



- 1 Обери завдання та розташуй деталі відповідно до схеми, користуючись символами на стінах. Постав пішака на стартову позицію.
- 2 Рухай деталі головоломки, щоб можна було пересувати пішака:
 - A Твій пішак не може рухатися через пустий простір (вода з крокодилами):
 - B Коли рухаєш деталі зі стінами, пішак може зупинитися тільки на деталі з отвором. Деталь, на якій стоїть пішак, не може рухатися.
 - C Лабіринт має два поверхи. Перейти на інший поверх можна тільки сходами.
 - D При вирішенні завдання пішак частіше буде змінювати позицію через нижній поверх. Він буде проходити і через верхній поверх, але зупинитися зможе тільки на нижньому, тому що тільки там є отвори, що можуть тримати пішака.
 - E Деталі головоломки можна тільки ковзати, їх не можна виймати та переставляти. Вихід з лабіринту знаходиться на верхньому поверсі, тому останній хід має бути таким, щоб деталь нижнього поверху приєднати до виходу через деталь зі сходами.
- 3 Завдання вирішено, якщо пішак може вийти з лабіринту. Більшість завдань має декілька рішень. Можеш знайти один з варіантів наприкінці буклету.

>>> вказує мінімальну кількість рухів для вирішення завдання.



© 2011-2016 Концепція, дизайн гри та художнє оформлення: SMART - Бельгія.
Всі права захищені.
Дизайнер: Раф Петерс.
Оригінальна назва продукту: Temple Trap
Нірвелд 14, B-2550 Контіч, Бельгія
Факс +32 15 45 10 60 info@smart.be
www.smartgames.eu

Дистрибутор в Україні:
ТОВ "Бельвіль"
вул. Боткіна, 4 оф. 54
м. Київ, Україна 03056
тел. +380 44 236-98-66
e-mail: bville@bville.kiev.ua
сайт: www.bville.com.ua

dd: 20160518B Виготовлено в Китаї

BARCODE