

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





- 1** Choisissez un défi. Placez le Nain Rok debout et dans l'orientation indiquée sur le plan de jeu. Placez les obstacles, les objets et dans certains défis, le fantôme rouge, aux endroits indiqués.
- 2** Faites basculer le héros de case en case sans JAMAIS le soulever avec pour objectif de ramasser la clef. Seule celle-ci vous permettra d'ouvrir ensuite le pont-levis afin de quitter la caverne. Vous devrez donc vous frayer un chemin afin d'éviter les obstacles, ramasser des objets et vous retrouvez DEBOUT ET FACE au pont-levis pour pouvoir l'ouvrir. Certains défis, à partir du niveau Junior, mettent en jeu le fantôme rouge. Pour le faire fuir et vous libérer la voie, vous devrez être équipé de votre hache!
- 3** Le déplacement du héros est régi par des règles spécifiques que vous trouverez ci-après.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT DU NAIN ROK :

- 3A** Le héros est représenté par un cube. Il ne peut se déplacer qu'en basculant de sa case de départ vers une case adjacente située autour de lui si celle-ci n'est pas occupée par un obstacle. Il pourra ainsi basculer aussi bien sur ses flancs, que de face ou de dos. Rok ne peut JAMAIS basculer sur des espaces occupés par les obstacles représentés par les caisses et les piliers. Pour basculer et franchir les espaces occupés par les cristaux, il doit ABSOLUMENT y poser sa face CREUSE. Lorsque celle-ci sera prise par la CLEF, il ne pourra plus franchir les cristaux! Rok ne peut pas non plus franchir la case occupée par le Fantôme.
- 3B** Lorsque Rok est posé sur son côté « Bouclier », c'est à dire que la face de son bouclier n'est plus visible car contre terre, il peut alors pivoter sur lui-même pour changer de direction si vous en avez besoin. Rok ne peut d'ailleurs changer de direction que de cette façon! Cependant, cette rotation n'est possible que s'il est adjacent à : des cases vides, des cristaux, des piliers, sa hache ou la clef. Cette rotation n'est PAS possible s'il est adjacent à une caisse ou au Fantôme, car ces obstacles l'empêcheront de pivoter.
- 3C** La clef ne pourra être ramassée et conservée que par la face inférieure (incurvée) du cube de Rok, c'est à dire sous ses pieds. Elle se lovra dans la cavité par magnétisme lorsque vous basculerez dessus. Rappelez-vous

qu'une fois la clef ramassée, le héros NE pourra PLUS traverser de cases contenant des cristaux.

Remarque : Dans certains défis Master (Maître) et Wizard (Grand-Maître) avec des cristaux, ramasser la clef trop tôt ou dans une certaine orientation, vous empêchera de placer correctement Rok devant le pont-levis pour l'ouvrir. Planifier judicieusement vos déplacements est la clef du jeu!

3D Avec les défis du niveau Junior, le Fantôme peut apparaître. Il fait office d'obstacle sur le chemin de Rok, l'empêchant de rejoindre la sortie. Le héros devra alors s'emparer de sa hache pour le faire fuir et libérer ainsi l'accès au pont-levis. L'arme doit TOUJOURS être ramassée par la face GAUCHE du bloc, celle opposée au bouclier. Lorsque la hache est ramassée, le Fantôme prend peur et disparaît. Retirez-le immédiatement du plan de jeu. Il libérera ainsi un nouvel espace nécessaire à la poursuite du défi.

3E Afin d'ouvrir le pont-levis et s'échapper de la caverne, Rok doit TOUJOURS avoir récupéré la clef ET se présenter DEBOUT face à la porte. C'est dans cette seule position que la clef permettra d'ouvrir automatiquement le pont-levis grâce à une poussée sur le bouton doré sous ses pieds.

Planifiez judicieusement vos déplacements ! La pont-levis NE pourra PAS s'ouvrir si :

- La clef n'a pas été ramassée
- Le héros ne se tient pas debout
- Le héros n'est pas face à la porte

4 Vous avez résolu le défi lorsque Rok a réussi à abaisser le pont-levis. Une solution parmi les plus rapides est indiquée à la fin du livret de défis. Cependant, plusieurs chemins sont possibles. Le nombre optimal de déplacements est indiqué dans chaque défi.

ASTUCES ET AUTRES CONSEILS DE JEU :

L'orientation du cube représentant le héros est la clef dans ce jeu. Lorsque vous déplacez le personnage, anticipez toujours quelle sera sa position d'arrivée afin qu'il puisse :

- Récupérer sa hache
- Ramasser la clef
- Franchir certains obstacles dans un ordre précis
- Toujours se présenter DEBOUT face au pont-levis pour déclencher son ouverture.

GAME RULES

- 1** Choose a challenge. Place the hero upright on the board, orientated as indicated. Place all obstacles and items on the board as shown in the challenge.
- 2** Roll your hero from one square to another to pick up the magic key and find your way to the exit. In some challenges you will also need to scare away the monster by picking up the weapon. (the monster and the weapon do not appear in the STARTER level; they are introduced in the JUNIOR level).



Hero (x1)

Shield allows
rotation



Crate (x2)

Blocks movement
Blocks rotation



Pillar (x2)

Blocks movement
Allows rotation



Crystal (x2)

Blocks most movement
Allows rotation



Magic key (x1)

Opens the gate
Picked up by the hero



Weapon (x1)

Defeats the monster
Picked up by the hero



Monster (x1)

Blocks movement
Blocks rotation

- 3** There are specific rules on how the hero can rotate and move through the dungeon.

Rules for moving the hero:

- 3A)** The hero **can** roll from one square to another adjacent square in all 4 directions, landing on the side of the block facing the adjacent square. He **cannot** roll to squares that are blocked by crates, pillars or monster. The hero **cannot** roll over the crystals or the magic key **unless** he lands on them with the bottom side of the block while it is empty (once the magic key is picked up, the hero cannot move over crystals).

3A



- 3B)** When laying down on his shield (landing on a square with the shield facing down), the hero is able to rotate around and change his orientation as needed. The hero **can** rotate on his shield when lying next to empty spots or next to items such as crystals, pillars, the magic key and the weapon. However, the hero **cannot** rotate on his shield when he is lying directly next to a crate or next to the monster, as these obstacles prevent the rotation.

3B



- 3C)** The magic key must be picked up with the bottom side of the hero, where it will magnetically attach itself to the block. Remember: after picking up the key, the hero cannot move over crystals anymore.

3C



Magic key has not been picked up, bottom side is empty, so moving over crystals is possible



Magic key is picked up with bottom side



Magic key is picked up, so hero can not move over crystals anymore

Note: in a few **MASTER** and **WIZARD** level challenges containing crystals, picking up the magic key too early or in a certain orientation will prevent you from correctly placing the hero in front of the gate. Planning is key!

- 3D)** In challenges featuring the monster the hero also needs to pick up the weapon before he makes his way to the gate. The weapon must be picked up with the left side of the block (opposite of the shield). Once the weapon is picked up the monster is scared away and must be removed from the gameboard.

- 3E)** To open the gate and escape the dungeon, the hero needs to pick up the key and stand upright in front of the door, facing the door. Only in this position will the magic key on the bottom side push down on the golden tile and open the gate.

3E



Plan your escape carefully! The door will not open if:

- The magic key has not been picked up
- The hero is not standing upright in front of the door
- The hero is not facing the door

4

When the hero opens the gate, you have solved the challenge. One of the shortest solutions is shown at the end of the challenge booklet. Multiple solutions are possible, but the minimum number of moves needed is indicated next to the challenge number.

TIPS & TRICKS

- 1 Don't hesitate to start over a challenge when you get lost. Starting from the beginning will often lead to new insights and will help solve the challenge.
- 2 The orientation of the hero is the key to the game. Always think about the position the hero needs to arrive at in each step of the escape and plan accordingly:
 - Picking up the weapon to remove the monster
 - Picking up the magic key
 - Facing the gate in upright position
- 3 Try making several 'loops' on a 2x2 grid. See what happens to the orientation of the hero when you make these loops. You will notice that the 'outside faces' of the hero (in this example the helmet, the shield and the backpack) will always stay on the outside of the loop and 'inside faces' will land on every square of the 2x2 grid.



- 4** When moving around on a 2x3 grid however, you will notice there are a lot more possibilities and that you can orientate the hero in any way on any spot.
- 5** If you are able to rotate on the shield on any spot in the 4th column and you can roll freely via the middle column to the gate, you will always be able to escape. Knowing this, you can focus on getting the hero with his shield on one of these 4 spots, which will often be easier than trying to go to the door directly.





STARTER

5



6



7



8



STARTER



9



10



11



12


STARTER

17



18



19



20



STARTER

21



22



23



24



JUNIOR



25



26



27



28



JUNIOR

29



30



31



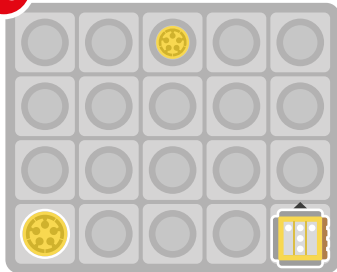
32



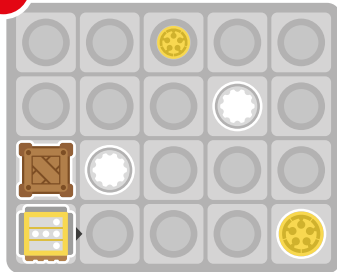
JUNIOR



33



34



35



36


EXPERT

37



38



39



40



EXPERT



41

>>> 22



42

>>> 19



43

>>> 22



44

>>> 29

**EXPERT**

45



46



47



48



49

>>> 22



50

>>> 19



51

>>> 36



52

>>> 30



MASTER

53



54



55



56



MASTER



57

>>> 28



58

>>> 34



59

>>> 28



60

>>> 42



MASTER

61

>>>36



62

>>>37



63

>>>26



64

>>>23



MASTER



65



66



67



68



WIZARD

69



70



71



72



73

>>>17



74

>>>26



75

>>>29



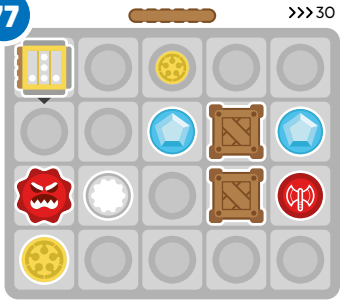
76

>>>27



WIZARD

77



78



79



80



1



SOLUTIONS

←←←↑←☢↑↑→→

2



↓←↑☢↓→↑

3



→↑↻→☢↑↑←←

4



↑→↓☢←↑→

5



↑→↻→☢→↓↓→↑↑←↻←

6



→→→→☢↑↑←↑←



← ↻ → ↓ ☼ ↑ ← ↻ ←

7



→ ↻ → ☼ ← ↻ ← ↑

8



↑ ← ↓ ☼ ↑ ↻ ← ↑ ↑

9



↑ → → ↓ ☼ ↓ ↓ ← ↻ ← ↑ ↑ ↑

10



← ↓ ↓ ↻ ↓ ☼ ↑ ↻ ↑ ↑ →

11



→ ↑ ← ↑ ↑ → → → ↓ ↓ ☼ ↑ ↑ ← ←

12

13



→ ↓ ↻ → → → ↑ ← ↑ ☼ ↑ ↻ ←

14



↑ → ↓ → → ↑ ↑ ☼ ↑ ↻ ←

15



← ← ← ← ↑ ↻ ↑ ↑ → → ↓ ☼ → ↑ ←

16



↑ → ↻ → → ↑ ← ☼ → ↑ ←

17



↓ ↓ ↓ → ↻ → → ↑ ↑ ↻ → ↑ ☼ ←
↻ ←

18



→ ↑ ← ↓ → → → → ↑ ☼ ↑ ↑ ← ←



← ↑ → → ↑ ← ☢ ↑ → ↓ ← ↑ →

19



↑ ↑ ↑ → ⤵ ← ↓ → → ↓ ☢ ↑ ← ← ↑ →
⤵ ⤵ ←

20



→ ↓ ↓ ← ☢ ← ← ↑ 📶 → ↑

21



↓ 📶 ↑ ← ↑ ⤵ ⤵ ↑ ☢ ↓ ← ↑

22



→ → → ↑ ↑ → ↓ 📶 ↑ ← ← ← ← ☢ →
→ → ↑ ⤵ ⤵ ←

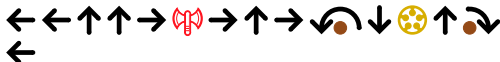
23



→ → ↑ ↑ ↑ ← ← 📶 → → ↓ → → ↓ ↓ ☢
↑ ↑ ← ↑ ←

24

25



26



27



28



29

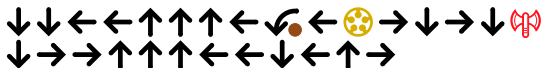


30

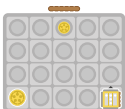




31



32



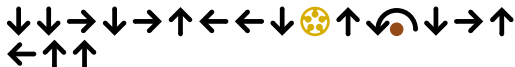
33



34



35



36

37



→ ↑ ← ↑ ↑ → → ↓ ← ↑ → → ↻ ←
 ← ↓ → ↑ ↻ ↓ ↓ → ☢ ← ↑ ↑ ↻ ←

38



↑ ↑ → ↓ → ↑ → → ↓ ☢ ↑ ← ← ← ← ↑
 → →

39



↑ ↑ → → ↓ ↓ → ↻ ↑ ☢ ↑ ↻ ↓ ↓ ↓ ←
 ← ← ↑ ↑ ↑ →

40



→ ↓ ← ↑ ← ↓ ← ↻ → ↑ → ↑ ↑ ← ←
 ↻ ↓ ☢ ↑ → → ↓ ↓ ↓ → ↑ ← ↑ ↑

41



↑ ↑ ↑ → ↓ → ↓ → → ↻ ↓ ☢ ↑ ↑ ↑ ←
 ← ← ← ↓ → ↑ →

42



↓ → ↑ → ↓ ↻ ↑ ← ↓ → ↓ ← ↓ ← ☢ →
 ↑ → ↑ ↑ ↑



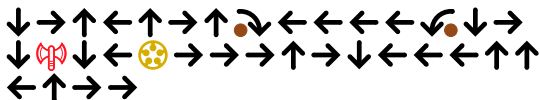
43



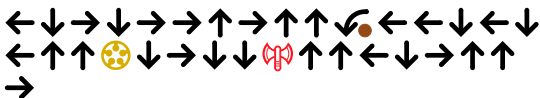
44



45



46



47

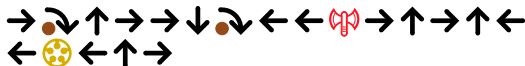


48

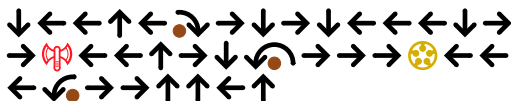
49



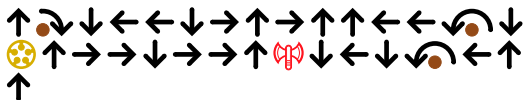
50



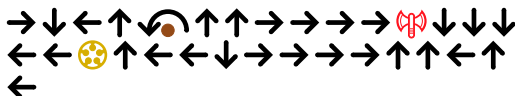
51



52

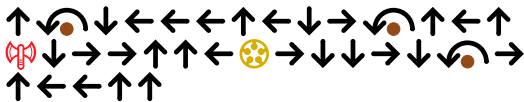


53



54





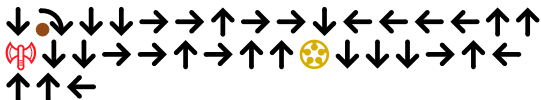
55



56



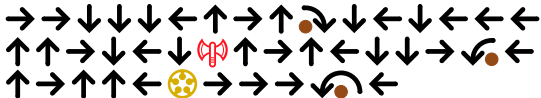
57



58



59



60

61



→ ↻ ← ← ← ↑ → ↓ → → → ↑ ↑ ↑ ↻
 ← ↓ ← ← ↻ ↓ ↓ ↻ ← ↑ ← ↑ ⚡ ↓ ↓ → ↑
 → ↑ → ↻ ← ↑

62



↑ ↻ ↑ ↑ ← ← ↻ ↓ ↓ ↓ ← ← ↑ ↻ ↓
 → ↑ ← ↑ ↑ ⚡ ↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ↑ ↻ ↓
 ↓ ↓ → ↑ → ↑ ↑

63



↓ ← ↑ → ↓ ↻ ↑ ← ↓ → → ↑ ⚡ ← ↓ →
 ↑ ← ↻ ↓ → ↑ → ↑ ↑ ← ←

64



↑ ↻ ← ← ↑ ← ↑ ↻ → → ↻ → ↓ ⚡
 ↑ ← ← ↓ ↓ ← ↻ ↑ ↑ →

65



→ ↻ → → ↑ → ↑ ↑ ← ← ← ↓ ← ↑ →
 ↻ ↓ → ↑ ← ← ↻ ↓ ↓ ↓ → → ↑ ←
 ⚡ ↓ ← ← ↑ ↑ ↑ →

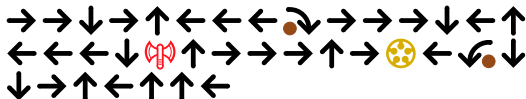
66



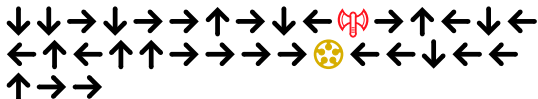
→ ↑ ↑ ← ↓ → ↓ ← ↑ → → → → ↑ ↻
 ← ↓ ← ← ← ↻ ↑ ↑ ↻ ↓ ↓ → ↑ →
 → ↻ ↓ ↓ ← ⚡ → ↑ ↑ ← ↓ ← ↑ → ↑



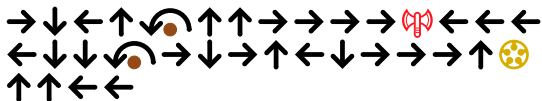
67



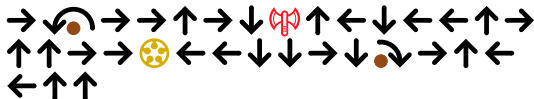
68



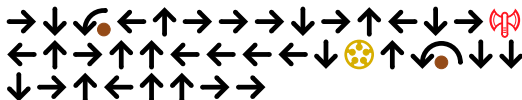
69



70



71



72

73



→ ↑ ← ↑  ← ↓  ↓ → → → ↑ ↑ ↑
← ←

74



↑  ↻ ← ↓ ← ← ← ↻  ↑ ↑ → ↓  ↑ ↑
→ → ↓ ↓ → ↓ ← ↑ ↑ ↑  ↻ ←

75



→ ↓ ← ↑ ← ← ←  ↓ ↓  ↻ → ↓ → →
↑ ↑ ↑ →  ↻ ↓ ↓ ← ↑ ← ↓  ↑ →  ↻ ←

76



→ ↑ → ↓ ← ← ↻  ← ↑ ↑ ↑ → ↓  ↑ →
→ ↓ ↓ ↻  ↓ ← ↑ → ↑ ↑ ← ←

77



→ ↓ ← ↑ → → ↓ ↓ ↓ → → ↑  ↓ ← ←
↑ ↑ ↑ ← ← ↓ ↓ ↻  ↓  ↑ ↑ → ↑ →

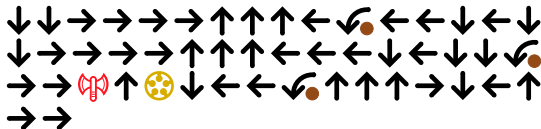
78



→  ↻ ← ↓ → ↑ → → ↓ → ↑ ← ↻  ← ←
↓ ← ↑ → ↑ ↑ ←  → ↓ ↓ ← ↓ → ↑ →
→ → ↑ ↑  ←  ↻ ←



79



80

SPARE PARTS



SG 107-A



SG 107-B



SG 107-C



SG 107-D



SG 107-E



SG 107-F



SG 107-G





© 2024 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Smart Dungeon puzzle concept by
Przemysław Fornal
Designer: Byron Lemoine
Illustrations: Jeanne Ribbens
Challenges: Yorick Bongaerts,
Byron Lemoine, Alain Brobecker
Original product name: Break-Out
Neerveld 14, 2550 Kontich, Belgium
www.SmartGames.eu/contact

dd 20240429B

Made in China

