



## Pravidla hlavolamu Severní pól

(hra pro zkrácení dlouhých a prodloužení krátkých chvil polárních badatelů i poškoláků)

### Úvod

- Hlavolam se skládá z dílků ve tvaru L a z hracího plánu.
- Cílem je naskládat dílky na hrací plán tak, aby se nepřekrývaly a aby každý medvěd ležel na kře a každá ryba plavala v moři.

### Hrací plán

- Hrací plán má velikost 6 x 6 políček.
- Každé políčko hracího plánu představuje buď moře nebo kru.

### Dílky

- Každý dílek hlavolamu má tvar L a je složený ze tří políček.
- Na každém políčku je nakreslen buď medvěd, nebo ryba, nebo je políčko prázdné. Na každém dílku je vždy alespoň jeden obrázek (t.j. „prázdný dílek“ neexistuje).

### Zadání hlavolamu

- Zadáním hlavolamu je hrací plán a 12 vybraných navzájem různých dílků (dílky lišící se jen rotací v rovině jsou považovány za shodné).
- Cílem je naskládat dílky na hrací plán tak, aby se nepřekrývaly, a aby každé políčko s medvědem leželo na políčku s krou a každé políčko s rybou leželo na políčku s mořem.
- Nápisy „Po škole“ na dílcích slouží jednak k tomu, abyste dílky omylem neotočili rubem nahoru, jednak označují orientaci dílků v autorském řešení (hlavolam může mít i jiná řešení s jinak orientovanými dílky, ale správně orientované je jediné). Nápisy „Po škole“ jsou v autorském řešení vždy u horní hrany dílků. Jinou funkci nápisy nemají.