BONDIBON

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.

keep on playing

SMART GAMES

© 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

dd: 20120307

ITEM NO.BB0897

4 895136 006592