

GAME RULES

UK

- 1 Place the high tower on the game board as indicated in the challenge. Make sure to pay attention to the correct orientation of the game board and the tower piece!

Note you will only use the stairway pieces shown at the top of the challenge (put all other stairway pieces aside, you are not allowed to use them for the solution). The harder the challenge, the more stairway pieces you will need to use.

- 2 Use the stairway puzzle pieces to create a path from the door of the high tower to the exit on the game board:

- A path can run from one adjacent square to another if they are on the same horizontal level. You can not move diagonally.
- You can only progress from one floor to another by using a stairway. A stairway can only be entered directly from the front; you cannot enter or exit a stairway on one of its sides!
- In some challenges you will need to stack the puzzle pieces to build them higher. However, each of the 6 parts of a puzzle piece on a higher floor must be supported completely by parts of other puzzles pieces underneath it. These supporting parts can be a solid base, a corridor, a stairway or a tunnel. Overhanging parts or parts of puzzle pieces that are not supported are not allowed, no matter how stable your construction is.
- Some puzzle parts feature a bridge/ tunnel. You can pass over or go underneath it.
- The path can pass on the ground floor of the game board.
- The path can connect to one of the squares on the third floor of the tower or to the square above the tunnel on the second floor. However a connection to the first floor of the tower doesn't solve the challenge, as there is no stairway running from this square to top of the tower.

- 3 There is only 1 solution, shown at the end of the challenge booklet.

SPELREGELS

NL

- 1 Plaats de toren op het spelbord zoals aangeduid in de opdracht. Let erop dat de toren in de juiste oriëntatie staat!

Je mag enkel de puzzelstukken met trappen gebruiken die bovenaan de opdracht afgebeeld staan. Leg de andere puzzelstukken opzij. Hoe moeilijker de opdracht, hoe meer puzzelstukken je nodig hebt.

- 2 Gebruik de puzzelstukken met trappen om een weg te maken vanaf de deur van de hoge toren tot aan de trappen aan rand van het spelbord:

- De weg kan van één vierkantje naar elk naastliggend vierkant lopen dat zich op dezelfde verdieping bevindt. De weg loopt nooit diagonaal.
- Je kan van verdieping veranderen door een trap te gebruiken. Je kan een trap enkel op of af via de vierkanten die zich recht voor of achter de trap bevinden. Je kan dus nooit via de zijkanten een trap betreden!
- In moeilijke opdrachten zal je puzzelstukken met trappen moeten stapelen. Elk puzzelstuk bestaat uit 6 vierkantjes. Je mag een puzzelstuk enkel bovenop andere puzzelstukken plaatsen, wanneer elk van deze 6 vierkantjes ondersteund worden door vierkantjes van andere puzzelstukken. De ondersteunende vierkantjes kunnen vol zijn, bestaan uit gangen, trappen of een tunnel. Puzzelstukken die niet volledig ondersteund worden, zijn dus niet toegelaten. Het maakt daarbij niet uit hoe stabiel je constructie is.
- Sommige puzzelstukken hebben een tunnel. Je kan daar zowel overheen als doorheen lopen.
- De weg kan zowel vertrekken van bij het vierkant op de derde verdieping (voor de deur van de toren) als bij het vierkant op de tweede verdieping onderaan de trap die naar de toren leidt. Een verbinding met het vierkant op de eerste verdieping onderaan de toren, levert echter geen oplossing op, omdat er van bij dit vierkant geen trappen naar boven gaan.

- 3 Er is maar 1 oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Platziere den Stadtturm wie in der Aufgabe angegeben.

Zur Lösung der Aufgabe darfst du nur die Treppen – Teile benutzen, die in der jeweiligen Aufgabe angegeben sind.

- 2 Benutze die Treppen – Puzzleteile, damit du einen Weg von der Tür des Stadtturms hinunter zum Hafen findest.

- Der Weg kann nur weiter gebaut werden, wenn sich die angrenzenden Teile auf derselben Höhe befinden. Der Weg kann nicht diagonal (auf unterschiedlichen Höhenlevel) „gebaut“ werden.
- Um die Höhenlevel zu überbrücken, müssen die Treppen genutzt werden. Eine Treppe kann nicht von „der Seite“ benutzt werden, sondern nur als direkte Verbindung.
- In einigen Aufgaben ist es notwendig, dass die Puzzleteile übereinander gesteckt werden müssen, um den richtigen Fluchtweg zu bauen. Wichtig dabei: die Puzzleteile müssen komplett übereinander gelegt werden. „Überhängende“ Puzzleteile bilden kein solides Fundament und sind deshalb nicht erlaubt.
- Einige Puzzleteile haben Brücken oder Tunnel. Diese können entsprechend ihrer Funktion für den Fluchtweg genutzt werden.
- Der Weg kann auch über den Boden (Spielbrett-Fläche) führen.

- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung, die jeweils am Ende des Aufgabenheftes zu finden ist.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi et placez la pièce «Haute Tour» tel qu'indiqué à l'intérieur du plan de jeu. Veillez à ce que la tour soit bien orientée !

Vous devez uniquement utiliser les pièces du puzzle avec les escaliers indiqués en haut sur la carte du défi. Mettez les autres pièces du puzzle de côté. Plus le défi est difficile, plus vous aurez besoin de pièces de puzzle.

- 2 Trouvez quel chemin emprunter afin de rejoindre le port, en partant du sommet de la «Haute Tour», après avoir placé les différents quartiers de la ville donnés.

- Le chemin peut aller d'une case à n'importe quelle case adjacente du même étage. Le chemin n'est jamais en diagonale.
- Vous pouvez changer d'étage en utilisant un escalier. Vous ne pouvez monter ou descendre un escalier que par les cases qui se trouvent devant ou derrière l'escalier. Vous ne pouvez donc jamais emprunter l'escalier par les côtés !
- Dans les défis difficiles, vous serez amené à empiler des pièces de puzzle avec des escaliers. Chaque pièce de puzzle se compose de 6 cases. Vous ne pouvez placer une pièce de puzzle sur d'autres pièces de puzzle que si chacune de ces 6 cases est posée sur des cases d'autres pièces de puzzle. Les cases d'appui peuvent être pleines, se composer de couloirs, d'escaliers ou d'un tunnel. Les pièces de puzzle qui ne sont pas entièrement soutenues ne sont donc pas autorisées. Peu importe la stabilité de votre construction.
- Certaines pièces de puzzle ont un tunnel. Vous pouvez marcher dessus ou à travers.
- Le chemin peut commencer soit à partir de la place du troisième étage (devant la porte de la tour), soit à partir de la place du deuxième étage, au pied de l'escalier menant à la tour. Une connexion avec la case du premier étage, au pied de la tour, n'offre cependant pas de solution, car aucun escalier ne monte de cette case.

- 3 Il n'y a qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Coloca la torre en el tablero como se indica en el desafío. ¡Asegúrate de que prestas atención a la orientación correcta del tablero y de la pieza de la torre!

Ten en cuenta que solo puedes utilizar las piezas de escaleras que se indican al principio del desafío (aparta todas las demás piezas de escaleras, no podrás utilizarlas para resolver el desafío). Cuánto más difícil sea el desafío, más piezas de escalera tendrás que utilizar.

- 2 Utiliza las piezas de escalera para crear un camino desde la puerta de la torre hasta la salida del tablero:

- Un camino puede ir de un cuadrado adyacente a otro si se encuentran en el mismo nivel horizontal. No puedes desplazarte diagonalmente.
- Solo puedes pasar de un piso a otro usando las escaleras. ¡Solo puedes entrar en una escalera directamente desde la parte frontal; no puedes entrar ni salir de una escalera por uno de sus lados!
- En algunos desafíos tendrás que apilar las piezas para hacerlas más altas. No obstante, cada una de las 6 partes de una pieza que esté en un piso superior debe estar totalmente apoyada en las partes de otras piezas que estén debajo de ella. Estas partes de apoyo pueden ser una base sólida, un pasillo, una escalera o un túnel. No se permiten partes que sobresalgan o partes de las piezas que no estén apoyadas, independientemente de lo estable que sea tu construcción.
- Algunas piezas tienen un puente o un túnel. Puedes pasar por encima del puente o por debajo del túnel.
- El camino puede pasar por la planta baja del tablero.
- El camino puede conectar con uno de los cuadrados en el tercer piso de la torre o con el cuadrado encima del túnel en el segundo piso. Una conexión con la primera planta de la torre, sin embargo, no resuelve el desafío ya que no hay ninguna escalera que vaya desde este cuadrado hasta lo alto de la torre.

- 3 Solo hay una solución posible, que se muestra al final del folleto de desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Coloca a torre alta no tabuleiro de jogo conforme indicado no desafio. Toma atenção à orientação do tabuleiro do jogo e da peça da torre!

Repara que irás apenas utilizar as peças em escada mostradas no topo do desafio (coloca todas as outras peças em escada de lado, não as podes utilizar para a solução). Quanto mais difícil o desafio, mais peças em escada precisas de utilizar.

- 2 Utiliza as peças em escada do puzzle para criares um caminho entre a porta da torre alta e a saída do tabuleiro:

- Um percurso pode ser composto por quadrados adjacentes se estiverem no mesmo nível horizontal. Não te podes mover na diagonal.
- Apenas te podes deslocar entre pisos utilizando uma escada. Apenas podes entrar numa escada diretamente pela frente; não podes entrar nem sair de uma escada pela parte lateral!
- Em alguns desafios terás de empilhar as peças do desafio para que fiquem mais altas. No entanto, cada uma das 6 partes de uma peça do puzzle num piso mais elevado terá de ser completamente suportada por partes de outras peças do puzzle que colocas sob a mesma. Estas peças de suporte podem ser uma base sólida, um corredor, uma escada ou um túnel. Não são permitidas peças suspensas nem partes de peças do puzzle que não estejam suportadas, independentemente da estabilidade da tua construção.
- Algumas peças do puzzle incluem uma ponte/túnel. Podes passar por cima ou por baixo.
- O percurso pode passar pelo piso térreo do tabuleiro de jogo.
- O percurso pode ser ligado a um dos quadrados no terceiro piso da torre ou ao quadrado acima do túnel no segundo piso. No entanto, uma ligação ao primeiro piso da torre não soluciona o desafio, pois não existe uma escada que vá deste quadrado até ao topo da torre.

- 3 Existe apenas 1 solução, que encontras no final do folheto do desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Posiziona la torre sul tabellone di gioco come indicato nella sfida. Fai attenzione a orientare il tabellone di gioco e la torre in modo corretto!

Ricordati che potrai usare solo i mattoncini con le scale indicati all'inizio di ogni sfida (metti da parte i mattoncini che non puoi utilizzare). Il numero di mattoncini con le scale che dovrai utilizzare aumenta con il livello di difficoltà della sfida.

- 2 Usa i mattoncini con le scale per creare un percorso che ti conduca dalla porta della torre all'uscita sul tabellone di gioco:

- Il percorso più condurre da un blocco adiacente all'altro se questi si trovano sulla stessa linea orizzontale. Non puoi spostarti in diagonale.
- Puoi passare da un piano all'altro solo usando le scale. Puoi accedere alle scale solo frontalmente e non lateralmente!
- In alcune sfide, dovrai impilare i mattoncini per costruire più piani. Tuttavia, ciascuna delle sei sezioni di cui è composto un mattoncino deve poggiare sui mattoncini sottostanti. Questi mattoncini possono essere una base solida, un corridoio, una scala o un tunnel. Non è consentito posizionare parti sporgenti o mattoncini che non poggiano completamente, indipendentemente dalla stabilità della costruzione.
- Alcuni mattoncini rappresentano un ponte/tunnel. Puoi passarci sopra o sotto.
- Il percorso può passare dal piano terra del tabellone di gioco.
- Il percorso può collegarsi a uno dei quadrati della torre che si trova al terzo piano o al quadrato sopra al tunnel che si trova al secondo piano. Tuttavia, un collegamento alla torre posta al primo piano non risolve la sfida, in quanto non vi sono scale che conducono da questo quadrato alla cima della torre.

- 3 Esiste solo una soluzione ed è indicata al fondo del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

GR

- 1 Τοποθετήστε τον ψηλό πύργο στο ταμπλό του παιχνιδιού όπως φαίνεται στη δοκιμασία. Βεβαιωθείτε ότι έχετε προσέξει να είναι σωστοί οι προσανατολισμοί του ταμπλό και του πύργου!

Σημειώστε ότι θα χρησιμοποιήσετε μόνο τα κομμάτια της σκάλας που εμφανίζονται στην κορυφή της πρόκλησης (αφήστε στην άκρη όλα τα άλλα κομμάτια της σκάλας, δεν επιτρέπεται να τα χρησιμοποιήσετε για τη λύση). Όσο πιο δύσκολη η δοκιμασία, τόσο περισσότερα κομμάτια της σκάλας θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε.

- 2 Χρησιμοποιήστε τα κομμάτια της σκάλας για να δημιουργήσετε μία διαδρομή από την πόρτα του ψηλού πύργου μέχρι την έξοδο του ταμπλό:

- Μια διαδρομή μπορεί να συνεχίσει από ένα γειτονικό τετράγωνο σε ένα άλλο εάν αυτά βρίσκονται στο ίδιο οριζόντιο επίπεδο. Δεν μπορείτε να κινηθείτε διαγώνια.
- Μπορείτε να προχωρήσετε από ένα επίπεδο σε ένα άλλο μόνο χρησιμοποιώντας τη σκάλα. Μπορείτε να εισέρχεστε σε μια σκάλα μόνο από την είσοδό της και δεν μπορείτε να μπαινοβγαίνετε από οποιαδήποτε άλλη πλευρά της!
- Σε μερικές δοκιμασίες θα χρειαστεί να στοιβάξετε τα κομμάτια του παζλ για να φτάσετε ψηλότερα. Όμως, καθένα από τα 6 μέρη ενός κομματιού του παζλ σε ένα ψηλότερο επίπεδο πρέπει να υποστηρίζεται πλήρως από τμήματα άλλων κομματιών του παζλ κάτω από αυτό. Αυτά τα υποστηρικτικά τμήματα μπορούν να είναι μια σταθερή βάση, ένας διάδρομος, μια σκάλα ή μια σήραγγα. Ανεξάρτητα από το πόσο σταθερή είναι η κατασκευή σας, δεν επιτρέπεται να υπάρχουν τμήματα των κομματιών του παζλ που δεν υποστηρίζονται.
- Ορισμένα τμήματα του παζλ απεικονίζουν μια γέφυρα/ μια σήραγγα. Μπορείτε να περάσετε από πάνω ή να πάτε από κάτω από αυτά.
- Η διαδρομή μπορεί να περνάει από το ισόγειο επίπεδο του ταμπλό.
- Η διαδρομή μπορεί να συνδεθεί σε ένα από τα τετράγωνα στο τρίτο επίπεδο του πύργου ή στο τετράγωνο πάνω από τη σήραγγα στο δεύτερο επίπεδο. Ωστόσο, η σύνδεση με το πρώτο επίπεδο του πύργου δεν επιλύει το πρόβλημα, καθώς δεν υπάρχει σκάλα από αυτό το τετράγωνο προς την κορυφή του πύργου.

- 3 Υπάρχει μόνο 1 λύση που εμφανίζεται στο τέλος του εγχειριδίου δοκιμασιών.

SPILLEREGLER

DK

- 1 Sæt det høje tårn på spillepladen som vist i udfordringen. Sørg for at vende tårnet rigtigt på spillepladen!

Bemærk, at du kun skal bruge de trappebrikker, som bliver vist øverst i udfordringen (læg alle de øvrige trappebrikker til side, som du ikke skal bruge til løsningen). Jo sværere udfordringen er, desto flere af trappebrikkerne skal du bruge.

- 2 Brug trappebrikkerne til at lave en vej fra porten i det høje tårn og ned til havnen på spillepladen:

- Vejen kan gå ad én firkant til en anden firkant ved siden af hinanden, som er lige høje. Vejen må ikke gå skråt.
- For at gå fra ét niveau til et andet skal du bruge en trappe. Der kan kun gås på trapperne fra enderne; ikke fra siderne!
- Til nogle af udfordringerne skal du sætte brikkerne oven på hinanden for at bygge højere. Men hver af de 6 dele til brikken ovenover skal stå med hele brikken oven på dele af andre brikker nedenunder. Delene af brikkerne nedenunder kan være en firkant, en gang, en trappe eller en tunnel. Der må ikke være nogen dele af brikkerne, som rager ud eller ikke står på brikker nedenunder, uanset hvor stabilt de er bygget.
- Nogle af brikkerne har en bro/tunnel. Du kan gå hen over eller under dem.
- Vejen kan gå ad spillepladens nederste niveau.
- Vejen kan gå ad en af firkanterne på tårnets 3. niveau eller ad firkanten over tunnelen på 2. niveau. Men udfordringen løses ikke ved at lave en vej til tårnets 1. niveau, fordi der ikke er en trappe fra denne firkant til tårnets top.

- 3 Der er kun 1 løsning, som vist bagest i udfordringshæftet.

SPELREGLER

SE

- 1 Læg högtornet på spelbrädet på det sätt som anvisas i utmaningen: Var noga med att spelbrädet och tornet har rätt riktning!

Observera att du bara använder trappbitarna som visas högst upp i utmaningen (lägg alla andra trappbitar åt sidan – du får inte använda dem för lösningen). Ju svårare utmaningen är, desto fler trappbitar behöver du använda.

- 2 Använd trappussletet för att skapa en väg från dörren till högtornet till utgången på spelbrädet:

- En väg kan gå från en intilliggande ruta till en annan om de ligger på samma horisontella nivå. Du kan inte gå i diagonal riktning.
- Du kan bara gå från en våning till en annan genom att använda en trappa. Det är bara möjligt att använda en trappa framifrån. Du kan inte gå upp för eller ut från trappan från dess sidor!
- I vissa utmaningar måste du stapla pusselbitarna för att bygga dem högre. Däremot måste var och en av de 6 delarna i en pusselbit på en högre våning stödjas helt av delar av andra pusselbitar under den. Dessa stödjande delar kan vara en fast bas, en korridor, en trappa eller en tunnel. Överhängande delar eller delar av pusselbitar som inte stöds är inte tillåtna, oavsett hur stabil din konstruktion är.
- Vissa pusseldelar har en bro/tunnel. Du kan gå över eller gå under den.
- Vägen kan löpa på spelplanens bottenvåning.
- Vägen kan anslutas till en av rutorna på tredje våningen i tornet eller till rutan ovanför tunneln på andra våningen. Men en anslutning till tornets första våning löser inte utmaningen, eftersom det inte går någon trappa från denna ruta till toppen av tornet.

- 3 Det finns bara en rätt lösning och den finns i slutet av utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Sett tårnet på brettet som vist i utfordringen. Pass på at brettet og tårnet vender riktig!

Du skal bare bruke trappebrikkene som vises øverst i utfordringen. Legg alle de andre trappene til side – du har ikke lov til å bruke dem til løsningen. Jo vanskeligere utfordringen er, dess flere trappebrikker trenger du.

- 2 Lag en sti med trappene døren på tårnet til utgangen på brettet:

- En sti kan gå fra et tilgrensende felt til et annet hvis de er på samme horisontale nivå. Du kan ikke bevege deg diagonalt.
- Du kan bare komme fra en etasje til en annen når du bruker en trapp. Du kan bare gå ut på en trapp rett forfra. Du kan ikke gå ut på eller av en trapp fra en av sidene.
- I noen av utfordringene må du sette brikkene oppå hverandre for å bygge dem i høyden. Hver av de seks delene på en brikke på et plan i høyden må støttes helt opp av deler på andre brikker som er under. Brikkene som støtter opp brikker lenger oppe, kan være en solid grunnvoll, en korridor, en trapp eller en tunnel. Ingen deler kan henge utover, og ingen deler av brikkene kan være uten støttet under, uansett hvor stabil konstruksjonen ellers er.
- Noen brikker har en bro eller tunnel. Du kan passere eller gå under disse brikkene.
- Stien kan føre bortover på nederste plan på brettet.
- Stien kan være forbundet med et av feltene i fjerde plan i tårnet eller til feltet over tunnelen i tredje plan. En forbindelse til andre plan i tårnet løser imidlertid ikke utfordringen, da det ikke er noen trapp som går herfra og opp til toppen av tårnet.

- 3 Hver utfordring har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Aseta torni pelilaudalle haasteen osoittamaan paikkaan. Huomioi pelilaudan ja tornin oikea suunta.

Huom! Käytä tehtävän ratkaisemiseen vain haasteessa kuvattuja portaikkoja (muut palat voit laittaa sivuun odottamaan seuraavaa tehtävää). Mitä vaikeampi tehtävä, sitä useampaa palaa sinun tulee käyttää sen ratkaisemiseksi.

- 2 Muodosta reitti tornista uloskäynnille käyttäen haasteessa kuvattuja portaikkoja.

- Reitti voi kulkea vain samalla tasolla olevasta ruudusta toiseen. Et voi kulkea vinottain.
- Voit kulkea kerrosten välillä vain portaita pitkin. Portaisiin voi edetä vain suoraan niiden edestä eli et voi hypätä portaisiin niiden sivulta.
- Osassa haasteita, joudut pinoamaan paloja päällekkäin päästäksesi korkeammalle tasolle. Varmista kuitenkin, että ylempien kerroksen portaikko lepää täysin alemman kerroksen päällä. Alla olevat tukipalat voivat olla joko tasaista lattiaa, käytävää, portaat tai tunneli. Ylempi kerros ei saa olla mistään kohdasta "ilmassa", vaikka rakennelma olisi kuinka tukeva.
- Osassa paloja on silta/tunneli, jonka voit joko ylittää tai alittaa.
- Reitti voi kulkea myös pelilautaa pitkin.
- Reitti voi liittyä tornipalaan joko yhdestä kolmannen kerroksen ruudusta tai tunnelin päällä olevasta ruudusta toisessa kerroksessa. Tornipalan alimpaan kerrokseen liitetty reitti ei ratkaise haastetta, sillä tornipalan alimmasta kerroksesta ei kulje portaita torniin.

- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjasen lopusta.



© 2018 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters
Original product name: Atlantis Escape
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



dd: 20190306B Made in China
5 414301 522058