

GAME RULES

UK

- 1 Select a challenge. Place the temples (and Dragon, if included) on the game board as indicated in the challenge:
 - There are 3 temples, each with different rooftops. A number (1, 2 or 3) indicates how many rooftops a specific temple has.
 - Temples must be oriented correctly, with the doors facing the directions indicated in the challenge.
 - The position of a door on the ground floor is indicated by a black triangle. If there is a door on the first floor, this is indicated by a white triangle.
 - Easier challenges include two towers only.
 - All challenges (except the Wizard level) now include an extra hint: the golden Dragon.
- 2 The object of the game is to place puzzle pieces with roads and bridges on the board to create paths that connect the temple:
 - Roads can have 2 levels, high end and low end. You can connect a high end with another high end to create a bridge, or you can connect a high end to a door on the first floor of a temple.
 - A low end can connect to another low end, or to a door on the ground floor of a temple.
 - When you create a bridge, a road can pass underneath if needed.
 - In challenges with 3 temples there will be two paths.
 - Because every temple has 2 doors, some doors will not be used.
 - You don't need to use all puzzle pieces. Easy challenges often need fewer road pieces than harder challenges.
 - The places on the game board occupied by the tail or head of the Dragon cannot be used for paths. However, bridges can be build over the middle part of the Dragon.
- 3 There is only 1 correct solution, found at the end of the challenge booklet.

SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht. Plaats de tempels (en eventueel de draak) op het spelbord zoals aangeduid:
 - Er zijn 3 tempels, elk met een verschillend aantal daken. Een cijfer geeft aan hoeveel daken een specifieke tempel heeft (1, 2 of 3).
 - Zorg ervoor dat de tempels in de juiste richting staan, met de deuren zoals aangeduid.
 - De plaats van een deur op het gelijkvloers wordt aangeduid met een zwarte driehoek. Wanneer er een deur is op de eerste verdieping, wordt dit aangegeven door een witte driehoek.
 - Voor sommige opdrachten heb je maar 2 tempels nodig.
 - Bij alle opdrachten (behalve die van het wizard level) krijg je een extra tip: de Gouden Draak.
- 2 De bedoeling van het spel is om met de puzzelstukken met wegen een verbinding te maken tussen de verschillende tempels:
 - Wegen kunnen 2 hoogtes hebben. Je kan 2 hoge uiteinden met elkaar verbinden om een brug te maken. Of je kan een hoog uiteinde van een weg verbinden met een deur op de eerste verdieping van een tempel.
 - Een laag uiteinde van een weg kan alleen een verbinding maken met een ander laag uiteinde of met een deur op het gelijkvloers.
 - Wanneer je een brug maakt, dan kan je een andere weg onder deze brug laten passeren.
 - Bij opdrachten met 3 tempels zal je in totaal 2 wegen moeten maken. Het maakt daarbij niet uit welke tempel in het midden van de weg staat en welke tempels aan de uiteindes.
 - Aangezien elke tempel twee deuren heeft, zullen sommige deuren niet gebruikt worden.
 - Je hoeft niet alle puzzelstukken te gebruiken. Gemakkelijke opdrachten hebben vaak minder puzzelstukken nodig dan moeilijke opdrachten.
 - Op de plaatsen waar de staart of de kop van de draak zich bevinden, kan je geen wegen leggen. Maar je kan wel een brug bouwen over het midden van de draak.
- 3 Er is maar één juiste oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Aufgabe. Platziere die Tempel (und der Drache, falls in der Aufgabe vorgegeben) wie in der Aufgabe vorgegeben:
 - es gibt 3 unterschiedliche Tempel im Spiel. Diese unterscheiden sich in der Anzahl (1; 2; 3) der Dächer.
 - die Türen der Tempel müssen in die richtige Richtung zeigen.
 - die Position der Türe im Erdgeschoß wird in der Aufgabe durch ein schwarzes Dreieck angezeigt. Falls es eine Türe in der ersten Etage gibt, wird diese durch ein weißes Dreieck angegeben.
 - in den einfacheren Aufgaben gibt es nur zwei unterschiedliche Tempel!
 - Alle Aufgaben, mit Ausnahme der Wizard Aufgaben, beinhalten nun den goldenen Drachen als extra Hinweis.
- 2 Das Ziel jeder einzelnen Aufgabe besteht darin, die Tempel auf dem Spielfeld mit Hilfe von Brücken und Wegen mit einander zu verbinden:
 - die Wege haben zwei unterschiedliche Ebenen. Man kann zwei Hochebenen mit einander verbinden, und so eine Brücke kreieren, oder einen Eingang in der ersten Etage verbinden.
 - mit der Hilfe eines niedrigen Anschlusses kann man eine Türe im Erdgeschoß anschließen.
 - Falls man eine Brücke erschaffen hat, kann dort auch ein Weg darunter hindurch führen.
 - in den Aufgaben mit drei Tempeln werden 2 Wege entstehen.
 - da jeder Tempel zwei Türen hat, werden nicht alle Eingänge mit Wegen verbunden sein.
 - es werden nicht immer alle Puzzleteile benutzt werden. Einfache Aufgaben benötigen weniger Wege (Puzzleteile) als die komplizierteren Aufgaben.
 - Mit seinem Kopf und dem Schwanz blockiert der Drache zwei Felder, auf denen nun kein Weg mehr gebaut werden kann. Brücken können über den Rücken des Drachen gebaut werden!
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung zu jeder Aufgabe. Diese ist auch im Booklet zu finden.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi. Placez les Pagodes (et le Dragon, s'il est inclus) sur le plan de jeu, tel qu'indiqué par le défi.
 - Il existe 3 types de Pagodes, toutes avec une toiture différente. Les nombres 1, 2 et 3 indiquent le nombre de toits spécifiques à chaque Pagode.
 - L'orientation des Pagodes doit bien respecter la position des portes indiquées sur le défi.
 - La position et la direction d'une porte au niveau du sol sont indiquées par un triangle noir. La position et la direction d'une porte à l'étage sont indiquées par un triangle blanc.
 - Les défis les moins difficiles ne mettent en jeu que deux Pagodes.
 - Chaque défi (sauf le niveau Wizard) comporte à présent un indice supplémentaire : le Dragon d'or.
- 2 Le but du jeu consiste à relier par UNE SEULE route les différentes Pagodes entre elles, à l'aide des pièces de jeu qui représentent des chemins et dans certains cas des ponts:
 - Les chemins sont de deux types : en hauteur ou au sol.
 - Deux chemins en hauteur peuvent être reliés ensemble et ainsi créer un pont. Vous pouvez également relier un chemin en hauteur à une porte située à l'étage.
 - Deux chemins au sol peuvent être reliés entre eux. Vous pouvez également relier un chemin au sol à une porte au sol.
 - Il est possible de faire passer un chemin sous un pont.
 - Les défis avec trois Pagodes demanderont donc la pose de DEUX routes. L'une des Pagodes sera alors reliée aux deux autres.
 - Toutes les Pagodes ont deux portes, certaines ne seront pas utilisées.
 - Vous ne devez pas obligatoirement utiliser l'ensemble des pièces de chemins pour relier les Pagodes. Seules les pièces dont vous avez besoin seront posées sur le plan de jeu pour résoudre le défi. Plus ardues sont les défis, plus nombreuses sont les pièces en jeu.
 - Les endroits du plan de jeu occupés par la queue ou la tête du Dragon ne peuvent pas être utilisés pour relier un chemin. Il est par contre possible de construire des ponts au-dessus de la partie centrale du Dragon.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret de défis.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Elige un desafío. Coloca los templos (Y el dragon si lo incluye) en el tablero de juego como indica el desafío:
 - Hay 3 templos, cada uno con un tejado diferente. El número (1, 2 o 3) indica cuantos tejados tiene un templo.
 - Los templos deben orientarse correctamente, con las puertas en la dirección indicada en el desafío.
 - La posición de una puerta en el primer piso se indica mediante un triángulo negro. Si la puerta está en el segundo piso se indica con un triángulo blanco.
 - Los desafíos más sencillos incluyen solo dos torres.
 - Todos los niveles (excepto el nivel Wizard) incluyen una pista extra: el Dragón dorado.
- 2 El objetivo del juego es colocar en el tablero las piezas del puzzle con carreteras y puentes para crear caminos que conecten los templos:
 - Las carreteras pueden tener 2 niveles. Puedes conectar una carretera alta con otra carretera alta para crear un puente o con una puerta en el segundo piso de un templo.
 - Las carreteras bajas se pueden conectar con otra carretera baja o con una puerta en el primer piso de un templo.
 - Cuando creas un puente, una carretera puede pasar por debajo si es necesario.
 - En los desafíos con 3 templos habrá 2 caminos.
 - Como todos los templos tienen dos puertas, algunas puertas no se usarán.
 - No es necesario utilizar todas las piezas del puzzle. A menudo, los desafíos fáciles necesitan menos piezas de carretera que los más difíciles.
 - No se pueden colocar caminos en las partes del tablero que están ocupadas por la cola o la cabeza del dragón. Sin embargo, se pueden hacer puentes sobre la parte central del dragón.
- 3 Sólo hay una solución correcta que se encuentra al final del libro de retos.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Selecciona um desafio. Coloca os templos (e o Dragão, se incluído) no tabuleiro de jogo conforme indicado no desafio:
 - Existem 3 templos, cada um com um telhado diferente. O número (1, 2 ou 3) indica quantos telhados tem um templo específico.
 - Os templos têm de ser corretamente orientados, com as portas nas direções indicadas no desafio.
 - A posição de uma porta no rés do chão é indicada por um triângulo preto. Se existir uma porta no primeiro piso, é indicada por um triângulo branco.
 - Os desafios mais fáceis incluem apenas duas torres.
 - Todos os desafios (exceto no nível Feiticeiro) incluem agora uma dica extra: o Dragão dourado.
- 2 O objetivo do jogo consiste em colocar as peças do puzzle com estradas e pontes no tabuleiro para criar percursos que liguem os templos:
 - As estradas podem ter 2 níveis, nível alto e nível baixo. Podes ligar um nível alto a outro nível alto para criar uma ponte ou podes ligar um nível alto a uma porta no primeiro piso de um templo.
 - Um nível baixo pode ligar-se a outro nível baixo ou a uma porta no rés do chão de um templo.
 - Ao criar uma ponte, se for necessário, pode passar uma estrada por baixo.
 - Os desafios com 3 templos têm dois percursos.
 - Porque cada templo tem 2 portas, algumas portas não serão utilizadas.
 - Não precisas de utilizar todas as peças do puzzle. Os desafios fáceis costumam necessitar de menos peças da estrada do que os desafios mais difíceis.
 - As posições do tabuleiro ocupadas pela cauda ou pela cabeça do Dragão não podem ser utilizadas como percurso. No entanto, podem ser construídas pontes sobre a parte do meio do dragão.
- 3 Existe apenas 1 solução correta, que encontras no final do folheto do desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Seleziona una sfida. Posiziona i templi (e il Drago, se incluso) sulla plancia di gioco come indicato sul libretto:
 - Ci sono 3 templi, ognuno con un numero di piani differente. Un numero (1, 2 o 3) indica quanti piani ha uno specifico tempio.
 - I templi devono essere disposti correttamente, con le porte rivolte verso le direzioni indicate nella sfida.
 - La posizione della porta sul primo livello (corrispondente alla plancia) è indicata tramite un triangolo "nero". Se c'è una porta anche al secondo livello (sopra le mura), questa è indicata tramite un triangolo "bianco".
 - Le sfide più facili includono solo due torri.
 - Tutte le sfide (fatta eccezione per il livello Mago) adesso includono un suggerimento extra: il Drago d'oro.
- 2 L'obiettivo del gioco è posizionare i pezzi-puzzle con strade e ponti sulla plancia in modo da creare dei percorsi che collegano i templi:
 - Le strade possono avere due livelli, alto e basso. Puoi collegare una strada alta con un'altra strada alta per creare un ponte, oppure a una porta che si trova al secondo livello.
 - Una strada bassa può collegarsi a un'altra strada bassa, oppure a una porta che si trova al primo livello.
 - Quando si crea un ponte, sotto ci può anche passare una strada.
 - Nelle sfide con 3 templi ci saranno due percorsi differenti.
 - Dato che tutti i templi hanno 2 porte, può essere che alcune porte non verranno usate per una sfida.
 - Non c'è bisogno di usare tutti i pezzi-puzzle. Le sfide più semplici spesso richiedono meno pezzi rispetto a quelle più difficili.
 - I punti della plancia di gioco occupati dalla coda o dalla testa del Drago non possono essere usati come percorsi. Tuttavia, sulla parte centrale del Drago è possibile costruire.
- 3 C'è soltanto 1 soluzione corretta e si trova in fondo al libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τους ναούς (και τον Δράκο, αν περιλαμβάνεται στη δοκιμασία) στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως απεικονίζεται στην πρόκληση:
 - Υπάρχουν τρεις ναοί με διαφορετικές σκεπές. Ο αριθμός (1,2 ή 3) υποδεικνύει πόσες σκεπές έχει ένας συγκεκριμένος ναός.
 - Οι ναοί πρέπει να προσανατολίζονται σωστά, με τις πόρτες να είναι στην κατεύθυνση που δείχνουν οι οδηγίες, για κάθε πρόκληση.
 - Η θέση μια πόρτας στο ισόγειο απεικονίζεται με ένα μαύρο τρίγωνο. Αν υπάρχει μια πόρτα στον δεύτερο όροφο, αυτό απεικονίζεται με ένα λευκό τρίγωνο.
 - Οι εύκολες προκλήσεις περιλαμβάνουν μόνο δύο πύργους.
 - Όλες οι δοκιμασίες (εκτός από αυτές που ανήκουν στο επίπεδο Wizard) περιλαμβάνουν τώρα ένα επιπλέον στοιχείο: τον χρυσό Δράκο.
- 2 Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσετε τα κομμάτια μαζί με δρόμους και γέφυρες, έτσι ώστε να δημιουργηθούν μονοπάτια που ενώνουν τους ναούς:
 - Οι δρόμοι χωρίζονται σε 2 κατηγορίες, αυτούς που η άκρη τους καταλήγει σε ύψωμα και σε αυτούς που έχουν χαμηλή άκρη. Μπορείτε να ενώσετε δύο ψηλές άκρες δρόμων για να φτιάξετε μια γέφυρα ή να ενώσετε ένα ψηλό τελείωμα δρόμου με μία πόρτα ναού στον δεύτερο όροφο.
 - Μία χαμηλή άκρη δρόμου μπορεί να ενώσει με μία άλλη χαμηλή άκρη ή να ενωθεί με την πόρτα ενός ναού στο ισόγειο
 - Ένας δρόμος μπορεί να περάσει κάτω από μια γέφυρα, εάν χρειαστεί.
 - Σε προκλήσεις με 3 ναούς θα υπάρχουν δύο μονοπάτια.
 - Επειδή κάθε ναός έχει δύο πόρτες, κάποιες πόρτες δεν θα χρησιμοποιούνται.
 - Δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε όλα τα κομμάτια. Οι εύκολες προκλήσεις συχνά χρειάζονται λιγότερα κομμάτια δρόμου από ότι οι δυσκολότερες.
 - Στα σημεία που καταλαμβάνει στο ταμπλό η ουρά ή το κεφάλι του Δράκου δεν μπορείτε να δημιουργήσετε μονοπάτια. Ωστόσο, μπορείτε να χτίσετε γέφυρες που θα περνάνε πάνω από το σώμα του Δράκου.
- 3 Υπάρχει μόνο μια σωστή λύση, που μπορείτε να βρείτε στο τέλος του βιβλίου με τις προκλήσεις.

SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en udfordring. Placer templerne og dragen på spillepladen som vist i udfordringen:
 - Der er 3 templer med hver deres tagtoppe. Et nummer (1, 2 eller 3) indikerer, hvor mange tagtoppe et specifikt tempel har.
 - Templerne skal have den korrekte retning med døren i den samme retning som vist i udfordringen.
 - Positionen af døren i stueetager er vist med en sort trekant. Hvis der er en dør på 1. sal er det vist med en hvid trekant.
 - Lettere udfordringer inkluderer kun to tårne.
 - I alle udfordringer (bortset fra som Trolldmand) får du nu en hjælpende hånd, nemlig den gyldne drage
- 2 Formålet med spillet er at placere puslebrikkerne med veje og broer på spillepladen for at skabe stier der forbinder templerne:
 - Stier kan have 2 niveauer, høj eller lav. Du kan forbinde en høj ende med en anden høj ende for at skabe en bro, eller du kan forbinde en høj ende til en dør på 1. sal.
 - En lav ende kan forbindes med en anden lav ende, eller til en dør i stueetager af tempel.
 - Når du skaber en bro, er det muligt at en sti kan passere nedenunder.
 - I udfordringer med 3 templer vil der være 2 stier.
 - Alle templer har 2 døre, så derfor skal alle døre ikke bruges.
 - Du skal ikke bruge alle puslebrikkerne. Lettere udfordringer skal ofte bruge færre sti brikker end sværere udfordringer.
 - De steder på pladen, hvor dragens hale eller hoved spærrer vejen, er der ingen passage, men der kan bygges bro hen over dragen midt på den
- 3 Der er kun en løsning, som du kan finde bagerst i udfordringsbogen.

SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning. Placera templen (och draken om den medföljer) på spelbordet på det sätt som anvisas i utmaningen:
 - Det finns tre (3) tempel som alla har olika tak. En siffra (1, 2 eller 3) anger hur många tak ett specifikt tempel har.
 - Templen måste placeras på rätt sätt med dörrarna vända i de riktningar som anvisas i utmaningen.
 - Positionen för en dörr på markplanet indikeras av en svart triangel. Om det finns en dörr på andra våningen indikeras den av en vit triangel.
 - Enklare utmaningar innefattar bara två torn.
 - Alla utmaningar (förutom Trollkarl-nivån) inkluderar nu ett extra tips: den gyllene draken.
- 2 Målet med spelet är att placera pusselbitar med gator och broar på bordet för att skapa vägar som ansluter templen:
 - Gator kan ha två (2) nivåer; en hög ände och en låg ände. Du kan ansluta en hög ände mot en annan hög ände för att skapa en bro, eller så kan du ansluta en hög ände mot en dörr på andra våningen i ett tempel.
 - En låg ände kan anslutas mot en annan låg ände, eller mot en dörr på markplanet i ett tempel.
 - När du skapar en bro kan en gata passera under den om det skulle behövas.
 - I utmaningar med tre (3) tempel kommer det att finnas två vägar.
 - Eftersom alla tempel har två (2) dörrar kommer vissa dörrar inte att användas.
 - Du behöver inte använda alla pusselbitar. Enklare utmaningar behöver ofta färre delar med gator än de svårare utmaningarna.
 - De platser på spelplanen där drakens svans eller huvud finns kan inte användas för vägar. Broar kan dock byggas över drakens mellersta del.
- 3 Det finns bara en rätt lösning och den finns i slutet av utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring. Plasser templene (og dragen, hvis inkludert) på spillebrettet som angitt i utfordringen:
 - Det er 3 templer i alt, hvor hver har sitt eget hustak. Et tall (1, 2 eller 3) indikerer hvor mange hustak et bestemt tempel har.
 - Templene må stilles slik at dørene vender i retningen som er angitt i utfordringen.
 - De svarte trekantene viser hvor dører i første etasje skal plasseres. Hvis tempelet har en dør i andre etasje, er den angitt med en hvit trekant.
 - De lette utfordringene har bare med to tårnene.
 - Alle utfordringene (unntatt trollmannsnivået) har nå et ekstra hint: den gyldne dragen.
- 2 Målet med spillet er å plassere brikkene med veier og broer på brettet slik at de danner veier som kobler sammen templene:
 - Veiene kan ha 2 nivåer, en høy ende og en lav ende. Du kan koble sammen en høy ende med en annen høy ende for å lage en bro eller koble sammen en høy ende med en dør i andre etasje av et tempel.
 - En lav ende kan kobles sammen med en annen lav ende eller sammen med en dør i første etasje i et tempel.
 - Når du lager en bro, kan en vei passere under hvis det er nødvendig.
 - Utfordringer med 3 templer vil ha to baner.
 - Fordi alle templene har 2 dører, vil det være noen dører som ikke blir brukt.
 - Du behøver ikke å bruke alle brikkene. De lette utfordringene trenger ofte færre veibrikker enn utfordringene som er vanskeligere.
 - Feltene på spillebrettet med dragens hode eller hale kan ikke brukes til veier. Du kann imidlertid bygge broer over dragens midtparti.
- 3 Hver utfordring har bare 1 løsning, som er angitt bakerst i heftet.

- 1 Valitse haaste. Aseta tempellit (ja lohikäärme, jos se on mukana haasteessa) pelilaudalle haasteessa kuvatulla tavalla.
 - Pelissä on kolme tempelliä erikorkuisilla kattorakenteilla. Numerot (1,2 tai 3) kuvaavat katon korkeutta.
 - Tempellit tulee sijoittaa niin, että oviaukot ovat haasteessa kuvattuun suuntaan.
 - Pohjakerroksen oviaukkoa kuvaa musta kolmio ja toisen kerroksen oviaukkoa valkoinen kolmio.
 - Helpoimmissa haasteissa on vain kaksi tempelliä.
 - Jokainen haaste (pois lukien vaikein taso) sisältää nyt ylimääräisen vihjeen: kultaisen lohikäärmeen.

- 2 Tavoitteena on sijoittaa reittipalat pelilaudalle niin, että tempelien välille muodostuu kulkuyhteys:
 - Reitti voi kulkea kahdessa tasossa. Korkeammalle tasolle päätyvät palat voi yhdistää sillaksi tai tempelien toisen kerroksen oviaukkoon.
 - Alemman tason palat voi yhdistää toisiinsa tai tempelien pohjakerroksen oviaukkoon.
 - Jos rakennat sillan, sen alta voi tarvittaessa kulkea toinen reitti.
 - Kolmen tempelien haasteissa, tempelleitä yhdistää kaksi reittiä.
 - Jokaisessa tempelissä on kaksi oviaukkoa, mutta kaikkia ei tarvitse käyttää.
 - Sinun ei tarvitse käyttää kaikkia reittipaloja. Helpoimmissa tehtävissä tarvitaan vaikeita tehtäviä vähemmän reittipaloja.
 - Lohikäärmeen hännän tai pään kohdalle ei voi laittaa reittipalaa. Lohikäärmeen voi kuitenkin ylittää sen keskeltä siltapalaa käyttäen.

- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, joka löytyy haastekirjan lopusta.

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Konlich,
Belgium - info@mar.be
www.SmartGames.eu

2016 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Temple Connection



dd: 20181022 B
5 414301519881

MADE IN CHINA
TEMPLE CONNECTION
DRAGON EDITION