

# PRAVIDLA HRY



- 1 Zvolte si úlohu. Připravte překážkovou dráhu tak, že figurku koníka postavíte na start a cílovou bránu na konec (pozice okraje herní desky jsou označeny písmeny T, U, W, X, Y a Z). Někdy dráha začíná i končí na tomtéž místě. Vyberte dílky skládačky dle zadání – na každém dílku je překážka v určité barvě a je označena písmenem (A až J). Zbylé dílky nebudou pro danou úlohu potřeba.
- 2 Sestavte překážkovou dráhu od startu k cíli, zadání udává pořadí překážek. Překážky musíte umístit tak, aby je koník přeskočil v zadaném pořadí:
  - A. Koník musí běžet po trati, nesmí z ní nikam uhnout. Ovšem tvoří-li trať smyčku nebo otočku, může se stát, že koník běží po určitém úseku znovu (v kterémkoli směru). Někdy dokonce přeskóčí určitou překážku vícrát než jednou!
  - B. Na třech dílcích se nachází větvení (překážky I, H a J). Tady si můžete vybrat, kterou z cest se koník vydá dál. Musí ale pokračovat po trati. Prudké změny směru (a překročení drážky uprostřed trati) nejsou povoleny.
  - C. Písmena a barvy udávají pořadí, v němž je nutné překonávat překážky, nikoli pořadí dílků jako takových. Například na dílcích s překážkami G, H, I a J jsou dva úseky trati. Někdy budou tyto dílky umístěny tak, že koník nejprve projede po úseku bez překážky a teprve později se dostane k překážce na druhém úseku (ve správném pořadí překážek).
  - D. U úloh na úrovni Wizard není start a cíl vyznačen pevně, ale pomocí otazníku. Teprve správným rozmístěním dílků zjistíte, kde je start a kde cíl.
- 3 Každá úloha má jen jedno řešení, naleznete je na konci brožury zadání.



© 2021 Concept, game design & artwork:  
 SMART - Belgium. All rights reserved.  
 Original product name: Horse Academy.  
 SMART - Belgium. Neerveld 14, B-2550  
 Kontich, Belgium - info@smart.be  
 www.SmartGames.eu

## MINDOK

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

mindok.cz Instagram Facebook /hry.mindok YouTube /hrymindok



8 595558 305551

# PRAVIDLÁ HRY



- 1** Zvoľte si úlohu. Pripravte prekážkovú dráhu tak, že figúrku koníka postavíte na štart a cieľovú bránu na koniec (pozície na okrajoch hernej dosky sú označené písmenami T, U, W, X, Y a Z). Niekedy dráha začína i končí na rovnakom mieste. Vyberte dieliky skladačky podľa zadania – na každom dieliky je prekážka v určitej farbe a je označená písmenom (A až J). Zvyšné dieliky nebudú pre danú úlohu potrebné.
- 2** Zostavte prekážkovú dráhu od štartu po cieľ, zadanie udáva poradie prekážok. Prekážky musíte umiestniť tak, aby ich koník preskočil v zadanom poradí:

  - A. Koník musí bežať po trati, nesmie z nej nikam uhnúť. Avšak, ak trať tvorí slučku alebo otočku, môže sa stať, že koník beží po určitom úseku znova (v ktoromkoľvek smere). Niekedy dokonca preskočí určitú prekážku viackrát než raz!
  - B. Na troch dielikoch sa nachádza vetvenie (prekážky I, H a J). Môžete si teda vybrať, ktorou z ciest sa koník vydá ďalej. Musí ale pokračovať po trati. Prudké zmeny smeru (a prekročenie drážky uprostred trate) nie sú povolené.
  - C. Písmená a farby udávajú poradie, v ktorom je nutné prekonávať prekážky, a nie poradie dielikov ako takých. Napríklad na dielikoch s prekážkami G, H, I a J sú dva úseky trate. Niekedy budú tieto dieliky umiestnené tak, že koník najprv prejde po úseku bez prekážky a až neskôr sa dostane k prekážke na druhom úseku (v správnom poradí prekážok).
  - D. Pri úlohách na úrovni Wizard nie je štart a cieľ vyznačený pevne, ale pomocou otáznika. Až správnym rozmiestnením dielikov zistíte, kde je štart a kde cieľ.
- 3** Každá úloha má len jedno riešenie, nájdete ho na konci brožúry zadaní.



© 2021 Concept, game design & artwork:  
 SMART - Belgium. All rights reserved.  
 Original product name: Horse Academy.  
 SMART - Belgium. Neerveld 14, B-2550  
 Kontich, Belgium - info@smart.be  
 www.SmartGames.eu

## MINDOK

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

MINDOK, s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10

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

