

SPELREGELS

NL

Het doel van "Asteroid Escape" is om je ruimteschip tussen de asteroïden te loodsen zodat het veilig de uitgang van het spelbord kan bereiken.

- 1** Kies een opdracht. Plaats de 8 puzzelstukken op het spelbord zoals aangeduid. Let goed op de juiste oriëntatie van elk puzzelstuk!
- 2** Verschuif de puzzelstukken, één voor één:
 - Alle puzzelstukken moeten horizontaal op het spelbord blijven liggen! Je mag geen puzzelstukken kantelen of optillen.
 - Soms zullen asteroïden een leeg deel van een ander puzzelstuk of de rand van het spelbord overlappen. Maar asteroïden mogen nooit andere asteroïden overlappen!
 - Het ruimteschip kan ook een leeg deel van een ander puzzelstuk of de rand overlappen. Maar het ruimteschip mag nooit een asteroïde overlappen.
 - Het puzzelstuk met het ruimteschip is het enige puzzelstuk dat je uit het spelbord mag schuiven.
- 3** Je hebt de oplossing gevonden wanneer je het ruimteschip door de opening in de rand van het spelbord kan schuiven. De kortste oplossing staat achteraan in het opdrachtenboekje.

RÈGLES DU JEU

FR

Le but du jeu d'«Alerte ! Astéroïdes...» consiste à réussir à quitter le champ d'astéroïdes en atteignant la sortie.

- 1** Choisissez un défi. Orientez le plan de jeu avec l'ouverture, en bas au milieu, vers vous. Placez les sept pièces de jeu «astéroïdes» et votre pièce «vaisseau spatial» sur le plan de jeu comme indiqué. Faites TRÈS attention à correctement orienter chaque pièce, surtout les pièces avec deux petits astéroïdes. Les étoiles imprimées sur les pièces sont une aide.
- 2** Faites glisser les pièces de jeu, l'une après l'autre, afin que le vaisseau spatial puisse se déplacer dans un espace libre au milieu des astéroïdes:
 - Toutes les pièces doivent constamment rester posées à plat sur le plan de jeu. Incliner ou soulever les pièces n'est pas autorisé.
 - Comme les astéroïdes sont en volume, dans certains cas, ils surplomberont les espaces vacants d'autres pièces «astéroïdes», voire les rebords du jeu. Les astéroïdes ne peuvent jamais entrer en collision et leurs pièces ne peuvent jamais se chevaucher. Les astéroïdes bloqueront ainsi le passage entre eux dans certains cas!
 - Les ailes de votre vaisseau spatial pourront également surplomber les espaces vacants des pièces astéroïdes ou le rebord du jeu. En aucun cas le vaisseau spatial ne pourra entrer en collision, souvent avec ses ailes d'ailleurs, avec un astéroïde ou chevaucher une pièce «astéroïdes»!
 - Seule la pièce «Vaisseau spatial» peut quitter le plan de jeu par la sortie.
- 3** Vous avez réussi lorsque vous pouvez glisser sans contrainte (vous ne devez toucher aucun astéroïde) votre vaisseau spatial par l'ouverture du plan de jeu. Le chemin proposant le moins de déplacements est donné à la fin du livret de défis. Il peut donc y avoir plusieurs solutions.