

- 1 Zvolte si úlohu. Umístěte hrdinu na herní desku v orientaci podle zadání. Rozmístěte na herní desku překážky a další prvky dle zadání.
- 2 Kutálejte hrdinu z jednoho pole na další tak, abyste cestou vzali magický klíč a našli cestu k východu. V určitých úlohách budete muset porazit příšera tím, že vezmete potřebnou zbraň. Příšera se vyskytuje v úlohách až od úrovně JUNIOR dále.
- 3 Pro kutálení hrdiny platí specifická pravidla.

### Pravidla pro pohyb a natáčení hrdiny:

- 3A Hrdina se může překulit z pole na sousedící pole kterýmkoli ze 4 možných směrů tak, že vespod na novém poli bude stěna hrdiny, která k tomuto poli směřovala. Nemůže se překulit na pole blokováno truhlou, sloupem nebo příšerou. Na pole s krystalem nebo magickým klíčem se může hrdina překulit jen svou spodní stěnou, a to jen tehdy, je-li prázdná.
- 3B Pokud leží hrdina stěnou se štítem dospodu, je možné ho natočit dle svislé osy (takže štít zůstává dole). Pozor, natočení však není možné v případech, že na některém sousedním poli je truhla nebo příšera – tyto velké objekty natočení brání!
- 3C Magický klíč vezmete tak, že na pole s ním překulíte hrdinu prázdnou spodní stranou, takže se klíč k hrdinovi magneticky přichytí. Od tohoto okamžiku se hrdina nemůže překulit na pole s krystalem.

**Poznámka:** V určitých úlohách na úrovni MASTER a WIZARD se může stát, že když vezmete magický klíč příliš brzy, nebudete moci dorazit k východu ve správné orientaci hrdiny! Správné plánování je klíčové!

- 3D** V úlohách, kde se vyskytuje příšera, musí hrdina nejprve sebrat zbraň, než se pokusí odejít. Zbraň lze sebrat jen levou stěnou hrdiny (stěna naproti štítu). Po sebrání zbraně je příšera zahánána a její figurku hned odstraňte z herní desky.
- 3E** Aby se hrdina dostal z bludiště ven, musí jeho figurka s klíčem stát před branou v náležitě orientaci. Pouze tak zatlačí klíč na spodní stěně hrdiny na zlatý dílek a brána se otevře.

Plánujte svůj postup pečlivě! Brána se NEOTEVŘE, pokud:

- hrdina nechal klíč,
- hrdina nestojí před branou správnou stěnou vzhůru,
- hrdina nestojí přímo před branou.

- 4** Jakmile hrdina otevře bránu, vyřešili jste úlohu. V zadní části brožury jsou uvedena nejkratší řešení. Správných řešení je více, ale nejmenší počet kroků je vždy uveden u čísla úlohy.

### Strategický tip:

Základem úspěchu je správná orientace hrdiny. Vždy mějte na paměti, jak má být hrdina orientován, aby dorazil k bráně správně, a svůj postup pečlivě plánujte:

- jak a kdy sebrat zbraň, abyste zahnali příšeru,
- jak a kdy sebrat magický klíč,
- jak dosáhnout toho, aby stál hrdina před branou správnou stěnou vzhůru.



© 2024 Concept, game design & artwork:  
 SMART - Belgium. All rights reserved.  
 Smart Dungeon puzzle concept by  
 Przemyslaw Fornal  
 Designer: Byron Lemoine  
 Original product name: Break-Out  
 Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium  
[www.SmartGames.eu/contact](http://www.SmartGames.eu/contact)

**MINDOK**

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

[mindok.cz](http://mindok.cz) [/hry.mindok](https://hry.mindok) [/hrymindok](https://hrymindok)

