

PRAVIDLA HRY

- 1 Zvolte si úlohu. Umístěte figurku štěněte a cvičitele na herní desku dle zadání.
- 2 Rozmístěte na herní desku všechny překážky tak, abyste vytvořili od štěněte k cvičiteli souvislou cestu, která povede přes všechny překážky, přes každou právě jednou:
 - A. Štěně se musí pohybovat vodorovně nebo svisle z políčka na políčko, nikdy úhlopříčně. Cesta může začínat od štěněte kterýmkoli směrem.
 - B. Cesta štěněte povede vždy přímým směrem, dokud směr nezmění nějaká překážka do zatačky (žlutá, oranžová, červená nebo tmavě modrá). Fialová a světle modrá překážka nemění směr cesty.
 - C. Cesta může dorazit k cvičiteli z kteréhokoli směru.
 - D. Cesta může procházet prázdnými poli herní desky libovolným směrem vodorovně nebo svisle. Je možné, že cesta některým prázdným polem projde dvakrát, pokaždé však jiným směrem.
 - E. Každou překážkou musí cesta projít směrem uvedeným na překážce.
 - F. U žluté překážky musí cesta sledovat směr šipky, tj. od spodního konce houpačky.
 - G. Cesta může procházet pod tmavě modrým mostem:
 - Přímá část oranžové a červené roury se pod tento most vejde. Levá a pravá strana světle modré překážky se také pod most vejde, ale prostřední část ne.
 - Žlutá a fialová překážka se pod most nikdy nevejdou.
 - H. U jednodušších úloh je vyznačena i správná pozice některých překážek. Tu nelze změnit.
- 3 Vždy existuje jen jedno správné řešení, které najdete v zadní části knížky zadání.



© 2023 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Raf Peeters
 Original product name: Smart Dog
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
 www.SmartGames.eu

MINDOK

Výhradní distributor pro ČR a SR:
MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10

mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok
 /hrymindok



PRAVIDLÁ HRY

- 1 Zvoľte si úlohu. Umiestnite figúrku šteňaťa a cvičiteľa na hernú dosku podľa zadania.
- 2 Rozmiestnite na hernú dosku všetky prekážky tak, aby ste vytvorili od šteňaťa k cvičiteľovi súvislú cestu, ktorá povedie cez všetky prekážky, cez každú práve raz:
 - A. Šteňa sa musí pohybovať vodorovne alebo zvislo z políčka na políčko, nikdy uhlopriečne. Cesta môže začínať od šteňaťa ktorýmkoľvek smerom.
 - B. Cesta šteňaťa povedie vždy priamym smerom, pokiaľ smer nezmení nejaká prekážka do zákruty (žltá, oranžová, červená alebo tmavomodrá). Fialová a svetlomodrá prekážka nemení smer cesty.
 - C. Cesta môže viesť k cvičiteľovi z ktoréhokoľvek smeru.
 - D. Cesta môže prechádzať prázdnyimi políčkami hernej dosky ľubovoľným smerom vodorovne alebo zvislo. Je možné, že cesta niektorým prázdnyim políčkom prejde dvakrát, vždy však iným smerom.
 - E. Každú prekážku musí cesta prejsť smerom uvedeným na prekážke.
 - F. Pri žltej prekážke musí cesta sledovať smer šípky, t. j. od spodného konca hojdačky.
 - G. Cesta môže prechádzať pod tmavomodrým mostom:
 - Priama časť oranžovej a červenej rúry sa pod tento most zmesť. Ľavá a pravá strana svetlomodrej prekážky sa tiež pod most zmesť, ale prostredná časť nie.
 - Žltá a fialová prekážka sa pod most nikdy nezmesť.
 - H. Pri jednoduchších úlohách je vyznačená i správna pozícia niektorých prekážok. Tú nie je možné zmeniť.
- 3 Vždy existuje len jedno správne riešenie, ktoré nájdete v zadnej časti knižky zadani.



© 2023 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Raf Peeters
 Original product name: Smart Dog
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
www.SmartGames.eu

MINDOK

Výhradný distribútor pre ČR a SR:
 MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/mindok)
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/mindok)
 [/hrymindok](https://www.youtube.com/mindok)

