

RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi et placez la pièce «Haute Tour» tel qu'indiqué à l'intérieur du plan de jeu. Veillez à ce que la tour soit bien orientée !

Vous devez uniquement utiliser les pièces du puzzle avec les escaliers indiqués en haut sur la carte du défi. Mettez les autres pièces du puzzle de côté. Plus le défi est difficile, plus vous aurez besoin de pièces de puzzle.

- 2** Trouvez quel chemin emprunter afin de rejoindre le port, en partant du sommet de la «Haute Tour», après avoir placé les différents quartiers de la ville donnés.
- Le chemin peut aller d'une case à n'importe quelle case adjacente du même étage. Le chemin n'est jamais en diagonale.
 - Vous pouvez changer d'étage en utilisant un escalier. Vous ne pouvez monter ou descendre un escalier que par les cases qui se trouvent devant ou derrière l'escalier. Vous ne pouvez donc jamais emprunter l'escalier par les côtés !
 - Dans les défis difficiles, vous serez amené à empiler des pièces de puzzle avec des escaliers. Chaque pièce de puzzle se compose de 6 cases. Vous ne pouvez placer une pièce de puzzle sur d'autres pièces de puzzle que si chacune de ces 6 cases est posée sur des cases d'autres pièces de puzzle. Les cases d'appui peuvent être pleines, se composer de couloirs, d'escaliers ou d'un tunnel. Les pièces de puzzle qui ne sont pas entièrement soutenues ne sont donc pas autorisées. Peu importe la stabilité de votre construction.
 - Certaines pièces de puzzle ont un tunnel. Vous pouvez marcher dessus ou à travers.
 - Le chemin peut commencer soit à partir de la place du troisième étage (devant la porte de la tour), soit à partir de la place du deuxième étage, au pied de l'escalier menant à la tour. Une connexion avec la case du premier étage, au pied de la tour, n'offre cependant pas de solution, car aucun escalier ne monte de cette case.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret.

Règle mise en ligne par

didacto.com
- Tous droits réservés et interdits de diffusion -