

SPELREGELS

NL

- 1 Plaats de toren op het spelbord zoals aangeduid in de opdracht. Let erop dat de toren in de juiste oriëntatie staat!

Je mag enkel de puzzelstukken met trappen gebruiken die bovenaan de opdracht afgebeeld staan. Leg de andere puzzelstukken opzij. Hoe moeilijker de opdracht, hoe meer puzzelstukken je nodig hebt.

- 2 Gebruik de puzzelstukken met trappen om een weg te maken vanaf de deur van de hoge toren tot aan de trappen aan rand van het spelbord:
 - De weg kan van één vierkantje naar elk naastliggend vierkant lopen dat zich op dezelfde verdieping bevindt. De weg loopt nooit diagonaal.
 - Je kan van verdieping veranderen door een trap te gebruiken. Je kan een trap enkel op of af via de vierkanten die zich recht voor of achter de trap bevinden. Je kan dus nooit via de zijkanten een trap betreden!
 - In moeilijke opdrachten zal je puzzelstukken met trappen moeten stapelen. Elk puzzelstuk bestaat uit 6 vierkantjes. Je mag een puzzelstuk enkel bovenop andere puzzelstukken plaatsen, wanneer elk van deze 6 vierkantjes ondersteund worden door vierkantjes van andere puzzelstukken. De ondersteunende vierkantjes kunnen vol zijn, bestaan uit gangen, trappen of een tunnel. Puzzelstukken die niet volledig ondersteund worden, zijn dus niet toegelaten. Het maakt daarbij niet uit hoe stabiel je constructie is.
 - Sommige puzzelstukken hebben een tunnel. Je kan daar zowel overheen als doorheen lopen.
 - De weg kan zowel vertrekken van bij het vierkant op de derde verdieping (voor de deur van de toren) als bij het vierkant op de tweede verdieping onderaan de trap die naar de toren leidt. Een verbinding met het vierkant op de eerste verdieping onderaan de toren, levert echter geen oplossing op, omdat er van bij dit vierkant geen trappen naar boven gaan.

- 3 Er is maar 1 oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Platziere den Stadtturm wie in der Aufgabe angegeben.

Zur Lösung der Aufgabe darfst du nur die Treppen – Teile benutzen, die in der jeweiligen Aufgabe angegeben sind.

- 2 Benutze die Treppen – Puzzleteile, damit du einen Weg von der Tür des Stadtturms hinunter zum Hafen findest.
 - Der Weg kann nur weiter gebaut werden, wenn sich die angrenzenden Teile auf derselben Höhe befinden. Der Weg kann nicht diagonal (auf unterschiedlichen Höhenlevel) „gebaut“ werden.
 - Um die Höhenlevel zu überbrücken, müssen die Treppen genutzt werden. Eine Treppe kann nicht von „der Seite“ benutzt werden, sondern nur als direkte Verbindung.
 - In einigen Aufgaben ist es notwendig, dass die Puzzleteile übereinander gesteckt werden müssen, um den richtigen Fluchtweg zu bauen. Wichtig dabei: die Puzzleteile müssen komplett übereinander gelegt werden. „Überhängende“ Puzzleteile bilden kein solides Fundament und sind deshalb nicht erlaubt.
 - Einige Puzzleteile haben Brücken oder Tunnel. Diese können entsprechend ihrer Funktion für den Fluchtweg genutzt werden.
 - Der Weg kann auch über den Boden (Spielbrett-Fläche) führen.

- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung, die jeweils am Ende des Aufgabenheftes zu finden ist.

RÈGLES DU JEU

FR

- 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.