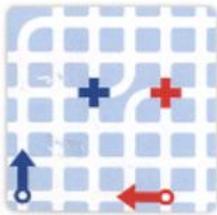


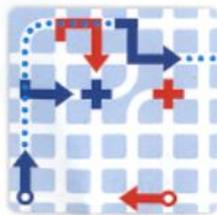


CITYMAZE *On the Double*

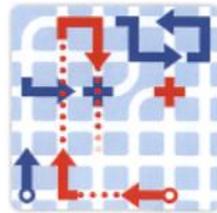
- 1 Place the start positions and destinations on the game board as shown in the selected challenge. The start positions are indicated by a circle on an arrow and start in the direction of that arrow. Destinations are indicated by a cross-shaped piece.
- 2 Create routes by placing arrows on the game board, connecting start and end positions that are the same color:
 - A. A route always follows the path of the current street until the direction is changed by an arrow that is the same color. Puzzle pieces of the same color do not have to touch each other in order to create a route.
 - B. A route only changes direction if it first encounters the back of an arrow in the same color. Then the route is changed to the new direction shown by the arrow. A route is never changed by an arrow of the other color, nor is it changed by an arrow that is the same color unless it encounters the back end first.



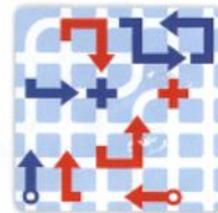
1



2 A-B



2 C



3

- C. Puzzle pieces (arrows, start positions and destinations) do not obstruct any route. Routes can pass through these pieces. Players can cross routes and even double back along the same route in the opposite direction.
 - E. Each puzzle piece has two sides, red and blue. For the "On the Double" challenges, each puzzle piece can only be used for one colored route. You have to figure out which arrows to use for the red route and which ones to use for the blue route.
 - F. Puzzle pieces cannot be placed on top of each other and can't overlap the border of the game board.
 - G. Using all puzzle pieces is not required to complete the challenges. Some solutions will only require 2 arrows, while other solutions will require all 6.
- 3 There is only 1 possible solution for each puzzle, solutions are found at the back of the booklets.

LABYRINTHE DE VILLE - En Double (SMARTS GAMES 2013)

Trad. Geneviève HUBINON

1. Placez les positions de départ et les destinations sur le plateau de jeu tel qu'indiqué dans le défi sélectionné. Les positions de départ sont indiquées par un cercle sur une flèche et commencent dans la direction de cette flèche. Les destinations sont indiquées par une pièce en forme de croix.

2. Créez des routes en plaçant des flèches sur le plateau de jeu, de manière à relier les positions de départ et d'arrivée de même couleur :

A. Une route suit toujours le chemin de la rue dont il est question jusqu'à ce que la direction soit changée par une flèche de même couleur. Il n'est pas nécessaire que les pièces du puzzle de la même couleur se touchent pour créer une route.

B. Une route ne change de direction que si elle rencontre d'abord l'arrière d'une flèche de même couleur. La route prend la nouvelle direction indiquée par la flèche. Une route n'est jamais modifiée par une flèche de l'autre couleur, ni par une flèche de même couleur rencontrée ailleurs qu'à l'extrémité arrière.

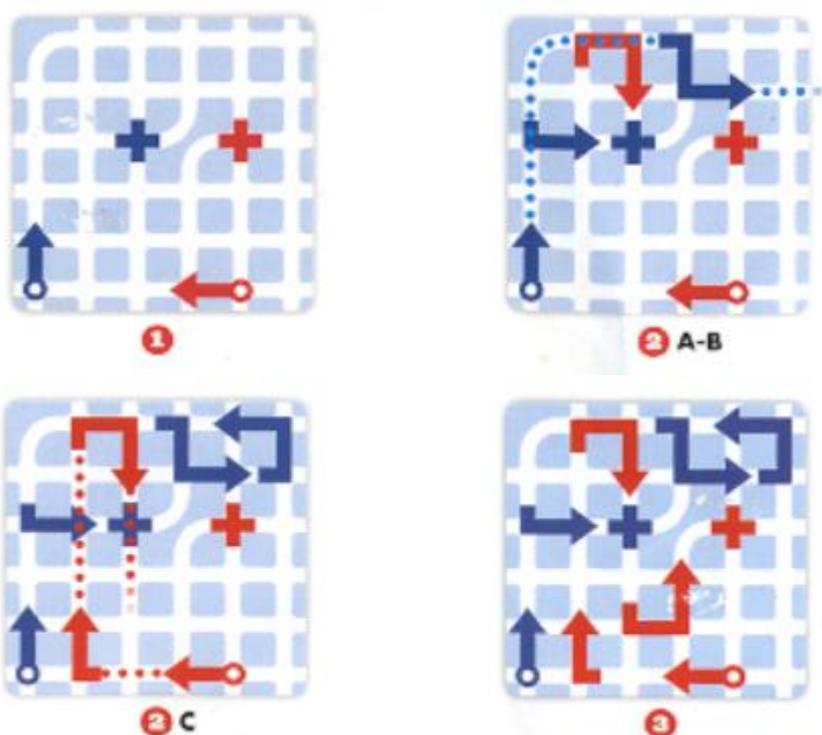
C. Les pièces de puzzle (flèches, positions de départ et destinations) n'obstruent aucune route. Les routes peuvent passer à travers ces pièces. Les joueurs peuvent traverser ces routes, ils peuvent même revenir en arrière le long de la même route dans la direction opposée.

E. Chaque pièce de puzzle a deux côtés, rouge et bleu. Pour les défis "En Double", chaque pièce de puzzle ne peut être utilisée que pour une route colorée. Vous devez déterminer quelles flèches utiliser pour la route rouge et quelles utiliser pour la route bleue.

F. Les pièces de puzzle ne peuvent pas être superposées et ne peuvent pas dépasser le bord du plateau.

G. L'utilisation de toutes les pièces de puzzle n'est pas nécessaire pour finaliser les défis. Certaines solutions ne nécessiteront que 2 flèches, tandis que d'autres solutions nécessiteront toutes les 6.

3. Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque puzzle. Les solutions sont à la fin du livret.



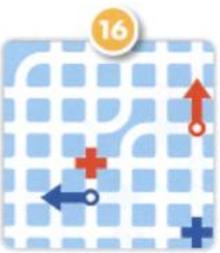
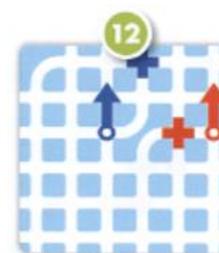
STARTER



STARTER

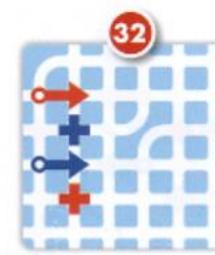
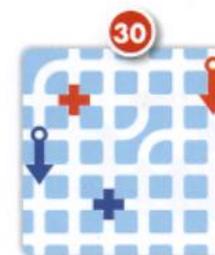
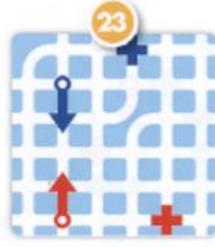
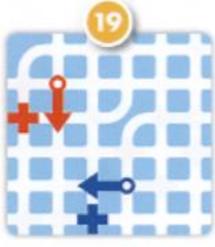
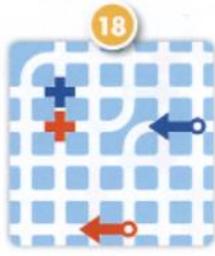


STARTER

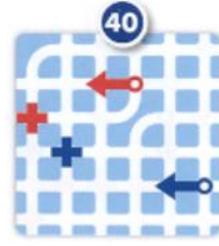
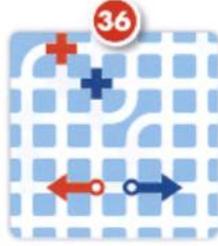
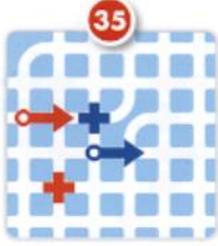
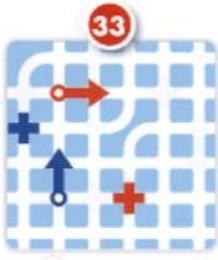


JUNIOR





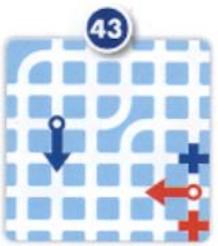
EXPERT



MASTER

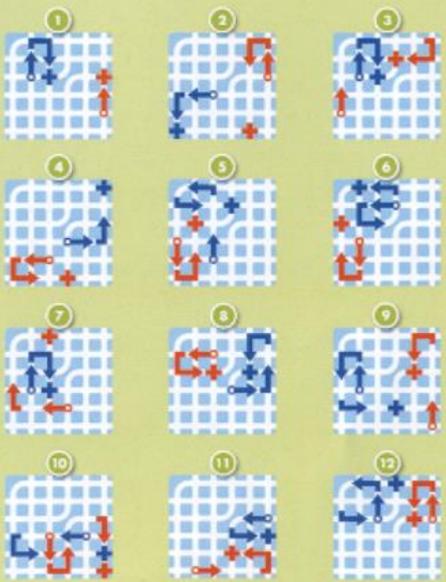


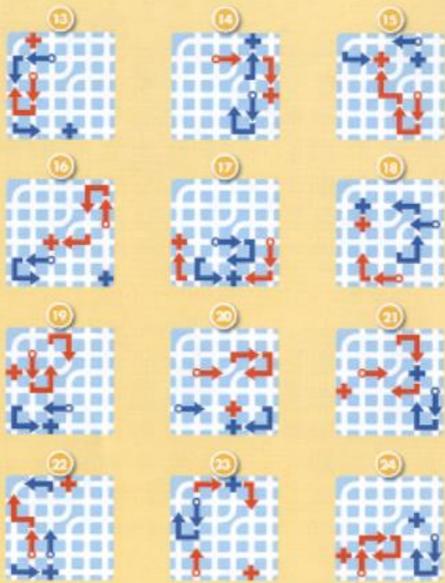
MASTER



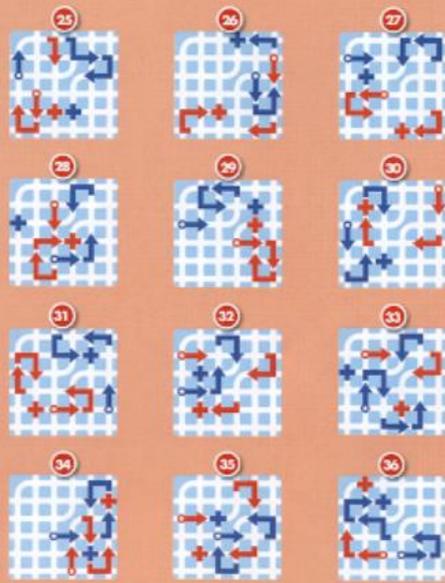
MASTER



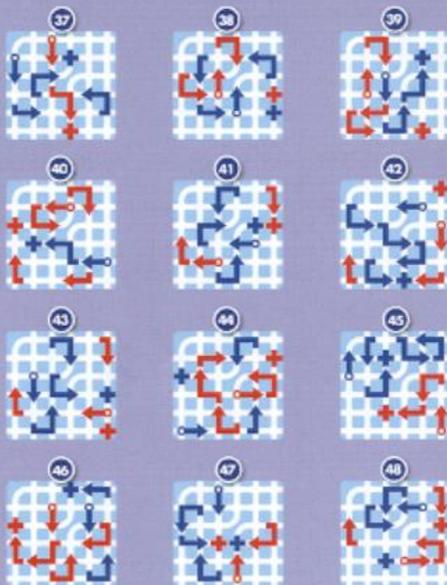




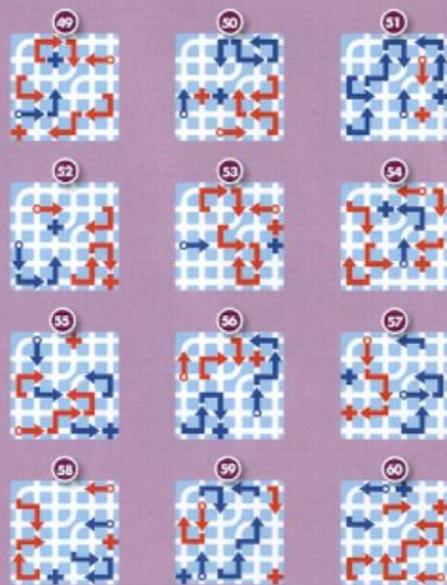
2013 © SG 470 City Maze: SMART - Belgium



2013 © SG 470 City Maze: SMART - Belgium



2013 © SG 470 City Maze: SMART - Belgium



2013 © SG 470 City Maze: SMART - Belgium