

SPELREGELS

NL

- 1** Kies een opdracht. Plaats de tempels (en eventueel de draak) op het spelbord zoals aangeduid:
 - Er zijn 3 tempels, elk met een verschillend aantal daken. Een cijfer geeft aan hoeveel daken een specifieke tempel heeft (1, 2 of 3).
 - Zorg ervoor dat de tempels in de juiste richting staan, met de deuren zoals aangeduid.
 - De plaats van een deur op het gelijkvloers wordt aangeduid met een zwarte driehoek. Wanneer er een deur is op de eerste verdieping, wordt dit aangegeven door een witte driehoek.
 - Voor sommige opdrachten heb je maar 2 tempels nodig.
 - Bij alle opdrachten (behalve die van het wizard level) krijg je een extra tip: de Gouden Draak.
- 2** De bedoeling van het spel is om met de puzzelstukken met wegen een verbinding te maken tussen de verschillende tempels:
 - Wegen kunnen 2 hoogtes hebben. Je kan 2 hoge uiteinden met elkaar verbinden om een brug te maken. Of je kan een hoog uiteinde van een weg verbinden met een deur op de eerste verdieping van een tempel.
 - Een laag uiteinde van een weg kan alleen een verbinding maken met een ander laag uiteinde of met een deur op het gelijkvloers.
 - Wanneer je een brug maakt, dan kan je een andere weg onder deze brug laten passeren.
 - Bij opdrachten met 3 tempels zal je in totaal 2 wegen moeten maken. Het maakt daarbij niet uit welke tempel in het midden van de weg staat en welke tempels aan de uiteindes.
 - Aangezien elke tempel twee deuren heeft, zullen sommige deuren niet gebruikt worden.
 - Je hoeft niet alle puzzelstukken te gebruiken. Gemakkelijke opdrachten hebben vaak minder puzzelstukken nodig dan moeilijke opdrachten.
 - Op de plaatsen waar de staart of de kop van de draak zich bevinden, kan je geen wegen leggen. Maar je kan wel een brug bouwen over het midden van de draak.
- 3** Er is maar één juiste oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1** Wähle eine Aufgabe. Platziere die Tempel (und der Drache, falls in der Aufgabe vorgegeben) wie in der Aufgabe vorgegeben:
 - es gibt 3 unterschiedliche Tempel im Spiel. Diese unterscheiden sich in der Anzahl (1; 2; 3) der Dächer.
 - die Türen der Tempel müssen in die richtige Richtung zeigen.
 - die Position der Türe im Erdgeschoß wird in der Aufgabe durch ein schwarzes Dreieck angezeigt. Falls es eine Türe in der ersten Etage gibt, wird diese durch ein weißes Dreieck angegeben.
 - in den einfacheren Aufgaben gibt es nur zwei unterschiedliche Tempel!
 - Alle Aufgaben, mit Ausnahme der Wizard Aufgaben, beinhalten nun den goldenen Drachen als extra Hinweis.
- 2** Das Ziel jeder einzelnen Aufgabe besteht darin, die Tempel auf dem Spielfeld mit Hilfe von Brücken und Wegen mit einander zu verbinden:
 - die Wege haben zwei unterschiedliche Ebenen. Man kann zwei Hochebenen mit einander verbinden, und so eine Brücke kreieren, oder einen Eingang in der ersten Etage verbinden.
 - mit der Hilfe eines niedrigen Anschlusses kann man eine Türe im Erdgeschoß anschließen.
 - Falls man eine Brücke erschaffen hat, kann dort auch ein Weg darunter hindurch führen.
 - in den Aufgaben mit drei Tempeln werden 2 Wege entstehen.
 - da jeder Tempel zwei Türen hat, werden nicht alle Eingänge mit Wegen verbunden sein.
 - es werden nicht immer alle Puzzleteile benutzt werden. Einfache Aufgaben benötigen weniger Wege (Puzzleteile) als die komplizierteren Aufgaben.
 - Mit seinem Kopf und dem Schwanz blockiert der Drache zwei Felder, auf denen nun kein Weg mehr gebaut werden kann. Brücken können über den Rücken des Drachen gebaut werden!
- 3** Es gibt immer nur eine richtige Lösung zu jeder Aufgabe. Diese ist auch im Booklet zu finden.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1** Choisissez un défi. Placez les Pagodes (et le Dragon, s'il est inclus) sur le plan de jeu, tel qu'indiqué par le défi.
 - Il existe 3 types de Pagodes, toutes avec une toiture différente. Les nombres 1, 2 et 3 indiquent le nombre de toits spécifiques à chaque Pagode.
 - L'orientation des Pagodes doit bien respecter la position des portes indiquées sur le défi.
 - La position et la direction d'une porte au niveau du sol sont indiquées par un triangle noir. La position et la direction d'une porte à l'étage sont indiquées par un triangle blanc.
 - Les défis les moins difficiles ne mettent en jeu que deux Pagodes.
 - Chaque défi (sauf le niveau Wizard) comporte à présent un indice supplémentaire : le Dragon d'or.
- 2** Le but du jeu consiste à relier par UNE SEULE route les différentes Pagodes entre elles, à l'aide des pièces de jeu qui représentent des chemins et dans certains cas des ponts:
 - Les chemins sont de deux types : en hauteur ou au sol.
 - Deux chemins en hauteur peuvent être reliés ensemble et ainsi créer un pont. Vous pouvez également relier un chemin en hauteur à une porte située à l'étage.
 - Deux chemins au sol peuvent être reliés entre eux. Vous pouvez également relier un chemin au sol à une porte au sol.
 - Il est possible de faire passer un chemin sous un pont.
 - Les défis avec trois Pagodes demanderont donc la pose de DEUX routes. L'une des Pagodes sera alors reliée aux deux autres.
 - Toutes les Pagodes ont deux portes, certaines ne seront pas utilisées.
 - Vous ne devez pas obligatoirement utiliser l'ensemble des pièces de chemins pour relier les Pagodes. Seules les pièces dont vous avez besoin seront posées sur le plan de jeu pour résoudre le défi. Plus ardues sont les défis, plus nombreuses sont les pièces en jeu.
 - Les endroits du plan de jeu occupés par la queue ou la tête du Dragon ne peuvent pas être utilisés pour relier un chemin. Il est par contre possible de construire des ponts au-dessus de la partie centrale du Dragon.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret de défis.