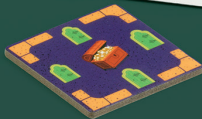




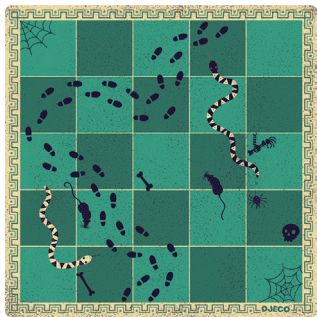
8-99
ans years
años Jahre





Dungeon Logic

Zawartość



x 1



x 40



x 4



x 24



x 1



x 8

**Zawartość:**

1 plansza, 4 płytki wejścia, 1 karta wyjścia, 8 kart z przeszkodami (2 mury, 2 smoki, 2 zamknięte drzwi, 2 zamknięte skrzynie), 16 zwykłych płytek „przejścia” (o numerach od 1 do 16), 8 specjalnych płytek „przejścia” (2 rycerzy, 4 klucze, 2 otwarte skrzynie) oraz 40 kart wyzwania (4 poziomy trudności).

Łatwy



Średni



Trudny



Bardzo trudny



Zgubiłeś się w lochu i musisz użyć odpowiednich przejść aby się z niego wydostać. Użyj otrzymanych płytek jak kostek domina, aby utorować sobie drogę do wyjścia.

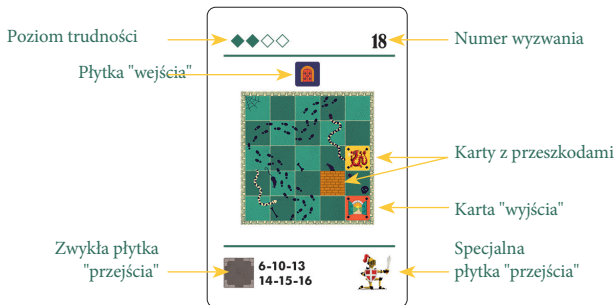
Cel gry: utworzyć ścieżkę z płytek "przejścia" pomiędzy wejściem a wyjściem.

Przygotowanie gry: Rozłóż planszę. Płytki „wejścia”, kartę „wyjścia” i karty „przeszkód” (mury, smoki, zamknięte drzwi i zamknięte skrzynie) należy położyć po jednej stronie. Oddziel zwykłe płytki „przejścia” od płytek specjalnych (klucze, rycerze, otwarte skrzynie). Połóż karty wyzwania po jednej stronie.

Przebieg gry: Każda karta wyzwania pokazuje pozycję wejścia i wyjścia, płytki, których możesz użyć oraz wszelkie przeszkody (zamknięte drzwi, smoki, mury lub zamknięte skrzynie), do których będziesz potrzebować specjalnych płytek "przejścia" aby je ominąć.

Dobierz kartę wyzwania i przygotuj planszę tak, jak pokazano na rysunku:

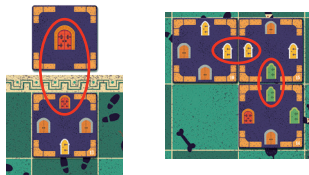
1. Umieść płytkę "wejścia" przy krawędzi planszy a płytkę "wyjścia" na jednym z pól
2. Jeśli na karcie wyzwania znajdują się przeszkody, umieść karty z przeszkodami na odpowiednich polach
3. Weź płytki "przejścia", których będziesz potrzebować, aby ukończyć wyzwanie



Rozwiązanie wyzwania: Użyj płytek "przejścia" pokazanych na karcie wyzwania aby połączyć wejście i wyjście. Aby to zrobić, musisz stworzyć ścieżkę umieszczając płytki "przejścia" obok siebie.

Aby móc przejść od wejścia na pierwszą płytkę, a następnie z płytki na płytkę, **2 drzwi obok siebie muszą być w tym samym kolorze.**

- Płytki przejścia nie mogą być obracane. Należy je ułożyć właściwą stroną do góry (z drzwiami w pozycji pionowej).
- Umieść płytki na polach na planszy.
- Umieść ostatnią płytkę na karcie "wyjścia".



Pokonywanie przeszkód: Niektóre karty wyzwiań zawierają przeszkody.



Mur:

nie możesz umieścić płytki przejścia na żadnym polu zawierającym tą kartę.



Smok:

na karcie smoka można umieszczać tylko płytki przedstawiające rycerza.

Musisz wybrać, której z 2 płytek "rycerza" chcesz użyć:



Zamknięte drzwi: na karcie zamkniętych drzwi można położyć tylko płytkę z "kluczem".

Musisz wybrać, której z 4 płytek z kluczem chcesz użyć:



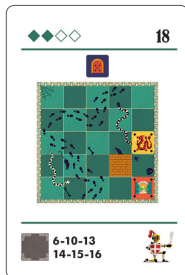
Zamknięta skrzynia: na karcie zamkniętej skrzyni można położyć tylko płytki przedstawiające otwartą skrzynię.

Musisz wybrać, której z 2 płytek z otwartą skrzynią chcesz użyć.



Przykład:

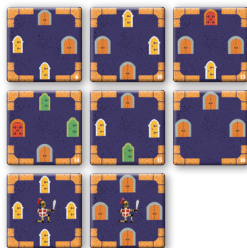
Karta wyzwania



Płytki wejścia do położenia



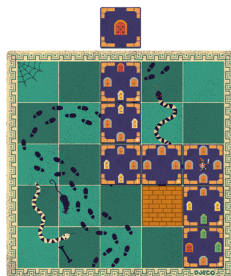
Płytki "przejścia" do położenia



Przeszkody i wyjście



Pozycja startowa



Rozwiązanie

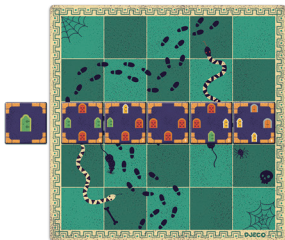
Płytki rycerza, która nie została użyta



Rozwiązania znajdują się na końcu książeczki.
Autor wyzwań: Cédric Martinez.

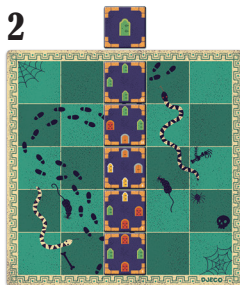


1



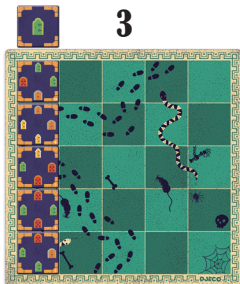
4, 7, 8, 5, 6

2



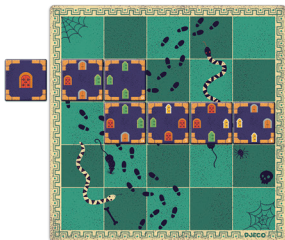
12, 14, 6, 7, 4

3



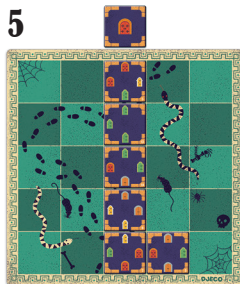
14, 6, 7, 4, 1

4



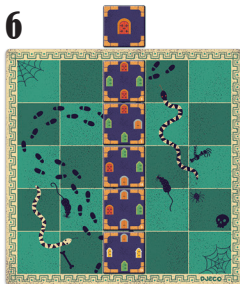
3, 12, 14, 7, 5, 6

5



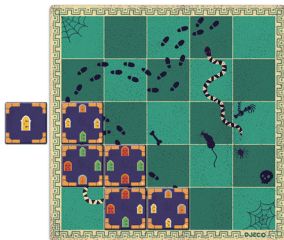
5, 12, 14, 6, 7, 3

6



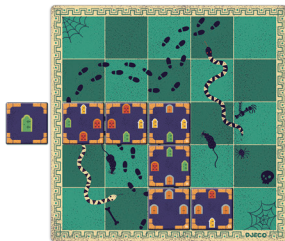
4, 1, 14, 3, 15

7



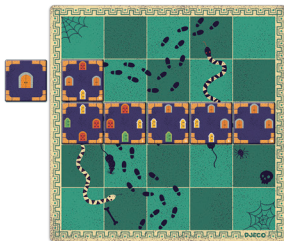
15, 14, 4, 5, 6

8



7, 5, 15, 14, 16, 13

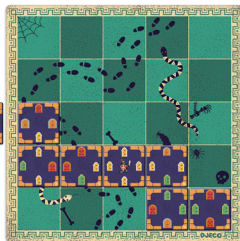
9



13, 7, 5, 15, 6, 16

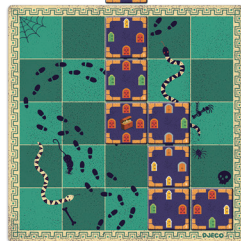


10



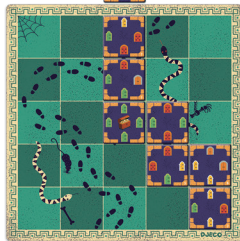
13, 2, 5, , 15, 14, 4

11



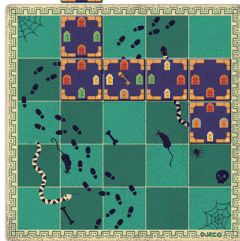
7, 4, , 3, 6, 2, 5

12



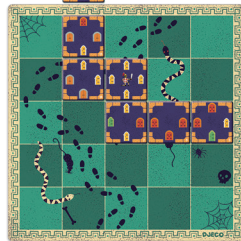
7, 1, , 4, 5, 6, 2

13



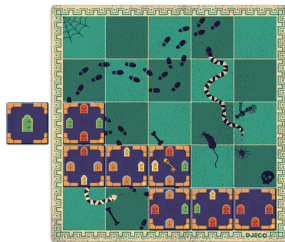
4, 5, , 2, 8, 13

14



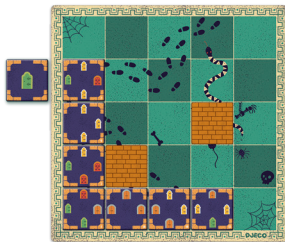
13, 10, , 2, 8, 5

15



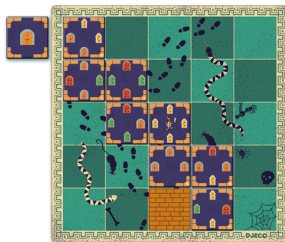
4, 13, 10, , 3, 7, 8

16



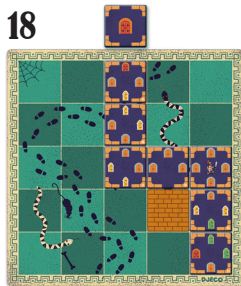
2, 9, 7, 1, 16, 10, 15

17



10, 3, 4, 1, , 16, 13, 2

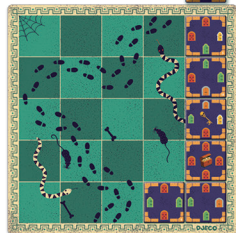
18



13, 10, 6, 16, , 15, 14

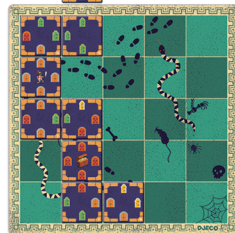


19



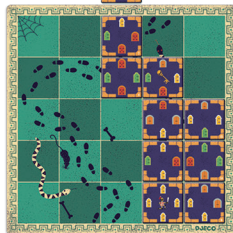
5, 14, , , 1, 4

20



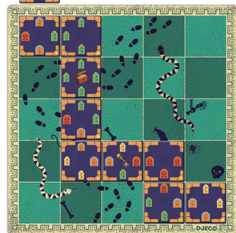
12, 14, , , 3, 7, , 1, 10

21



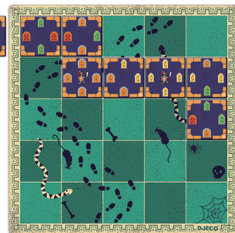
7, 4, , 13, 2, , 6, 14, 15

22



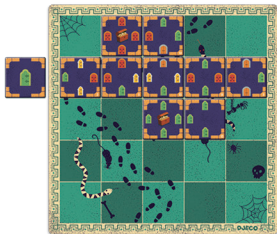
3, 12, , 14, 6, , 8, 1, 10

23



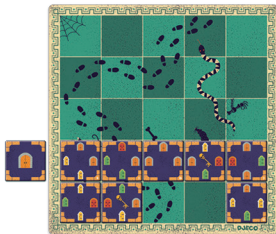
11, 3, , 10, , 15, 14

24



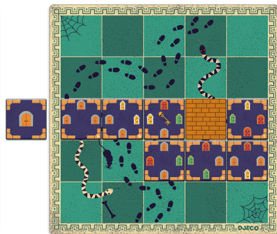
2, 5, , 14, 15, , 12,
11, 3

25



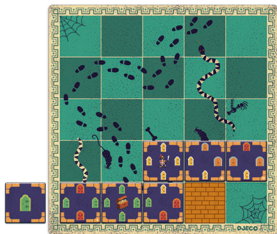
6, 2, , 1, 16, , 3, 15

26



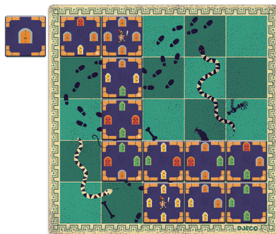
16, 10, , 3, 1, 13, 7

27



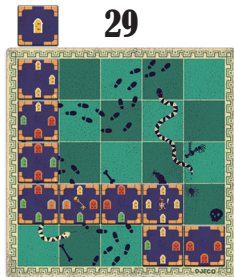
4, , 7, , 6, 13

28



13, , 15, 11, 14, 2, ,
6, 3, 1, 12

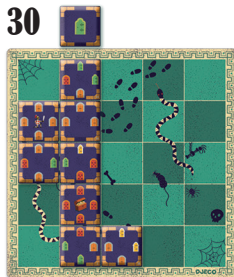
29



9, 7, 4, 1, , 5, , 2, 8

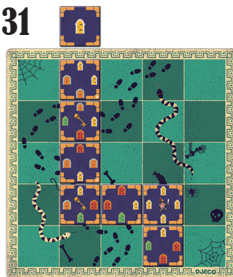


30



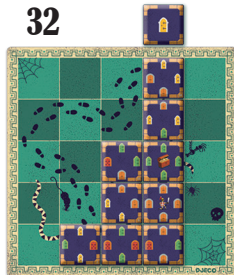
14, 16, , 3, 7, , 1, 10

31



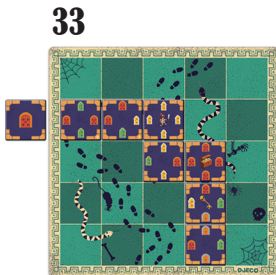
10, , 13, , 5, , 7

32



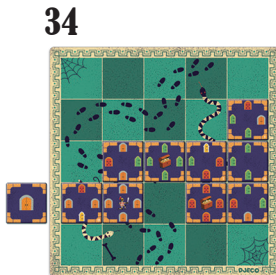
10, 15, , 14, 6, ,
3, 11, 2

33



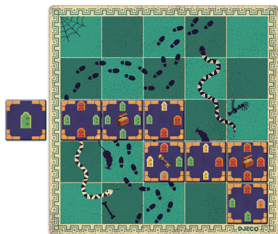
11, 5, , 2, , , 3

34

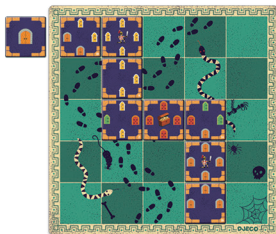


13, , 3, , 7, ,
14, 12, 1

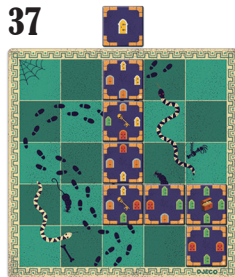
35

4, , 7, , 2, , 1

36

10, , 9, 2, , 14, , 16

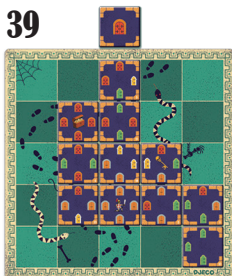
37

10, , 13, , 14,
, 11

38

5, 14, , 3, 7, 11, ,
8, , 4

39

5, 11, , 4, 13, , 10,
, 3, 1, 12

40

12, 14, , 13, 7, ,
8, 3, , 4

Dungeon Logic

DJ08404

Ostrzeżenie - małe elementy. Niebezpieczeństwo zadławienia.



3, rue des Grands Augustins 75006
Paris - France www.djeco.com
Made in China
Designed in France