

Stáňa & Standa

STAVITELÉ

PRAVIDLA HRY

- 1** Vyberte si zadání z knížky zadání a umístěte podle něj na základnu jednotlivé dílky a jednu z figurek. Dílky zobrazené nahoře si nechte po ruce. Zbývající dílky a zbývající figurku dejte stranou nebo zpět do krabice. Na úrovni WIZARD (zadání 49 - 60) budete potřebovat obě figurky.
 - 2** Postupně umísťujte dílky zobrazené nahoře v zadání tak, aby vytvořily obdélníkovou (v některých zadáních čtvercovou) budovu:
 - Budova musí mít rovnou horní stranu i rovné stěny vpravo a vlevo. V budově nesmí být žádné otvory. Přesné rozměry budovy jsou v každém zadání naznačeny přerušovanou čarou. S dílky budovy umístěnými v zadání na základně není možné hybat.
 - Figurkou (figurkami) je možné v průběhu řešení libovolně pohybovat. A to buď v rovině nebo "po schodech" nahoru či dolů. Důležité je, že figurka se nesmí nikdy jedním krokem pohnout o více než jedno patro nahoru nebo dolů.
 - Figurky nemohou létat. Není tedy možné zdvihnout figurku, umístit nebo přesunout dílek a poté umístit figurku zpět. Figurky musí po celou dobu řešení stát na budově.
 - Na úrovni WIZARD musí každá z figurek vždy zabírat jedno políčko. Nesmějí být nikdy společně na jednom políčku.
 - 3** Správným řešením rébusu je budova dle zadaného obrysu s tím, že figurka (figurky) stojí nahoře na budově.
- v knížce zadání najdete kompletní postupy řešení ke všem zadáním úrovně STARTER a JUNIOR (na zadní straně jednotlivých zadání). K zadáním dalších úrovní najdete řešení v podobě cílové pozice dílků v zadní části knížky zadání.

keep on playing



SMART
GAMES

© 2010-2011 Concept, gamedesign and artwork :

Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original productname: Bill & Betty Bricks

Smart nv/sa

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be

www.SmartGames.eu

dd: 16122012

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 104, budova G, 101 00 Praha 10 - Vinohrady

tel. a fax: 272 65 66 10, e-mail: info@mindok.cz

www.mindok.cz, www.hrajeme.cz



8 595558 301232