

GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge. Set up the game board by placing your horse at the starting point and placing the gate at the finish (both indicated by letters T, U, W, X, Y or Z on the border). Note that sometimes the starting point and finish will be the same.

Select the puzzle pieces indicated in the challenge: each puzzle piece has an obstacle with a specific color (letters A to J). You only need the puzzle pieces with obstacles mentioned in the challenge.

- 2 Create a path from start to finish. The challenge shows the sequence of the obstacles. Puzzle pieces must be placed so that your horse jumps over the obstacles in the order shown in the challenge:

A) Your horse must follow the path without changing course. However, when the solution includes a loop or U-turn with multiple puzzle pieces, it is possible to steer your horse over the same path again (in either direction). Sometimes you will jump the same obstacle more than once!

B) There are 3 puzzle pieces that include a fork in the path (with obstacles I, H and J). When you approach a fork you can choose where you steer your horse. However your horse must 'go with the flow'. You are not allowed to make sharp turns that cross the small grooves in the middle of the path.

C) Remember that the colors/letters in the challenge refer to the order of the specific obstacles along the path, NOT the order of the full puzzle pieces. For example: the puzzle pieces with obstacles G, H, I and J have two possible paths. Sometimes you will place these pieces so that the empty path is used before your horse comes back to jump the obstacle in the sequence of the challenge!

D) Challenges in the Wizard level do not indicate the start or end position (they show a question mark for the horse and the gate). The correct placement of the puzzle pieces will reveal the start and finish.

- 3 There is only one solution, found at the end of the challenge booklet.

SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht. Plaats je paard aan de start en de poort aan de finish (aangeduid door de letters T, U, W, X, Y of Z op de rand van het spelbord). Soms kan je start- en eindpunt hetzelfde zijn.

Kies de puzzelstukken die je nodig hebt voor deze opdracht. Elke hindernis (letters A tot J) heeft een eigen kleur. Je hebt enkel de puzzelstukken nodig waarvan de hindernis vermeld wordt in de opdracht.

- 2 Maak een weg van start tot finish. De opdracht toont enkel de VOLGORDE van de HINDERNISSEN. De puzzelstukken moeten zo geplaatst worden, dat je paard in die volgorde over deze hindernissen kan springen:

A) Je paard moet de weg volgen en kan niet plots van richting veranderen of de weg verlaten. Echter, wanneer je met meerdere puzzelstukken een lus in de weg maakt, is het mogelijk om je paard meer dan eens over dezelfde weg te sturen (in dezelfde of omgekeerde richting). Daardoor kan het gebeuren dat je ook meerdere malen over dezelfde hindernis springt.

B) Er zijn 3 puzzelstukken met een splitsing in de weg (met hindernissen I, H, of J). Soms heb je 2 mogelijkheden, wanneer je zo'n splitsing nadert. Je mag dan kiezen in welke richting je je paard stuurt. Maar je paard kan geen scherpe bocht maken op deze puzzelstukken waarbij het de kleine groef in de splitsing kruist!

C) De kleur/ letter in de opdracht verwijst enkel naar de volgorde van de hindernissen. Deze is NIET noodzakelijk dezelfde als de volgorde van de puzzelstukken. Zo hebben bijvoorbeeld de puzzelstukken met hindernissen G, H, I en J twee mogelijke wegen. Deze puzzelstukken zullen enkel vermeld worden in de opdracht wanneer je over de weg met de hindernis loopt, maar niet wanneer je (ervoor of erna) de "lege" weg volgt!

D) In het Wizard level wordt de plaats van de start en finish niet gegeven. Daarom staat er een vraagteken bij het paard en de poort. De plaats van start en finish wordt pas duidelijk, wanneer je de puzzelstukken juist op het spelbord kan leggen.

- 3 Er is maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Aufgabe. Bereite das Spiel vor, indem du das Pferd am Start und das Tor am Ziel platzierst. Beides ist durch die Buchstaben T, U, W, X, Y oder Z am Rand gekennzeichnet. Das Tor kann an den entsprechenden Stellen auf den Zaun gesteckt werden. Beachte, dass sich Start und Ziel manchmal an derselben Stelle befinden.

Nutze die Spielsteine, die in jeder Aufgabe angegeben sind: Jeder Spielstein besteht aus einer Hürde in einer bestimmten Farbe (mit den Buchstaben A bis J). Du benötigst nur die Hürden, welche in der Aufgabe angegeben sind.

- 2 Bilde einen Parcours vom Start bis zum Ziel. Die jeweilige Aufgabe zeigt die Reihenfolge der Hürden. Diese müssen so platziert werden, dass dein Pferd die Hindernisse in der Reihenfolge überspringt, wie sie in der Aufgabe angegeben ist.

A) Dein Pferd muss die Hürden in der richtigen Reihenfolge überspringen. Beinhaltet die Lösung allerdings eine Wendung oder Schleife mit mehreren Hürden, ist es möglich, dein Pferd noch einmal über den gleichen Weg zu lenken (in beide Richtungen). Manchmal überspringst du das gleiche Hindernis mehr als einmal!

B) Es gibt 3 Spielsteine, die eine Weggabelung enthalten (Hürden I, H und J). Nutzt du eine Gabelung, kannst du entscheiden, in welche Richtung du dein Pferd lenkst. Du kannst mit deinem Pferd jedoch keine scharfen Wendungen reiten.

C) Bedenke, dass die Farben und Buchstaben in den Aufgaben die Reihenfolge der Hürden entlang des Parcours anzeigen, NICHT die Reihenfolge der einzelnen Spielsteine. Beispiel: Die Hürden G, H, I und J ergeben zwei mögliche Pfade. Manchmal nutzt du diese Spielsteine, sodass ein leerer Pfad genutzt wird, bevor dein Pferd auf dem Rückweg über die Hürde springt.

D) Aufgaben im Wizard-Level beinhalten nicht die Start- und Zielposition (stattdessen werden die Position von Pferd und Tor durch Fragezeichen angezeigt). Die korrekte Platzierung der Hürden wird die Positionen von Start und Ziel verraten.

- 3 Es gibt nur eine korrekte Lösung, welche sich am Ende des Aufgabenheftes befindet.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi dans le livret de défis. Placez votre cavalière devant sa position de départ, à l'extérieur du plan de jeu, et glissez le portique d'arrivée à sa place entre les deux poteaux blancs. Ces deux positions sont indiquées par les lettres : T, U, W, X, Y ou Z du défi ainsi que sur le bord du plan de jeu. Les positions de départ et d'arrivée peuvent être situées au même endroit !

Triez ensuite les tuiles de jeu, représentant chacune l'un des dix obstacles de couleur, afin de ne conserver que celles indiquées par le défi. Chaque tuile peut être identifiée, outre sa couleur, par une lettre unique : A à J gravée sous l'obstacle.

- 2 Pour remporter le concours hippique, vous devrez créer un parcours qui reliera votre position de départ à celle d'arrivée en utilisant uniquement les tuiles indiquées dans le défi. Le défi présente rigoureusement l'ordre dans lequel les obstacles devront être franchis consécutivement. Ainsi, les tuiles devront être encadrées à l'intérieur du plan de jeu de sorte que le cheval suive le parcours et franchira les obstacles l'un après l'autre dans cet ordre précis.

A) ATTENTION : Les tuiles font référence à l'ordre dans lequel les obstacles devront être franchis de manière CONSÉCUTIVE mais PAS obligatoirement à l'ordre dans lequel les tuiles devront être placées à l'intérieur de la piste ! Les tuiles G, H, I et J proposent ainsi chacune deux chemins différents, l'un avec un obstacle et l'autre sans. Vous pourriez ainsi placer la tuile de telle façon que le cheval suive tout d'abord le chemin sans obstacle, franchisse ensuite celui d'une autre tuile, avant de revenir franchir l'obstacle du deuxième chemin.

B) Le cheval doit suivre le parcours sans changer de direction. Lorsque le parcours contient une boucle créée par plusieurs tuiles, le cheval pourra parcourir de nouveau le même chemin (éventuellement dans l'autre sens). Le cheval pourrait ainsi franchir un obstacle plusieurs fois selon le défi et le parcours choisis, comme l'indiqueront les pastilles de couleur identiques placées à différents endroits dans le défi.

C) Trois tuiles proposent un embranchement : H, I et J. Lorsque le cheval approche d'un embranchement, vous pouvez choisir lequel des deux chemins il empruntera. Toutefois, le cheval doit suivre la direction naturelle du chemin. Il ne peut effectuer un virage serré qui lui ferait franchir brusquement la POINTE séparant les deux branches du chemin.

D) Les défis du niveau Wizard n'indiquent ni la position de départ ni la position d'arrivée de la cavalière (vous trouverez un point d'interrogation en-dessous du cheval et du portique).

- 3 Chaque défi ne possède qu'UNE seule solution que vous trouverez à la fin du livret de défis.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Selecciona un desafío. Configura el tablero de juego colocando tu caballo en el punto de salida y colocando la puerta en la meta (ambos indicados con las letras T, U, W, X, Y o Z en el borde). Ten en cuenta que a veces el punto de partida y el de llegada serán el mismo.

Elige las fichas del rompecabezas indicadas en el desafío: cada ficha del rompecabezas tiene un obstáculo con un color específico (letras A a J). Solo necesitas las fichas del rompecabezas con obstáculos mencionadas en el desafío.

- 2 Crea un camino de principio a fin. El desafío muestra la secuencia de los obstáculos. Las fichas del rompecabezas deben colocarse de manera que tu caballo salte los obstáculos en el orden indicado en el desafío:

A) Tu caballo debe seguir el camino sin cambiar de rumbo. Sin embargo, cuando la solución incluye un bucle o un giro en U con múltiples fichas del rompecabezas, es posible dirigir tu caballo sobre el mismo camino de nuevo (en cualquier dirección). A veces saltarás el mismo obstáculo más de una vez.

B) Hay 3 fichas del rompecabezas que incluyen una bifurcación en el camino (con los obstáculos I, H y J). Cuando te acercas a una bifurcación puedes elegir hacia dónde dirigir tu caballo. Sin embargo, tu caballo debe «seguir la corriente». No está permitido hacer giros bruscos que crucen los pequeños surcos en el centro del camino.

C) Recuerda que los colores/letras en el desafío se refieren al orden de los obstáculos específicos a lo largo del camino, NO al orden de las fichas completas del rompecabezas. Por ejemplo: las fichas del rompecabezas con obstáculos G, H, I y J tienen dos caminos posibles. A veces, colocarás estas fichas de forma que el camino vacío se utilice antes de que tu caballo vuelva a saltar el obstáculo en la secuencia del desafío.

D) Los desafíos en el nivel Mago no indican la posición de inicio o final (muestran un signo de interrogación para el caballo y la puerta). La colocación correcta de las fichas del rompecabezas revelará el inicio y el final.

- 3 Solo hay una solución posible, que se encuentra al final de la hoja de desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe um desafio. Monta o tabuleiro de jogo colocando o teu cavalo no ponto de partida e colocando o portão no final (ambos indicados pelas letras T, U, W, X, Y ou Z na borda). Nota que por vezes o ponto de partida e de chegada será o mesmo.

Seleciona as peças do puzzle indicadas no desafio: cada peça do puzzle tem um obstáculo com uma cor específica (letras A a J). Só são necessárias as peças do puzzle com os obstáculos referidos no desafio.

- 2 Descobre um percurso do princípio ao fim. O desafio mostra a sequência dos obstáculos. As peças do puzzle devem ser colocadas de modo que o teu cavalo salte por cima dos obstáculos na ordem indicada no desafio:

A) O cavalo deve seguir o caminho sem mudar de percurso. No entanto, quando a solução inclui um "looping" circular ou uma inversão de marcha com múltiplas peças do puzzle, é possível deslocar o cavalo pelo mesmo caminho novamente (em qualquer direção). Por vezes, passarás pelo mesmo obstáculo mais do que uma vez!

B) Existem 3 peças de puzzle que incluem uma bifurcação (com obstáculos I, H e J). Quando te aproximas de uma bifurcação, podes escolher para onde queres levar o teu cavalo. No entanto, o cavalo deve "ir com a corrente". Não é permitido fazer curvas apertadas para atravessar as pequenas ranhuras no meio do caminho.

C) Lembra-te que as cores/letras no desafio se referem à ordem dos obstáculos específicos ao longo do caminho, NÃO à ordem das peças do puzzle. Por exemplo: as peças do puzzle com os obstáculos G, H, I e J têm dois caminhos possíveis. Por vezes, irás colocar estas peças de modo que o caminho vazio seja utilizado antes de o cavalo voltar para saltar o obstáculo na sequência do desafio!

D) Os desafios no nível Sábio não indicam a posição inicial ou final (mostram um ponto de interrogação para o cavalo e para o portão). A colocação correta das peças do puzzle irá revelar o início e o fim.

- 3 Existe apenas uma solução, que podes encontrar no final do folheto do desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una sfida. Prepara il gioco posizionando il tuo cavallo nel punto di partenza e la porta nel punto di arrivo (entrambi indicati sul bordo con le lettere T, U, W, X, Y o Z). Tieni presente che a volte il punto di partenza e quello di arrivo possono coincidere.

Scegli i pezzi indicati nella sfida: ogni pezzo presenta un ostacolo di colore diverso (dalla lettera A alla J). Ti servono solo i pezzi con gli ostacoli indicati nella sfida.

- 2 Crea un percorso dal punto di partenza a quello di arrivo. La sfida mostra la sequenza degli ostacoli. I pezzi devono essere posizionati in modo che i tuoi cavalli saltino gli ostacoli in base all'ordine indicato nella sfida:

- A) Il tuo cavallo deve seguire il percorso senza cambiare direzione. Tuttavia, quando la soluzione prevede una curva o un'inversione di marcia, è possibile ripercorrere la stessa strada (in entrambe le direzioni). In alcune sfide, dovrai saltare lo stesso ostacolo più di una volta!
- B) Ci sono 3 pezzi che presentano un bivio (con ostacoli I, H e J). Quando ti avvicini a un bivio, puoi scegliere quale direzione prendere. Ma ricorda che il tuo cavallo deve sempre seguire la direzione naturale del percorso. Non è concesso fare curve che attraversano le piccole scanalature poste al centro del percorso.
- C) Ricorda che i colori e le lettere nella sfida si riferiscono all'ordine dei corrispondenti ostacoli lungo il percorso e NON all'ordine di tutti i pezzi. Ad esempio: i pezzi con gli ostacoli G, H, I e J mostrano due percorsi. In alcune sfide, dovrai posizionare questi pezzi in modo da usare il percorso vuoto prima che il tuo cavallo torni indietro per saltare l'ostacolo in base alla sequenza della sfida!
- D) Nelle sfide del livello Mago il punto di partenza e d'arrivo del percorso sono indicati solo con un punto interrogativo. Per scoprirli, posiziona correttamente tutti i pezzi sulla base di gioco.

- 3 Esiste solo una soluzione ed è indicata al fondo del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Στήστε το ταμπλό του παιχνιδιού τοποθετώντας το αλόγο σας στο σημείο έναρξης και την πύλη στον τερματισμό (οι πιθανές θέσεις και των 2 σημείων απεικονίζονται με τα γράμματα T, U, W, X, Y ή Z στο ταμπλό). Να έχετε στο νου σας ότι μερικές φορές το σημείο έναρξης μπορεί να είναι το ίδιο με το σημείο τερματισμού.

Επιλέξτε τα κομμάτια του παζλ που απεικονίζονται στην πρόκληση: κάθε κομμάτι του παζλ περιέχει ένα εμπόδιο μαζί με έναν συγκεκριμένο χρωματισμό (γράμματα από το Α μέχρι το J). Το μόνο που χρειάζεστε είναι τα κομμάτια του παζλ με τα εμπόδια που αναφέρονται στην επιλεγμένη πρόκληση.

- 2 Δημιουργήστε μια διαδρομή από την έναρξη μέχρι τον τερματισμό. Η πρόκληση δείχνει την αλληλουχία των εμποδίων. Τα κομμάτια του παζλ θα πρέπει να είναι έτσι τοποθετημένα ώστε το αλόγο να πηδάει από τα εμπόδια με τη σειρά που απεικονίζεται στην πρόκληση:
 - A) Το αλόγο σας θα πρέπει να ακολουθήσει τη διαδρομή χωρίς κάποια αλλαγή στην πορεία του. Όμως, όταν η επίλυση συμπεριλαμβάνει μια λούπα (επανάληψη) ή μία στροφή 180 μοιρών με πολλαπλά κομμάτια του παζλ, είναι δυνατό να οδηγήσετε το αλόγο σας ξανά στην ίδια διαδρομή (αλλά με αντίθετη κατεύθυνση). Μερικές φορές ενδέχεται να πηδήξετε το ίδιο εμπόδιο περισσότερες από μία φορές!
 - B) Υπάρχουν 3 κομμάτια του παζλ που συμπεριλαμβάνουν μία διχάλα στη διαδρομή (με τα εμπόδια I, H και J). Όταν πλησιάζετε σε μία διχάλα μπορείτε να επιλέξετε προς τα που θα οδηγήσετε το αλόγο σας. Όμως το αλόγο θα πρέπει να «πηγαινει σύμφωνα με τη ροή της διαδρομής». Δεν επιτρέπεται να κάνετε απότομες στροφές οι οποίες διασχίζουν τις μικρές αυλακώσεις στα μέσα της διαδρομής.
 - Γ) Να θυμάστε ότι οι χρωματισμοί/ γράμματα στην πρόκληση αναφέρονται στη σειρά με την οποία τοποθετούνται τα εμπόδια κατά μήκος της διαδρομής και OX1 στη σειρά ολόκληρων των κομματιών του παζλ. Για παράδειγμα: τα κομμάτια του παζλ με τα εμπόδια G, H, I και J έχουν δύο διαδρομές που είναι δυνατό να προκύψουν. Κάποιες φορές θα τοποθετήσετε αυτά τα εμπόδια έτσι ώστε το άδαιο μονοπάτι να χρησιμοποιηθεί πρώτα και στη συνέχεια το αλόγο σας να γυρίσει πίσω ώστε να πηδήξει το εμπόδιο στην αλληλουχία της πρόκλησης!
 - Δ) Οι προκλήσεις στο επίπεδο του Μάστερ δεν απεικονίζουν τη θέση των σημείων της έναρξης και του τερματισμού (απεικονίζουν ένα ερωτηματικό για το αλόγο και την πύλη). Η σωστή τοποθέτηση των κομματιών του παζλ θα αποκαλύψει αυτές τις θέσεις.

- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση η οποία συμπεριλαμβάνεται στο τέλος του εγχειριδίου προκλήσεων.

HVORDAN SPILLER MAN

DK

- 1 Vælg en udfordring. Gør spillepladen klar ved at sætte din hest ved startlinjen og stille porten ved mållinjen (begge hvor markeret med bogstaverne T, U, W, X, Y eller Z langs kanten af spillepladen). Bemærk, at start- og mållinjen i nogle tilfælde er samme sted.

Tag de brikker, som er vist i udfordringen: på hver brik er der en forhindring med en bestemt farve (bogstav A til J). Du skal kun bruge brikkerne med de forhindringer, som er vist i udfordringen.

- 2 Lav en bane fra start til mål. I udfordringen ses den rækkefølge, som forhindringerne skal stilles i. Brikkerne skal placeres, så hesten springer over forhindringerne i den rækkefølge, som er vist i udfordringen:
 - A) Hesten skal følge banen uden at skifte retning. Men hvis løsningen er en bane, der går i ring eller drejer i et U, med mange brikker, kan du styre hesten ad den samme vej igen (i begge retninger). Nogle gange kommer du til at springe over den samme forhindring mere end én gang!
 - B) Der er 3 brikker, hvor banen deler sig (forhindring I, H og J). Når du nærmer dig et sted, hvor banen deler sig, kan du vælge, hvilken vej du vil styre hesten. Men hesten skal "følge strømmen". Du må ikke dreje skarpt ved at krydse rillerne midt på banen.
 - C) Husk, at bogstaverne i udfordringen svarer til rækkefølgen af forhindringerne på banen i udfordringen, IKKE rækkefølgen for alle brikkerne i spillet. Eksempel: På brikkerne med forhindring G, H, I og J er der to mulige veje. I nogle tilfælde lægger du disse brikker, så du kan tage den vej, hvor der ikke er en forhindring, inden du rider tilbage for at springe over forhindringen i den viste rækkefølge i udfordringen!
 - D) I udfordringerne på wizard-niveau bliver start- eller mållinjen ikke vist (i stedet bliver der vist et spørgsmålstegn for hesten og porten). Når brikkerne er placeret rigtigt, kan du se start- og mållinjen.

- 3 Der er kun én løsning, som vist bagest i udfordringshæftet.

SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning. Förbered spelplanen genom att placera din häst vid startpunkten och placera porten vid slutpunkten (båda anges med bokstäverna T, U, W, X, Y eller Z på planen). Ibland är startpunkten och slutpunkten samma.

Välj pusselbitarna enligt utmatningens instruktioner: varje pusselbit har ett hinder med ett specifikt färg (bokstaverna A till J): Du behöver endast de pusselbitar med hinder som nämns i utmatningen.

- 2 Skapa en väg från start till mål. Utmatningen visar hur hindren ska placeras. Pusselbitarna måste placeras så att din häst hoppar över hindren i den ordning som visas i utmaningen:
 - A) Din häst måste följa vägen utan att ändra kurs. När lösningen inkluderar en volt eller en U-sväng med flera pusselbitar kan du styra hästen samma väg igen (i valfri riktning). Ibland hoppar du över samma hinder fler gånger!
 - B) Det finns 3 pusselbitar med en smal klyka på vägen (med hinder I, H och J). När du närmar dig en klyka kan du välja vart du styr din häst. Hästen måste däremot följa flödet. Du får inte göra skarpa svängar som korsar de små spåren i mitten av vägen.
 - C) Kom ihåg att färgerna/bokstäverna i utmaningen hänvisar till ordningen för vissa hinder längs med vägen, INTE ordningen på pusselbitarna. Exempelvis: pusselbiten med hinder G, H, I och J har två möjliga vägar. Ibland placeras du till exempel så att den tomma vägen används innan din häst kommer tillbaka och hoppar över hindret i utmaningens rätta ordning!
 - D) Utmaningarna i wizard-nivån indikerar inte start- eller slutpositionen (ett frågetecken visas för hästen och porten). Vid rätt placering av pusselbitarna avslöjas start och mål.

- 3 Det finns bara en lösning som du hittar i slutet av utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring. Gjør klart brettet ved å plassere hesten din ved startpunktet og porten ved målet (begge er angitt av bokstavene T, U, W, X, Y eller Z på kanten). Merk at noen ganger vil stedet der man starter og slutter være det samme.

Velg brikkene som er angitt i utfordringen: hver brikke har et hinder med en spesifikk farge (bokstavene A til J). Du trenger bare brikkene med hindrene som er nevnt i utfordringen.

- 2 Lag en bane fra start til mål. Utfordringen viser rekkefølgen til hindrene. Brikkene må plasseres slik at hesten din hopper over hindrene i den rekkefølgen som er vist i utfordringen:
 - A) Hesten din må følge banen uten å bytte retning. Imidlertid er det slik at hvis utfordringen inkluderer en loop eller U-sving med flere brikker, så er det mulig å styre hesten din over samme bane igjen (i begge retninger). Noen ganger kommer du til å hoppe over det samme hinderet mer enn én gang!
 - B) Det er 3 brikker der banen deler seg (med hindrene I, H og J). Når du kommer til et veiskille kan du velge hvor du vil styre hesten din. Imidlertid må hesten din «følge strømmen». Du har ikke lov til å ta skarpe svinger som krysser de små rillene midt i banen.
 - C) Husk at fargene/bokstavene i utfordringen henviser til rekkefølgen til de spesifikke hindrene langs banen, IKKE rekkefølgen til hele brikkene. For eksempel: brikkene med hindrene G, H, I og J har to mulige baner. Noen ganger kommer du til å plassere disse brikkene slik at den tomme banen brukes for hesten din kommer tilbake for å hoppe over hinderet i utfordringens rekkefølge!
 - D) Utfordringer på Trollmann-nivået angir ikke start- eller sluttposisjonen (de viser et spørsmålstegn for hesten og porten). Korrekt plassering av brikkene vil avsløre start og mål.

- 3 Hver utfordring har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

© 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



dd: 20211027B

Made in China



5 414301 524434

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste. Aseta hevosesi lähtöviivalle ja maaliportti paikoilleen (molemmat on merkitty kirjaimilla T, U, W, X, Y tai Z). Huomaa, että joskus lähtö ja maali ovat samassa paikassa.

Ota haasteessa tarvittavat esteet. Esteet ovat erivärisiä ja ne on merkitty kirjaimilla A–J.

- 2 Rakenna hevoseslesi reitti lähdöstä maaliin niin, että se ylittää esteet haasteessa kuvatussa järjestyksessä.
 - A) Hevosesi on kuljettava reittiä yhteen suuntaan. Joskus hevosen on tehtävä silmukka tai U-käännös sekä palattava aiemmalle reitille (jompaankumpaan suuntaan) ja hypättävä saman esteen yli useamman kerran.
 - B) Kolmella esteellä reitti haarautuu (I, H ja J). Et saa kuitenkaan tehdä hevoseslasi jyrkkiä käännöksiä, joten sinun on aina ohjattava hevosesi loivempaa reittiä.
 - C) Muista, että haasteen värit/kirjaimet viittaavat vain reitin varrella olevien esteiden järjestykseen, EIVÄT palojen järjestykseen. Esimerkiksi paloissa G, H, I ja J on kaksi erillistä reittiä. Joskus palan esteetöntä reittiä käytetään ennen kuin hevosesi palaa hyppäämään siinä olevaa estettä!
 - D) Wizard-tason haasteissa ei ole lähtö- tai maalipaikkaa (ne on kuvattu kysymysmerkillä). Palojen oikea sijoittaminen pelilaudalle paljastaa lähtö- ja maalipaikat.

- 3 Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastevihkosen lopusta.