

- 1 Wybierz zadanie. Postaw bohatera na planszy w kierunku wskazanym na ilustracji do zadania. Następnie rozstaw na planszy przeszkody i pozostałe elementy zgodnie z tym, co pokazuje ilustracja.
- 2 Przeturlaj bohatera z jednego pola na drugie, aby zdobyć magiczny klucz i znajdź drogę do wyjścia. W niektórych zadaniach trzeba również odstraszyć potwora, zabrawszy najpierw broń. (Potwór i broń nie są używane na poziomie STARTER – zostają wprowadzone dopiero w zadaniach na poziomie JUNIOR).
- 3 Istnieją określone zasady dotyczące sposobu poruszania się bohatera, których musisz przestrzegać.

Zasady dotyczące ruchu bohatera:

Gdy chcesz przesunąć bohatera na wybrane pole, musisz przeturlać jego kość na sąsiednią ściankę w wybranym przez siebie kierunku. Ścianka z tarczą pozwala okręcić kość na planszy, zmieniając tym samym kierunek, w którym bohater będzie się dalej poruszał.

- 3A Bohatera można przeturlać na sąsiednie pole w dowolnym z czterech kierunków, obracając go na ściankę zwróconą w stronę danego pola.
 - Bohater nie może przeturlać się na pole zajęte przez skrzynie, kolumny lub potwora (musi je ominąć).
 - Bohater nie może przeturlać się na pole z kryształami ani magicznym kluczem, chyba że przetoczy się przez nie ścianką z dużym wgłębieniem (o ile ta jest wciąż pusta). Uwaga: jeśli bohater podniesie magiczny klucz (działa on jak magnes i przyczepia się do ścianki z wgłębieniem), nie może już więcej przeturlać się nad kryształami.
- 3B Gdy bohater leży na planszy ścianką z symbolem tarczy do dołu, może kręcić się dookoła i zmieniać kierunek ruchu w zależności od potrzeb.
 - Bohater może okręcić się na tarczy, gdy znajduje się obok pustych pól lub elementów takich jak kryształy, kolumny, magiczny klucz i broń.
 - Bohater nie może jednak okręcić się na tarczy, gdy znajduje się bezpośrednio obok skrzyni lub potwora, ponieważ te przeszkody uniemożliwiają ów ruch.
- 3C Magiczny klucz można podnieść wyłącznie ścianką z dużym wgłębieniem (bohater musi przetoczyć się tą ścianką na pole z kluczem) – klucz przyczepi się do bohatera dzięki magnesom. Ważne: po zabraniu klucza bohater nie może już przeturlać się nad kryształami.

Uwaga: w niektórych zadaniach z poziomów MASTER i WIZARD, gdzie występują kryształy, zabranie klucza zbyt wcześnie lub w nieodpowiednim kierunku sprawi, że nie uda ci się prawidłowo ustawić bohatera przed bramą i wyjść z lochu. Planowanie ruchu jest kluczowe!

- 3D** W zadaniach z potworem, zanim bohater dotrze do bramy, musi zabrać broń z planszy. Broń należy podnieść prawą ścianką bohatera (jest to bok przeciwny do tego z tarczą) – przyczepi się ona do kości dzięki magnesom. Gdy bohater ma już broń, potwór zostaje przestraszony i możesz usunąć go z planszy.
- 3E** Aby otworzyć bramę i uciec z lochu, bohater musi zabrać klucz i stanąć na wprost bramy, twarzą do niej. Tylko w tym ułożeniu magiczny klucz umieszczony w dolnej ściance bohatera, gdy naciśniesz pole ze złotą płytką, otworzy bramę.

Uważnie zaplanuj ucieczkę! Brama nie otworzy się, jeśli:

- Bohater nie zabrał klucza.
- Bohater nie stoi na wprost bramy.
- Bohater nie jest skierowany twarzą do bramy.

- 4** Zadanie jest rozwiązane, gdy bohater zdoła otworzyć bramę. Jedno z najkrótszych rozwiązań znajduje się na końcu książeczki z zadaniami. Istnieje więcej niż jedno poprawne rozwiązanie, ale minimalna liczba potrzebnych ruchów jest wskazana obok numeru zadania.

Zawsze miej na uwadze ułożenie, w jakim bohater musi być na każdym etapie ucieczki, i odpowiednio planuj swoje ruchy:

- Zabierz broń, aby usunąć potwora.
- Zabierz magiczny klucz i skieruj się do bramy.
- Stań twarzą do bramy i otwórz ją.



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

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanksi 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6762465516 | smart@iuv.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półtanksi 12C,
 30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 www.ateneum.pl