

- 1 Zvoľte si úlohu. Umiestnite hrdinu na hernú dosku v orientácii podľa zadania. Rozmiestnite na hernú dosku prekážky a ďalšie prvky podľa zadania.
- 2 Kotúlajte hrdinu z jedného poľa na ďalšie tak, aby ste cestou vzali magický kľúč a našli cestu k východu. V určitých úlohách budete musieť poraziť príšeru tým, že vezmete potrebnú zbraň. Príšera sa vyskytuje v úlohách až od úrovne JUNIOR a vyššie.
- 3 Pre kotúľanie hrdinu platia špecifické pravidlá.

### Pravidlá pre pohyb a otáčanie hrdinu:

- 3A Hrdina sa môže prekotúľať z poľa na susediace pole ktorýmkoľvek zo 4 možných smerov tak, že na spodku na novom poli bude stena hrdinu, ktorá k tomuto poľu smerovala. Nemôže sa prekotúľať na pole blokové truhlou, stĺpom alebo príšerou. Na pole s kryštálom alebo magickým kľúčom sa môže hrdina prekotúľať len svojou spodnou stenou, a to len vtedy, ak je prázdna.
- 3B Pokiaľ leží hrdina stenou so štítom na spodku, je možné ho otočiť podľa zvislej osi (takže štít ostáva dole). Pozor, otočenie však nie je možné v prípade, že na niektorom susednom poli je truhla alebo príšera – tieto veľké objekty otočeniu bránia!
- 3C Magický kľúč vezmete tak, že na pole s ním prekotúľate hrdinu prázdnu spodnou stranou, takže sa kľúč k hrdinovi magneticky prichytí. Od tohto momentu sa hrdina nemôže prekotúľať na pole s kryštálom.

**Poznámka:** V určitých úlohách na úrovni MASTER a WIZARD sa môže stať, že keď vezmete magický kľúč príliš skoro, nebudete môcť doraziť k východu v správnej orientácii hrdinu! Správne plánovanie je kľúčové!

- 3D** V úlohách, kde sa vyskytuje príšera, musí hrdina najprv zobrať zbraň, než sa pokúsi odísť. Zbraň je možné zobrať len ľavou stenou hrdinu (stena oproti štítu). Po zobraaní zbrane je príšera zahnaná a jej figúrku hneď odstráňte z hernej dosky.
- 3E** Aby sa hrdina dostal z bludiska von, musí jeho figúrka s kľúčom stáť pred bránou v náležitej orientácii. Len tak zatlačí kľúč na spodnej stene hrdinu na zlatý dielik a brána sa otvorí.

Plánujte svoj postup dôkladne! Brána sa NEOTVORÍ, pokiaľ:

- hrdina nezobral kľúč,
- hrdina nestojí pred bránou správnou stenou nahor,
- hrdina nestojí priamo pred bránou.

- 4** Len čo hrdina otvorí bránu, vyriešili ste úlohu. V zadnej časti brožúrky sú uvedené najkratšie riešenia. Správnych riešení je viac, ale najmenší počet krokov je vždy uvedený pri čísle úlohy.

### Strategický tip:

Základom úspechu je správna orientácia hrdinu. Vždy majte na pamäti, ako má byť hrdina orientovaný, aby dorazil k bráne správne, a svoj postup dôkladne plánujte:

- ako a kedy zobrať zbraň, aby ste zahnali príšeru,
- ako a kedy zobrať magický kľúč,
- ako dosiahnuť to, aby stál hrdina pred bránou správnou stenou nahor.



© 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

Výhradný distribútor pre 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)

