

ПРАВИЛА ГРИ "Гензель і Гретель"

- 1** Виберіть завдання. Розмістіть деталі, як показано в завданні. Фігурки Гензеля і Гретель повинні бути орієнтовані обличчям до сторони ігрового поля з виходом. У легких завданнях будуть присутні тільки Гензель АБО Гретель. У складніших завданнях будуть присутні обидва персонажі.
- 2** Допоможіть Гензелю та/або Гретелю втекти із зачарованого саду відьми. Будьте уважні: дерева-льодяники можуть спробувати завадити їхній втечі!
 - A.** Пряничний будиночок є фіксованим елементом, його не можна переміщати.
 - B.** Деталі з Гензелем або Гретелю та 2 прямокутні деталі можна переміщати (по горизонталі та вертикалі) на будь-яку кількість кроків.
 - C.** Деталі-льодяники можуть ковзати тільки на 1 крок, оскільки льодяники можуть впасти в отвір на ігровому полі і заблокувати подальший рух.
 - D.** Іноді льодяники вже будуть заблоковані під час налаштування завдання, коли вони розташовані над отвором на ігровому полі. У цьому випадку ці деталі будуть діяти як фіксовані перешкоди (як і Пряничний будиночок відьми).
 - E.** Тільки деталі з Гензелем і Гретелю можна висувати через отвір ігрового поля. Інші деталі мають залишатися в межах ігрового поля.
- 3** Ви знайшли рішення, коли Гензель та/або Гретель можуть втекти через вихід. У завданні, де фігурують Гензель та Гретель, обидва персонажі повинні втекти. Порядок, в якому вони це роблять, не має значення.

Порада

Якщо ви застрягли і не можете перемістити персонажів до виходу (наприклад, коли вам заважає льодяник), найкраще почати гру спочатку.



© 2025 Концепція, дизайн гри та ілюстрації:
 SMART nv. Всі права захищені.
 Дизайнер: Раф Пітерс.
 Оригінальна назва продукту: Hansel & Gretel. Neerveld 14, B-2550 Kontich, Бельгія
 Зв'яжіться з нами: www.SmartGames.eu/
 contact

