

遊び方とルール



迷宮トラップ

- 1 挑戦する問題を選んで、問題のイラストと同じようにパズルピースをゲームボードに並べましょう。ピースを配置する際の位置や方向は、各ピースの角にあるマークを目安にしてください。(○、×、+など)
「冒険者」(穴に差し込める緑色のピン)は開始位置ピースの穴に差し込みます。
- 2 パズルピースをスライドして道を作り、冒険者を迷宮の外まで導きます。
 - ・冒険者はピースのない場所(ワニのいる水の部分)を渡ることはできません。
 - ・冒険者は、穴のある通路ピースにのみ留まることができます。冒険者を刺してある通路ピースはスライドさせることができません。
 - ・通路ピースには、高い壁の1階ピースと緑の通路の2階ピースがあります。1階から2階へは階段ピースで繋いで移動する必要があります。
 - ・冒険者は主に1階ピース間を移動します。2階ピースに移動もできますが、必ず1階に降りる階段を繋ぎ、1階に移動させる必要があります。2階ピースには冒険者が刺せる穴が開いていないので、冒険者を留めることはできません。
 - ・パズルピースはスライドのみ可能で、持ち上げて移動させることはできません。ゴールは2階にありますので最後に階段を上って2階に上がる必要があります。
- 3 冒険者が迷宮の外に脱出できたらゴールです。
 - ・ゴールまでの最短のステップ数が各問題の右上に記載されています。
 - ・最短のステップでの解答がゲームガイドの最後に掲載されていますが、他の手順でもゴール出来ます。

- 商品に関するお問い合わせ等は発売元の株式会社ドリームブロッサムまでご連絡ください。
- この商品はベルギーのSMART社が開発・製造したものです。
- ロゴマークはSMART社の登録商標です。



© 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

発売元：
 株式会社ドリームブロッサム
 880-0123 宮崎市芳士607
 TEL：0985-72-6622
 www.dreamblossom.jp

dd: 20160418 B Made in China

Dream Blossom
 株式会社 ドリームブロッサム