



Како се игра: Break-Out?

1. Изаберите изазов. Поставите хероја усправно на таблу, оријентисаног као што је назначено. Поставите све препреке и предмете на таблу као што је приказано у изазову.
2. Котрљајте свог хероја са једног квадратног поља на друго да бисте купили магични кључ и пронашли ваш пут до излаза. У неким изазовима ћете такође морати да уплашите чудовиште тако што ћете купити оружје. (Чудовиште и оружје се не појављују на СТАРТЕР нивоу; уводе се на нивоу ЈУНИОР).
3. Постоје специфична правила како се херој може ротирати и кретати по табли за игру.

Правила кретања хероја:

3А: Херој може да се котрља са једног поља на суседно поље у сва 4 правца, тако што стаје на страну блока која је окренута ка суседном квадрату. Не може да се котрља на квадратна поља која су блокирана кутијама, стубовима или чудовиштима. Херој не може да се котрља преко кристала или магичног кључа осим ако не стане на њих са доњом страном блока која је шупља. (када се магични кључ подигне, херој не може више да прелази преко кристала).

3Б: Када лежи на свом штиту (окренут на квадратно поље са штитом окренутим доле), херој је у стању да се okreће и мења своју оријентацију/правац по потреби. Херој може да се okreће на свом штиту док лежи поред празних места или поред предмета као што су кристали, стубови, магични кључ и оружје. Међутим, херој не може да се okreће на свом штиту док лежи директно поред сандука или поред чудовишта, јер ове препреке спречавају ротацију.

3Ц: Магични кључ се мора покупити доњом страном хероја, где ће се магнетом закачити за блок. Запамтите: када покупи кључ, херој више не може да се креће преко кристала.

Напомена: У неколико МАСТЕР и WIZARD нивоа, изазови садрже кристале. Ако прерано или у погрешној оријентацији блока покупите магични кључ, то може спречити правилно постављања хероја испред капије. Планирање је кључно!

3Д: У изазовима у којима се појављује чудовиште, херој треба да покупи оружје пре него што направи пут до капије. Оружје мора бити покупљено левом страном блока (насупротив штита). Када се оружје покупи, чудовиште је заплашено и мора се уклонити са табле за игру.

3Е: Да би отворио капију и побегао из тамнице, херој треба да покупи кључ и стане усправно испред врата, окренут према вратима. Само у овој позицији ће магични кључ на доњој страни, гурнути на доле златну плочицу и отворити капију.

Пажљиво планирајте бекство! Врата се неће отворити ако:

- Чаробни кључ није преузет
- Херој не стоји усправно пред вратима
- Херој није окренут према вратима

4: Када херој отвори капију, решили сте изазов. Једно од најкраћих решења је приказано на крају књижице са изазовима. Више решења је могуће, али је минималан број потребних потеза назначен поред броја изазова.

Савет: Оријентација хероја је кључ игре. Увек размишљајте о положају до којег херој треба да стигне у сваком кораку бекства и планирајте у складу са:

- Подизањем оружја да бисте уклонили чудовиште
- Подизањем магичног кључа
- Окретањем хероја ка капији у усправном положају