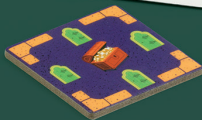


# Dungeon Logic

Author Cédric Martinez – Design Steve Simpson



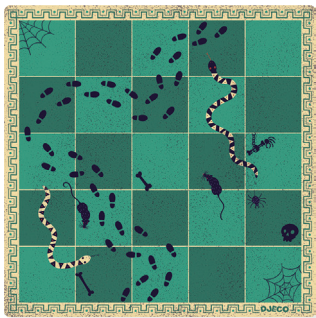
8 ans years  
años Jahre  
-99





# Dungeon Logic

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 1



x 40



x 4



x 24



x 1



x 8

**Contenu du jeu :**

1 plateau, 4 tuiles porte d'entrée, 1 carte sortie, 8 cartes obstacle (2 murs, 2 dragons, 2 portes closes, 2 coffres fermés), 16 tuiles « passage » normales (numérotées de 1 à 16), 8 tuiles « passage » spéciales (2 chevaliers, 4 clés, 2 coffres ouverts), 40 cartes défi (4 niveaux de difficulté croissante).

Facile



Moyen



Difficile



Très difficile



Perdu dans le donjon, il vous faudra utiliser les bons passages pour sortir. À l'aide de cartes imposées, et avec la même logique que les dominos, construisez un chemin qui vous permettra d'atteindre la sortie.

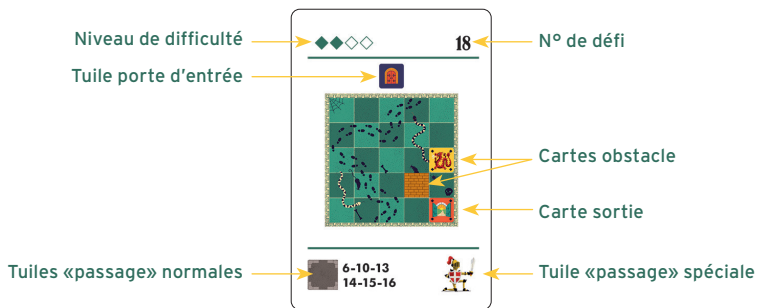
**But du jeu :** Créer un chemin avec les tuiles « passage » pour relier l'entrée et la sortie.

**Mise en place du jeu :** Assemblez le plateau. Posez les tuiles « porte d'entrée », la carte « sortie » et les cartes « obstacle » (murs, dragons, portes closes et coffres fermés) à côté. Séparez les tuiles « passage » normales et les tuiles « passage » spéciales (clés, chevaliers, coffres ouverts). Posez les cartes défi à côté.

**Déroulement du jeu :** Chaque carte défi vous indique les positions de l'entrée et de la sortie, les tuiles à utiliser ainsi que d'éventuels obstacles (portes closes, dragons, murs et coffres fermés) sur lesquels vous devrez passer en utilisant des tuiles passage spéciales.

Piochez une carte défi et installez le matériel selon les indications de celle-ci :

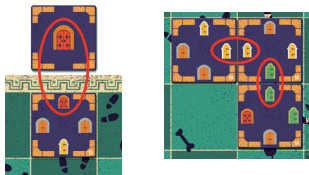
1. Posez la tuile porte d'entrée sur le bord du plateau et la carte sortie sur l'une des cases du plateau
2. Si la carte défi l'indique, posez les cartes obstacle sur les cases du plateau
3. Prenez les tuiles « passage » nécessaires à la réalisation du défi



**Résoudre le défi :** Utilisez les tuiles « passage » indiquées pour relier l'entrée et la sortie. Pour cela, il faut créer un chemin en posant les tuiles « passage » les unes à côté des autres.

Pour passer de l'entrée à une tuile puis de tuile en tuile, la couleur des 2 portes en contact doit être la même.

- Les tuiles passage ne peuvent pas être pivotées, et s'utilisent dans le sens de lecture de la carte (portes droites).
- Les tuiles se posent sur les cases du plateau.
- La dernière tuile se pose sur la carte sortie.



**Résoudre les obstacles :** Sur certaines cartes défi, des obstacles sont imposés.



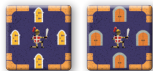
**Le mur :**

aucune tuile passage ne peut être posée sur la case où se trouve cette carte.



**Le dragon :**

seules des tuiles passage « **chevalier** » peuvent être posées sur une carte dragon. Une seule tuile à choisir parmi les 2 tuiles chevalier :



**La porte close :** seules des tuiles passage « **clé** » peuvent être posées sur une carte porte close. Une seule tuile à choisir parmi les 4 tuiles clé :



**Le coffre fermé :** seules des tuiles passage « **coffre ouvert** » peuvent être posées sur une carte coffre fermé.

Une seule tuile à choisir parmi les 2 tuiles coffre ouvert :

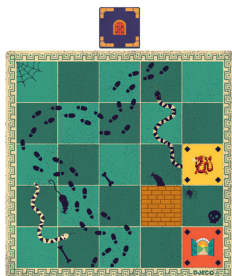
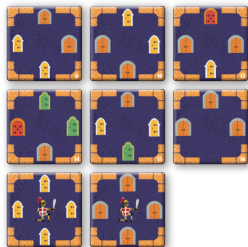


## Exemple :

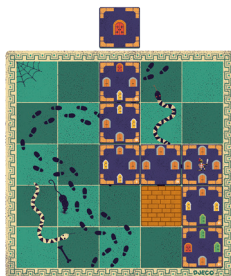
## Carte défi

Tuile porte d'entrée  
à utiliserCartes obstacle et  
sortie à utiliser

## Tuiles passage à utiliser



Mise en place de départ



Solution

Carte chevalier  
non utilisée :

Solutions en fin de livret.  
Des défis de Cédric Martinez.

## Game rules



8 - 99 years



1 player

### Contents:

1 board, 4 entry tiles, 1 exit card, 8 obstacle cards (2 walls, 2 dragons, 2 closed doors, 2 locked chests), 16 normal “passageway” tiles (numbered from 1 to 16), 8 special “passageway” tiles (2 knights, 4 keys, 2 open chests), and 40 challenge cards (4 levels of difficulty).

Easy



Medium



Hard



Very Hard



You're lost in the dungeon, and you'll need to use the right passageways to get out. Use the cards you're given like dominos to make a path to the exit.

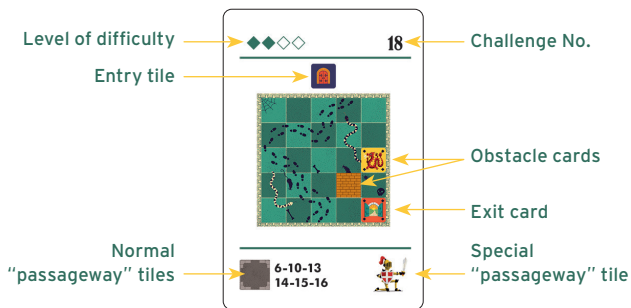
**Aim of the game:** To make a path with the “passageway” tiles between the entry and the exit.

**Game setup:** Set the board up. Place the “entry” tiles, the “exit” card and the “obstacle” cards (walls, dragons, closed doors and locked chests) to one side. Separate the normal “passageway” tiles from the special tiles (keys, knights, open chests). Place the challenge cards to one side.

**Playing the game:** Each challenge card shows you the positions for the entry and exit, the tiles you can use, and any obstacles (closed doors, dragons, walls or locked chests) that you'll need to use the special passageway tiles to get past.

Draw a challenge card, and set up the board as shown:

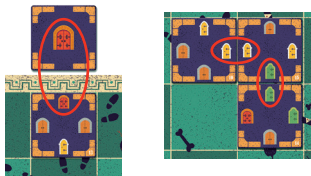
1. Place the entry tile on the edge of the board and the exit card on one of the squares
2. If there are obstacles shown on the challenge card, place the obstacle cards on the right squares
3. Take the “passageway” tiles you'll need to complete the challenge



**Solving the challenge:** Use the “passageway” tiles shown on the challenge card to link the entry and the exit. To do so, you’ll need to make a path by placing the “passageway” tiles next to each other.

To be able to move from the entry to the first tile, and then from tile to tile, **the 2 doors next to each other must be the same colour.**

- The passageway tiles cannot be rotated: they have to be used the right way up (with the doors upright).
- Place the tiles on the squares on the board.
- Place the final tile on the exit card.





**Getting past obstacles:** Some challenge cards include obstacles.



**Wall:**

you cannot place a passageway tile on any squares containing this card.



**Dragon:**

only passageway tiles showing a “knight” can be placed on a dragon card. You must choose which of the 2 knight tiles to use:



**Closed door:** only passageway tiles showing a “key” can be placed on a closed door card. You must choose which of the 4 key tiles to use:



**Locked chest:** only passageway tiles showing an “open chest” can be placed on a locked chest card. You must choose which of the 2 open chest tiles to use:



## Example:

## Challenge card



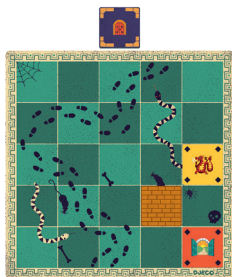
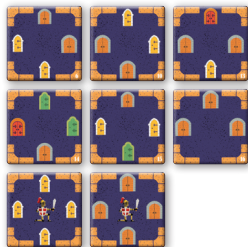
## Entry tile to use



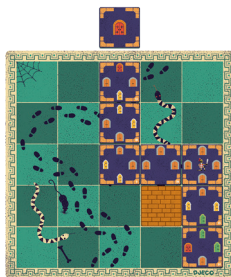
## Obstacle and exit



## Passageway tiles to use



Start point position



Solution

## Knight card not used:



Solutions are at the end of the booklet.  
Challenges by Cédric Martinez.



**Inhalt:** 1 Spielplan, 4 Eingangskarten, 1 Ausgangskarte, 8 Hinderniskarten (2 Wände, 2 Drachen, 2 geschlossene Türen, 2 geschlossene Truhen), 16 normale Durchgangskarten (nummeriert von 1 bis 16), 8 Sonderdurchgangskarten (2 Ritter, 4 Schlüssel, 2 offene Truhen) 40 Challenge-Karten (4 Level mit steigendem Schwierigkeits-grad).

Du hast dich im Burgturm verirrt und musst die richtigen Durchgänge finden, um

Leicht



Mittel



Schwer



Sehr schwer



wieder herauszukommen. Versuche mit den vorgegebenen Karten nach dem Domino-Prinzip einen Weg zum Ausgang zu finden.

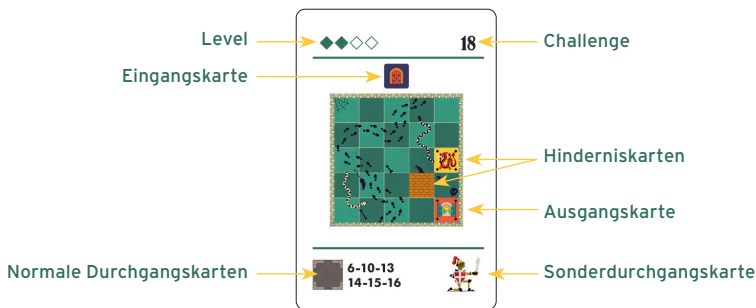
**Ziel des Spiels:** Mit den Durchgangskarten einen Weg bilden, um den Eingang und den Ausgang zu verbinden.

**Spielvorbereitung:** Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Eingangstürkarten, die Ausgangskarte und die Hinderniskarten (Wände, Drachen, geschlossene Türen und geschlossene Truhen) daneben. Sortiert die normalen Durchgangskarten und die Sonderdurchgangskarten (Schlüssel, Ritter, offene Truhen auseinander). Die Challenge-Karten werden daneben gelegt.

**Spielverlauf:** Jede Challenge-Karte gibt die Positionen des Eingangs und des Ausgangs, die zu verwendenden Karten und mögliche Hindernisse (geschlossene Türen, Drachen, Wände und geschlossene Truhen) vor, die ihr mit Sonderdurchgangskarten überwinden müsst.

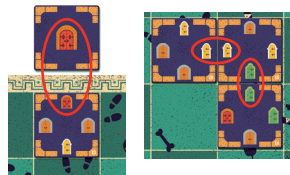
Ziehe eine Challenge-Karte und lege die Karten gemäß den Vorgaben aus:

1. Lege die Eingangskarte an die Kante des Spielplans und die Ausgangskarte in eine Ecke.
2. Lege die Hinderniskarten so auf die Felder des Spielplans wie auf der Challenge-Karte zu sehen.
3. Nimm die Durchgangskarten, die für die Bewältigung der Challenge gebraucht werden.



**Die Challenge lösen:** Mit den angegebenen Durchgangskarten musst du Eingang und Ausgang verbinden. Dazu legst du die Karten aneinander und bildest so einen Weg. Um vom Eingang zu einer Karte und dann von Karte zu Karte zu gelangen, muss die Farbe der 2 sich berührenden Türen gleich sein.

- Durchgangskarten können nicht gedreht werden und müssen in Leserichtung der Karte verwendet werden (Türen aufrecht).
- Die Karten werden auf die Felder des Spielplans gelegt.
- Die letzte Karte wird auf die Ausgangskarte gelegt.



**Die Hindernisse überwinden:** Auf manchen Herausforderungskarten sind Hindernisse vorgegeben:



**Die Wand:**

Auf eine Wand darf keine Durchgangskarte gelegt werden.



**Der Drache:**

Auf eine Drachenkarte können nur „Ritter“-Durchgangskarten gelegt werden, also nur eine dieser beiden Karten:



**Tür geschlossen:** Auf eine „Tür geschlossen“-Karte können nur „Schlüssel“-Durchgangskarten gelegt werden, also eine dieser 4 Karten:



**Truhe geschlossen:** Auf eine „Truhe geschlossen“-Karte können nur „Truhe offen“-Durchgangskarten gelegt werden, also nur eine dieser beiden Karten:



## Beispiel

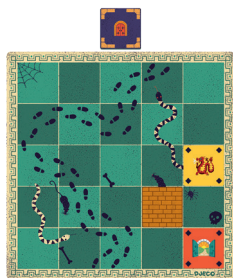
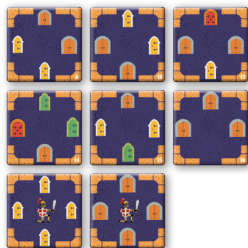
## Challenge-Karte



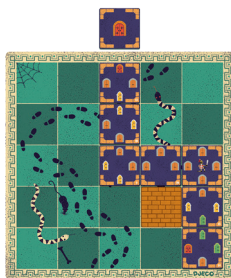
## Eingangskarte

Hinderniskarten,  
Ausgangskarte

## Durchgangskarten



Ausgangsaufstellung



Lösung

Nicht verwendete  
Ritterkarte

Lösungen am Ende der Spielanleitung.  
Rätsel von Cédric Martinez.



**Contenido del juego:** 1 tablero, 4 fichas puerta de entrada, 1 carta salida, 8 cartas obstáculo (2 muros, 2 dragones, 2 puertas cerradas, 2 cofres cerrados), 16 fichas «de paso» normales (numeradas del 1 al 16), 8 fichas «de paso» especiales (2 caballeros, 4 llaves, 2 cofres abiertos), 40 cartas de desafío (4 niveles de dificultad creciente).

Fácil



Intermedio



Difícil



Muy difícil



Perdido en el torreón, tendrás que utilizar los pasos correctos para salir. Con las cartas que te imponen y siguiendo la misma lógica que en el dominó, traza el camino hasta la salida.

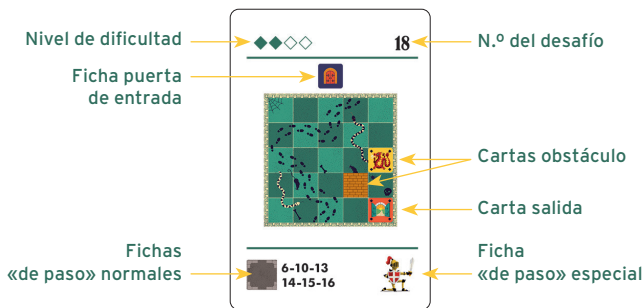
**Objetivo del juego:** trazar un camino con las fichas «de paso» para ir desde la entrada hasta la salida.

**Preparación del juego:** se monta el tablero. Al lado, se ponen las fichas «puerta de entrada», la carta «salida» y las cartas «obstáculo» (muros, dragones, puertas cerradas y cofres cerrados). Se separan las fichas «de paso» normales y las fichas «de paso» especiales (llaves, caballeros, cofres abiertos). Se ponen las cartas de desafío al lado.

**Desarrollo del juego:** cada carta de desafío indica las posiciones de la entrada y la salida, las fichas que hay que utilizar y los posibles obstáculos (puertas cerradas, dragones, muros y cofres cerrados) que habrá que superar utilizando fichas de paso especiales.

Se roba una carta desafío y se coloca el material según sus indicaciones:

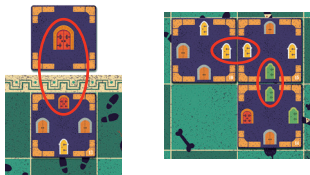
1. La ficha puerta de entrada se pone en el borde del tablero y la carta salida en una de las casillas del tablero.
2. Si así lo indica la carta desafío, se ponen las cartas obstáculo en las casillas del tablero.
3. Se cogen las fichas «de paso» necesarias para superar el desafío.



**Resolver el desafío:** hay que utilizar las fichas «de paso» indicadas para ir de la entrada a la salida. Para lograrlo, hay que trazar un camino poniendo las fichas «de paso» unas junto a otras.

Para pasar de la entrada a una ficha y luego de ficha en ficha, el color de las **dos puertas en contacto debe ser el mismo**.

- Las fichas de paso no se pueden girar y se tienen que utilizar en el sentido en el que se lee la carta (puertas del derecho).
- Las fichas se ponen encima de las casillas del tablero.
- La última ficha se pone en la carta salida.





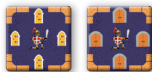
**Superar los obstáculos:** En algunas cartas desafío, se imponen obstáculos.



**Muro:** no se puede poner ninguna ficha de paso en la casilla en la que se encuentra esta carta.



**Dragón:** solo se pueden poner fichas de paso «caballero» encima de una carta dragón. Hay que optar por una sola de las dos fichas caballero:



**Puerta cerrada:** solo se pueden poner fichas de paso «llave» encima de una carta puerta cerrada. Hay que optar por una sola de las cuatro fichas llave:



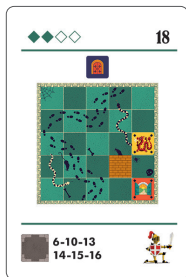
**Cofre cerrado:** solo se pueden poner fichas de paso «cofre abierto» encima de una carta cofre cerrado.

Hay que optar por una sola de las dos fichas cofre abierto:

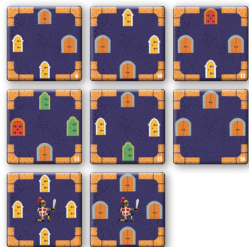


## Ejemplo:

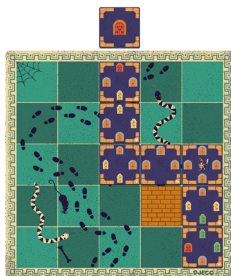
## Carta de desafío

Ficha puerta de  
entrada necesariaCartas obstáculo y  
salida necesarias

## Fichas de paso necesarias



Configuración de partida



Solución

Carta caballero no  
utilizada:

Las soluciones se encuentran al final de las instrucciones.  
Unos desafíos de Cédric Martinez.



**Contenuto della scatola:** 1 tabellone, 4 carte porta d'ingresso, 1 carta uscita, 8 carte ostacolo (2 pareti, 2 draghi, 2 porte chiuse, 2 forzieri chiusi), 16 carte «passaggio» normali (numerate da 1 a 16), 8 carte «passaggio» speciali (2 cavalieri, 4 chiavi, 2 forzieri aperti), 40 carte sfida (4 livelli di difficoltà crescente).

Facile



Medio



Difficile



Molto difficile



Persi nella torre, dovrete utilizzare i passaggi giusti per uscire. Con l'aiuto delle carte indicate, e con la stessa logica del domino, costruite un percorso che vi consenta di raggiungere l'uscita.

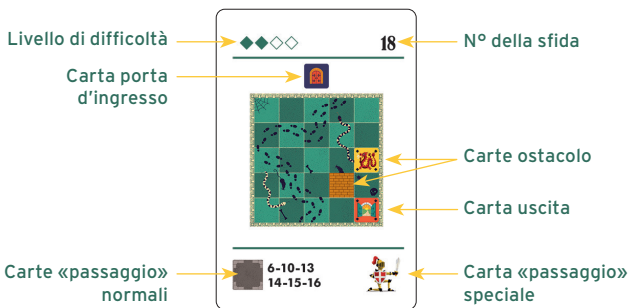
**Scopo del gioco:** Creare un percorso con le carte «passaggio» per collegare l'ingresso e l'uscita.

**Preparazione del gioco:** Comporre il tabellone. Posare le carte «porta d'ingresso», la carta «uscita» e le carte «ostacolo» (pareti, draghi, porte chiuse e forzieri chiusi) a lato. Separare le carte «passaggio» normali e le carte «passaggio» speciali (chiavi, cavalieri, forzieri aperti). Posare a lato le carte sfida.

**Svolgimento del gioco:** Ogni carta sfida indica le posizioni dell'ingresso e dell'uscita, le carte da utilizzare ed eventuali ostacoli (porte chiuse, draghi, pareti e forzieri chiusi) su cui occorre passare utilizzando le carte passaggio speciali.

Prendere una carta sfida e disporre il materiale secondo le indicazioni di quest'ultima:

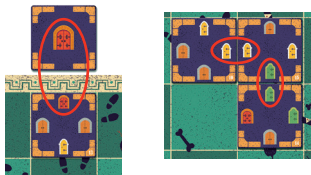
1. Posare la carta porta d'ingresso sul bordo del tabellone e la carta uscita su una delle caselle del tabellone.
2. Se indicato dalla carta sfida, posare le carte ostacolo sulle caselle del tabellone.
3. Prendere le carte «passaggio» necessarie a superare la sfida.



**Risolvere la sfida:** Utilizzare le carte «passaggio» indicate per collegare l'ingresso e l'uscita. Per farlo, occorre creare un percorso affiancando le carte «passaggio» le une alle altre.

Per passare dall'ingresso a una carta e poi da una carta all'altra, **le 2 porte a contatto devono essere dello stesso colore.**

- Le carte «passaggio» non possono essere capovolte e si utilizzano nel senso di lettura della carta (porte dritte).
- Le carte si posano sulle caselle del tabellone.
- L'ultima carta si posa sulla carta uscita.



**Superare gli ostacoli:** Su alcune carte sfida, sono indicati degli ostacoli.



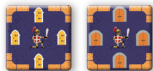
**La parete:**

nessuna carta passaggio può essere posata sulla casella in cui si trova questa carta.



**Il drago:**

solo le carte passaggio «cavaliere» possono essere posate su una carta drago. Scegliere una sola carta tra le 2 carte cavaliere:



**La porta chiusa:** solo le carte passaggio «chiave» possono essere posate su una carta porta chiusa. Scegliere una sola carta tra le 4 carte chiave:



**Il forziere chiuso:** solo le carte passaggio «forziere aperto» possono essere posate su una carta forziere chiuso.

Scegliere una sola carta tra le 2 carte forziere aperto:



Esempio:

Carta sfida



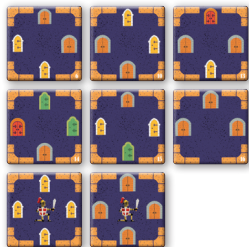
Carta porta d'ingresso da utilizzare



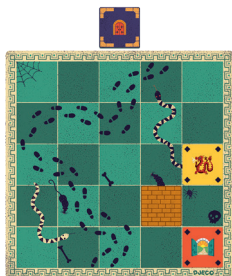
Carte ostacolo e uscita da utilizzare



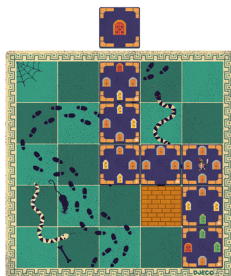
Carte passaggio da utilizzare



Carta cavaliere non utilizzata:



Preparazione iniziale



Soluzione

Le soluzioni sono indicate alla fine del libretto.  
Sfide di Cédric Martinez.



**Conteúdo do jogo:** 1 tabuleiro, 4 peças de porta de entrada, 1 carta de saída, 8 cartas de obstáculo (2 paredes, 2 dragões, 2 portas fechadas e 2 baús fechados), 16 peças de passagem normais (numeradas de 1 a 16), 8 peças de passagem especiais (2 cavaleiros, 4 chaves e 2 baús abertos) e 40 cartas de desafio (4 níveis de dificuldade crescente).

Fácil



Médio



Difícil



Muito difícil



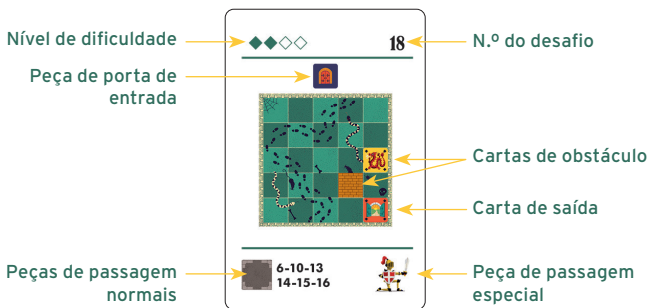
Perdido na masmorra, vais ter de usar as passagens certas para conseguires sair. Usando as cartas impostas, e seguindo a lógica do dominó, cria um percurso que te permita chegar à saída.

**Objetivo do jogo:** criar um caminho com as peças de passagem para ligar a entrada à saída.

**Preparação do jogo:** monta o tabuleiro. Coloca as peças de porta de entrada, a carta de saída e as cartas de obstáculo (paredes, dragões, portas fechadas e baús fechados) ao lado. Separa as peças de passagem normais e as peças de passagem especiais (chaves, cavaleiros e baús abertos). Coloca ao lado as cartas de desafio..

**Decorrer do jogo:** cada carta de desafio indica as posições de entrada e de saída, as peças a utilizar assim como eventuais obstáculos (portas fechadas, dragões, paredes e baús fechados) que terás de ultrapassar utilizando as peças de passagem especiais. Escolhe uma carta de desafio e coloca o material seguindo as indicações na mesma:

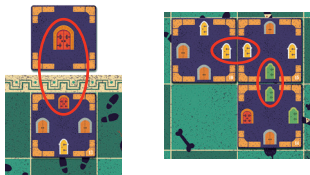
1. Coloca a peça de porta de entrada na beira do tabuleiro e a carta de saída num dos espaços no tabuleiro.
2. Se a carta de desafio o disser, coloca as cartas de obstáculo nos espaços do tabuleiro.
3. Usa as peças de passagem necessárias para a realização do desafio.



**Solucionar o desafio:** utiliza as peças de passagem indicadas para ligar a entrada à saída. Para isso, é preciso criar um caminho colocando as peças de passagem umas ao lado das outras.

Para passar da entrada a uma peça e depois de peça a peça, a cor das **2 portas em contacto tem de ser a mesma**.

- As peças de passagem não podem ser giradas e são usadas no sentido de leitura das cartas (portas direitas).
- As peças são colocadas nos espaços do tabuleiro.
- A última peça é colocada na carta de saída.





**Ultrapassar os obstáculos:** são impostos obstáculos em determinadas cartas de desafio.



**A parede:**

não pode ser colocada nenhuma peça de passagem no espaço onde está esta carta.



**O dragão:**

apenas peças de passagem de **cavaleiro** podem ser colocadas numa carta de dragão. Apenas uma peça pode ser escolhida entre as 2 peças de cavaleiro:



**A porta fechada:** apenas as peças de passagem de **chave** podem ser colocadas numa carta de porta fechada. Apenas uma peça pode ser escolhida entre as 4 peças de chave:



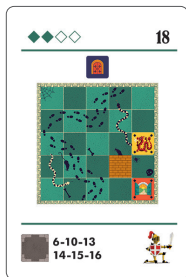
**O baú fechado:** apenas as peças de passagem de **baú aberto** podem ser colocadas numa carta de baú fechado.

Apenas uma peça pode ser escolhida entre as 2 peças de baú aberto:



## Exemplo:

## Carta de desafio



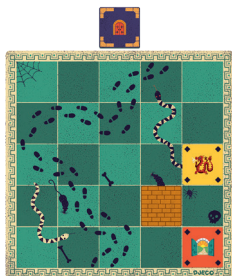
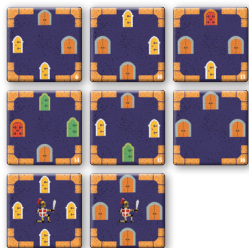
## Peça de porta de entrada a usar



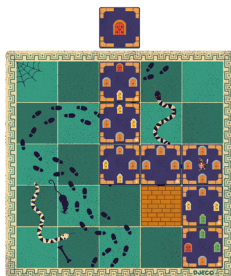
## Cartas de obstáculo e saída a usar



## Peças de passagem a usar



Preparação para a partida



Solução

## Carta de cavaleiro não utilizada:



Soluções no final do livrete.  
Desafios de Cédric Martinez.



**Inhoud:** 1 speelbord, 4 ingangstegels, 1 uitgangskaart, 8 hinderniskaarten (2 muren, 2 draken, 2 gesloten deuren, 2 gesloten kisten), 16 gewone doorgangstegels (genummerd van 1 tot 16), 8 speciale doorgangstegels (2 ridders, 4 sleutels, 2 open kisten), 40 challengekaarten (4 moeilijkheidsgraden).

Makkelijk



Gemiddeld



Moeilijk



Zeer moeilijk



Je bent verdwaald. Vind de beste uitweg om uit de burcht te ontsnappen. Met speciale kaarten en dezelfde logica als bij domino kan je een pad naar de uitgang maken.

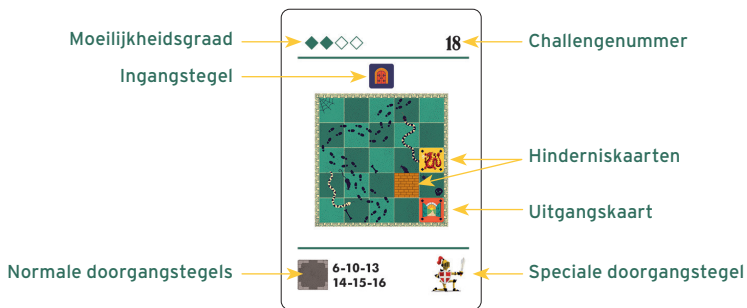
**Doel van het spel:** Maak een pad met de doorgangstegels om de ingang met de uitgang te verbinden.

**Spelvoorbereiding:** Zet het speelbord in elkaar. Leg de ingangstegels, de uitgangskaart en de hinderniskaarten (muren, draken, gesloten deuren en gesloten kisten) ernaast. Houd de normale doorgangstegels gescheiden van de speciale doorgangstegels (sleutels, ridders, open kisten). Leg de challengekaarten daarnaast.

**Verloop van het spel:** Op elke challengekaart staat aangegeven waar de ingang en de uitgang zich bevinden en welke tegels gebruikt moeten worden. Als er ook hindernissen op de kaart staan (gesloten deuren, draken, muren en gesloten kisten), heb je de speciale doorgangstegels nodig om je pad aan te kunnen leggen.

Trek een challengekaart en leg de spelstukken als volgt klaar:

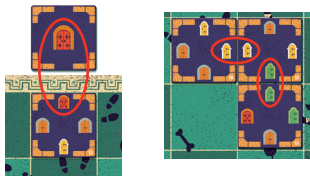
1. Leg de ingangstegel aan de rand van het speelbord en de uitgangskaart op één van de vakken van het speelbord.
2. Als de challengekaart dat bepaalt, leg je de hinderniskaarten op de aangegeven vakken.
3. Pak de doorgangstegels die je moet gebruiken om de opdracht te kunnen uitvoeren.



**Ga de uitdaging aan:** Gebruik de doorgangstegels die op de kaart staan om de ingang met de uitgang te verbinden. Je moet daarvoor een pad maken met deze tegels door ze naast elkaar te leggen.

Om van de ingang naar de eerste tegel te gaan en daarna van tegel naar tegel, moeten de **twee deuren die tegen elkaar aan komen te liggen, dezelfde kleur hebben**.

- De tegels mogen niet gedraaid worden en moeten gebruikt worden met de deuren rechttop.
- De tegels moeten op de vakken van het speelbord worden gelegd.
- De laatste tegel moet bovenop de uitgangskaart worden gelegd.



**De hindernissen:** Op sommige challengekaarten staan hindernissen.



**Muur:**

op het vak waar deze kaart ligt, mag geen doorgangstegel worden gelegd.



**Draak:**

alleen de speciale doorgangstegels met een **ridder** erop mogen bovenop een kaart met een draak worden gelegd. Kies één van de twee ridderkaarten:



**Gesloten deur:** alleen de speciale doorgangstegels met een **sleutel** erop mogen bovenop een kaart met een gesloten deur worden gelegd. Kies één van de vier sleutelkaarten:



**Gesloten kist:** alleen de speciale doorgangstegels met een **open kist** erop mogen bovenop een kaart met een gesloten kist worden gelegd. Kies één van de twee kaarten met een open kist:



## Voorbeeld

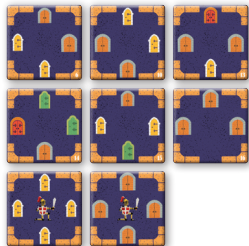
## Challengekaart



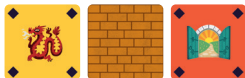
## Te gebruiken ingangstegel



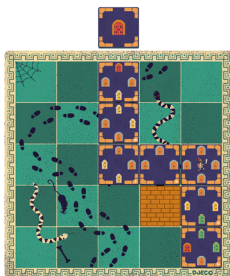
## Te gebruiken doorgangstegels



## Te gebruiken hindernis- en uitgangskarten



Beginopstelling



Oplossing

## Niet gebruikte ridderkaart:



Oplossingen achterin het boekje.  
Uitdagende puzzels van Cédric Martinez.

**Innehåll:**

1 bräda, 4 ingångsbrickor, 1 utgångskort, 8 hinderkort (2 murar, 2 drakar, 2 stängda dörrar, 2 stängda kistor), 16 normala "passagebrickor" (numrerade från 1 till 16), 8 speciella "passagebrickor" (2 riddare, 4 nycklar, 2 öppna kistor), 40 utmaningskort (4 stigande svårighetsnivåer).

Lätt



Medel



Svår



Mycket svår



Om du går vilse i fängelsehålan måste du använda de rätta passagera för att ta dig ut. Med hjälp av de påtvingade korten och med samma logik som med domino måste du konstruera en väg som tar dig till utgången.

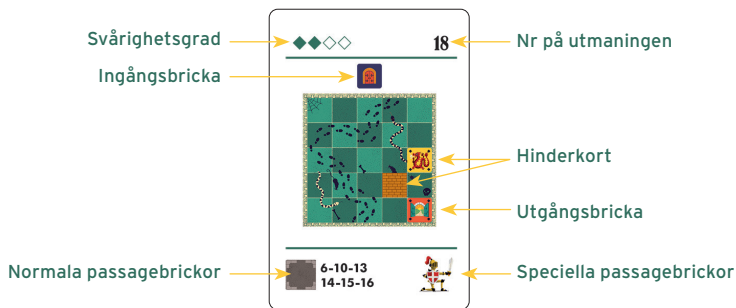
**Spelets mål:** Skapa en väg med hjälp av passagebrickorna för att koppla samman ingången och utgången.

**Spelförberedelse:** Sätt samman brädan. Lägg ingångsbrickorna, utgångskortet och hinderkortet (murar, drakar, stängda dörrar och stängda kistor) vid sidan om. Separera de normala passagebrickorna och de speciella passagebrickorna (nycklar, riddare, öppna kistor). Lägg ut utmaningskortet bredvid.

**Så här spelar man:** Varje utmaningskort visar in- och utgångslägen, brickorna som ska användas samt eventuella hinder (stängda dörrar, drakar, murar och stängda kistor) som du måste passera genom att använda de speciella passagebrickorna.

Ta ett utmaningskort och installera alla delar enligt beskrivningen på det:

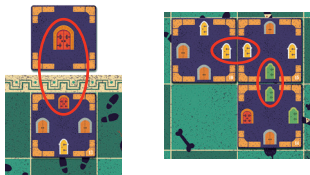
1. Placera ingångsbrickan på brädans kant och utgångskortet på ett av utrymmena på brädet.
2. Placera hinderkortet på brädans rutor om utmaningskortet anger det.
3. Ta de passagebrickor som krävs för att utföra utmaningen.



**Lösa utmaningen:** Koppla samman ingång och utgång med hjälp av passagebrickorna. För att göra detta måste man skapa en väg genom att lägga ut passagebrickorna bredvid varandra.

För att gå från ingången till bricka efter bricka måste färgen på de 2 dörrarna som rör vid varandra vara i samma färg.

- Passagebrickorna kan inte roteras och används i den riktning som kortet läses från (raka dörrar).
- Brickorna läggs på rutorna på brädet.
- Den sista brickan läggs på utgångskortet.





**Passera hindren:** På vissa utmaningskort finns det obligatoriska hinder



**Muren:**

inga passagebrickor kan läggas på den ruta där detta kort befinner sig.



**Draken:**

endast passagebrickorna med en "riddare" kan läggas på ett kort med en drake. Du måste välja vilket av de 2 riddarmärkena du ska använda:



**Den stängda dörren:**

endast passagebrickorna med en "nyckel" kan läggas på ett kort med en stängd dörr. Du måste välja vilket av de 4 nyckelmärkena du ska använda:



**Den stängda kistan:** endast passagebrickorna med en "öppen kista" kan läggas på ett kort med en stängd kista.

Du måste välja vilket av de 2 märkena med en öppen kista du ska använda:



## Exempel

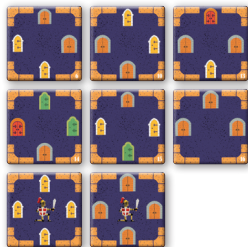
## Utmaningskort



## Ingångsbricka att använda



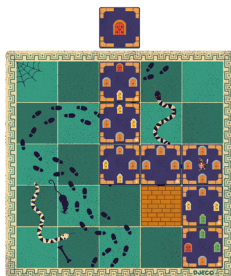
## Passagebrickor att använda



## Hinderkort och utgångskort att använda



## Spelförberedelse



## Lösning

## Riddarkort som inte använts:



Lösningarna anges i slutet av häftet.  
Utmaningar av Cédric Martinez.



### Spillets indhold:

1 plade, 4 brikker med indgangsdør, 1 udgangskort, 8 forhindringskort (2 mure, 2 drager, 2 lukkede døre, 2 lukkede kister), 16 brikker med "normal passage" (med nummer fra 1 til 16), 8 brikker med "særlig passage" (2 riddere, 4 nøgler, 2 åbne kister), 40 udfordringskort (4 sværhedsgrader).

Let



Middel



Svær



Meget svær



Du er faret vild i fæstningen og du skal finde de rigtige passager for at komme ud. Du skal bygge en bane, der giver dig mulighed for at nå udgangen ved hjælp af obligatoriske kort og samme logik som med dominoer.

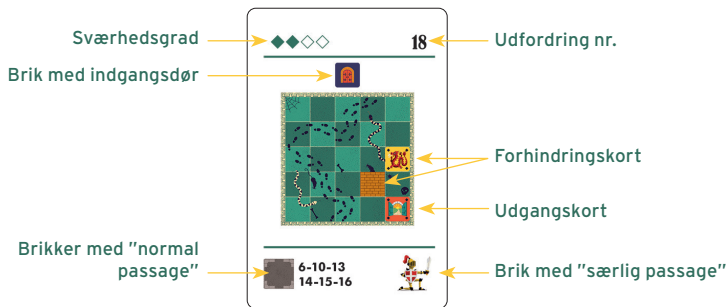
**Målet med spillet:** At skabe en bane med "passage"-brikkerne for at forbinde indgangen med udgangen.

**Forberedelse af spillet:** Saml pladen. Læg brikkerne med "indgangsdør", "udgangskortet" og "forhindringskortene" (mure, drager, lukkede døre og lukkede kister) ved siden af. Adskil brikkerne med "normal passage" fra brikkerne med "særlig passage" (nøgler, riddere, åbne kister). Læg udfordringskortene ved siden af.

**Spilleregler:** Hvert udfordringskort angiver placeringen af indgangen og udgangen, de brikker der skal bruges, samt eventuelle forhindringer (lukkede døre, drager, mure og lukkede kister), som du kan passere ved hjælp af brikkerne med en særlig passage.

Tag et udfordringskort og stil elementerne op efter dette korts anvisninger

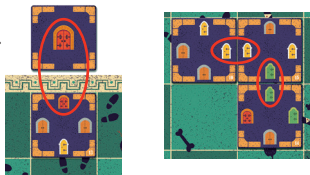
1. Placér brikken med indgangsdør på kanten af pladen og udgangskortet på et af pladens felter.
2. Placér forhindringskortene på pladens felter som vist på udfordringskortet.
3. Tag de nødvendige "passage"-brikker til at gennemføre udfordringen.



**Sådan løses udfordringen:** Brug de viste brikker med "passage" for at forbinde indgangen med udgangen. Det gør du ved at skabe en bane med "passage"-brikker, der placeres ved siden af hinanden.

For at gå fra brikken med indgang til en anden brik og dernæst fra brik til brik, skal de **2 døre, der er i kontakt med hinanden, have samme farve.**

- Passage-brikkerne kan ikke drejes og de skal bruges i den retning, som kortet læses (lige døre).
- Brikkerne skal lægges på pladens felter.
- Den sidste brik skal lægges på udgangsfeltet.



**Sådan passeres en forhindring:** Visse udfordringskort har obligatoriske forhindringer.



**Mur:**

Ingen passage-brik kan placeres på det felt, hvor dette kort ligger



**Drage:**

Kun passage-brikker med en "ridder" kan placeres på dette dragekort.  
En enkelt brik skal vælges blandt de 2 ridder-brikker:



**Lukket dør:** Kun passage-brikker med en "nøgle" kan placeres på dette kort med lukket dør. En enkelt brik skal vælges blandt de 4 nøgle-brikker:



**Lukket kiste:** Kun passage-brikker med en "åben kiste" kan placeres på et kort med en lukket kiste.

En enkelt brik skal vælges blandt de 2 brikker med åben kiste:



## Eksempel

### Udfordringskort



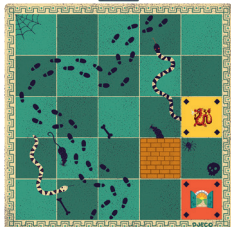
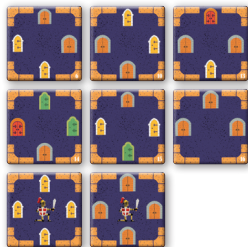
Brik med indgangsdør,  
der skal bruges



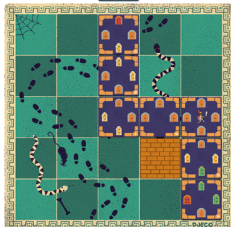
Forhindringskort og  
udgangskort, der skal bruges



Passage-brikker,  
der skal bruges



Løsninger i slutningen af  
hæftet.



Løsning

Ikke anvendt  
ridder-kort:



Løsninger i slutningen af hæftet.  
Udfordringer udviklet af Cédric Martinez.



### В комплекте:

1 игровое поле, 4 карточки «вход», 1 карточка «выход», 8 карточек «препятствие» (2 стены, 2 дракона, 2 закрытые двери, 2 закрытых сундука), 16 обычных карточек «проход» (с номерами от 1 до 16), 8 специальных карточек «проход» (2 рыцаря, 4 ключа, 2 открытых сундука), 40 карточек «задание» (4 уровня сложности).

Простой



Средний



Сложный



Очень сложный



Вы заблудились в подземелье, и вам нужно добраться до выхода. Используйте указанные карточки, выкладывая их по принципу домино, чтобы проложить себе путь к выходу

**Цель игры:** проложить путь от входа до выхода, используя карточки «проход».

### Подготовка к игре

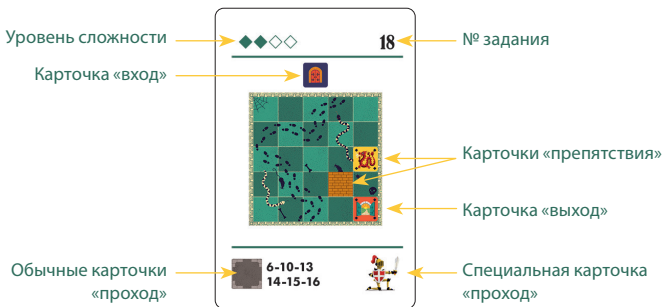
Соберите игровое поле. Карточки «вход», «выход» и «препятствие» (стены, драконы, закрытые двери и закрытые сундуки) положите рядом. Разделите обычные и специальные (ключи, рыцари, открытые сундуки) карточки «проход». Карточки «задания» положите рядом.

### Ход игры

На каждой карточке «задание» указано, где находится вход и выход, какие карточки нужно использовать и какие препятствия (стены, драконы, закрытые двери и сундуки) нужно преодолеть с помощью специальных карточек «проход».

Возьмите карточку «задание» и подготовьте поле, следуя указаниям:

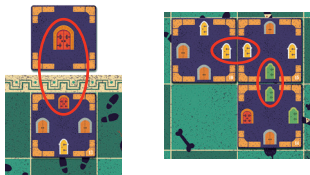
1. Положите карточку «вход» у края поля, а карточку «выход» — на одну из клеток поля.
2. Если на карточке «задание» указаны карточки «препятствия», выложите их на клетки поля.
3. Возьмите карточки «проход», необходимые для выполнения задания.



**Выполнение задания** Используйте указанные карточки «проход», чтобы соединить вход и выход. Для этого необходимо проложить путь, выкладывая карточки «проход» одну рядом с другой.

Чтобы сделать шаг от входа на карточку, а затем с карточки на карточку, **цвет двух соседних дверей должен совпадать**.

- Карточки «проход» нельзя поворачивать, то есть двери на них должны стоять правильно.
- Карточки следует выкладывать на клетки поля.
- Последнюю карточку выкладывают на карточку «выход».





**Преодоление препятствий** На некоторых карточках «задания» предусмотрены препятствия



**Стена:**

на клетку с этой карточкой нельзя выложить карточку «проход».



**Дракон:** на карточку «дракон» можно выложить только карточку «проход» с рыцарем. Из 2 карточек с рыцарем нужно выбрать одну:



**Закрытая дверь:** на карточку «закрытая дверь» можно выложить только карточку «проход» с ключом. Из 4 карточек с ключом нужно выбрать одну:



**Закрытый сундук:** на карточку «закрытый сундук» можно выложить только карточку «проход» с открытым сундуком.

Из 2 карточек с открытым сундуком нужно выбрать одну:



Пример

Карточка



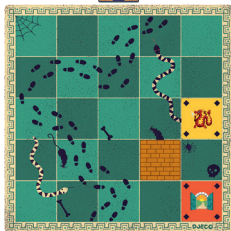
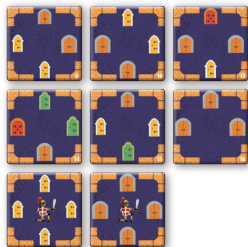
Карточка «вход» для использования



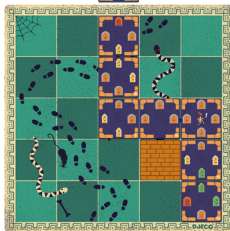
Карточки «препятствие» и «выход» для использования



Карточки «проход» для использования



Исходная позиция



Решение

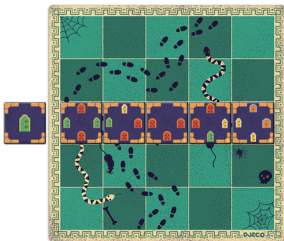
Неиспользованная карточка «рыцарь»:



Решения указаны в конце брошюры.  
Автор заданий: Седрик Мартинес

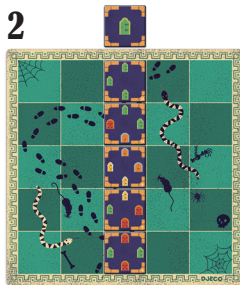


**1**



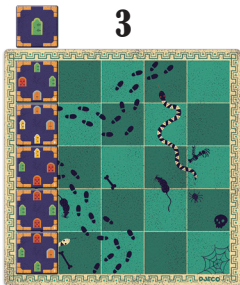
**4, 7, 8, 5, 6**

**2**



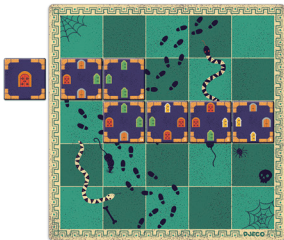
**12, 14, 6, 7, 4**

**3**



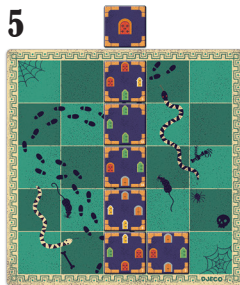
**14, 6, 7, 4, 1**

**4**



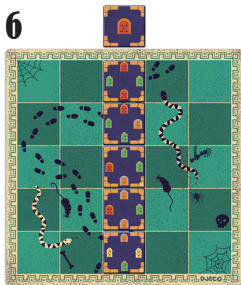
**3, 12, 14, 7, 5, 6**

**5**



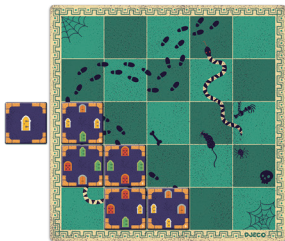
**5, 12, 14, 6, 7, 3**

6



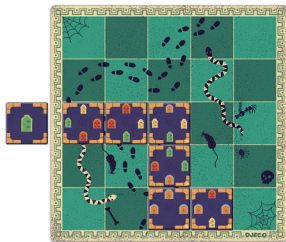
4, 1, 14, 3, 15

7



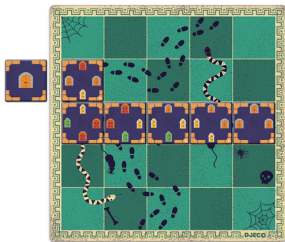
15, 14, 4, 5, 6

8



7, 5, 15, 14, 16, 13

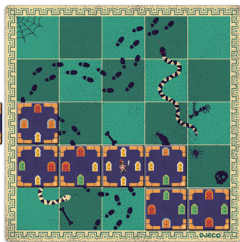
9



13, 7, 5, 15, 6, 16

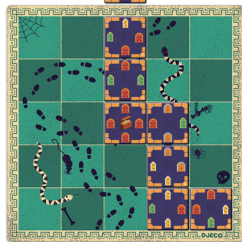


10



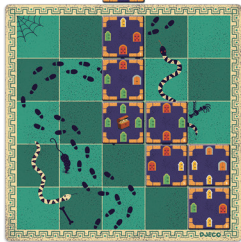
13, 2, 5, , 15, 14, 4

11



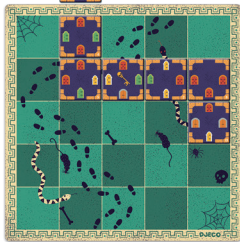
7, 4, , 3, 6, 2, 5

12



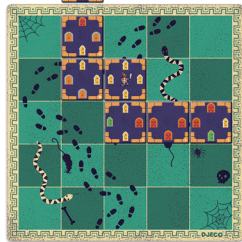
7, 1, , 4, 5, 6, 2

13



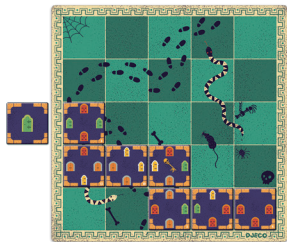
4, 5, , 2, 8, 13

14



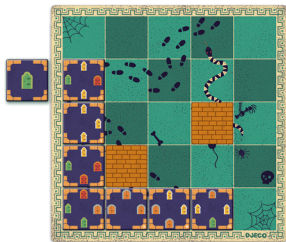
13, 10, , 2, 8, 5

15



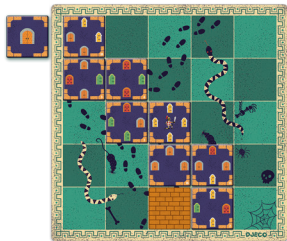
4, 13, 10, , 3, 7, 8

16



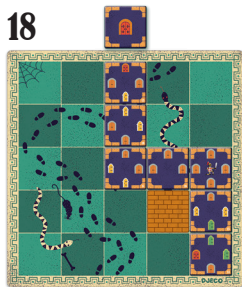
2, 9, 7, 1, 16, 10, 15

17



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

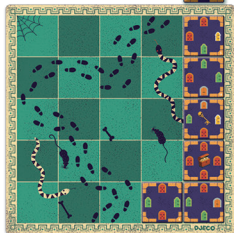
18



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

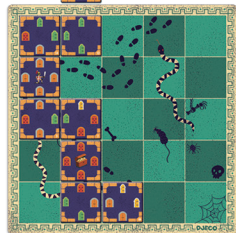


19



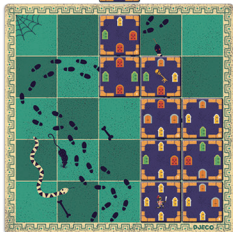
5, 14, , , 1, 4

20



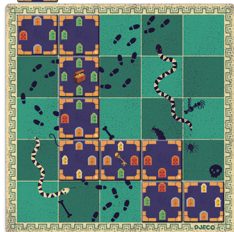
12, 14, , 3, 7, ,  
1, 10

21



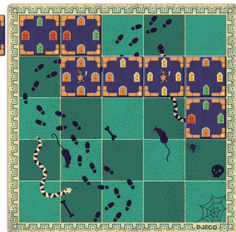
7, 4, , 13, 2, ,  
6, 14, 15

22



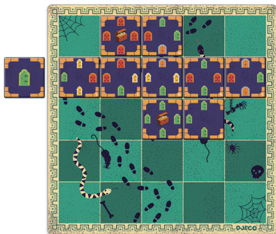
3, 12, , 14, 6, , 8,  
1, 10



23



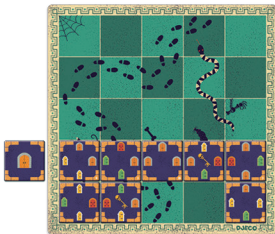
11, 3, , 10, ,  
15, 14

24



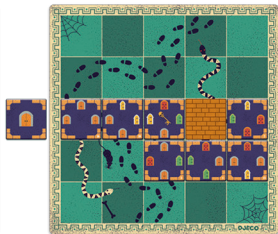
2, 5, , 14, 15, , 12,  
11, 3

25



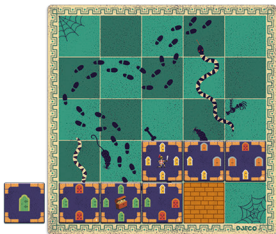
6, 2, , 1, 16, , 3, 15

26



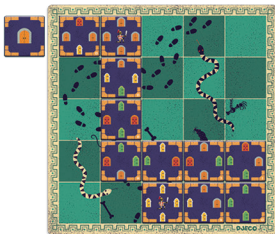
16, 10, , 3, 1, 13, 7



27



4, , 7, , 6, 13

28



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

29

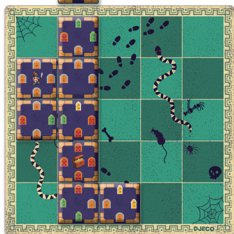


9, 7, 4, 1, , 5, , 2, 8



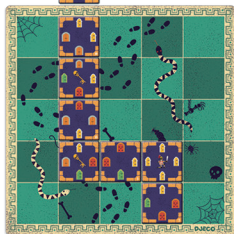


30



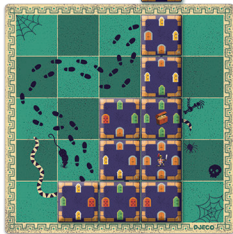
14, 16, 🏠, 3, 7, 📦, 1, 10

31



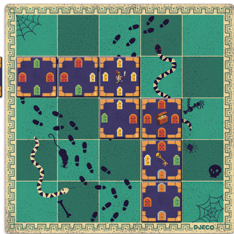
10, 🗝️, 13, 🗝️, 5, 🏠, 7

32



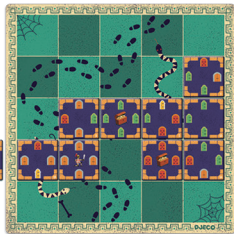
10, 15, 📦, 14, 6, 🏠,  
3, 11, 2

33



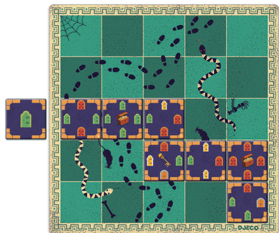
11, 5, 🏠, 2, 📦, 🗝️, 3

34

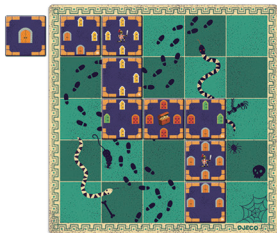


13, 🏠, 3, 📦, 7, 📦,  
14, 12, 1

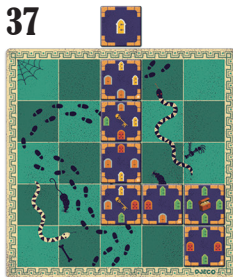
35

4, , 7, , 2, , 1

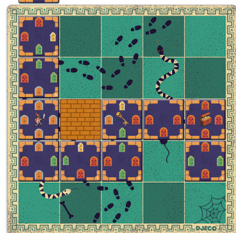
36

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

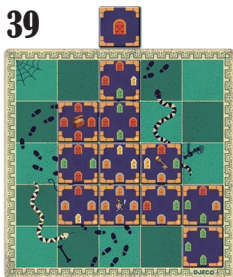



37

10, , 13, , 14,  
, 11

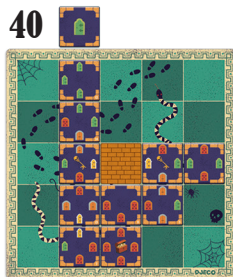



38

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

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.  
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças  
de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.  
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие  
части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France