

## 遊び方とルール



- 1 挑戦する問題を選びます。問題を見てスタート地点に馬を、ゴール地点にゲートをセットしましょう。スタートの位置はゲームボードの外です。スタート地点とゴール地点が同じ問題もあります。ゲームボードには、T、U、W、X、Y、Zのアルファベットが記されています。アルファベットのA～Jが記されたパズルピースには、それぞれ異なる色の障害物があります。問題によって使用するパズルピースは異なります。
- 2 問題に記された順番通りに、馬が障害物を越えていけるよう、パズルピースを配置していきましょう。
  - A) 馬は道に沿って進み、後ろに下がることはできません。ただし、同じ道を何度も通ることはできます。問題によっては、同じ障害物を複数回飛び越える場合もあります。
  - B) 分かれ道に差し掛かった時は、どちらの道へ進むか選ぶことができます。
  - C) 問題に書かれている色と文字は、馬が“飛び越える障害物の順番”を表しています。必ずしも“パズルピースを置く順番”を表しているわけではありません。  
例えば、パズルピース G、H、I、Jには、障害物のある道と無い道があります。正しい順番で障害物を飛び越えるためには、“何もない道”を先に通らないといけない場合があります。
  - D) “Wizard”レベルの問題には、スタート地点とゴール地点が記されていません。正しくパズルピースを配置することでスタート地点とゴール地点を導き出せます。
- 3 それぞれの問題の答えは一通りだけです。答えはゲームガイドの後ろにあります。

- 商品に関するお問い合わせ等は発売元の株式会社ドリームブロッサムまでご連絡ください。
- この商品はベルギーのSMART社が開発・製造したものです。
- ロゴマークはSMART社の登録商標です。

dd: 20211220B Made in China



© 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

発売元：  
 株式会社ドリームブロッサム  
 880-0123 宮崎市芳士607  
 TEL : 0985-72-6622  
 www.dreamblossom.jp

**Dream Blossom**  
 株式会社ドリームブロッサム