

Dungeon Logic

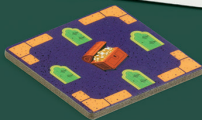
Author Cédric Martinez – Design Steve Simpson



8 *ans years*
años Jahre
-99 roky

SK

www.happybunny.sk



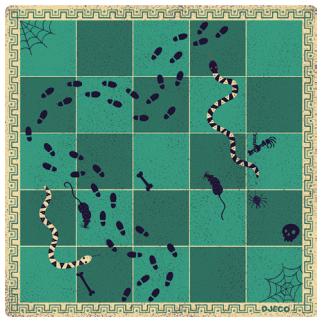


Cesta zo žalára

Dungeon Logic



Obsah



x 1



x 40



x 4



x 24



x 1



x 8





Obsah:

1 hracia doska, 4 vstupné karty, 1 výstupná karta, 8 kariet prekážok (2 stena, 2 drak, 2 zavereté dvere, 2 zavretá truhlica), 16 normálnych „cestičiek“ dlaždíc (očíslované od 1 do 16), 8 Špeciálnych „priechod“ dlaždíc (2 rytieri, 4 kľúče, 2 otvorené truhlice), a 40 kariet výziev (4 úrovne obtiažnosti).

Jednoduché



Stredné



Ťažké



Veľmi ťažké



Ste stratení v žalári a budete musieť použiť správne priechody, aby ste sa dostali von. Použite karty, ktoré dostanete, ako domino, aby ste si vytvorili cestu k východu.

Cieľ hry: Vytvoriť cestu s dlaždicami „priechodu“ medzi vchodom a východom.

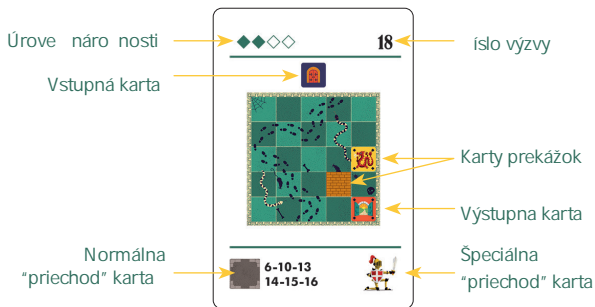
Založenie hry: Postavte dosku. Umiestnite karty „vstupu“, „výstupu“ a karty „prekážok“ (steny, draky, zatvorené dvere a zamknuté truhlice) na jednu stranu. Oddel'te bežné dlaždice „priechodu“ od špeciálnych dlaždíc (kľúče, rytieri, otvorené truhlice). Umiestnite karty výziev na jednu stranu.

Hranie hry: Každá karta výzvy vám ukazuje pozície pre vstup a výstup, dlaždice, ktoré môžete použiť, a všetky prekážky (zatvorené dvere, draky, steny alebo zamknuté truhlice), ktoré budete musieť prekonať pomocou špeciálnych dlaždíc priechodov.

Vytiahnite kartu výzvy a postavte hraciu plochu podľa obrázka:

1. Umiestnite vstupnú kartu na okraj dosky a výstupnú kartu na jedno z polí
2. Ak sú na karte výzvy zobrazené prekážky, umiestnite karty prekážok na správne políčka
3. Vezmite si dlaždice „priechodu“, ktoré budete potrebovať na dokončenie výzvy

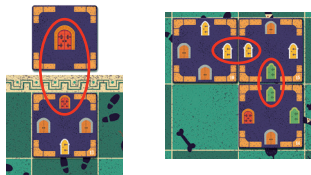




Riešenie výzvy: Použite karty „priechodu“ zobrazené na karte výzvy na prepojenie vstupu a výstupu. Ak to chcete urobiť, musíte si vytvoriť cestu umiestnením kariet „priechodu“ vedľa seba.

Aby ste sa mohli pohybovať od vstupu k prvej dlaždici a potom z dlaždice na dlaždice, **2 dvere vedľa seba musia mať rovnakú farbu.**

- Karty priechodu sa nedajú otáčať: musia byť použité správnym smerom nahor (s dverami vo vzpriamenej polohe).
- Umiestnite karty na políčka na doske.
- Položte poslednú kartu na výstupnú kartu.



Prekonávanie prekážok: niektoré karty výziev obsahujú prekážky.



Stena:

kartu priechodu nemôžete umiestniť na žiadne polia obsahujúce túto kartu.



Drak:

na kartu draka možno umiestniť iba dlaždice priechodov zobrazujúce „rytiera“. Musíte si vybrať, ktoré z 2 rytierskych dielikov použijete:



Zaveté dvere: na kartu so zatvorenými dverami je možné umiestniť iba dlaždice priechodu s „kľúčom“. Musíte si vybrať, ktorú zo 4 kariat kľúčov použijete:



Zamknutá truhlica: na kartu zamknutej truhlice je možné umiestniť iba dlaždice priechodu zobrazujúce „otvorenú truhlicu“. Musíte si vybrať, ktorú z otvorených kariet truhlice použijete:



Príklad:

Karta výzvy



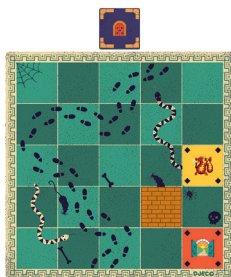
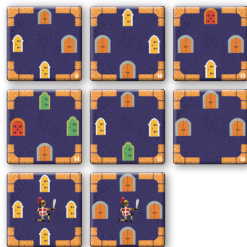
Vstupná karta na použitie



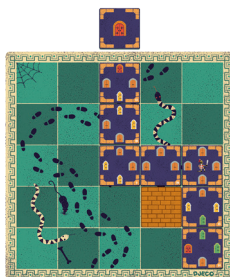
Prekážky a výstup



Karty na použitie



Štartovacia zostava



Riešenie

Karta rytiera, ktorá sa nepoužije:

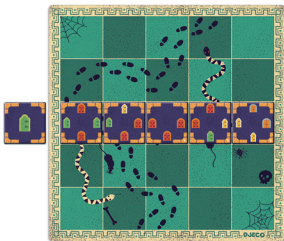


Riešenia sú na konci brožúry. Výzvy od Cédrica Martinezza.



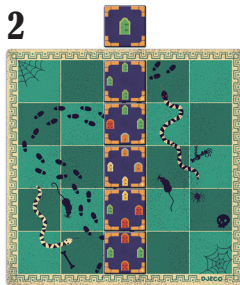


1



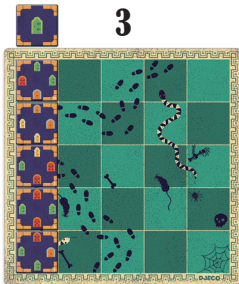
4, 7, 8, 5, 6

2



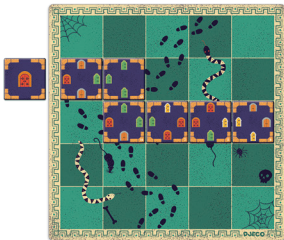
12, 14, 6, 7, 4

3



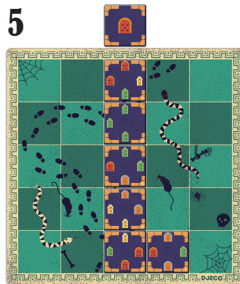
14, 6, 7, 4, 1

4



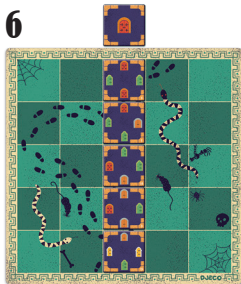
3, 12, 14, 7, 5, 6

5



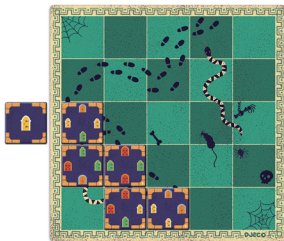
5, 12, 14, 6, 7, 3

6



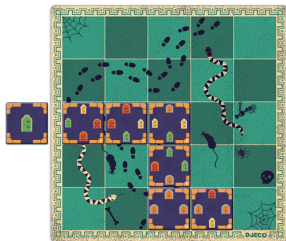
4, 1, 14, 3, 15

7



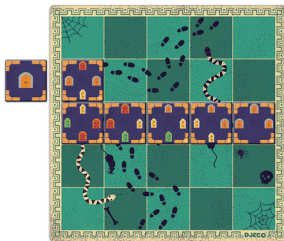
15, 14, 4, 5, 6

8



7, 5, 15, 14, 16, 13

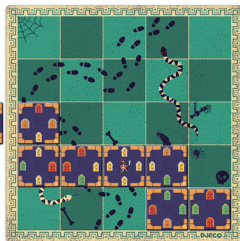
9



13, 7, 5, 15, 6, 16

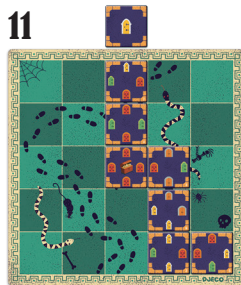


10



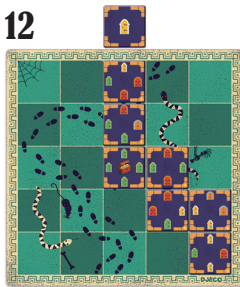
13, 2, 5, , 15, 14, 4

11



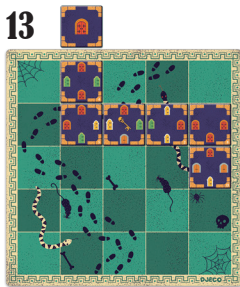
7, 4, , 3, 6, 2, 5

12



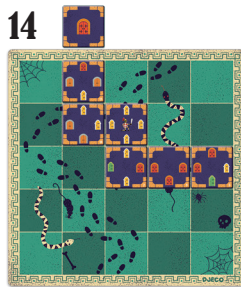
7, 1, , 4, 5, 6, 2

13



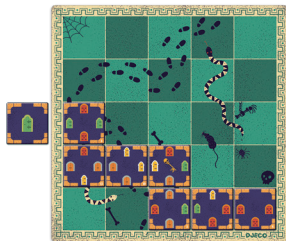
4, 5, , 2, 8, 13

14



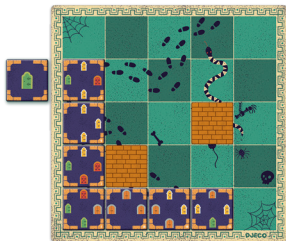
13, 10, , 2, 8, 5

15



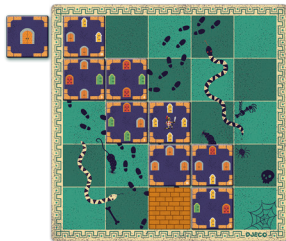
4, 13, 10, , 3, 7, 8

16



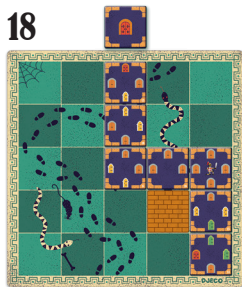
2, 9, 7, 1, 16, 10, 15

17



10, 3, 4, 1, , 16, 13, 2

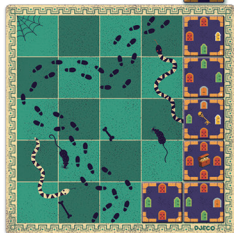
18



13, 10, 6, 16, , 15, 14

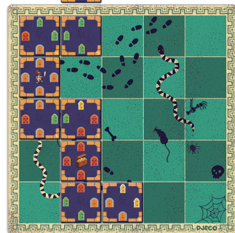


19



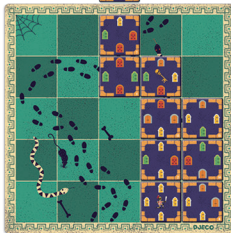
5, 14, , , 1, 4

20



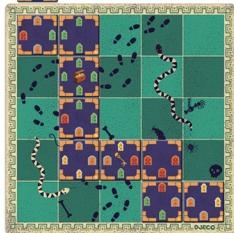
12, 14, , 3, 7, ,
1, 10

21



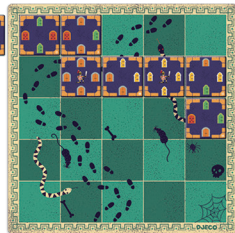
7, 4, , 13, 2, ,
6, 14, 15

22



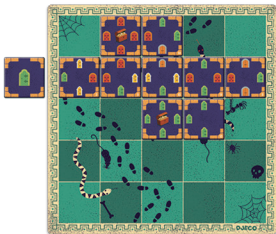
3, 12, , 14, 6, , 8,
1, 10



23



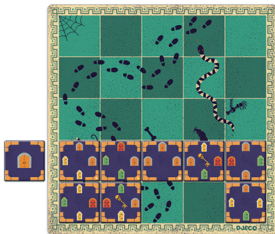
11, 3, , 10, ,
15, 14

24



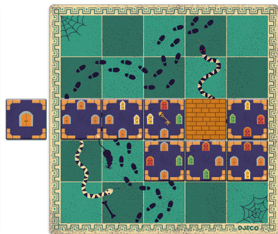
2, 5, , 14, 15, , 12,
11, 3

25



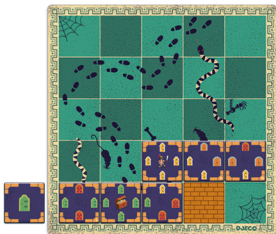
6, 2, , 1, 16, , 3, 15

26



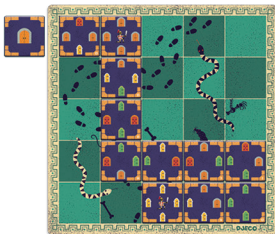
16, 10, , 3, 1, 13, 7



27



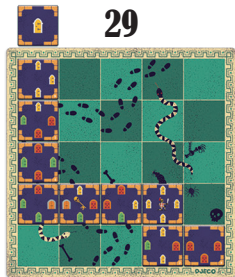
4, , 7, , 6, 13

28



13, , 15, 11, 14, 2, ,
6, 3, 1, 12

29



9, 7, 4, 1, , 5, , 2, 8

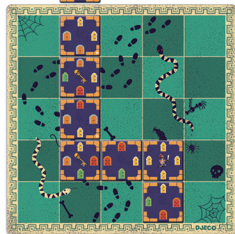


30



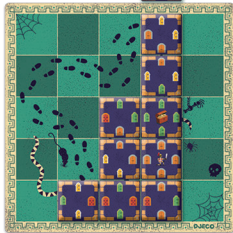
14, 16, 🧑, 3, 7, 📦, 1, 10

31



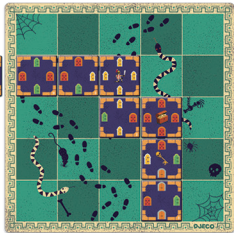
10, 🗝️, 13, 🗝️, 5, 🧑, 7

32



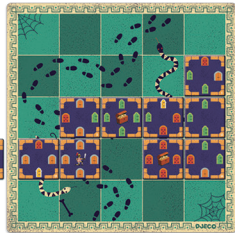
10, 15, 📦, 14, 6, 🧑,
3, 11, 2

33



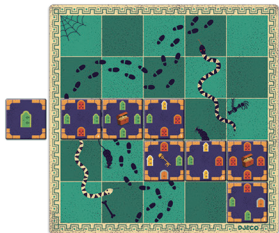
11, 5, 🧑, 2, 📦, 🗝️, 3

34

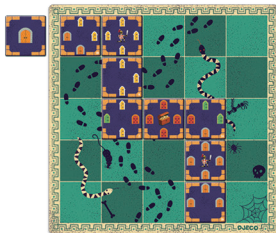


13, 🧑, 3, 📦, 7, 📦,
14, 12, 1

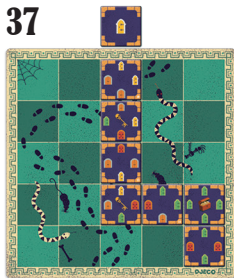
35

4, , 7, , 2, , 1

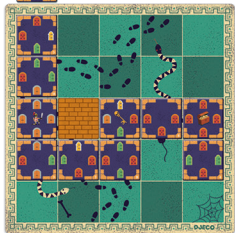
36

10, , 9, 2, , 14, , 16

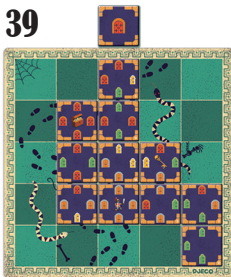
37

10, , 13, , 14,
, 11

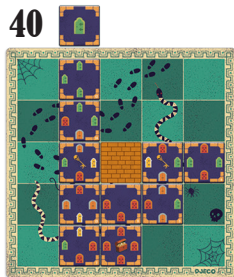
38

5, 14, , 3, 7, 11, ,
8, , 4

39

5, 11, , 4, 13, , 10,
, 3, 1, 12

40

12, 14, , 13, 7, ,
8, 3, , 4