

GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge and place all the puzzle pieces as indicated by the symbols on the walls. Place the pawn on the right starting position.
- 2 Slide the puzzle pieces so you can move your pawn:
 - A) Your pawn can never move over the empty space (water with crocodiles).
 - B) When sliding the puzzle pieces with walls, the pawn always has to be placed upon a puzzle piece with a hole. The puzzle piece the pawn is standing on is locked at that time and can't be slid.
 - C) The maze has two floors. You can only change floors by using a puzzle piece with a staircase on it.
 - D) While solving the challenge the pawn will mainly change position through the puzzle pieces on the bottom floor. It is also possible for the pawn to move over the top floor, but it will always stop its movement on the bottom floor. This is because the puzzle pieces on the top floor do not have holes to contain the pawn.
 - E) Puzzle pieces with walls can only be slid, never lifted off the board. The exit of the maze is located on the top floor. So your last step will always have to make a passage so that the bottom floor is connected to the exit through a puzzle piece with stairs.
- 3 You have found a correct solution when your pawn can escape the maze. Most challenges have multiple solutions. You can find one of them at the back of the booklet.

>>> indicates the minimum number of moves to solve the challenge.

SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangegeven met de symbolen. Plaats de pion op de startpositie.
- 2 Verschuif de puzzelstukken, zodat je de pion kan verplaatsen:
 - A) De pion mag nooit worden verplaatst over het lege vakje (water met krokodillen).
 - B) De pion moet altijd op een puzzelstuk met een gat erin geplaatst worden wanneer je de andere puzzelstukken verschuift. Het puzzelstuk waarop de pion staat, is op dat moment geblokkeerd en kan dus niet verschoven worden.
 - C) De doolhof heeft 2 verdiepingen. Je kan enkel van verdieping veranderen via de 2 puzzelstukken met een trap.
 - D) Tijdens het oplossen zal de pion zich voornamelijk via puzzelstukken op de onderste verdieping verplaatsen. Het is ook mogelijk dat de pion zich over de bovenste verdieping beweegt, maar het zal zijn beweging altijd eindigen op de onderste verdieping, aangezien de puzzelstukken van de bovenste verdieping geen gaten hebben om de pion in te plaatsen.
 - E) De uitgang van de doolhof ligt op de bovenste verdieping. Dus als laatste stap zal je altijd een gang maken die een puzzelstuk op de onderste verdieping via een trap verbindt met de uitgang.
- 3 Je hebt een juiste oplossing gevonden wanneer je met de pion uit het doolhof kan ontsnappen. De meeste opdrachten hebben meerdere oplossingen. Je kan er telkens één van terug vinden achteraan in dit boekje.

>>> duidt het minimum aantal stappen aan om de opdracht op te lossen.

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle einen Auftrag und platziere die Puzzleteile mit den Mauern und die Figur, wie abgebildet.
- 2 Verschiebe die Puzzleile, sodass du die Figur umstellen kannst:
 - A) Die Figur darf niemals über das leere Feld (Wasser mit Krokodilen) umgestellt werden.
 - B) Die Figur muss immer auf ein Puzzleile mit einer Öffnung gestellt werden, wenn du die anderen Puzzleile verschiebst. Das Puzzleile, auf dem die Figur steht, ist dann blockiert und kann nicht verschoben werden.
 - C) Das Labyrinth hat 2 Etagen. Um von einer Etage zur anderen zu kommen, kannst du nur die 2 Puzzleile mit der Treppe nehmen.
 - D) Die Figur wird sich vor allem über Puzzleile in der unteren Etage bewegen. Sie kann sich auch in der oberen Etage bewegen, aber am Ende befindet sie sich immer in der unteren Etage, weil die Puzzleile in der oberen Etage keine Öffnungen für die Figur haben.
 - E) Der Ausgang des Labyrinths befindet sich in der oberen Etage. Am Ende musst du immer einen Gang anfertigen, der ein Puzzleile in der unteren Etage über eine Treppe mit dem Ausgang verbindet.
- 3 Du hast die richtige Lösung gefunden, wenn du mit deiner Figur aus dem Labyrinth entkommen könntest. Auf der Rückseite des Aufgabenhefts sind alle Lösungen beschrieben.

>>> zeigt die minimale Anzahl von Zügen an, um die Aufgabe zu lösen.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi et placez les pièces du jeu, les salles et l'Aventurier (le pion vert), tel qu'indiqué grâce aux symboles gravé sur les salles.
- 2 Faites glisser les salles de manière à pouvoir déplacer votre Aventurier :
 - A) Vous ne pouvez jamais sauter par-dessus la fosse aux crocodiles (l'espace vide bleu). Cet espace bloque donc le déplacement de votre Aventurier.
 - B) Seules les salles inoccupées par l'Aventurier peuvent être déplacées. Celles avec un trou peuvent accueillir celui-ci mais ne pourront être bougées car elles seront considérées comme fixées lorsque l'Aventurier s'y arrêtera.
 - C) Le labyrinthe a la particularité de se jouer sur deux niveaux, le niveau supérieur et le niveau inférieur avec des salles à trous. L'Aventurier ne peut passer d'un niveau à un autre sans l'aide d'une salle avec des escaliers.
 - D) Lorsque vous tenterez de résoudre les défis, l'Aventurier se déplacera principalement au niveau inférieur du temple. Vous pourrez déplacer votre Aventurier d'une salle avec un trou à une autre salle ayant un trou, en franchissant des salles sans trous s'il le faut (les salles supérieures) tant que vous ne franchirez pas un mur (qui bloque le déplacement). La distance parcourue ainsi n'aura pas d'importance. Vous pourrez déplacer l'Aventurier d'autant de salles que vous le souhaitez. Ainsi, l'Aventurier achèvera toujours son mouvement dans une salle du niveau inférieur.
 - E) Les salles doivent toujours être déplacées par des mouvements glissants. Vous ne devez pas les retirer du plan de jeu et les replacer où bon vous semble ! La sortie du temple maudit, la brèche dans le mur du plan de jeu, est située au niveau supérieur. Vous devrez donc toujours prévoir pour votre dernier coup de vous assurer qu'une salle avec un escalier fera atteindre le niveau supérieur du temple à l'Aventurier...vers la lumière du jour !
- 3 Vous saurez que vous avez trouvé l'une des solutions lorsque votre Aventurier aura retrouvé l'air libre...en réussissant à quitter le labyrinthe. L'une d'entre elles est proposée à la fin du livret.

>>> indique le nombre minimum de déplacements de l'Aventurier pour résoudre le défi.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Selecciona un desafío y coloca todas las piezas del rompecabezas (paredes y personaje) como se indica.
- 2 Desplaza las piezas del rompecabezas para poder mover tu personaje:
 - A) Tu personaje nunca puede moverse por los espacios vacíos (agua con cocodrilos).
 - B) Cuando desplaces las piezas con paredes, el personaje tiene que estar situado sobre una pieza con un agujero. La pieza sobre la que se sitúa el personaje queda bloqueada y no puede desplazarse.
 - C) El laberinto tiene dos pisos. Sólo puedes cambiar de piso utilizando una pieza que tenga una escalera.
 - D) Mientras resuelves el desafío, el personaje cambiará de posición principalmente a través de las piezas de la planta inferior. También es posible que el personaje se mueva por la planta superior, pero siempre tendrá que finalizar su movimiento en la planta inferior. Esto se debe a que las piezas del rompecabezas de la planta superior no tienen agujeros para contener al personaje.
 - E) Las piezas del rompecabezas con paredes sólo pueden desplazarse, nunca pueden levantarse del tablero. La salida del laberinto se encuentra en la planta superior. Por ello, tu último paso siempre será lograr crear un corredor de forma que la planta inferior quede conectada con la salida mediante una pieza con escaleras.
- 3 Habrás encontrado la solución correcta cuando tu personaje logre escapar del laberinto. Puedes encontrar todas las soluciones en la parte de atrás del folleto de retos.

>>> Indica el número mínimo de movimientos para resolver el desafío.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe um desafio e coloca as peças do puzzle com as paredes e o pião como ilustrado.
- 2 Movimenta as peças, para poderes movimentar o pião:
 - A) O pião nunca poderá ser movimentado sobre o espaço vazio (água com crocodilos).
 - B) O pião deverá sempre ser colocado numa peça com buraco, ao deslizares as outras peças. A peça sobre a qual se encontra o pião, está bloqueada e não pode ser movimentada.
 - C) O labirinto tem 2 andares. Só poderás mudar de andar através das 2 peças com uma escada.
 - D) Durante a resolução do puzzle, o bonequinho irá movimentar-se através de peças do puzzle do andar de baixo. Também é possível fazer com que o pião se movimente no andar de cima, mas o seu movimento acabará sempre no andar de baixo, visto que as peças do puzzle do andar de cima não têm buracos para colocar o pião.
 - E) A saída do labirinto encontra-se no andar de cima. Portanto, o último passo é fabricar um corredor que liga uma peça do andar inferior com a saída, através de uma peça com escada.
- 3 Encontre a solução correcta quando o pião puder escapar do labirinto. Todas as soluções se encontram ao fim do livrinho com fichas.

>>> indica o número mínimo de movimentos para resolver o desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegliere una missione e posizionare i pezzi del puzzle con i muri e la pedina come raffigurato.
- 2 Muovere i pezzi del puzzle per poter spostare la pedina:
 - A La pedina non può mai essere spostata sulla casella vuota (acqua con i coccodrilli).
 - B Quando si spostano gli altri pezzi del puzzle, la pedina deve essere messa sempre su un pezzo del puzzle con dentro un buco. Il pezzo del puzzle su cui si trova la pedina, viene così bloccato e non può dunque spostarsi.
 - C Il labirinto ha 2 piani. Si può cambiare piano solo attraverso i 2 pezzi del puzzle con le scale.
 - D Durante il gioco la figurina si sposterà soprattutto tramite i pezzi del puzzle al piano inferiore. E' anche possibile che la pedina si sposti sul piano superiore, ma finirà il suo movimento sempre al piano inferiore dal momento che i pezzi del puzzle del piano superiore non hanno dei buchi per poter inserire la pedina.
 - E L'uscita del labirinto si trova al piano superiore. L'ultima fase sarà dunque quella di fare un corridoio che connette un pezzo del puzzle del piano inferiore all'uscita tramite le scale.
- 3 La soluzione corretta è stata trovata quando la pedina riesce ad uscire dal labirinto. Potete trovare tutte le soluzioni sul retro dell'opuscolo delle sfide.

>>> Indica il numero di mosse minimo per risolvere la sfida.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια δοκιμασία και τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ (τείχη), με οδηγό τα σύμβολα που υπάρχουν στις γωνίες τους, (εικον. 1 ένθετου φυλλαδίου). Στην συνέχεια τοποθετήστε το πόνι στην σωστή εικονιζόμενη θέση εκκίνησης.
- 2 Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μετακινήτε τα τείχη, έτσι ώστε να οδηγήσετε το πόνι προς την έξοδο του Ναού και να καταφέρει να βγει έξω από αυτήν:
 - A Δεν μπορείτε να μετακινήσετε το πόνι πάνω από κενό τετράγωνο (το τετράγωνο με το νερό και τους κροκόδειλους).
 - B Όταν μετακινείτε τα τείχη, το πόνι σας πρέπει να βρίσκεται σε ένα πλακίδιο με τρύπα. Το πλακίδιο αυτό δε μπορεί να μετακινηθεί.
 - C Ο ναός έχει 2 επίπεδα. Μπορείτε να αλλάξετε επίπεδο χρησιμοποιώντας ένα πλακίδιο το οποίο έχει σκάλα.
 - D Στα πλακίδια του δευτέρου επιπέδου δεν υπάρχει τρύπα ώστε να στέκεται το πόνι, οπότε ολοκληρώνετε τη κίνησή σας μετακινώντας το πόνι στο αμέσως επόμενο πλακίδιο με τρύπα. (εικ.2.2).
 - E Η μετακίνηση των πλακιδίων με τα τείχη στο ταμπλό γίνεται σέρνοντάς τα και ποτέ ανασηκώνοντάς τα. Μπορείτε δηλαδή να τους αλλάξετε θέση, σέρνοντάς τα στον κενό χώρο που δημιουργούν τα πλαϊνά πλακίδια (όπως βλέπετε στην εικόνα 2.1) Η έξοδος από το παζλ γίνεται πάντοτε από το πάνω επίπεδο (όπως βλέπετε στην εικόνα 3).
- 3 Έχετε ολοκληρώσει με επιτυχία την δοκιμασία, εάν το πόνι σας κατάφερε να βγει από τον ναό. Για κάθε δοκιμασία υπάρχουν πολλές λύσεις. Μπορείτε να βρείτε μια από αυτές στις τελευταίες σελίδες του ένθετου φυλλαδίου.

>>> Τα σήματα αυτά υποδεικνύουν τον ελάχιστο αριθμό κινήσεων για να λύσετε τη δοκιμασία

SPIELREGELN

DK

- 1 Vælg en udfordring og placer alle puslebrikkerne (vægge og "person") som vist.
- 2 Skub puslebrikkerne og ryk med din "person":
 - A Labyrinten har to niveauer. Du kan kun skifte niveau ved at bruge en puslebrik med trapper på.
 - B Når du skubber puslebrikkerne med vægge, skal "personen" sidde fast i en brik med hul. Brikken, som "personen" står på, er låst, mens brikkerne skubbes rundt, brikken kan derfor ikke flyttes.
 - C Mens du løser udfordringen vil "personen" primært stå på nederste niveau. Det er muligt at flytte "personen" til øverste niveau, men den vil altid slutte på nederste niveau. Det skyldes at brikkerne øverst ikke har nogen huller at sætte "personen" fast i.
 - D Puslebrikkerne med vægge må kun skubbes rundt, de må ikke blive løftet op fra spillepladen. Udgangen i labyrinten er på toppen af labyrinten. Dit sidste træk vil derfor altid være med en brik med trapper, så de to niveauer bliver forbundet.
 - E "Personen" kan aldrig rykke over et tomt felt (vand med krokodiller).
- 3 Du har fundet den korrekte løsning, når "personen" kan slippe ud af labyrinten.

>>> viser min. antal træk for at løse udfordringen.

SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning och placera ut samtliga pusselbitar (väggar och brickan) enligt anvisningen.
- 2 Skjut pusselbitarna så att du kan flytta din spelbricka:
 - A Labyrinten har två plan, du kan bara byta våningsplan genom att använda en pusselbit med en trappa på.
 - B När du skjuter en pusselbit med väggar, måste din spelbricka alltid vara placerad på en pusselbit med ett hål i.
 - C Den bit din spelbricka står på är då låst och kan inte skjutas/förflyttas.
 - D Under tiden du löser uppgiften kommer din spelbricka huvudsakligen att flyttas runt på det nedre planet. Det är också möjligt att flytta brickan över det övre planet, men eftersom de pusselbitarna inte har några hål i sig där du kan placera din bricka, måste varje "drag" både starta och sluta på det nedre planet. (undantaget när du har en passage ut genom utgången.). Pusselbitar med väggar kan bara skjutas, aldrig lyftas av spelplanen. Labyrintens utgång är alltid placerad på det övre planet. Därför måste du se till att ditt sista drag alltid måste frigöra en passage så att en trappa sammanbinder det undre planet med utgången på det övre planet.
 - E Din bricka kan aldrig förflytta sig över ett tomt utrymme då detta är vatten fyllt av krokodiler.
- 3 Du har hittat den korrekta lösningen när din bricka lyckas ta sig ut ur labyrinten.

>>> anger det minsta antalet förflyttningar som krävs för att klara utmaningen.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring og plasser brikkene og bonden som vist.
- 2 Skyv på veggene slik at du kan flytte bonden.
 - A Labyrinten har to etasjer. Du kan bare gå mellom etasjene ved å bruke en brikke med trapp. Når du skyver på en brikke med vegg, må alltid bonden plasseres ved en brikke med hull. Brikken som bonden står på er alltid låst, og kan ikke flyttes.
 - B Når du løser utfordringen vil bonden for det meste flyttes rundt i den nederste etasjen. Bonden kan også flyttes over øverste etasje, men han må alltid ende opp nede. Dette fordi brikkene i andre etasje ikke har hull der bonden kan plasseres.
 - C Brikker med vegger kan bare skyves rundt på spillebrettet, altså aldri løftes fra en posisjon til en annen.
 - D Utgangen av labyrinten er i andre etasje. Ditt siste trekk vill derfor alltid kreve at etasjene er bundet sammen av en brikke med trapp.
 - E Bonden kan ikke flyttes over plasser uten brikke (her er det vann med sultne krokodiller).
- 3 Du har funnet den rette løsningen når bonden kommer seg ut av labyrinten.

>>> indikerer hvor mange trekk som er nødvendig for å løse oppgaven.



© 2011-2015 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters Original product name: Temple Trap

SMART - Belgium Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be www.SmartGames.eu

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste ja aseta seinät ja pelinappula paikalleen kuten haasteessa on esitetty.
- 2 Liu'uta pelilaudan paloja niin, että voit siirtää pelinappulaasi.
 - A Sokkelossa on kaksi tasoa. Voit siirtyä tasolta toiselle vain käyttämällä palaa, jossa on portaati.
 - B Kun siirrät seinien paikkaa, pelinappula on aina sijoitettava palan kohdalle, jossa on reikä. Pala, jossa pelinappula on, lukkiutuu eikä sitä saa siirtää.
 - C Kun haastetta ratkaistaan, pelinappula vaihtaa paikkaa pääasiassa alemmalla tasolla, mutta se voi kulkea myös ylempää tasoa pitkin, mutta sen kulku päättyy aina alemmalle tasolla, koska ylempällä tasolla ei ole koloa, johon se voisi jäädä.
 - D Seiniä sisältäviä paloja voi pelin aikana ainoastaan liu'uttaa eikä niitä saa koskaan ottaa pois pelilaudalta. Sokkelosta poistuminen on mahdollista vain sen ylempällä tasolla sijaitsevan uloskäynnin kautta, joten viimeisen vaiheen on aina päättyttävä niin, että alakerrasta on portaita pitkin pääsy sokkelon uloskäynnille.
 - E Pelinappula ei saa koskaan siirtyä tyhjään kohtaan (krokotiilejä vedessä).
- 3 Olet ratkaissut haasteen, kun pelinappula pääsee pakenemaan sokkelosta.

>>> kuvaa ratkaisuun vaadittavien siirtojen vähimmäismäärän.

