Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

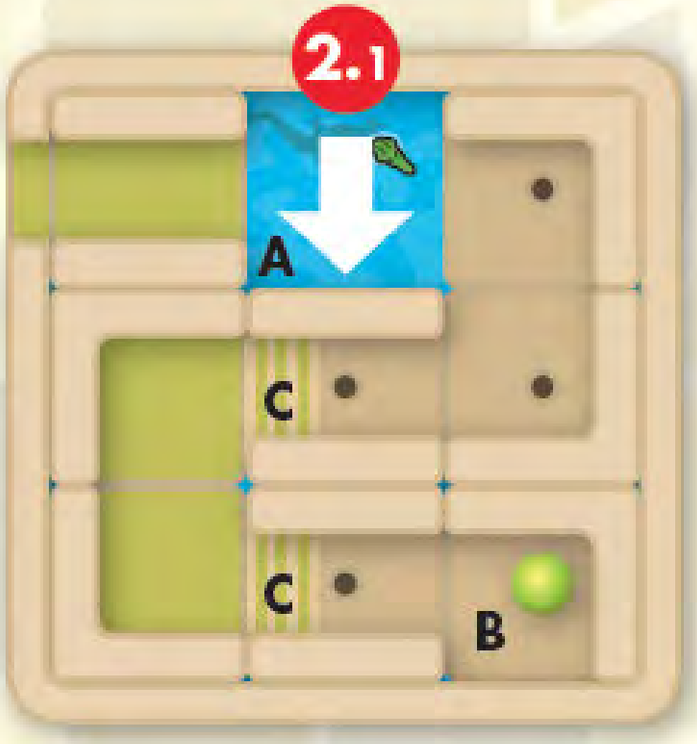
LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

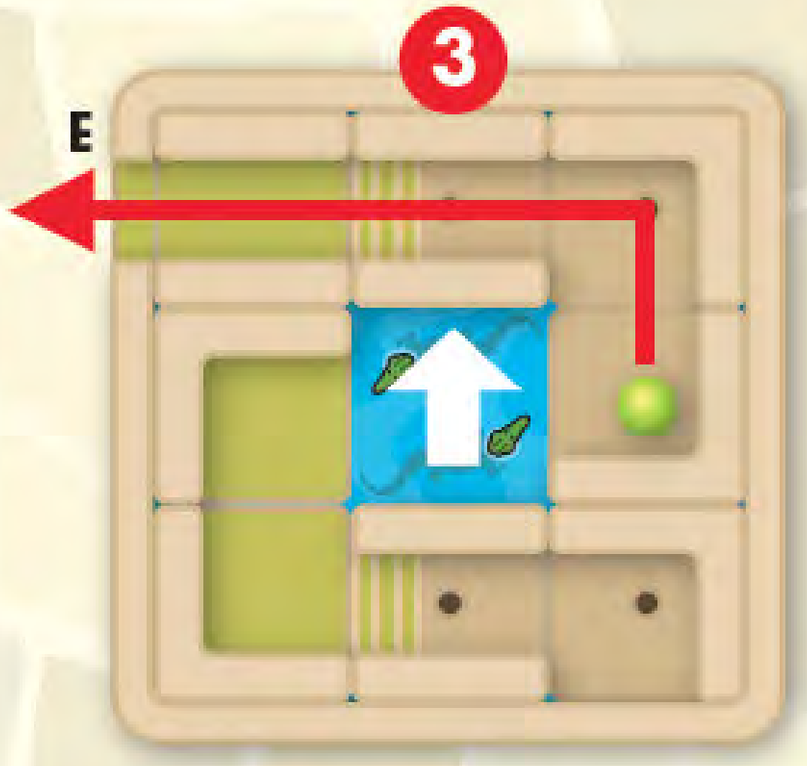
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

SMART
GAMES

1


2.1
A
C
C
B

2.2
D


3
E

GAME RULES

1. Choose a challenge and place all the puzzle pieces as indicated by the symbols on the walls. Place the adventurer on the right starting position.

2. Slide the puzzle pieces so you can move your adventurer:
   A Your adventurer can never move over the empty space (water with crocodiles)
   B When sliding the puzzle pieces with walls, the adventurer always has to be placed upon a puzzle piece with a hole. The puzzle piece the adventurer is standing on is locked at that time and can't be slided.
   C The maze has two floors. You can only change floors by using a puzzle piece with a staircase on it.
   D While solving the challenge the adventurer will mainly change position through the puzzle pieces on the bottom floor. It is also possible for the adventurer to move over the top floor, but it will always stop its movement on the bottom floor. This is because the puzzle pieces on the top floor do not have holes to contain the adventurer.
   E Puzzle pieces with walls can only be slided, never lifted off the board. The exit of the maze is located on the top floor. So your last step will always have to make a passage so that the bottom floor is connected to the exit through a puzzle piece with stairs.

3. You have found a correct solution when your adventurer can escape the maze. Most challenges have multiple solutions. You can find one of them at the back of the booklet.
   >>> indicates the minimum number of moves to solve the challenge.

FR RÈGLES DU JEU

1. Choisissez un défi et placez les pièces du jeu, les salles et l'Aventurier (le pion vert), tel qu'indiqué grâce aux symboles gravé sur les salles.

2. Faites glisser les salles de manière à pouvoir déplacer votre Aventurier :

A Vous ne pouvez jamais sauter par-dessus la fosse aux crocodiles (l'espace vide bleu). Cet espace bloque donc le déplacement de votre Aventurier.

B Seules les salles inoccupées par l'Aventurier peuvent être déplacées. Celles avec un trou peuvent accueillir celui-ci mais ne pourront être bougées car elles seront considérées comme fixées lorsque l'Aventurier s'y arrêtera.

C Le labyrinthe a la particularité de se jouer sur deux niveaux, le niveau supérieur et le niveau inférieur avec des salles à trous. L'Aventurier ne peut passer d'un niveau à un autre sans l'aide d'une salle avec des escaliers.

D Lorsque vous tenterez de résoudre les défis, l'Aventurier se déplacera principalement au niveau inférieur du temple. Vous pourrez déplacer votre Aventurier d'une salle avec un trou à une autre salle ayant un trou, en franchissant des salles sans trous s'il le faut (les salles supérieures) tant que vous ne franchirez pas un mur (qui bloque le déplacement). La distance parcourue ainsi n'aura pas d'importance. Vous pourrez déplacer l'Aventurier d'autant de salles que vous le souhaitez. Ainsi, l'Aventurier achèvera toujours son mouvement dans une salle du niveau inférieur.

E Les salles doivent toujours être déplacées par des mouvements glissants. Vous ne devez pas les retirer du plan de jeu et les replacer où bon vous semble ! La sortie du temple maudit, la brèche dans le mur du plan de jeu, est située au niveau supérieur. Vous devrez donc toujours prévoir pour votre dernier coup de vous assurer qu'une salle avec un escalier fera atteindre le niveau supérieur du temple à l'Aventurier...vers la lumière du jour !

3. Vous saurez que vous avez trouvé l'une des solutions lorsque votre Aventurier aura retrouvé l'air libre...en réussissant à quitter le labyrinthe. L'une d'entre elles est proposée à la fin du livret.

STARTER

STARTER

5

>>> 15

6

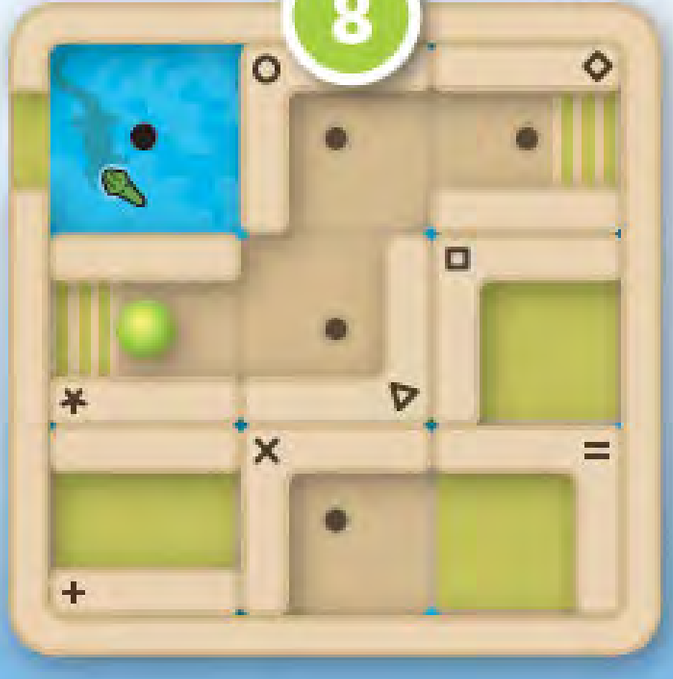
>>> 9

7

>>> 12

8

>>> 13



STARTER

JUNIOR

13

>>> 10

14

>>> 14

15

>>> 14

16

>>> 14

JUNIOR

17

>>> 14

18

>>> 15

19

>>> 15

20

>>> 17

JUNIOR

21

>>> 15

22

>>> 13

23

>>> 13

24

>>> 22

EXPERT

25

>>> 12

26

>>> 14

27

>>> 15

28

>>> 14

EXPERT

29

>>> 22

30

>>> 16

31

>>> 14

32

>>> 36

EXPERT

33

>>> 22

34

>>> 23

35

>>> 17

36

>>> 34

MASTER

37

>>> 27

38

>>> 25

39

>>> 46

40

>>> 24

MASTER

>>> 16

41

>>> 37

42

>>> 29

43

>>> 36

44

45

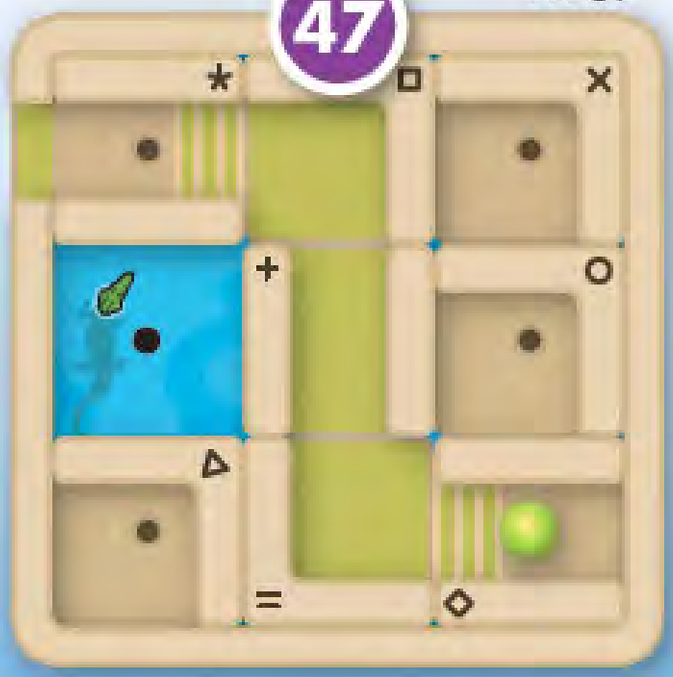
>>> 18

46

>>> 36

47

>>> 39



48

>>> 48

WIZARD

49

>>> 42

50

>>> 28

51

>>> 44

52

>>> 30

WIZARD

53

>>> 42

54

>>> 26

55

>>> 51

56

>>> 46

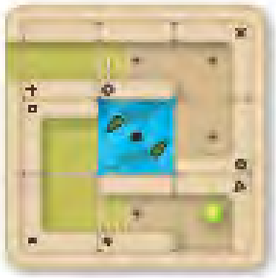
WIZARD

>>> 60

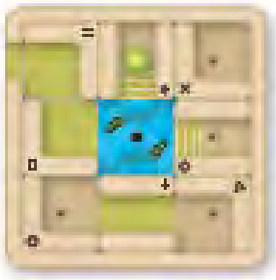
>>> 113

>>> 156

>>> 189



1

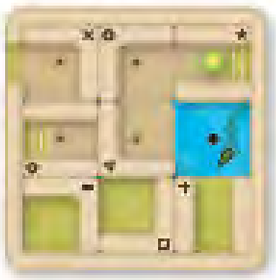


2

3

4

5

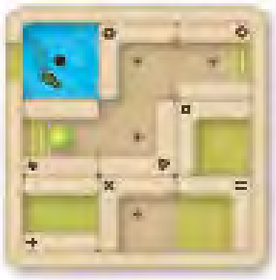


6

2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

7

8

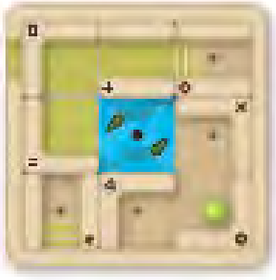


9

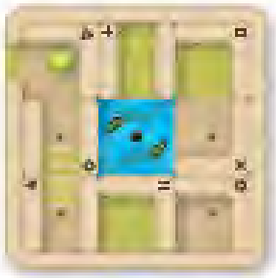
10

11

12



13



14

15

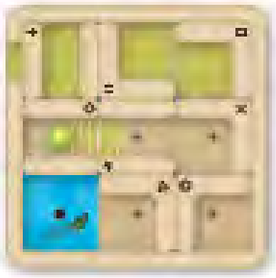
16

17

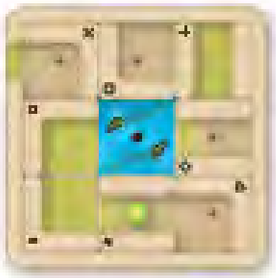
18

2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

19



20



21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

31

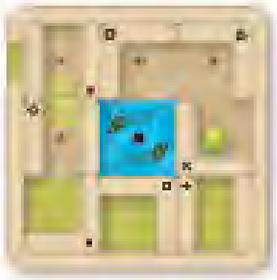
32

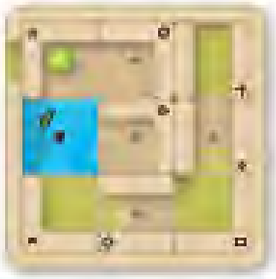
33

34

35

36





37

38

39

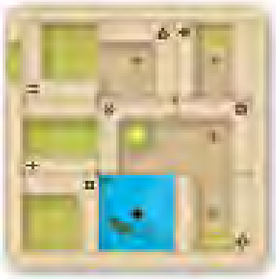
40

41

42

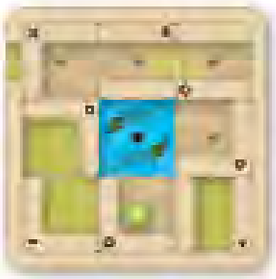
2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

43

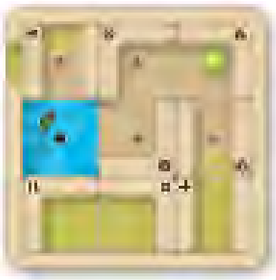


44

45



46



47

48

49

50

51

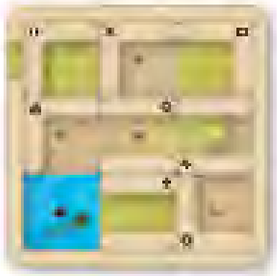
52

53

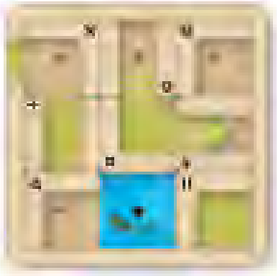
54

2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

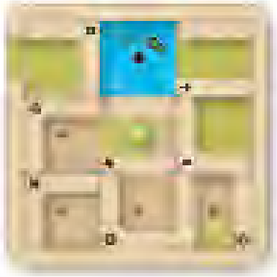
55



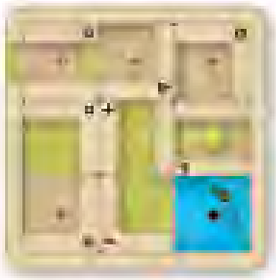
56



57

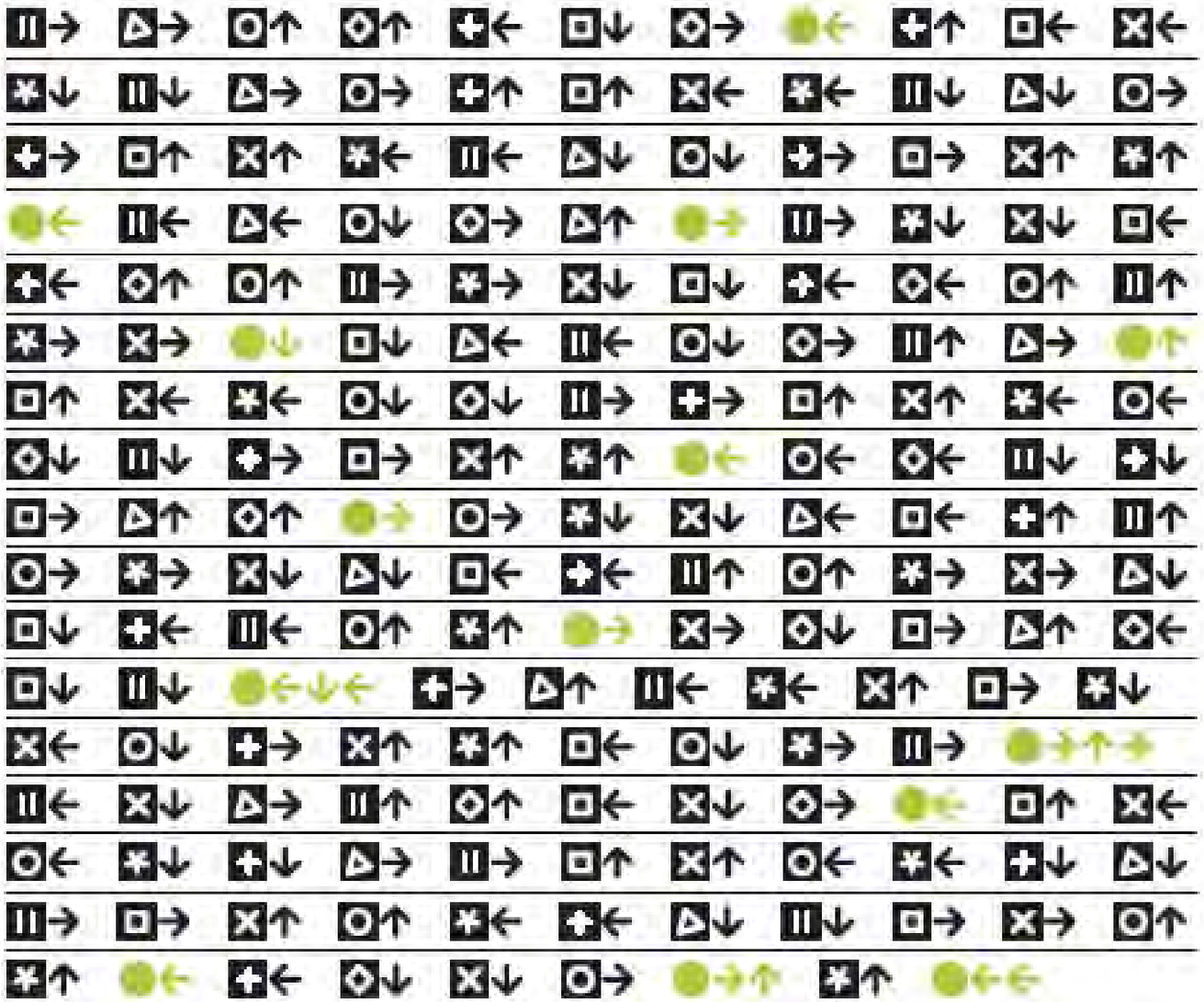


58



2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

60



2011-2016 © Temple Trap: Smart nv/sa

www.SmartGames.eu

SMART GAMES

www.SmartGamesUSA.com

© 2011-2016 Concept,
game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Temple trap
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be www.SmartGames.eu

dd: 201604056 Made in China
5 414301 518778