

TAJEMNÝ CHRÁM™

útěk z pohyblivého labyrintu

PRAVIDLA HRY

- 1** Vyberte si zadání a umístěte všechny dílky (chodby a figurku dobrodruha) na herní plán dle zadání.
- 2** Posunujte dílky chodeb po herním plánu tak, aby mohl dobrodruh vyjít z labyrintu:
 - Labyrint má dvě úrovně (odlišené barvami). Mezi úrovněmi je možné přecházet **pouze** po dílcích se schodišti.
 - Vždy, když posouváte dílky, musí dobrodruh stát na dílku s otvorem. Dílek, na kterém dobrodruh právě stojí, je vždy zablokovaný - není možné jej posouvat.
 - V průběhu řešení se dobrodruh bude **pohybovat především po spodní úrovni labyrintu**. Je možné projít i horní úroveň, ale před dalším pohybem dílků se dobrodruh **opět musí zastavit na spodní úrovni**. V dílcích na horní úrovni nejsou otvory.
 - Dobrodruh nesmí přecházet přes prázdné místo (voda s krokodýly).
 - Dílky chodeb je možné **pouze posouvat po herním plánu**, není možné je zvedat.
 - Východ z labyrintu se nachází **v horní úrovni**. Je tedy **vždy třeba vytvořit cestu, k východu po schodišti**.
- 3** Rébus je vyřešen ve chvíli, kdy se dobrodruh dostane ven z labyrintu. Většina zadání má více možných řešení. Jedno z nich vždy najdete v zadní části knížky zadání.

keep on playing®



© 2011 Concept, gamedesign and artwork :
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original productname: Temple Trap

Smart nv/sa

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be

www.SmartGames.eu

MINDOK

MINDOK s.r.o.

Korunní 104, budova G, 101 00 Praha 10 - Vinohrady

tel. a fax: 272 65 66 10, e-mail: info@mindok.cz

www.mindok.cz, www.hranejme.cz

dd: 12122012



8 595558 301225