

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





 **STARTER** 1-12

 **JUNIOR** 13-24

 **EXPERT** 25-36

 **MASTER** 37-48

 **WIZARD** 49-60

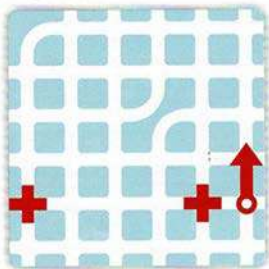
keep on playing



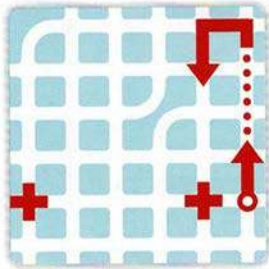
**SMART
GAMES**

CITY MAZE *Express Delivery*

- 1** Placez les positions de départ et d'arrivée sur le plateau de jeu comme 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 itinéraires en plaçant des flèches sur le plateau de jeu, reliant les positions de départ et d'arrivée de la même couleur:
 - A.** Un itinéraire suit toujours le tracé de la rue actuelle jusqu'à ce que sa direction soit changée par une flèche de la même couleur. Les pièces de puzzle de la même couleur n'ont pas besoin de se toucher pour créer un itinéraire.
 - B.** Un itinéraire ne change de direction que s'il rencontre d'abord l'entrée d'une flèche de la même couleur. L'itinéraire est alors modifié pour prendre la nouvelle direction indiquée par la flèche. Un itinéraire n'est jamais modifié par une flèche de l'autre couleur, ni par une flèche de la même couleur, s'il n'y arrive pas par l'entrée de cette flèche.



1



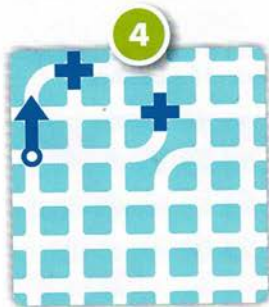
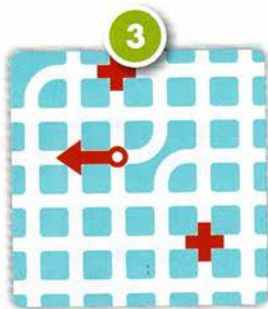
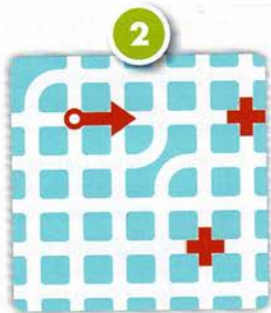
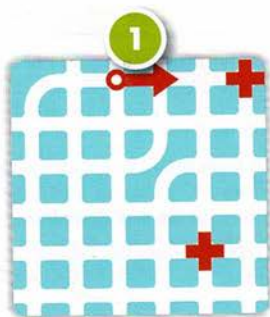
2 A

- C.** Les pièces du puzzle (flèches, points de départ et d'arrivée) n'obstruent aucun itinéraire. Les itinéraires peuvent traverser ces pièces. Les joueurs croisent les itinéraires et peuvent même revenir sur leurs pas le long du même itinéraire dans la direction opposée.
- E.** Pour les défis « Delivery express », il peut y avoir deux destinations. Passer par la première destination ne change PAS la direction de l'itinéraire. Votre itinéraire passera tout droit par la première destination, ne changeant de direction qu'en suivant une prochaine flèche ou un prochain virage sur la route.
- F.** Les pièces du puzzle ne peuvent pas être placées les unes sur les autres et ne peuvent pas chevaucher le bord du plateau.
- G.** L'utilisation de toutes les pièces du puzzle n'est pas requise pour relever les défis. Certaines solutions ne nécessiteront que 2 pièces, tandis que d'autres solutions nécessiteront les 6.

Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque puzzle. Les solutions se trouvent à la fin des livrets.

2 B-C-D

3



5



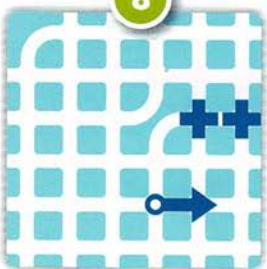
6



7



8



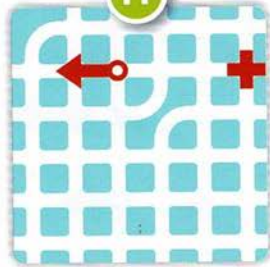
9



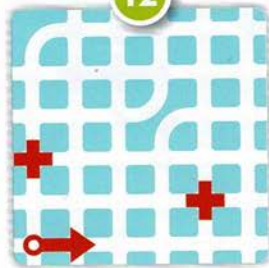
10



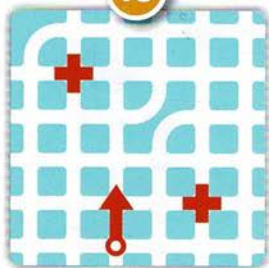
11



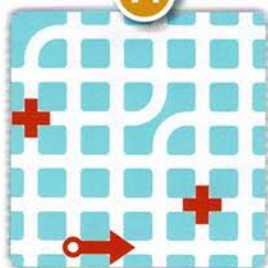
12



13



14



15



16



17



18



19



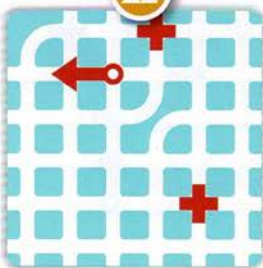
20



21



22



23



24



25



26



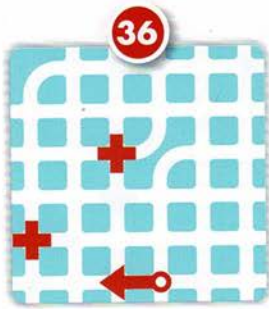
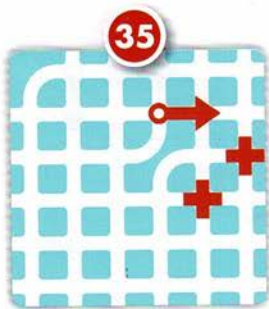
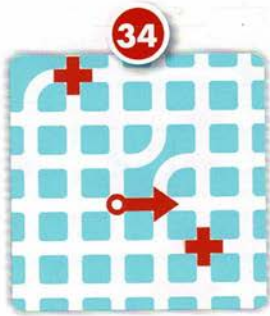
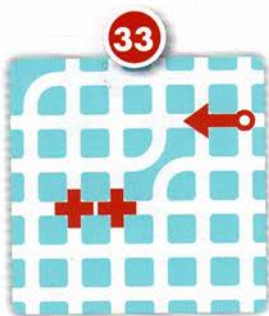
27



28







37



38



39



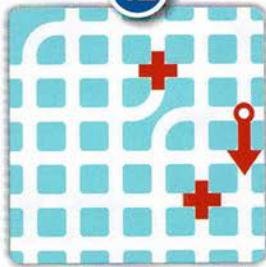
40



41



42



43



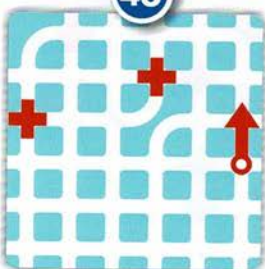
44



45



46



47



48



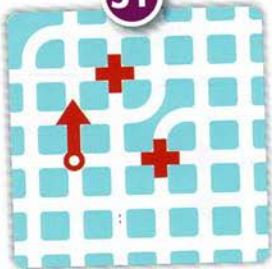
49



50



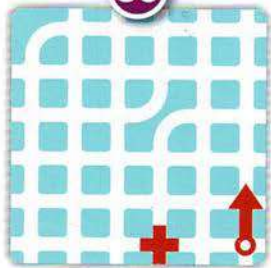
51



52



53



54



55



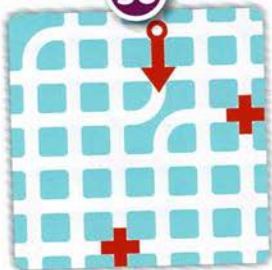
56



57



58

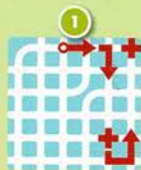


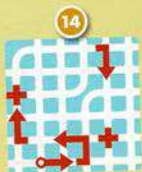
59



60

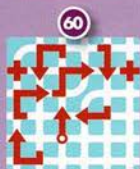
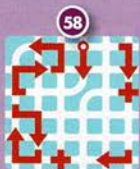












keep on playing



**SMART
GAMES**

© 2013 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original product name:

SG 470 City Maze

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

info@smart.be

www.SmartGames.eu

CITY MAZE

Express Delivery

dd: 20131203



keep on playing



**SMART
GAMES**



STARTER

1-12



JUNIOR

13-24



EXPERT

25-36



MASTER

37-48

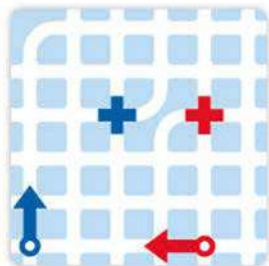


WIZARD

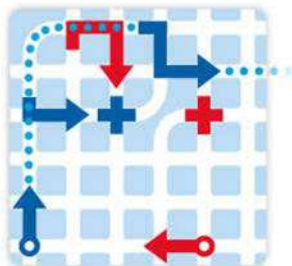
49-60

CITY MAZE *On the Double*

- 1** Placez les positions de départ et d'arrivée sur le plateau de jeu comme 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 itinéraires en plaçant des flèches sur le plateau de jeu, reliant les positions de départ et d'arrivée de la même couleur :
 - A.** Un itinéraire suit toujours le tracé de la rue actuelle jusqu'à ce que sa direction soit changée par une flèche de la même couleur. Les pièces de puzzle de la même couleur n'ont pas besoin de se toucher pour créer un itinéraire.
 - B.** Un itinéraire ne change de direction que s'il rencontre d'abord l'entrée d'une flèche de la même couleur. L'itinéraire est alors modifié pour prendre la nouvelle direction indiquée par la flèche. Un itinéraire n'est jamais modifié par une flèche de l'autre couleur, ni par une flèche de la même couleur, s'il n'y arrive pas par l'entrée de cette flèche.



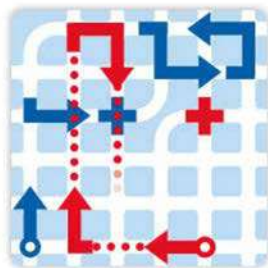
1



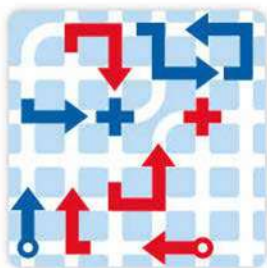
2 A-B

- C. Les pièces du puzzle (flèches, points de départ et d'arrivée) n'obstruent aucun itinéraire. Les itinéraires peuvent traverser ces pièces. Les joueurs croisent les itinéraires et peuvent même revenir sur leurs pas le long du même itinéraire dans la direction opposée.
- E. Chaque pièce de puzzle a deux faces, rouge et bleue. Pour les défis « En Double », chaque pièce de puzzle ne peut être utilisée que pour un seul itinéraire de couleur. Vous devez déterminer quelles flèches utiliser pour l'itinéraire rouge et quelles flèches utiliser pour l'itinéraire bleu.
- F. Les pièces du puzzle ne peuvent pas être placées les unes sur les autres et ne peuvent pas chevaucher le bord du plateau.
- G. L'utilisation de toutes les pièces du puzzle n'est pas requise pour relever les défis. Certaines solutions ne nécessiteront que 2 pièces, tandis que d'autres solutions nécessiteront les 6.

3 Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque puzzle. Les solutions se trouvent à la fin des livrets.



2 C



3

STARTER

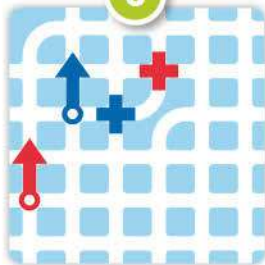
1



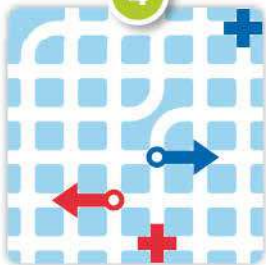
2

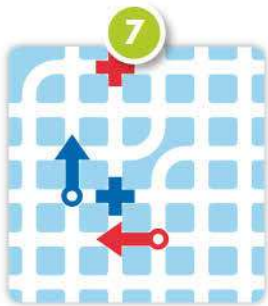
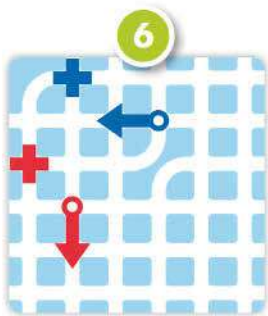


3



4





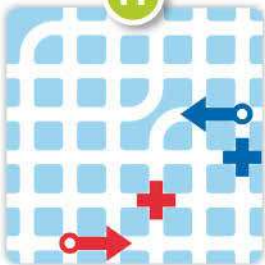
9



10

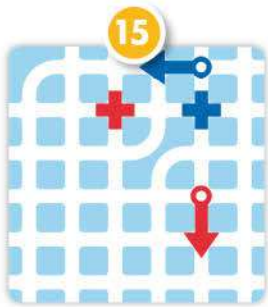
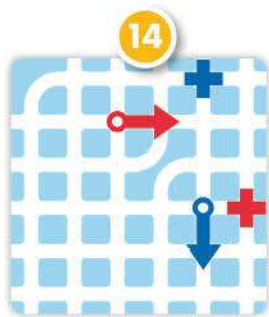
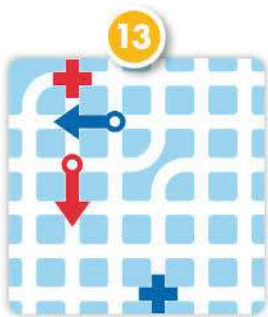


11



12

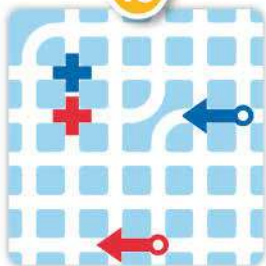




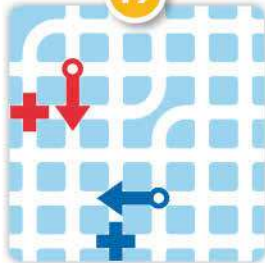
17



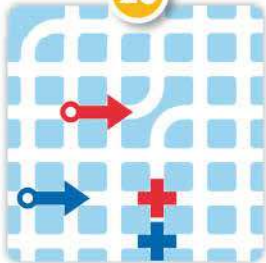
18

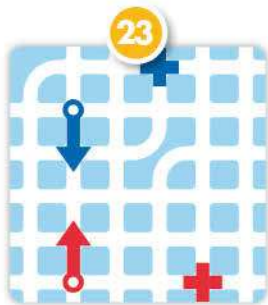
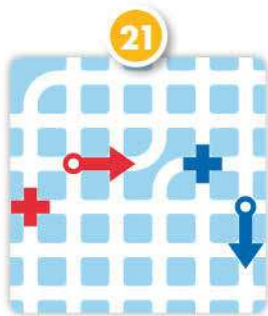


19

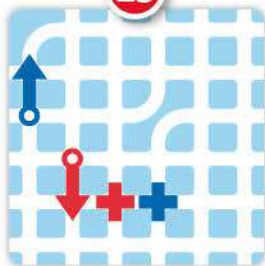


20

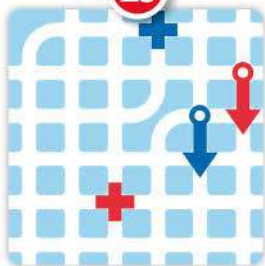




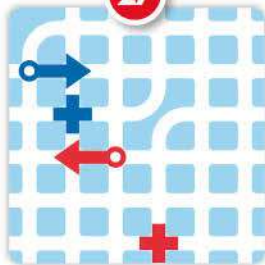
25



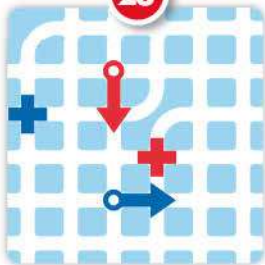
26

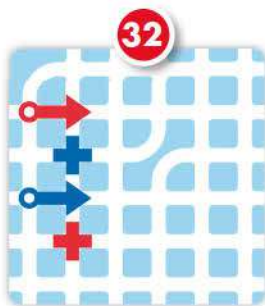
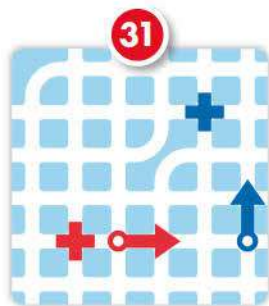
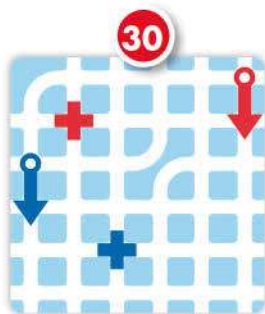


27

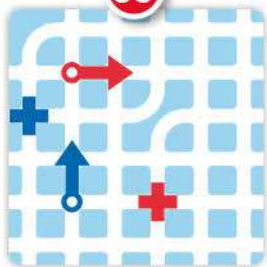


28

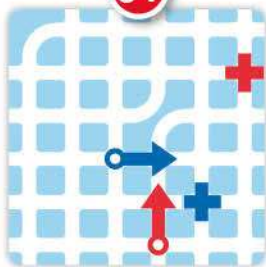




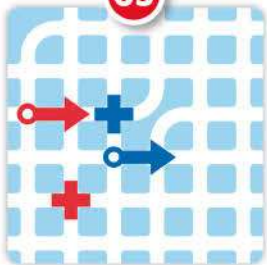
33



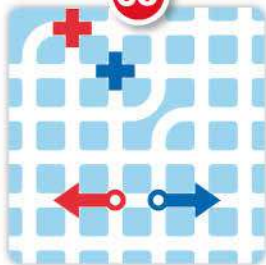
34

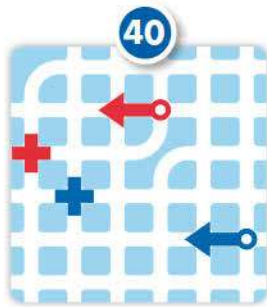
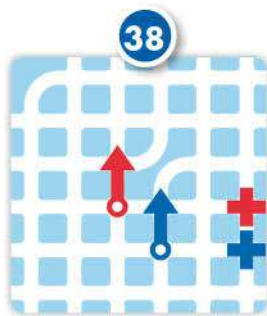
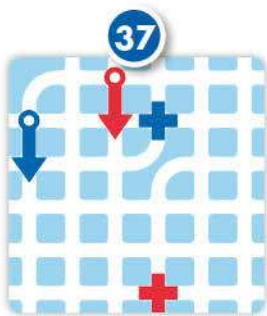


35

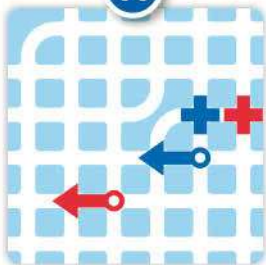


36

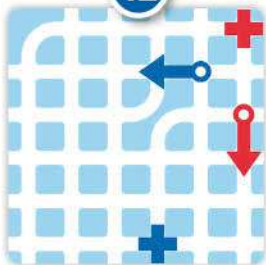




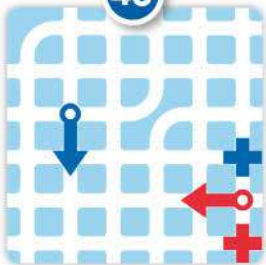
41



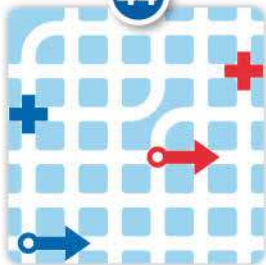
42

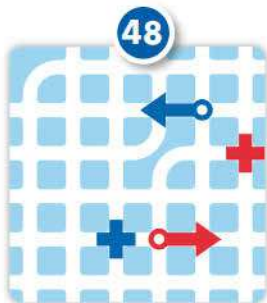
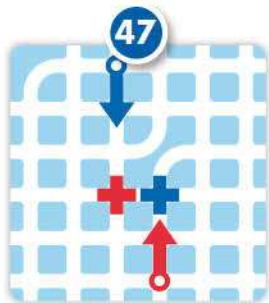
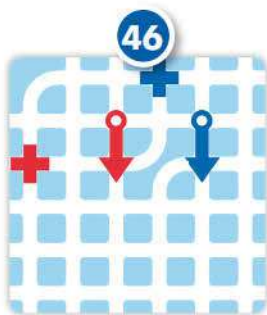
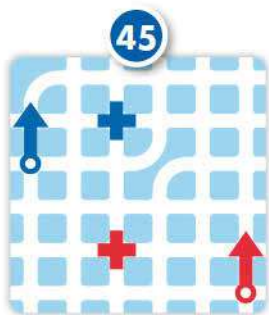


43



44

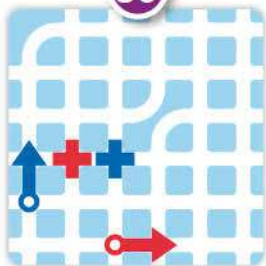




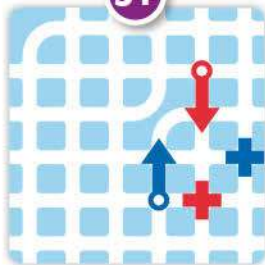
49



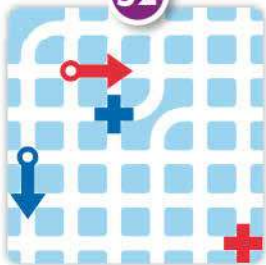
50

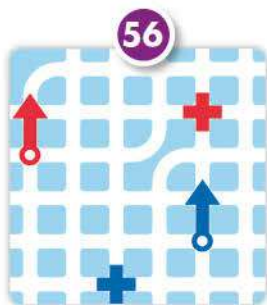
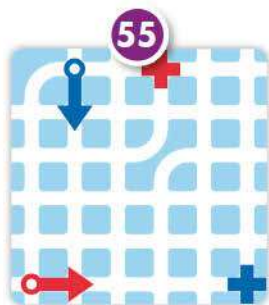
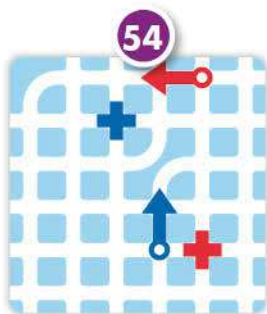
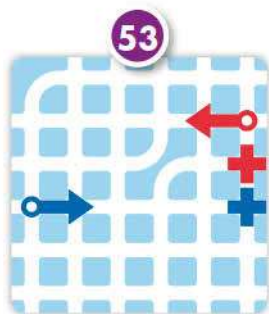


51

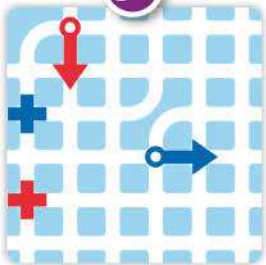


52

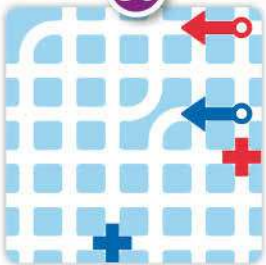




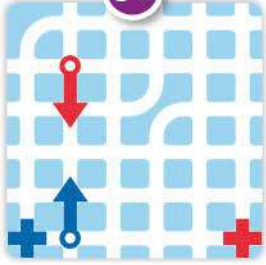
57



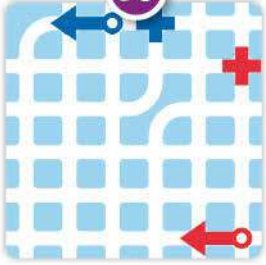
58



59



60

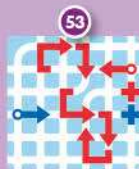












keep on playing



**SMART
GAMES**

© 2013 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original product name:

SG 470 City Maze

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

info@smart.be

www.SmartGames.eu

CITY MAZE

On the Double

dd: 20131203

