

# SPELREGELS

- 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 mét 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.