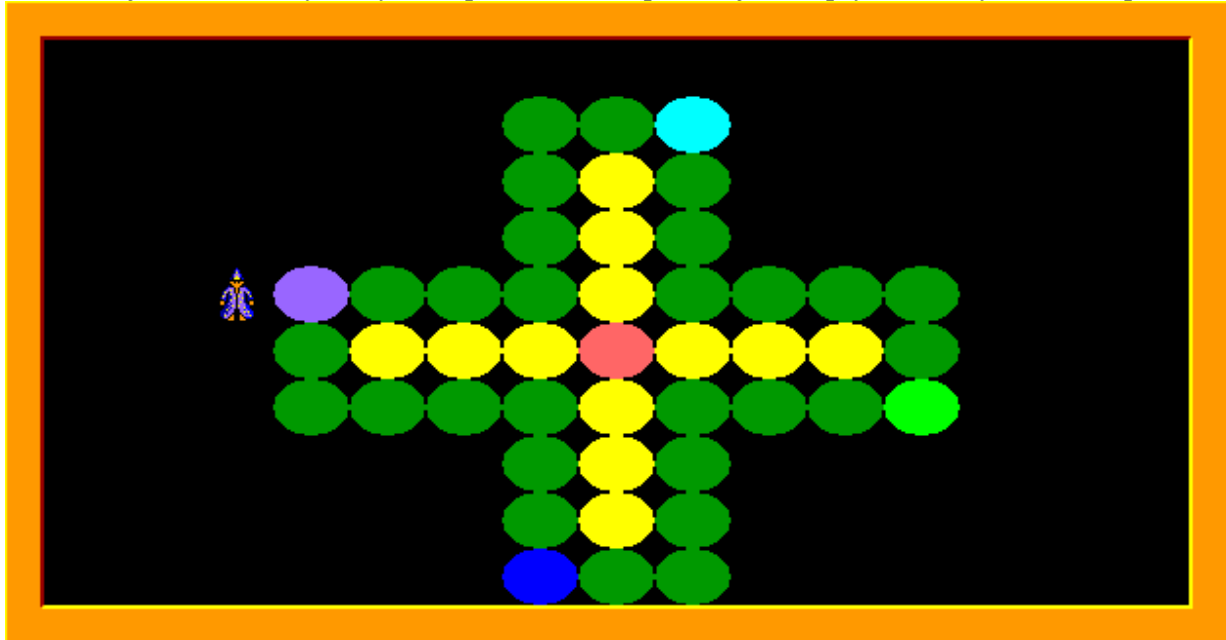
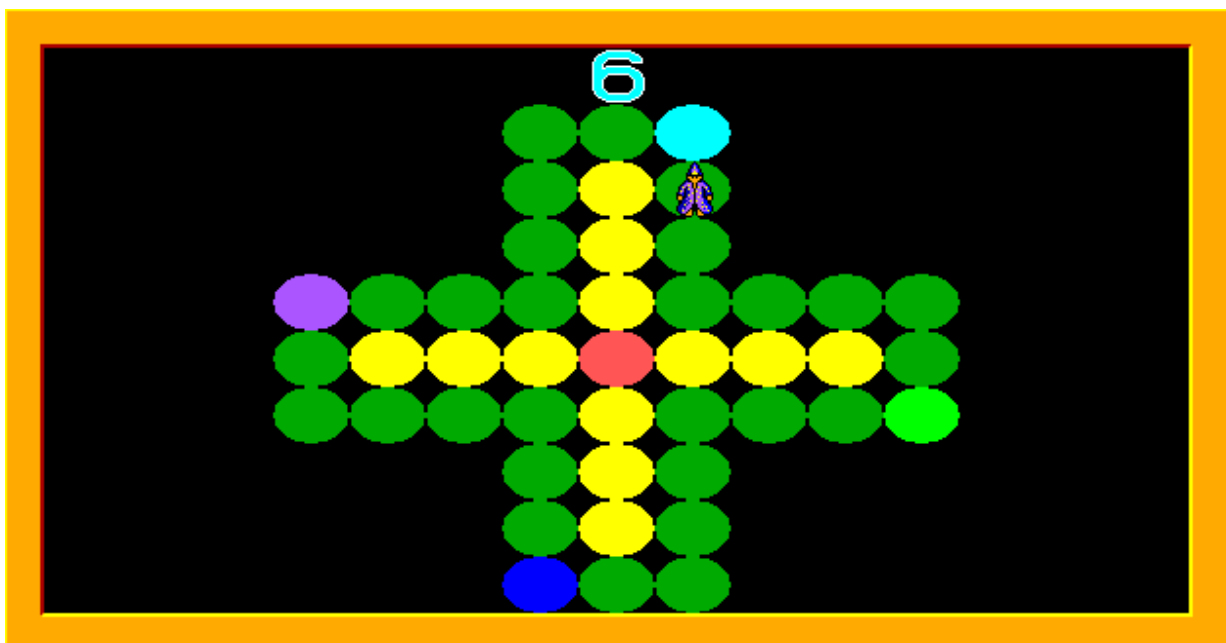


Člověče, nezlob se!

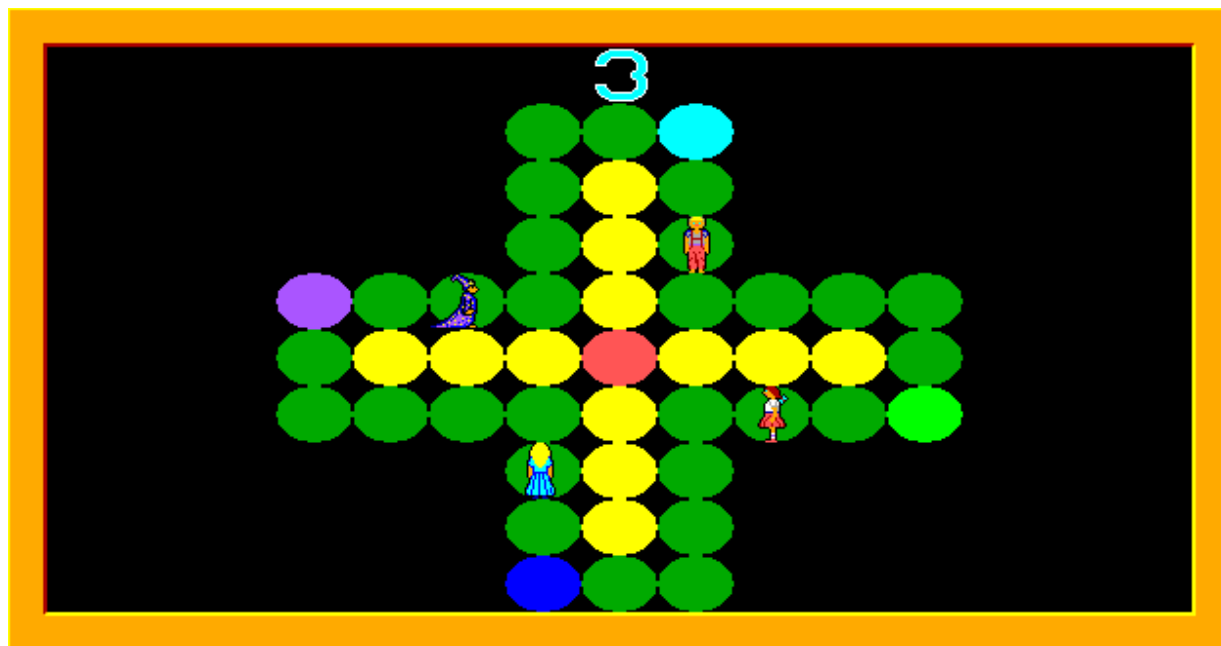
a. Baltík sestrojí rychlostí 9 hrací plán a postaví se vedle fialového políčka (obr. 4.1). Místo, na kterém stojí, budeme nazývat výchozí políčko. Hrací políčka jsou elipsy s rozměry Baltíkova políčka.



b. Ve středu nad hracím polem se začne zobrazovat po každém stisknutí libovolné klávesy nebo tlačítka myši náhodné číslo od 1 po 6 (banka 2, předmět 2002 – 2007), jako kdybychom házeli kostkou. Podle toho, jaké číslo se objeví, o tolik políček Baltík postoupí dopředu po hrací ploše ve směru hodinových ručiček. (obr. 4.2)



c. Stisknutím libovolné klávesy nebo tlačítka myši se část **b** ukončí. Na hrací ploše od tohoto momentu je Baltík a tři další figurky (předměty z banky 9). Figurky stojí vedle svých barevných políček – panáček vpravo od světle modré, děvčátko pod světle zelenou a princezna vlevo od tmavě modré. Princip obíhání je stejný, ale figurky se postupně střídají. To znamená, že po prvním hode podle čísla postoupí o příslušný počet políček Baltík, potom chlapeček, děvčátko a nakonec princezna. Při každém hode se dá do pohybu jen jedna figurka. (obr. 4.3)



d. Jestliže se příslušná figurka zastaví na již obsazeném políčku, původní figurka se vrátí na své výchozí políčko (vedle barevné elipsy). **10 bodov**

e. Když se kterékoli figurce podaří dostat až ke svému domečku (řada žlutých políček vedle její výchozí pozice), vejde do něj a postupuje při svých hodech až k červenému políčku ve středu. Když vstoupí první figurka na červené políčko, hra skončí. **10 bodov**

f. Zadání jako předtím, ale místo čísla se objevuje kostka (předměty z banky 3) (obr. 4.4).

