



# ЛАБИРИНТ

для умного авантюриста!

## ПРАВИЛА ИГРЫ

- 1** Выбери карточку с заданием и расположи все детали (стены и пешку) на игровом поле как показано в задании.
- 2** Перемещай пешку по игровому полю, передвигая детали стены.
  - Лабиринт имеет два уровня. Менять уровни можно, используя детали с лестницей.
  - При перемещении деталей со стенами пешка всегда должна находиться на детали с отверстием. Деталь, на которой стоит пешка, нельзя передвигать.
  - Пешка не может перемещаться по пустым пространствам (вода с крокодилами).Во время выполнения задания менять позиции пешки можно в основном на нижнем уровне лабиринта. Пешка может перемещаться и по верхнему уровню, но останавливаться должна только на нижнем уровне, так как детали верхнего уровня не имеют специальных отверстий для установки пешки.
  - Детали со стенами можно только передвигать по игровому полю, не поднимая. Переставлять детали нельзя. Выход из лабиринта находится на верхнем уровне. Таким образом, последним шагом к решению задачи будет являться переход, соединяющий нижний уровень с выходом деталью с лестницей.
- 3** Задание выполнено, если пешка покинула лабиринт.



© 2011 Concept, game design & artwork:  
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name:  
SG 440 Temple Trap  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
Fax +32 15 45 10 60 info@smart.be  
[www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)

ITEM NO. BB0897

4



dd: 20120307