

ПРАВИЛА ГРИ

- 1** Виберіть завдання. Помістіть песика та його тренера на відповідні місця ігрового поля.
- 2** Розмістіть усі деталі на ігровому полі, щоб створити шлях від песика до дресувальника, де кожна перешкода використовується один раз:
 - A.** Шлях починається від песика, який повинен рухатися у горизонтальному або вертикальному напрямку (не по діагоналі).
 - B.** Шлях його буде прямим, доки напрямок не зміниться завдяки перешкоді жовтого, помаранчевого, червоного або синього кольору. Фіолетова та блакитна перешкоди не змінюють напрямку шляху.
 - C.** Доріжка, по якій біжить песик, може підходити до дресувальника з будь-якого боку.
 - D.** Шлях песика може проходити через порожні клітинки ігрового поля в будь-якому горизонтальному або вертикальному напрямку. Іноді він буде перетинати один і той самий квадрат на ігровому полі двічі, але з різних напрямків.
 - E.** По кожній деталі головоломки песик рухається у напрямку, вказаному перешкодою.
 - F.** По жовтій перешкоді він повинен пройти так, щоб шлях нею починався в нижній частині гойдалки.
 - G.** Доріжку під темно-синім мостом можна використати таким чином:
 - Прямі частини помаранчевої й червоної труб поміщаються під цим мостом.
 - Ліву або праву частини блакитної перешкоди також можна встановити під мостом, але центральну частину з перекладиною - ні.
 - Жовта та фіолетова перешкоди ніколи не розміщуються під мостом.
 - H.** У початкових завданнях показано правильне положення деяких перешкод. Положення цих деталей не можна змінювати.
- 3** Існує лише одне рішення, яке ви можете знайти в кінці буклета.



© 2023 Концепція, ігровий дизайн та художнє оформлення: SMART - Бельгія. Всі права застережено.
 Дизайнер: Раф Пітерс
 Оригінальна назва продукту: Smart Dog
 Нірвелд 14, B-2550 Контіч, Бельгія
 зв'яжіться з нами: www.SmartGames.eu/contact



dd: 20240216В Вироблено в Китаї

