keep on playing

SMART GAMES

© 2011 Concept, game design & artwork:
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Temple Trap
Neerveld 14, B-2550 Kontich
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

dd: 20120622

5 414301 516019

keep on playing

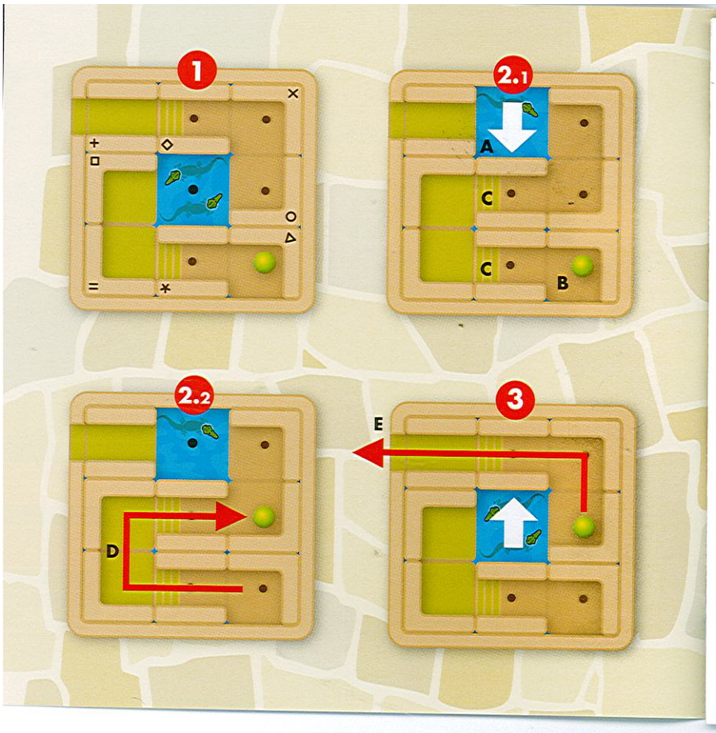
SMART GAMES

STARTER 1-12

JUNIOR 13-24

EXPERT 25-36

MASTER 37-48



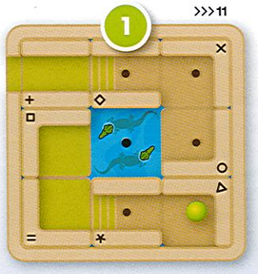
FR RÈGLES DU JEU

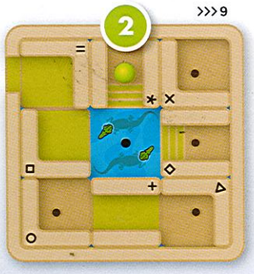
1. Choisissez un défi et placez les pièces du jeu, les salles et l'Aventurier (le pion vert), tel qu'indiqué grâce aux symboles gravé sur les salles.

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.

STARTER





STARTER

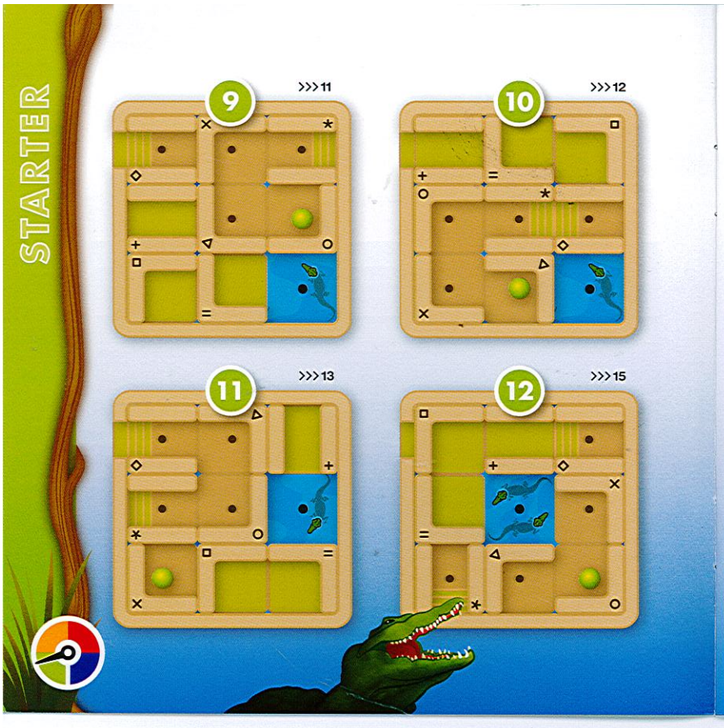
STARTER

9 >>>11

10 >>>12

11 >>>13

12 >>>15



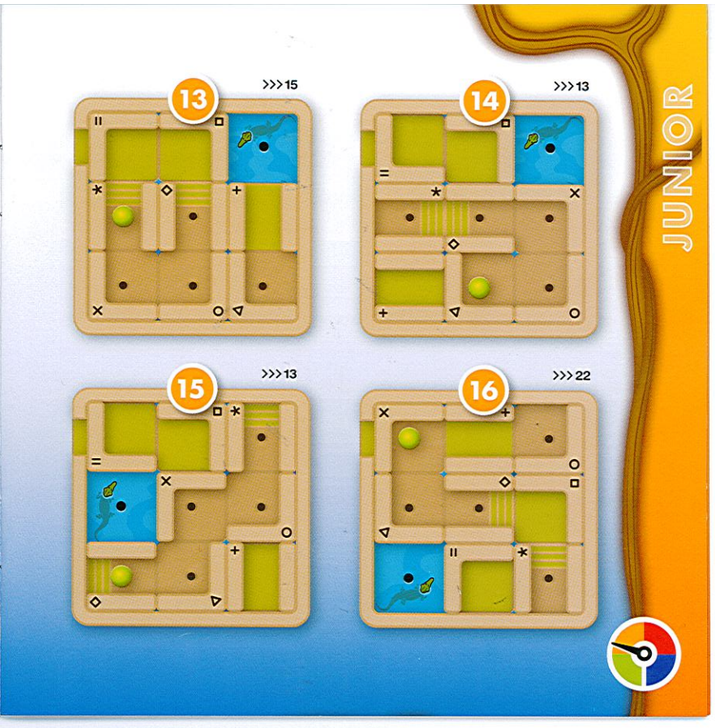
JUNIOR

13 >>>15

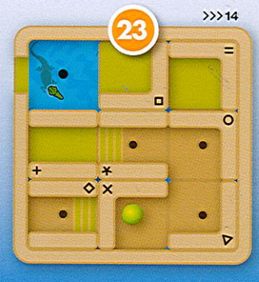
14 >>>13

15 >>>13

16 >>>22



JUNIOR



JUNIOR

EXPERT

EXPERT

EXPERT

33 >>> 16

34 >>> 37

35 >>> 29

36 >>> 36

MASTER

37 >>> 18

38 >>> 36

39 >>> 39

40 >>> 48

MASTER

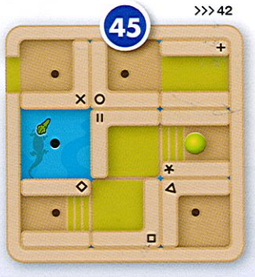
41 >>> 42

42 >>> 28

43 >>> 44

44 >>> 30

45 >>> 42



46 >>> 26

47 >>> 51

48 >>> 46

MASTER

1

2

3

4

5

6

7

8

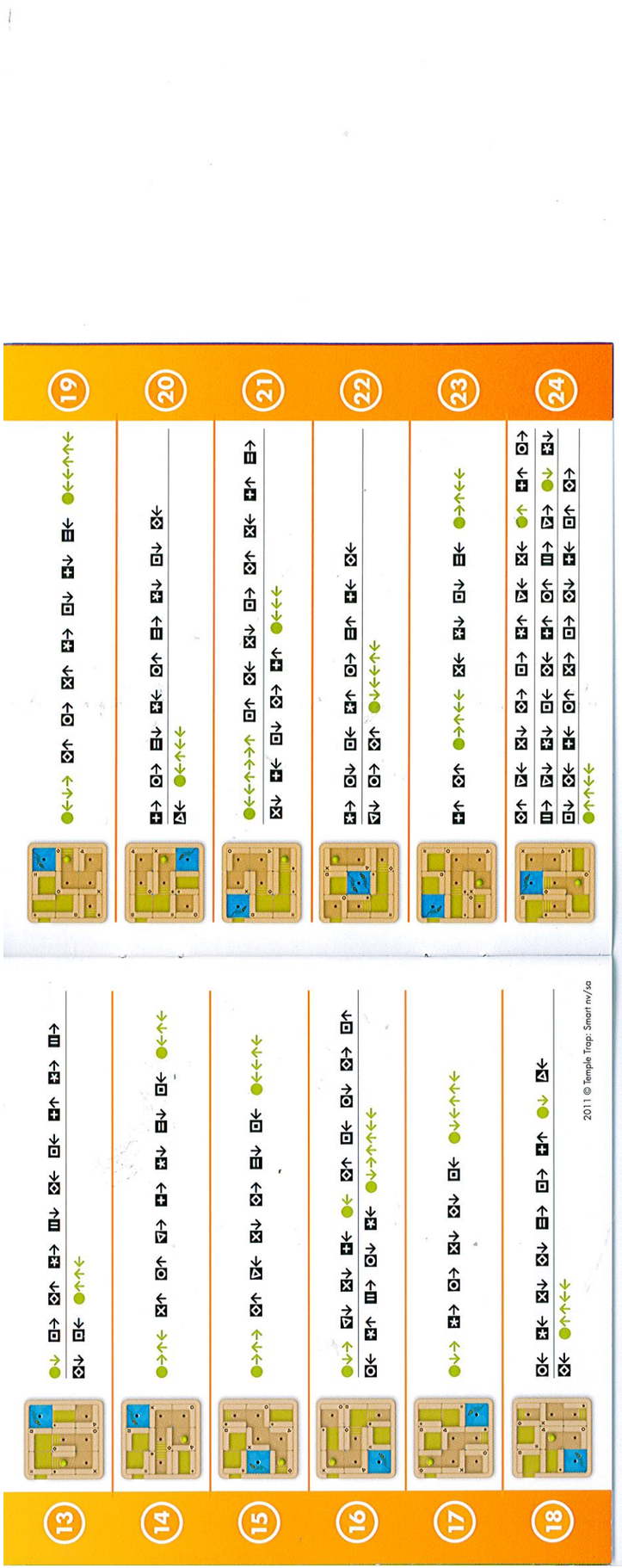
9

10

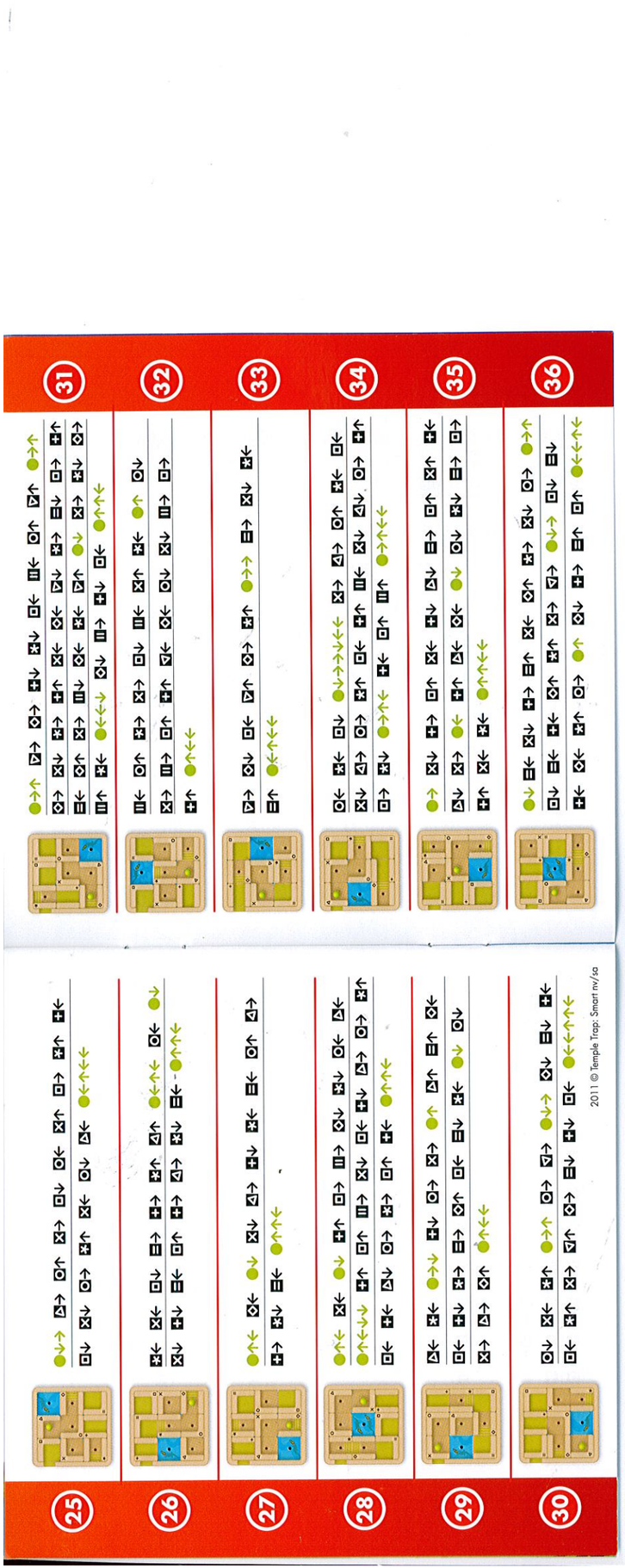
11

12

2011 © Temple Trap: Smart nv/sa



2011 © Temple Trap: Smart nv/sa



25

26

27

28

29

30

31

32

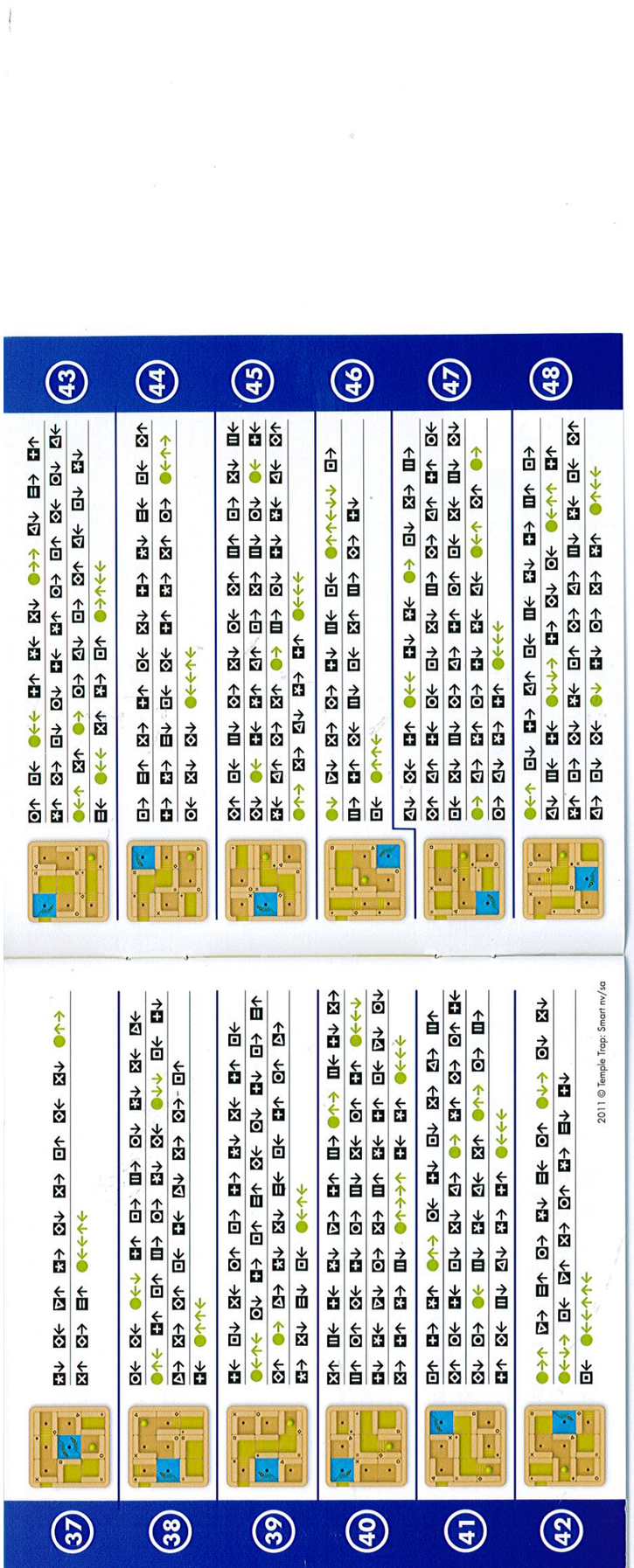
33

34

35

36

2011 © Temple Trap: Smart nv/sa



2011 © Temple Trap: Smart nv/sa