

TR

## OYUNUN KURALLARI



- 1 Bir oyun seçin ve tüm parçaları duvarlardaki sembollerde gösterildiği gibi yerleştirin. Sağsaki başlangıç noktasına piyonu yerleştirin.
- 2 Piyonu kullanabilmek için bulmacanın parçalarını kaydırın.
  - A Piyon asla boş alanlarda geri çekilmez (timsah dolu bir su)
  - B Bulmaca parçaları duvarlarla kaydırırken, piyon her zaman bulmaca parçasının üzerine bir delikle yerleştirilmiş olmalıdır. Parçanın üzerinde piyon varken parça kilitlenir ve kayamaz.
  - C Labirentin 2 katı bulunmaktadır. Katları sadece bulmaca parçası üzerinde merdiven kullanarak değiştirebilirsiniz.
  - D Oyunu çözerken piyon çoğunlukla alt kattaki bulmaca parçalarına göre yer değiştirir. Piyon için üst kata çıkmak da olasıdır, ancak hareketini hep alt katta sonlandırır. Bu üst kattaki parçalarda piyonu kapsayan delik bulunmamasından kaynaklanmaktadır.

Duvarlı bulmaca parçaları sadece kayma hareketi gerçekleştirebilirler, asla oyun tablasının dışına hareket edemezler. Labirentin çıkışı üst kattadır. Son adım daima bulmaca parçalarını kullanarak, alt katın merdivenle çıkışa bağlandığı bir pasaj oluşturmak olmalıdır.
- 3 Piyon labirentten kaçış yolunu bulduğunda doğru çözüme ulaşılmış olur. Çoğu oyunun birkaç çözümü bulunmaktadır. Bu çözümlerden birini kılavuzun arkasında bulabilirsiniz.

>>> bu çözüm en az hamleyle çözüme ulaşmayı göstermektedir.



© 2011-2015 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Temple Trap  
SMART - Belgium Neerveld 14,  
B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be  
www.SmartGames.eu

dd: 20160518B Çin'de üretilmiştir.

