

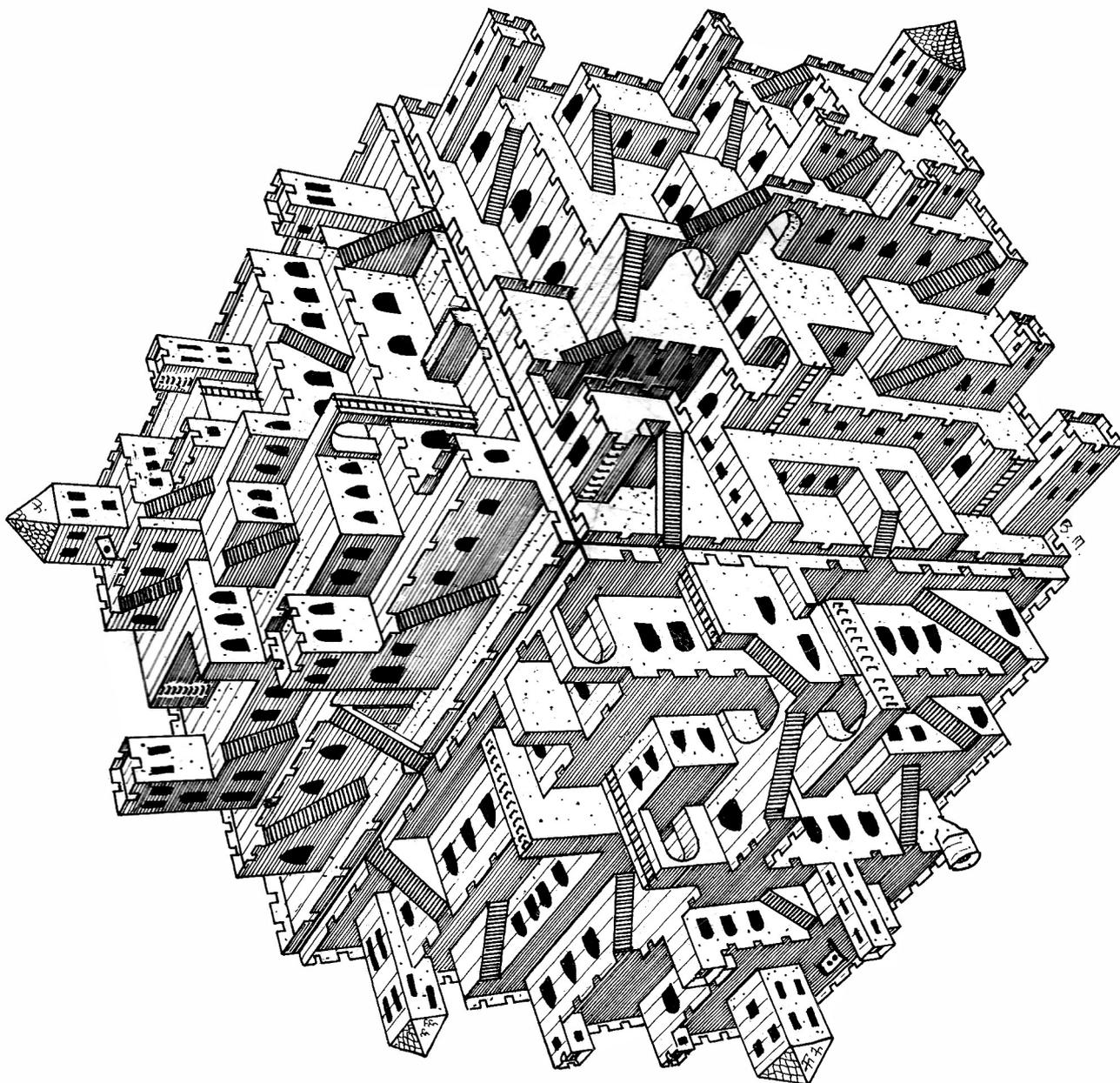
\$2.95

SUPERMAZES

NO. 1

46 Imaginative and Wickedly Ingenious
Mazes and Mazy Puzzles to Test
the Fortitude of the Most Dedicated
Mazophile. With 47 solutions.

BERNARD MYERS



AVANT-PROPOS

J'ai traduit les instructions en faisant bien attention à être le plus exact possible. Très souvent l'auteur parle d'aller «d'un point à une autre» sans indiquer lequel des deux est le départ ou l'arrivée : c'est fait exprès, à vous de choisir.

Chaque énigme a un petit sous-texte assez bien foutu qui explique le contexte de l'énigme : je n'ai pas traduit tous ces sous-textes sinon ça aurait été trop long, je n'ai gardé que l'essentiel, à savoir «Allez de la première étoile à la deuxième étoile».

INSTRUCTIONS

#01 : Utilisez les échelles et passages pour trouver le chemin le plus court du drapeau au sommet au sol. Ne pas sauter d'un niveau à un autre.

#02 : Trouvez le chemin de la flèche en haut à gauche jusqu'à la flèche en bas à droite en ne passant que par les cases blanches collées les unes au autre par leurs arrêtes (pas leurs coins).

#03 : Allez de la flèche en haut à gauche jusqu'à la flèche en bas à droite sans passer par les points noirs.

#04 : Allez de la première à la deuxième étoile.

#05 : Allez de la flèche à la l'étoile.

#06 et #07 : Trouvez le passage de (1) à (2) en suivant les directions des flèches noires. Vous pouvez choisir deux directions en arrivant sur une flèche blanche.

#08 : Partez de la «Rive de l'Hiver» (en bas à droite) et rejoignez la «Rive du Printemps» (en haut à gauche) en «moins de 4 heures». En d'autres termes, il faut qu'il y ait moins de 4 heures de différence entre la première horloge que vous choisissiez, et celle qui vous permettra d'arriver à l'autre rive. Interdiction de remonter le temps (passer de 17h30 à 17h15 par exemple).

#09 : Passez d'une étoile à l'autre.

#10 : **ANGLAIS** : Trouvez un chemin du garçon à la fille qui ne passe pas deux fois par la même remarque. Vous ne pouvez passer d'une bulle à l'autre que si elles se touchent.

#11 : En partant du bas, trouvez un chemin vers le banc au sommet. Vous ne pouvez pas passer là où il manque un barreau, mais vous pouvez passer d'une échelle à l'autre latéralement s'il y a des barreaux au même niveau.

#12 : En passant de carré en carré (pas de diagonales) trouvez un chemin du haut vers le bas en ne passant que par trois motifs différents ordinaire : si vous voulez grimper sur le muret via un escalier, vous le pouvez. Interdiction de sauter du muret, évidemment.

#13 et #14 : Essayez d'obtenir le plus haut score. Commencez à la flèche et suivez les lignes diagonales comme si elles étaient la trajectoire d'une bille de flipper rebondissant de coins en coins. Vous pouvez choisir la direction que vous voulez en touchant un cercle mais vous ne pouvez les toucher qu'une seule fois. Additionnez les chiffres que vous touchez au fur et à mesure. En entrant dans un carré, vous obtenez le chiffre indiqué, mais cela met fin à la partie comme si la bille était tombée dans un trou. Petit labyrinthe : score maximum : 150. Grand labyrinthe : score maximum : 210.

#15 : Allez d'une étoile à une autre.

#16 : Trouvez la voie (lactée) d'une étoile noire à une autre (pas d'ordre précisé). Vous ne pouvez vous déplacer que d'une étoile à 6 branches à une étoile à 5 branches, et vice-versa.

#17 : Trouvez le chemin d'une étoile à une autre. Vous n'êtes pas dans un labyrinthe ordinaire : si vous voulez grimper sur le muret via un escalier, vous le pouvez. Interdiction de sauter du muret, évidemment.

#18 : **ANGLAIS** : Essayez d'obtenir le formulaire NN318 en suivant les instructions des différents employés. Vous devrez collecter différentes informations en route, commencez à «INFORMATION».

#19 : Entrez dans le labyrinthe via le A tout en haut du rectangle et essayez de sortir par le Z en bas en passant de lettres en lettres tout en respectant l'ordre alphabétique.

#20 : Allez du (1) au (2) en n'utilisant les escaliers que pour descendre.

#21 : Partez du bas pour aller vers le haut en suivant les flèches. Quand le chemin se sépare, vous pouvez décider quelle direction suivre.

#22 : Trouvez le chemin de Santa Christina à Huzzah en changeant à chaque fois de moyen de transport (route, train, rivière). Vous ne pouvez changer de moyen de transport que dans les villes.

#23 : En partant d'un des 4 numéros en haut, trouvez le chemin jusqu'à la cible 100 au centre. Pour cela, choisissez un des 4 numéros, puis cherchez-le sur la cible. Une fois que vous l'avez trouvé, vous verrez deux autres numéros dans la case. Choisissez-en un, et retrouvez-le ailleurs sur la cible. Une fois que vous l'avez trouvé, répétez l'opération en choisissant toujours un numéro plus élevé jusqu'à arriver soit jusqu'au 100 ou à un numéro plus élevé sans que vous ne puissiez aller plus loin.

#24 : Allez de 1 à 2.

#25 : Trouvez un chemin allant de 1 à 22 en ne formant que 5 lignes droites et en ne passant via les numéros que dans un ordre croissant (1, 3, 5 etc). Les lignes peuvent être horizontales, verticales ou diagonales.

#26 : Trouvez un chemin d'une étoile à une autre. En utilisant les escaliers pour passer d'un étage à un autre, vérifiez que vous ressortiez bien au bon endroit.

#27 : Trouvez le chemin d'étoile à étoile. Vous ne pouvez passer que de rond à losange, puis de losange à rond etc. Interdiction de se déplacer en diagonale.

#28 et #29 : Trouvez le chemin d'étoile à étoile en ne passant d'un domino à un autre que s'ils ont les mêmes numéros qui se collent.

#30 : Trouve le chemin de l'église (au milieu tout à gauche, avec un drapeau à 2 points) jusqu'à l'église située à l'opposé (drapeau à 1 point).

#31 : Trouvez le chemin de la flèche à l'étoile.

#32 : Trouvez un chemin qui ne se croise jamais lui-même, en partant du 1 puis tous les numéros intermédiaires dans le bon ordre, jusqu'au 10. Vous ne pouvez passer d'un numéro à un autre que s'ils sont reliés, en ne l'utilisant qu'une fois.

#33 : Trouvez un chemin de 1 à 2 en passant d'un carré collé à un autre (les diagonales ne comptent pas). Vous ne pouvez passer d'un carré à un autre que si il fait la même taille ou s'il est plus grand. Interdiction de passer par les carrés noirs.

#34 : L'eau peu passer à travers ces tuyaux de haut en bas. Sur ce dessin elle peut sortir par n'importe lequel de ces 4 tuyaux. Pouvez-vous ne la faire sortir que par 1 seul tuyau en ouvrant ou fermant seulement 2 valves ?

#35 : ANGLAIS : Organisez un casse de main de maitre. Vous commencez à la pièce étoilée. Quel chemin prendrez-vous et que volerez-vous pour voler le plus d'argent ? Vous avez seulement 2h45 pour vous promener dans cette cave et revenir à la pièce étoilée. Vous perdrez :

- 2 minutes par pièce.
- 5 minutes pour fracturer une porte.
- 10 minutes pour voler chaque objet.

Si vous entrez dans une pièce et en ressortez par la même porte, ne comptez que 2 minutes. Si vous repassez par une porte déjà fracturée, vous ne perdez pas de temps. Vous pouvez passer par une pièce sans en voler le contenu. N'oubliez pas que vous devez être de retour dans la pièce étoilée sous 2h45. Record de l'auteur : 335.000\$.

#36 : En n'utilisant que les échelles et les passages, trouvez le chemin le plus court du drapeau au sommet jusqu'au sol. Pas le droit de sauter d'un étage à un autre évidemment.

#37 : ANGLAIS : Quels interprètes placerez-vous dans les 4 cases pour que le Suédois et l'Indonésien puissent communiquer ?

#38 : Trouvez un chemin de sortie pour chaque étoile sans que leurs chemins ne se croisent.

#39 : Un des grenouilles en bas du dessin peut réussir à atteindre le haut. Pouvez-vous trouver quelle grenouille, et quel chemin ? Les grenouilles ne peuvent se déplacer qu'en sautant par-dessus une autre grenouille.

#40 : Partez du drapeau (1) et arrivez au drapeau (2) en utilisant les marches, les escaliers etc.

#41 : Trouvez le passage menant d'un dé avec un cercle à l'autre dé avec un cercle. Vous pouvez vous déplacer horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale. Vous pouvez vous déplacer d'autant de dés qu'il y a de points sur le dé où vous vous trouvez. Exemple : si vous êtes sur un dé à 3 points, vous ne pouvez avancer que de 3 dés. Il y a deux différentes routes : celle de gauche à droite est un peu plus dure que celle de droite à gauche.

#42 : Il est 2:15 et vous êtes à Topstad. Atteignez Katel avant 9:30. Vous pouvez changer de train, aller d'avant en arrière, ou attendre à une station autant de temps que vous voulez.

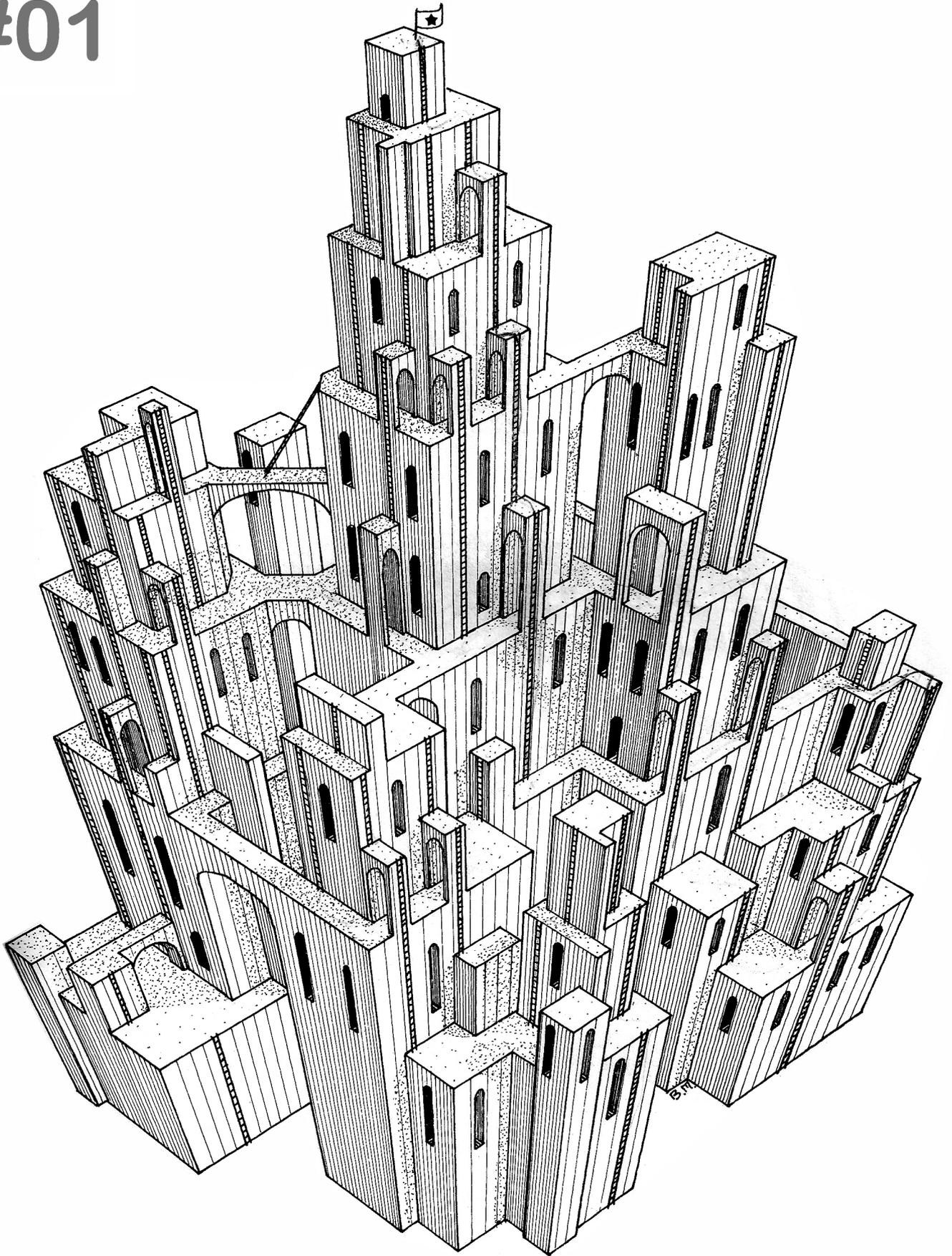
#43 : Déplacez un train d'une étoile à une autre. Vous pouvez vous arrêter et revenir en arrière, mais seulement deux fois. Vous pouvez utiliser autant de bifurcations que vous voulez tant que vous suivez le sens des rails.

#44 : Trouvez un passage d'une étoile à une autre en ne dépensant pas plus d'un dollar. Déplacez-vous d'une pièce à une autre (seulement celles qui se touchent) et additionnez votre parcours en essayant d'atteindre 100 une fois arrivé à une étoile.

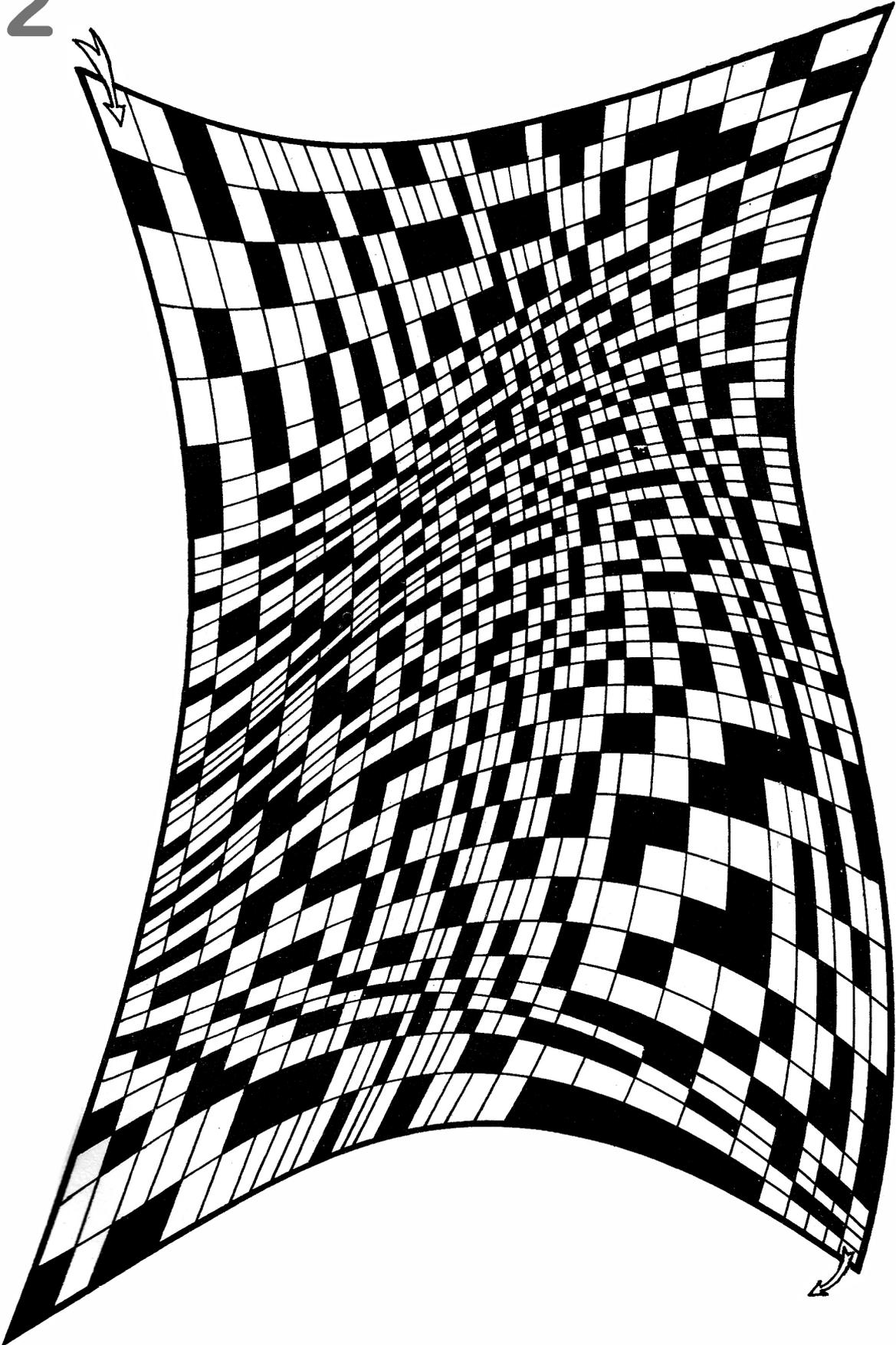
#45 : Allez d'une étoile à une autre sans croiser de ligne noire ou de zone noire.

#46 : Partez de la tour dans le coin en bas à gauche (drapeau avec un seul point) à celle dans le coin en bas à droite (drapeau à deux points). Vous pouvez monter et descendre les marches mais ne devez toujours marcher sur les terrasses et non les murs. Quand vous arrivez au rebord d'une des faces, vous pouvez passer de l'une à l'autre.

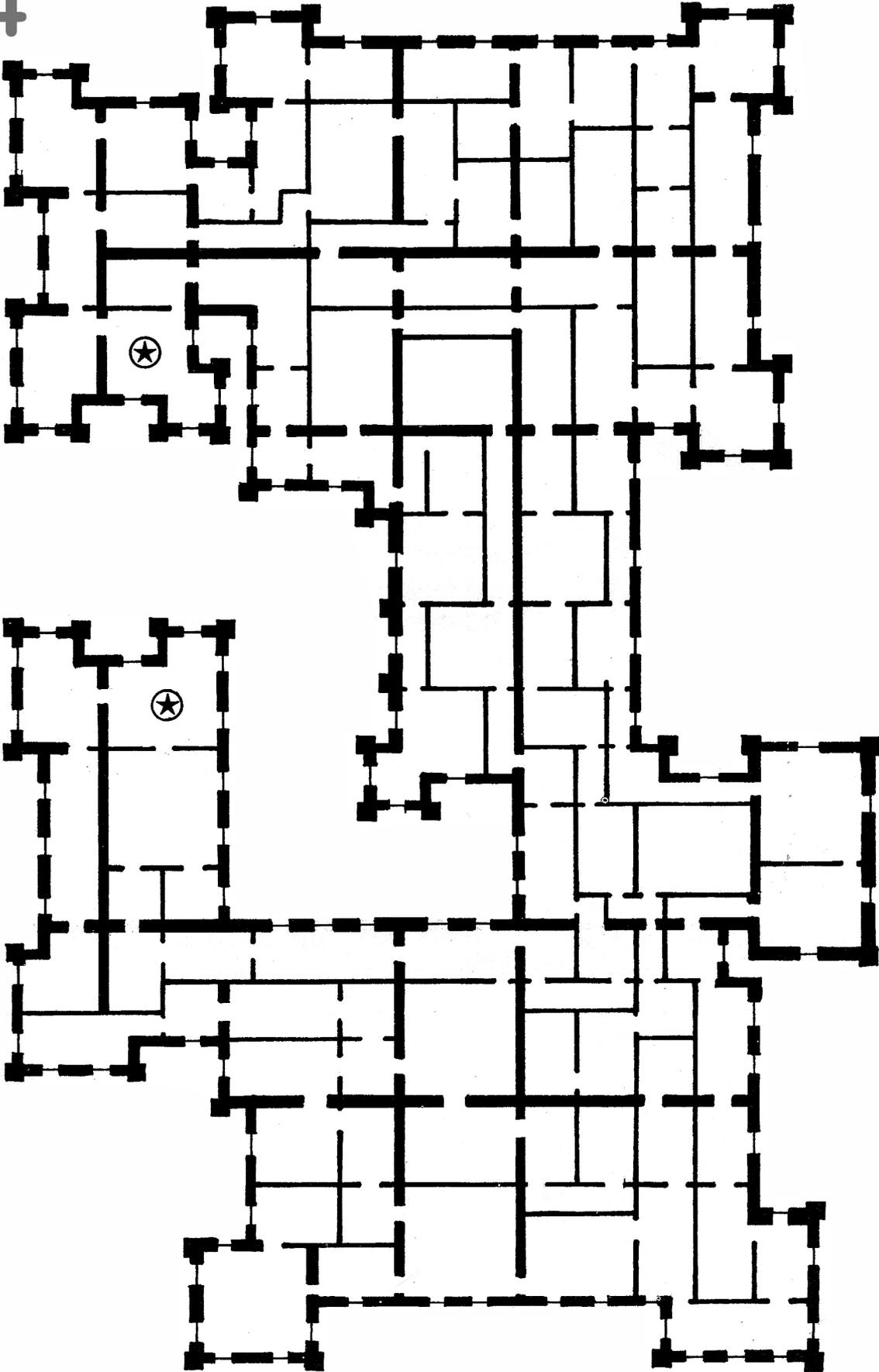
#01



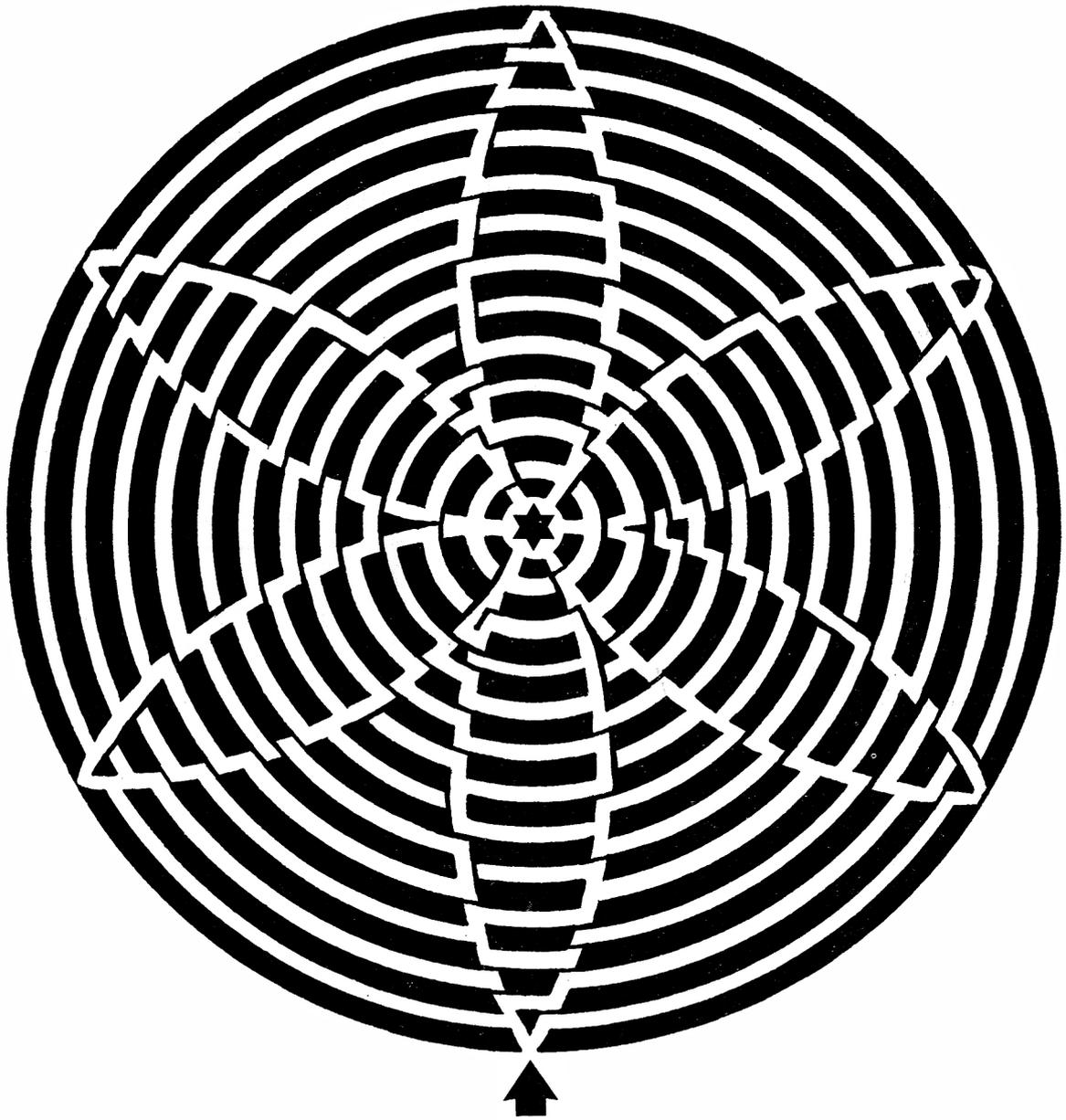
#02



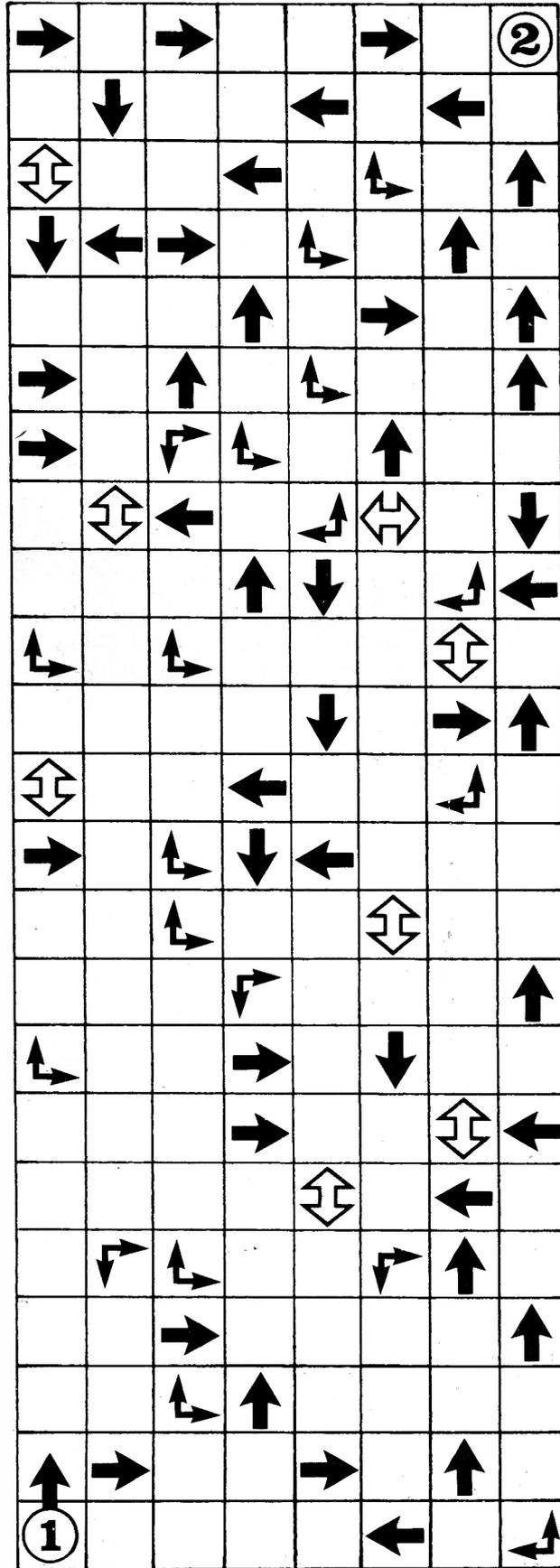
#04



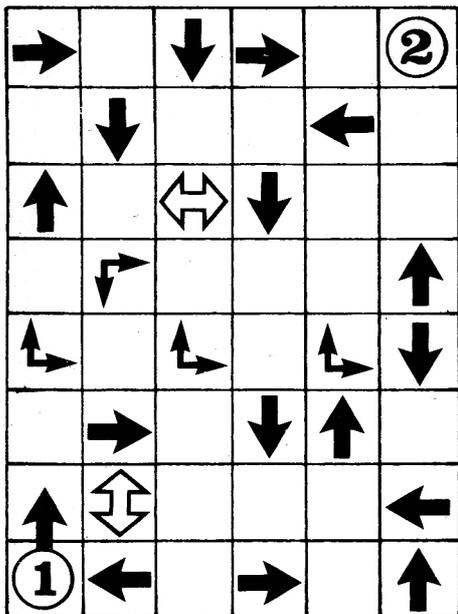
#05

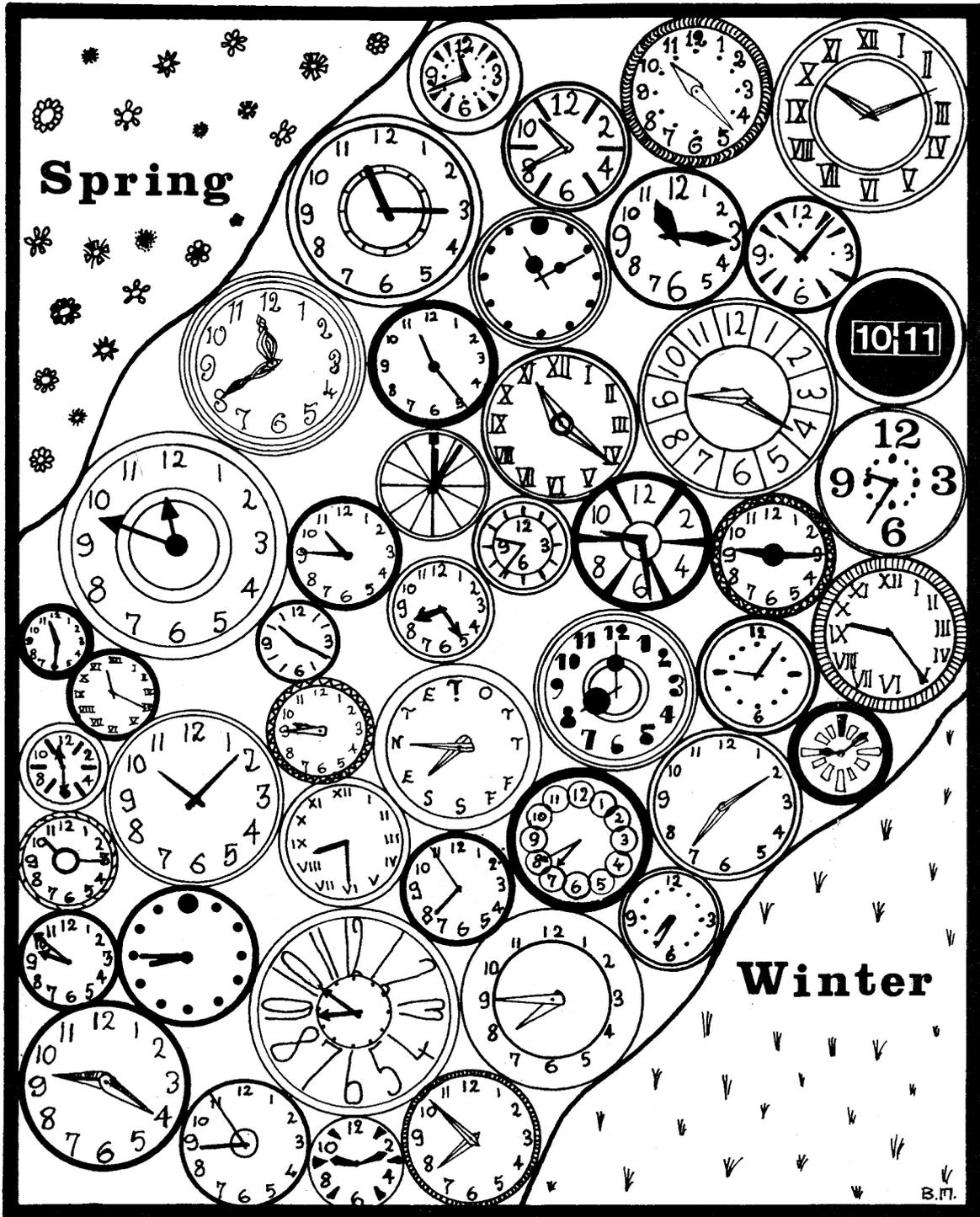


#07

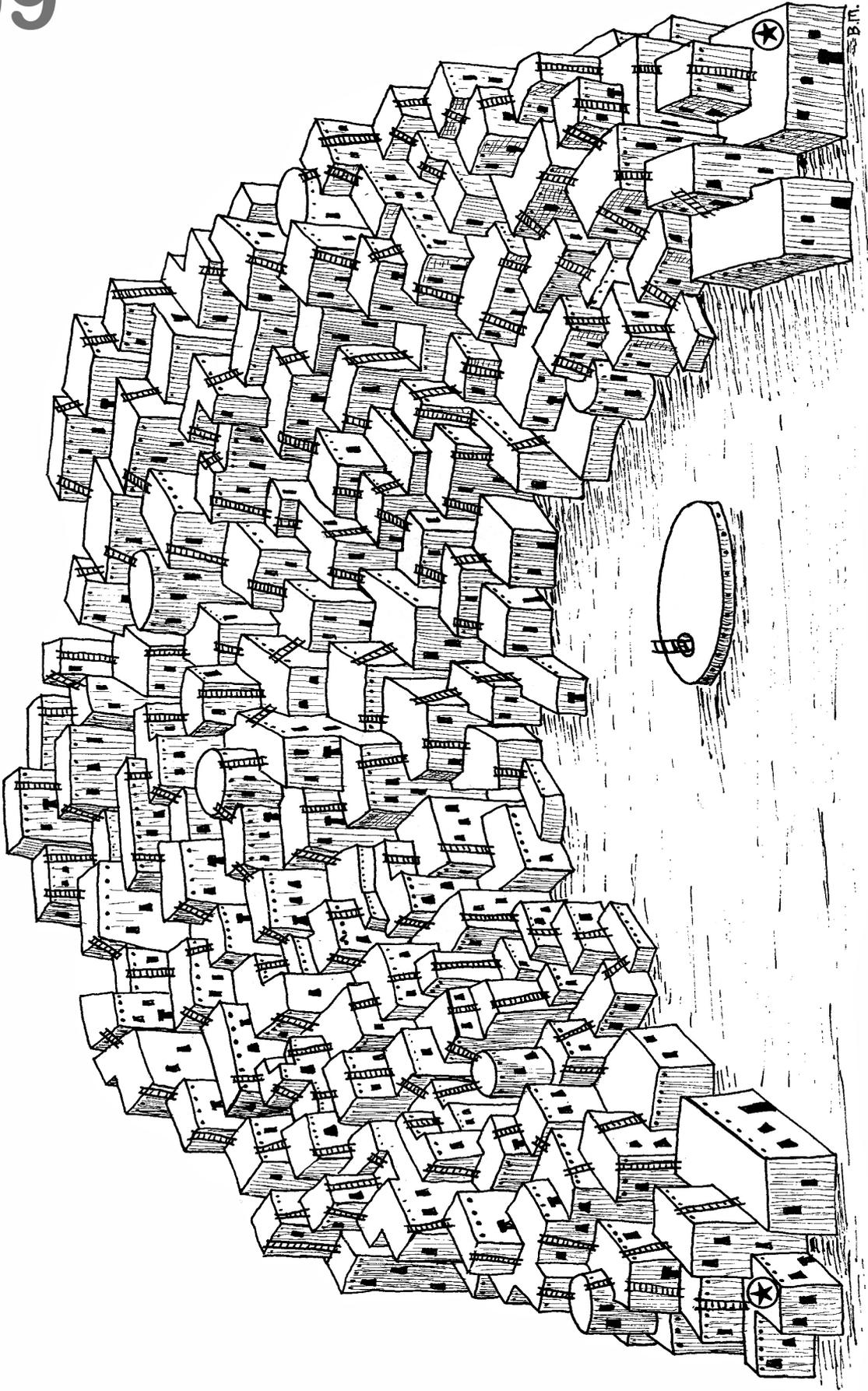


#06

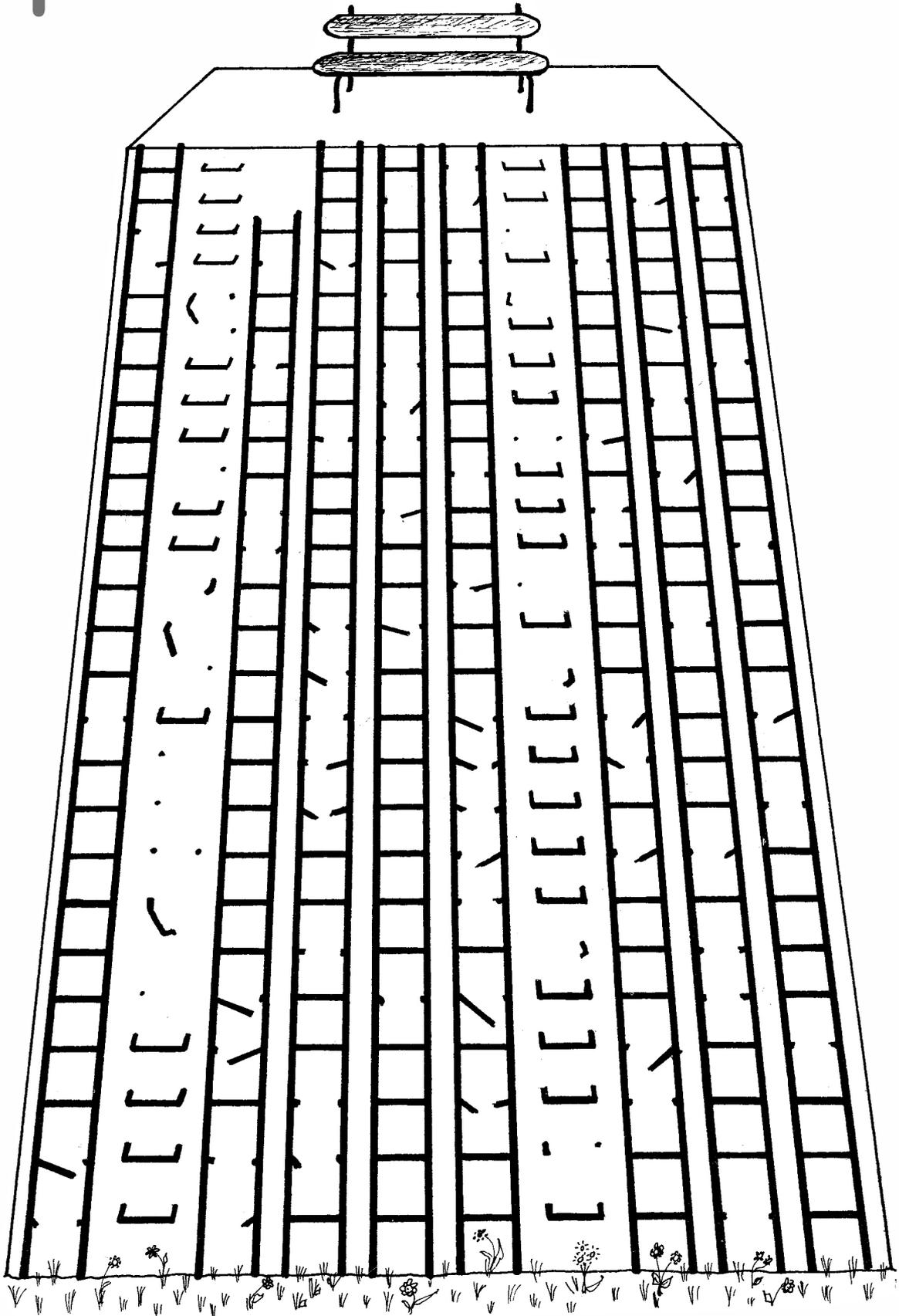




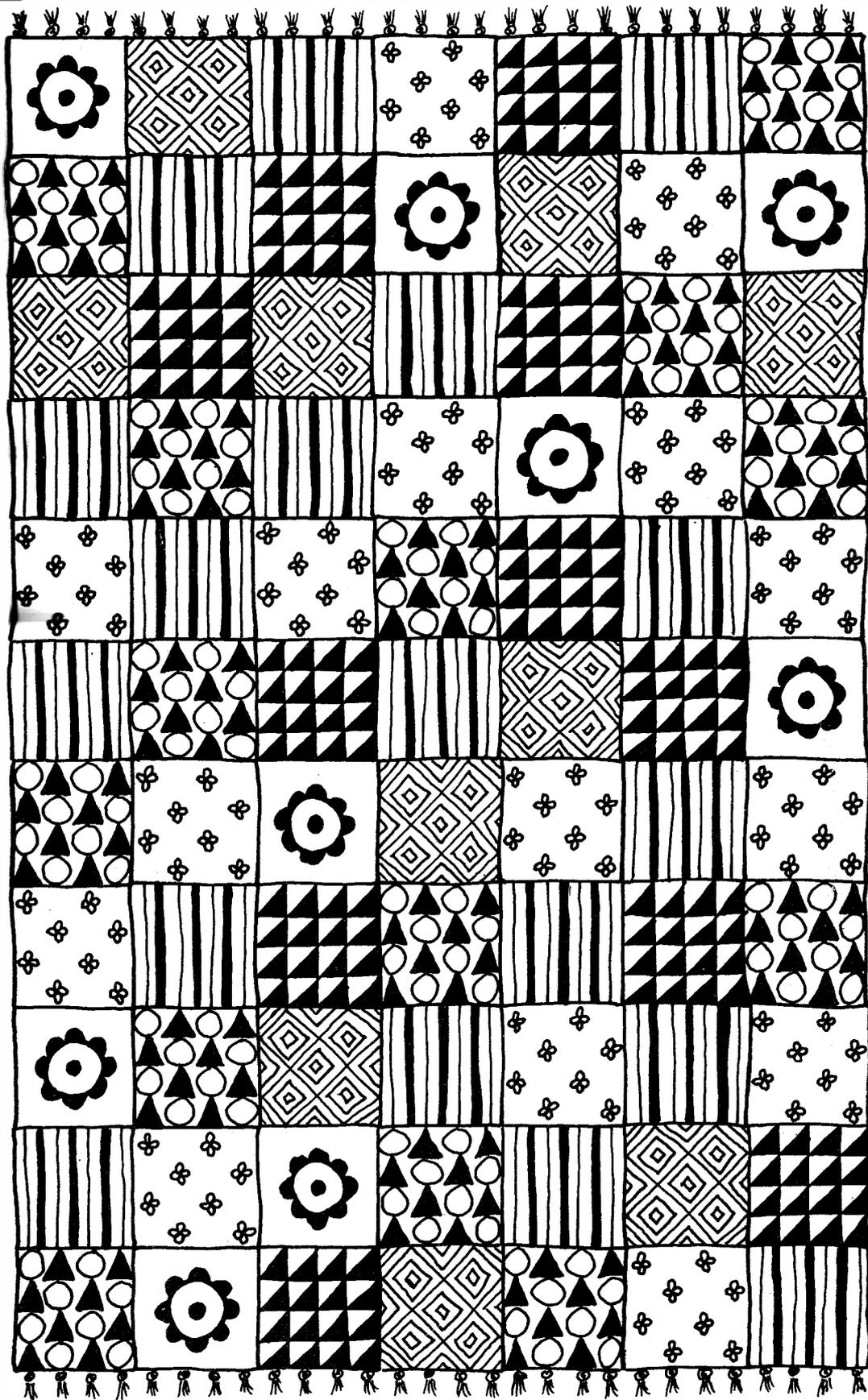
#09



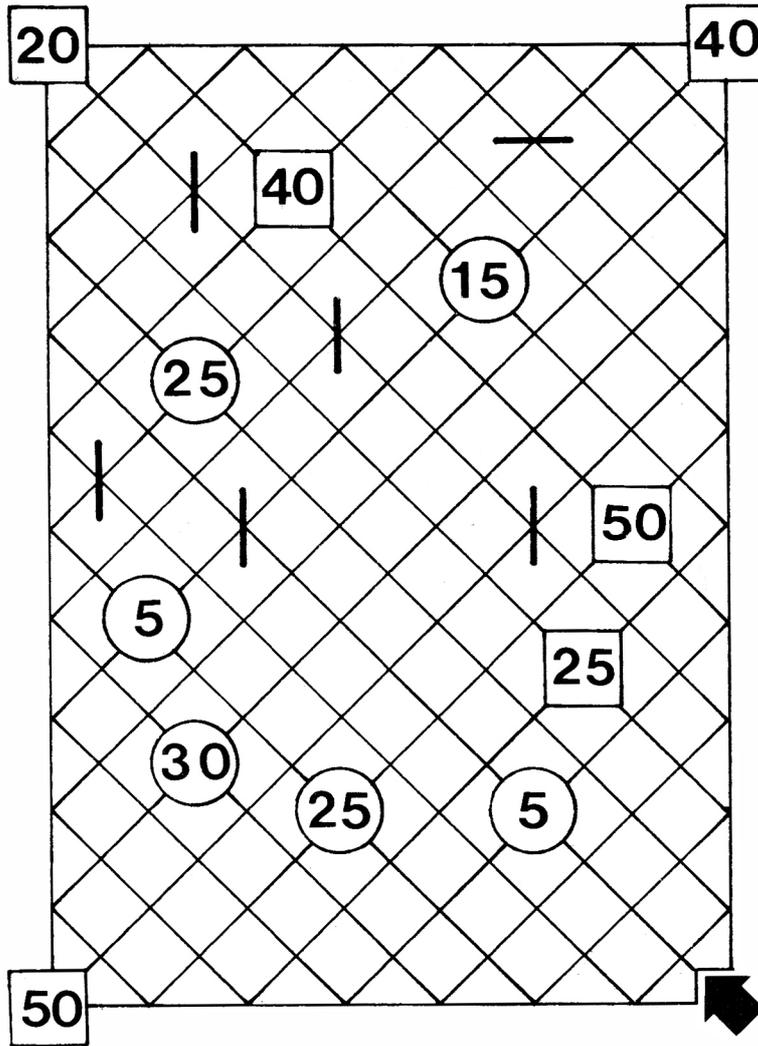
#11



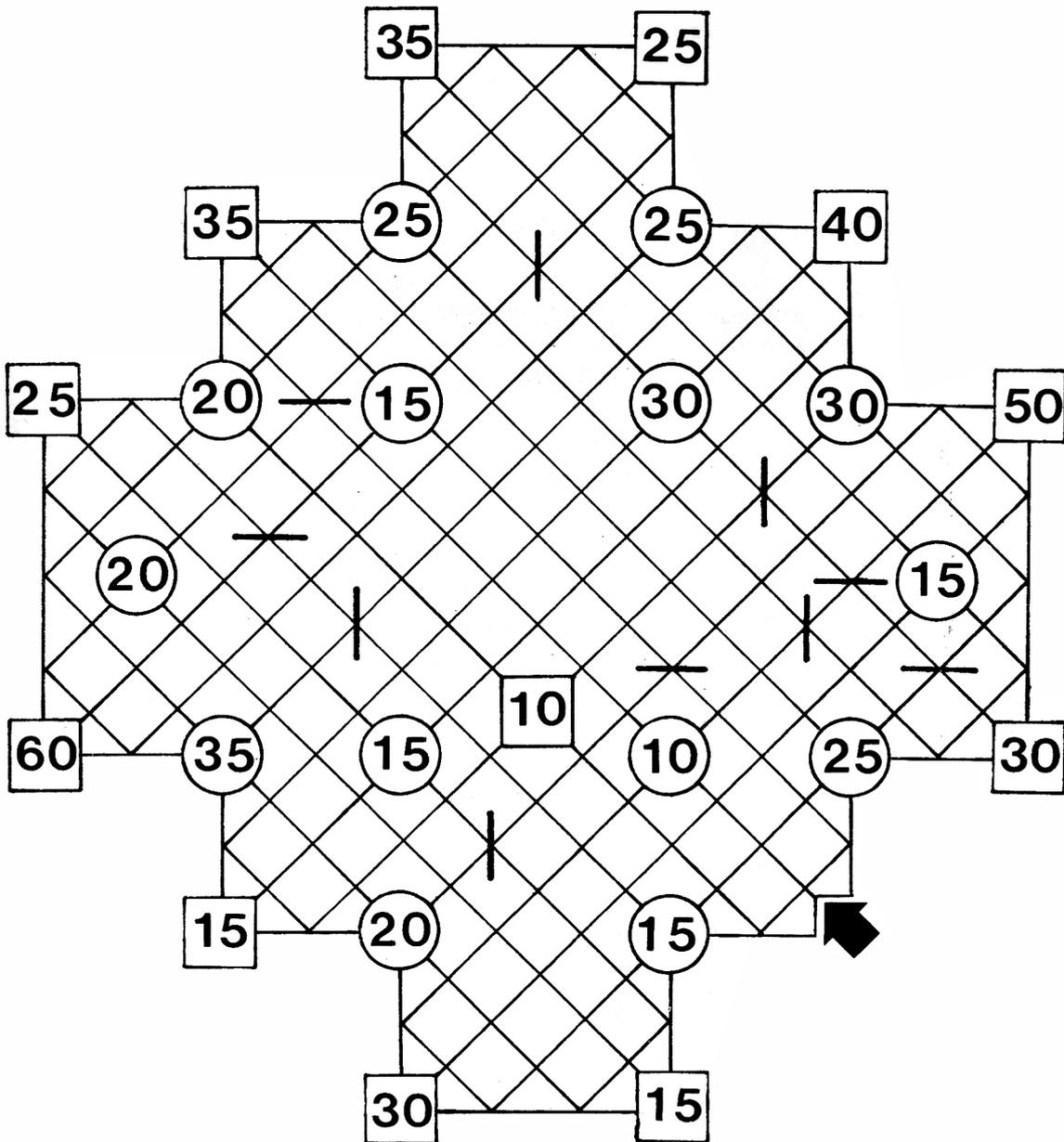
#12



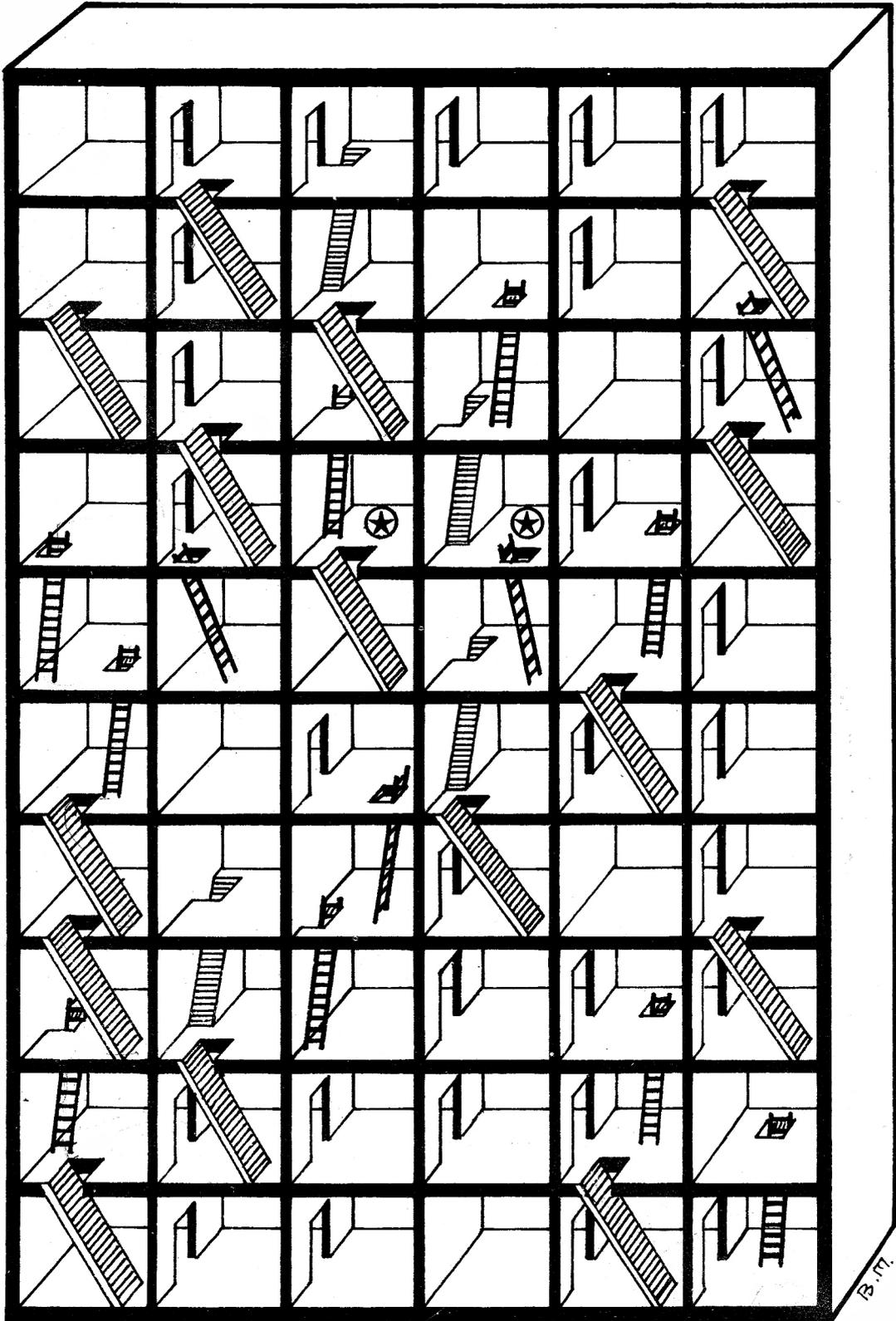
#13



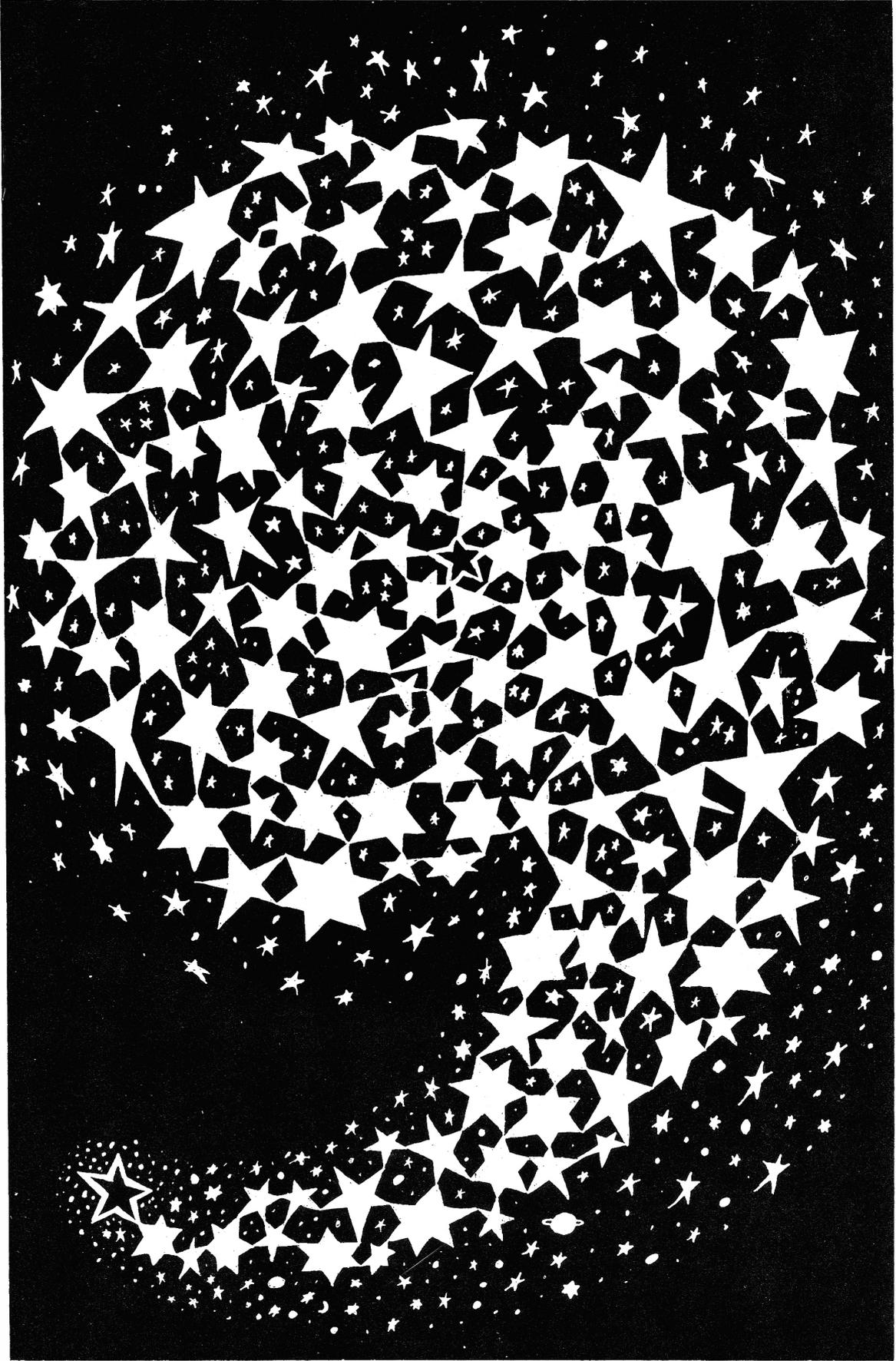
#14



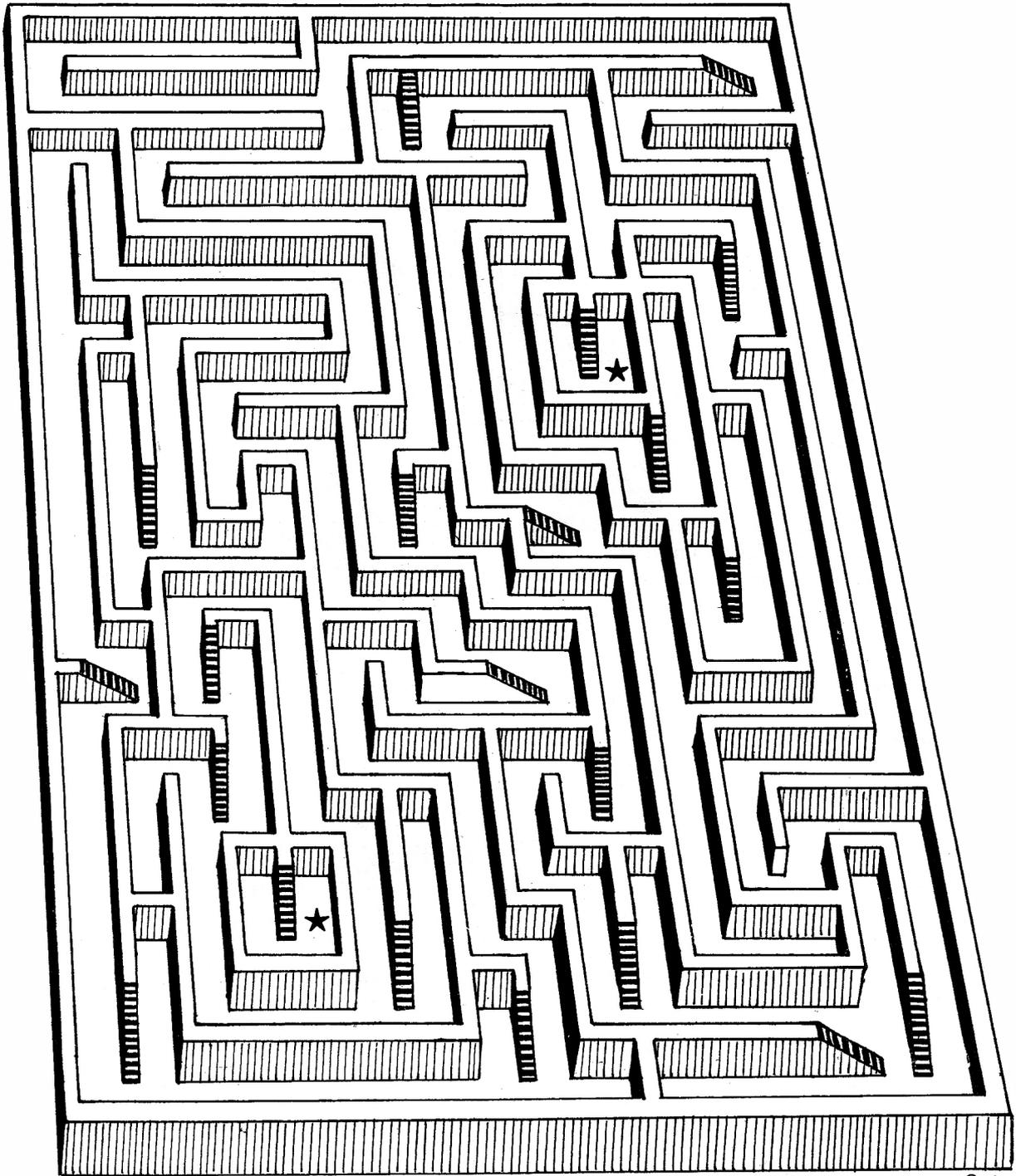
#15



#16

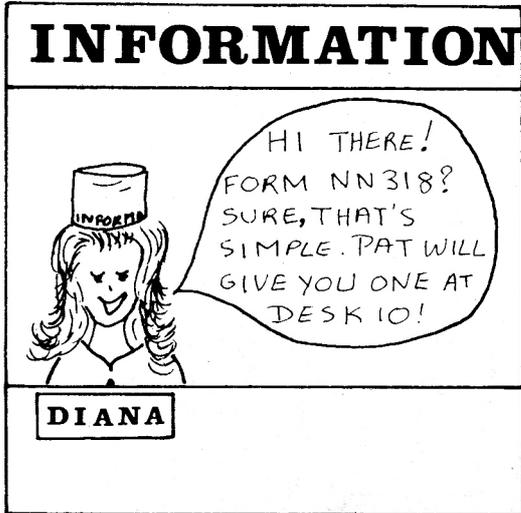


#17



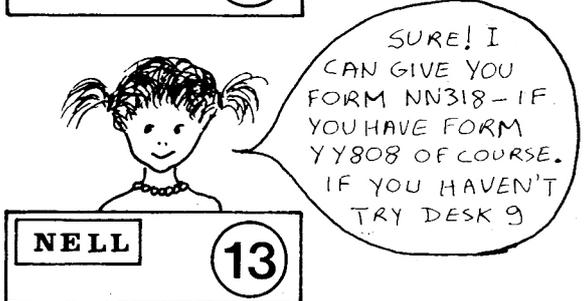
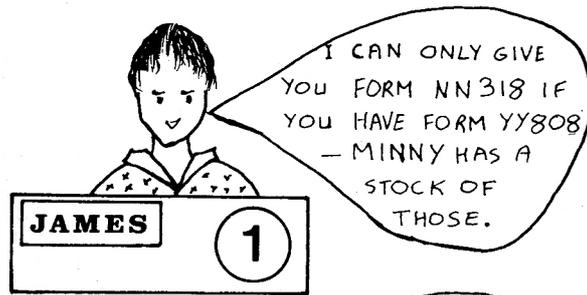
B.M.

#18



This one, of course, is in the realm of pure fiction, but let us imagine that getting information in a large administrative building can be quite a maze.

Try to get form NN 318 by following the advice of the various employees. You may have to collect other forms on the way to enable you to get the one you want. Start at the information desk. . . . Good luck!





NO I DON'T DEAL WITH THAT. GO TO 9 OR 15

JUDY 2



THE ONLY FORM I HAVE IS Z16... TAKE IT-YOU NEVER KNOW, IT MAY COME IN USEFUL. OTHERWISE SEE OLD NOGS AT 17

BOB 3



I DON'T UNDERSTAND A THING ABOUT THESE FORMS-SEE DIANA AT INFORMATION

DORA 5



SORRY I CAN'T GIVE YOU FORM NN318 UNLESS YOU'VE FILLED IN YY 808-FOR THAT GO TO 3 OR 18

FLUFF 6



SORRY, I'M OUT OF THOSE BUT DESK 5, 13 OR 16 SHOULD HELP

CARL 8



SEE NOGS, NOGS AT 17. HE'S GOT ALL THE FORMS

TANIA 9



TAKE A Z16 FORM IN ANY CASE-ONE NEVER KNOWS-FOR THE OTHER FORMS TRY AT DESK 4 OR 14

GERTRUDE 11



NO. NO... NO IDEA. TRY INFORMATION

SIMON 12



I'M ON STRIKE! GO TO DESK 5.

CLARE 14



HI! I'M LEN. I LIKE JAZZ, TENNIS AND INDIAN COOKING. WHAT ABOUT YOU? FORMS? OH... SEE SIMON JUST BEHIND.

LEONARD 15



I CAN GIVE YOU FORM 195YDR, Z16 OR PBL665 BUT NOT YY808 OR NN318. TRY DESK 7 OR NELL BACK AT 13

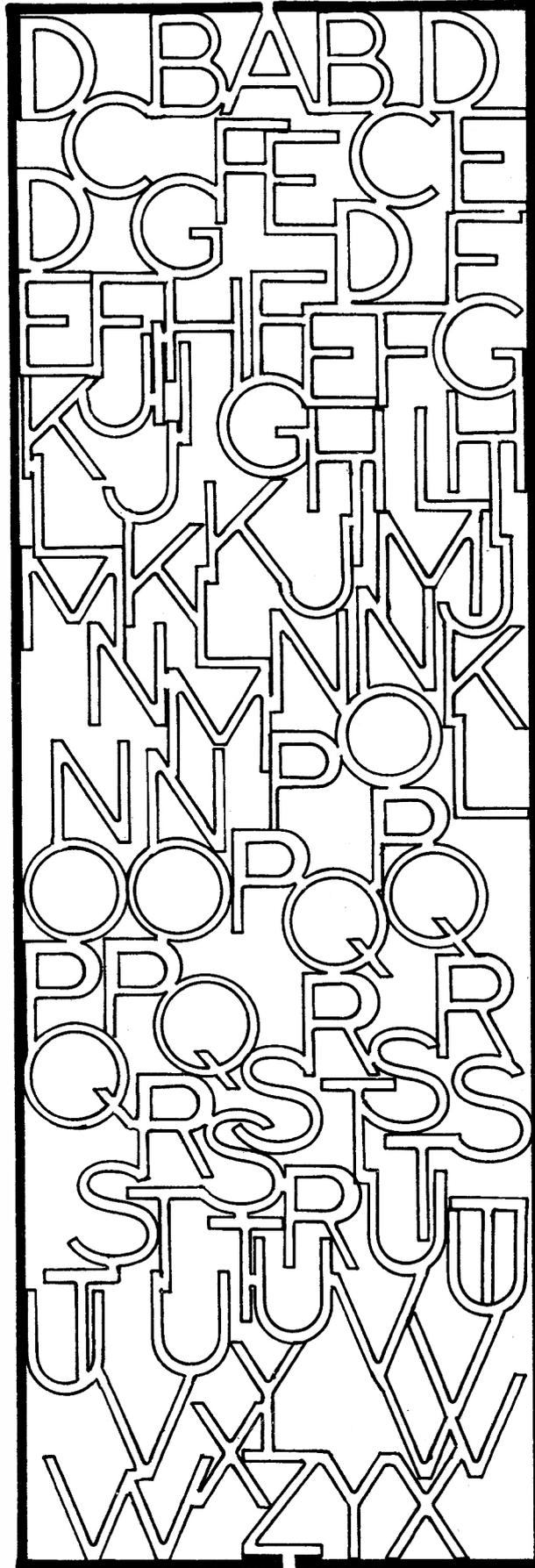
NOGS 17



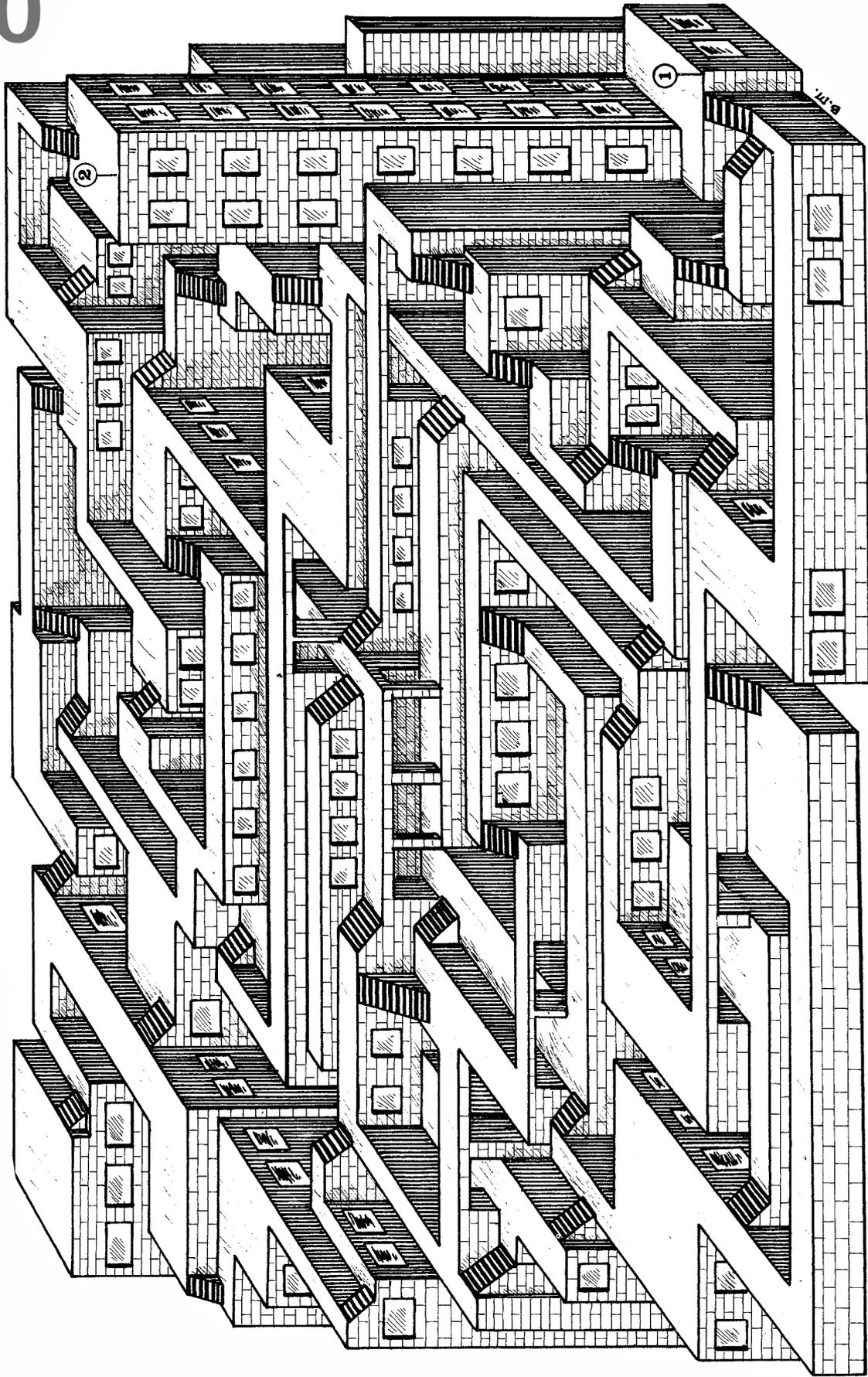
HERE IS FORM YY 808. YOU'LL NEED IT TO GET FORM NN318 EITHER AT DESK 8 OR MAYBE 11.

FRED 18

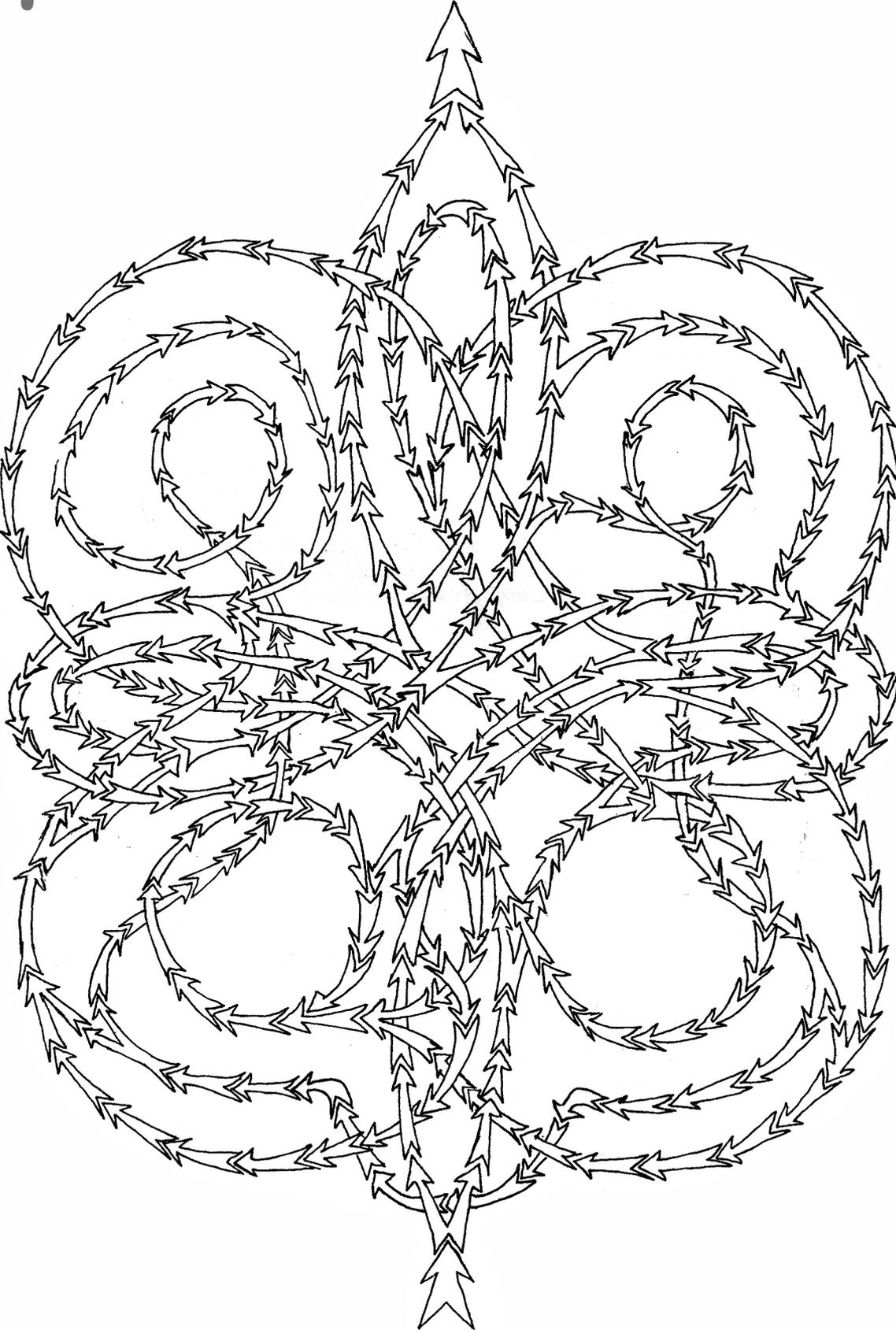
#19

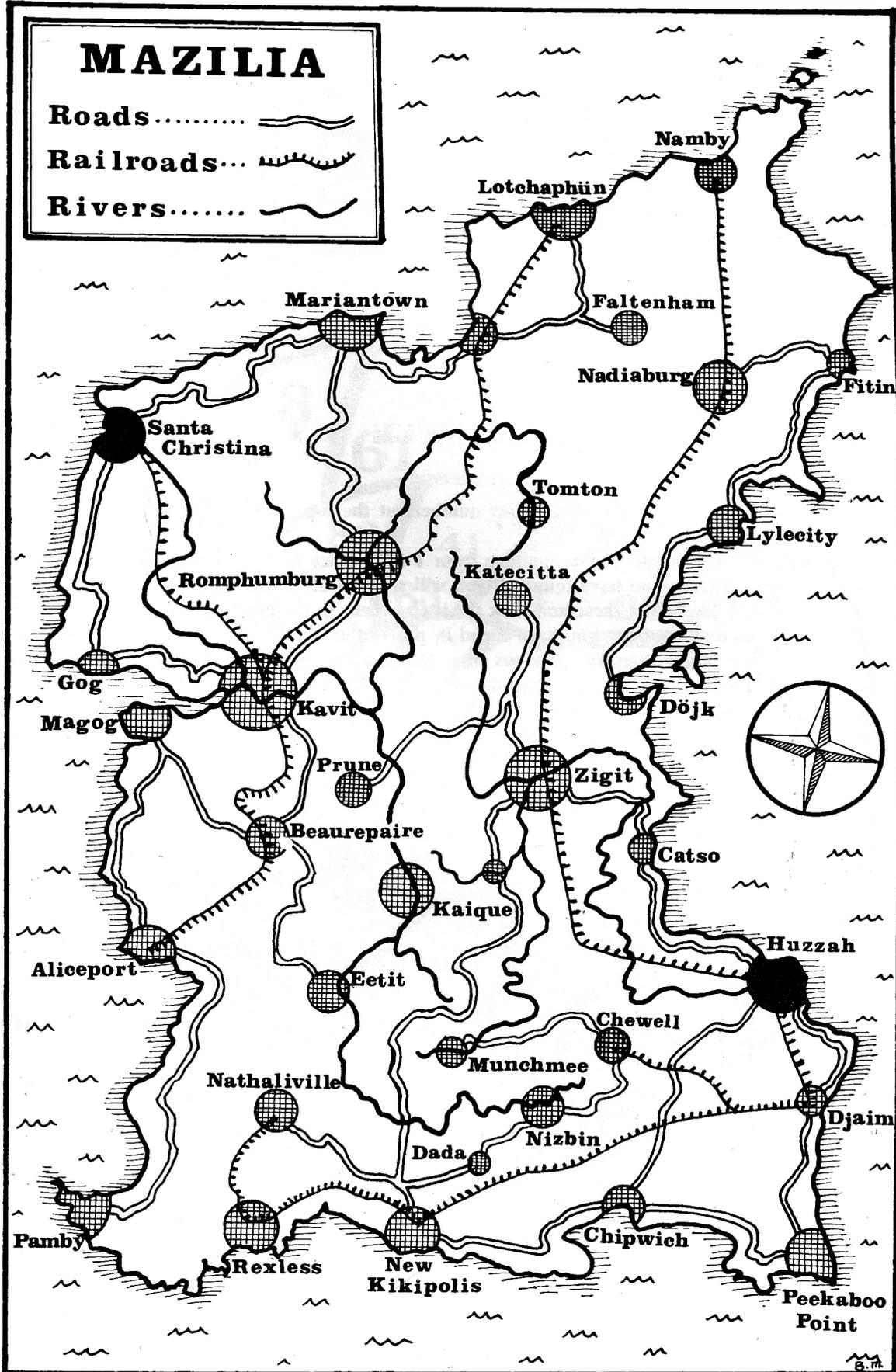


#20

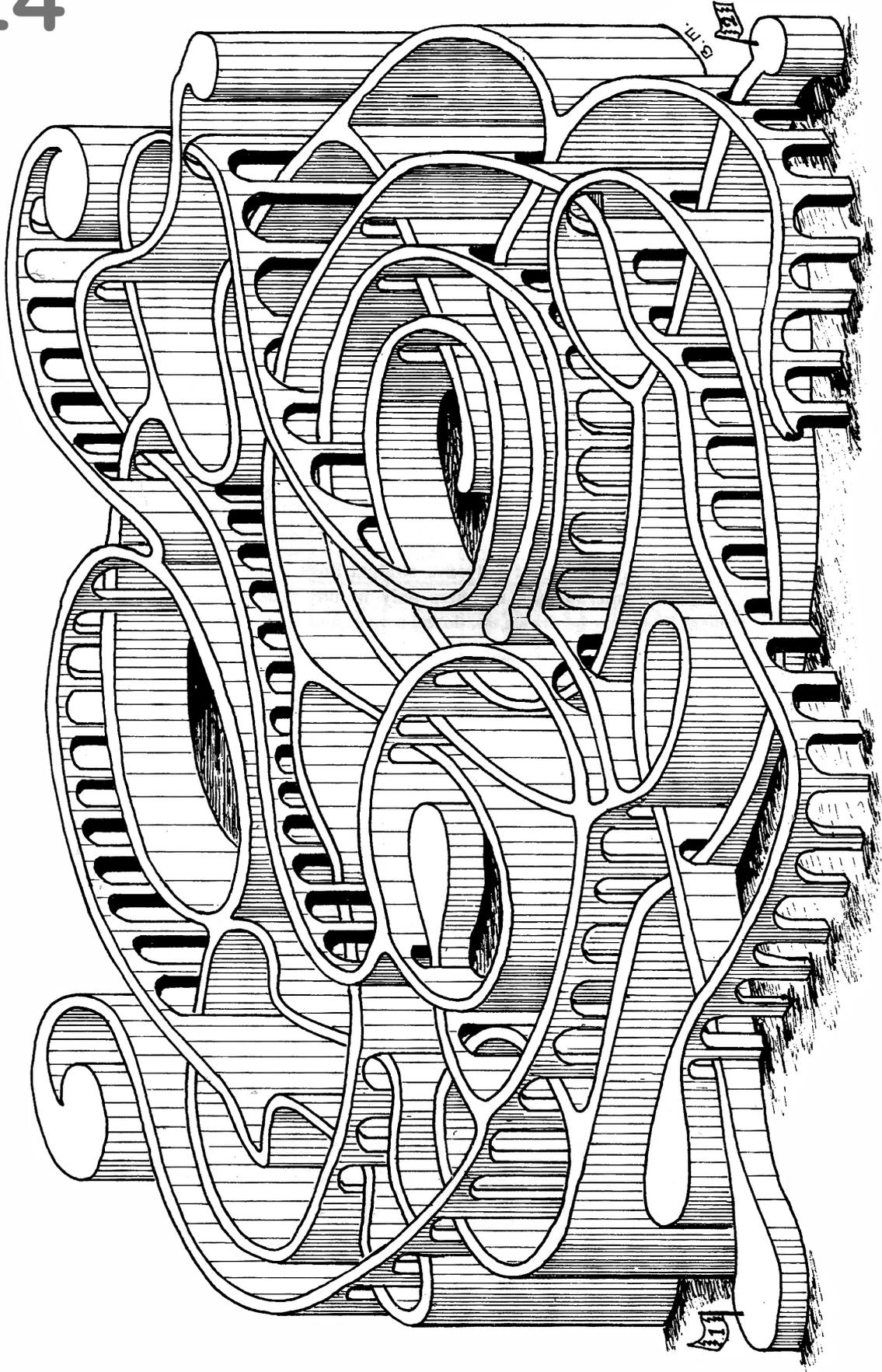


#21





#24

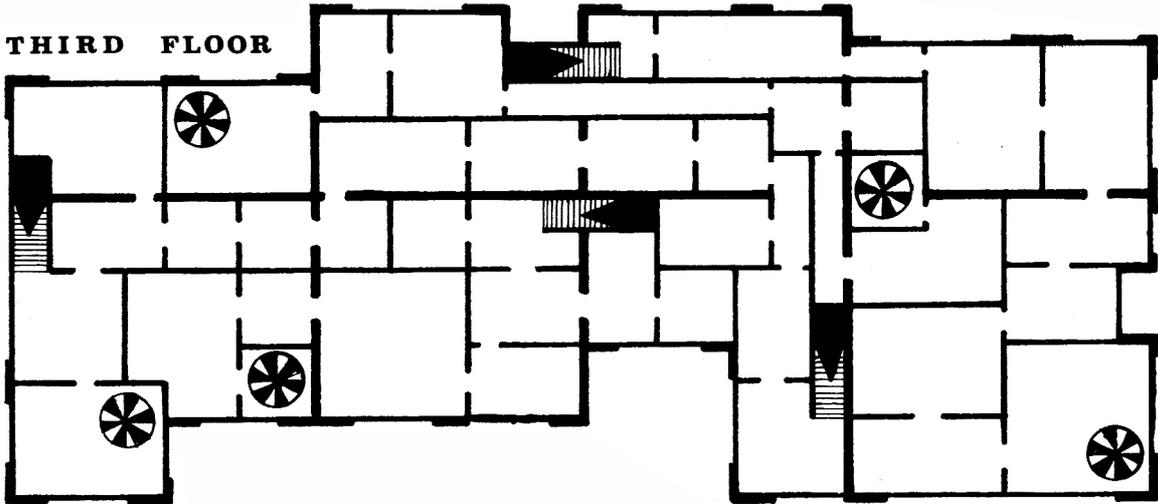


#25

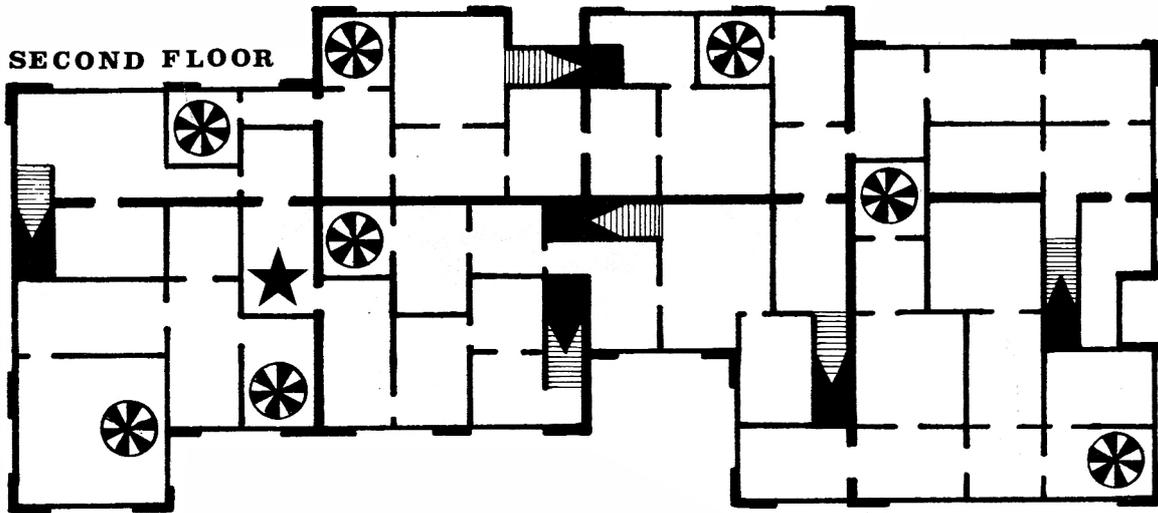
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2	2	5	10	9	7	9	8	11	11	12
3	6	3	8	10	8	8	12	9	12	13
4	5	7	4	11	9	13	9	13	10	14
5	6	7	8	5	6	7	8	9	11	15
6	14	8	6	10	6	9	8	10	12	16
7	8	13	9	8	7	7	8	9	10	17
8	9	10	12	9	8	14	8	12	10	18
9	13	11	13	11	9	13	9	9	13	11
10	10	14	14	15	10	12	10	14	10	14
11	13	11	15	11	11	11	11	11	15	15
11	12	12	16	16	12	16	12	16	12	16
12	12	13	17	13	17	17	13	13	17	17
8	13	13	14	18	16	18	14	16	17	18
9	10	14	14	19	15	19	19	15	16	19
10	11	12	15	15	14	17	16	20	16	20
11	12	13	14	16	16	17	18	17	21	21
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

#26

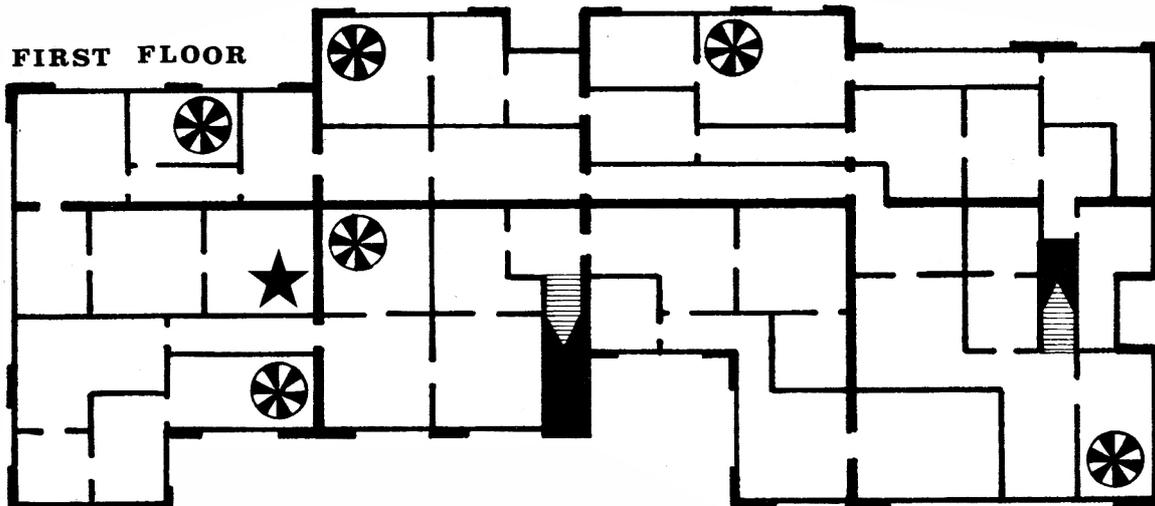
THIRD FLOOR



SECOND FLOOR



FIRST FLOOR



LEGEND: Stairs leading to
the floor above



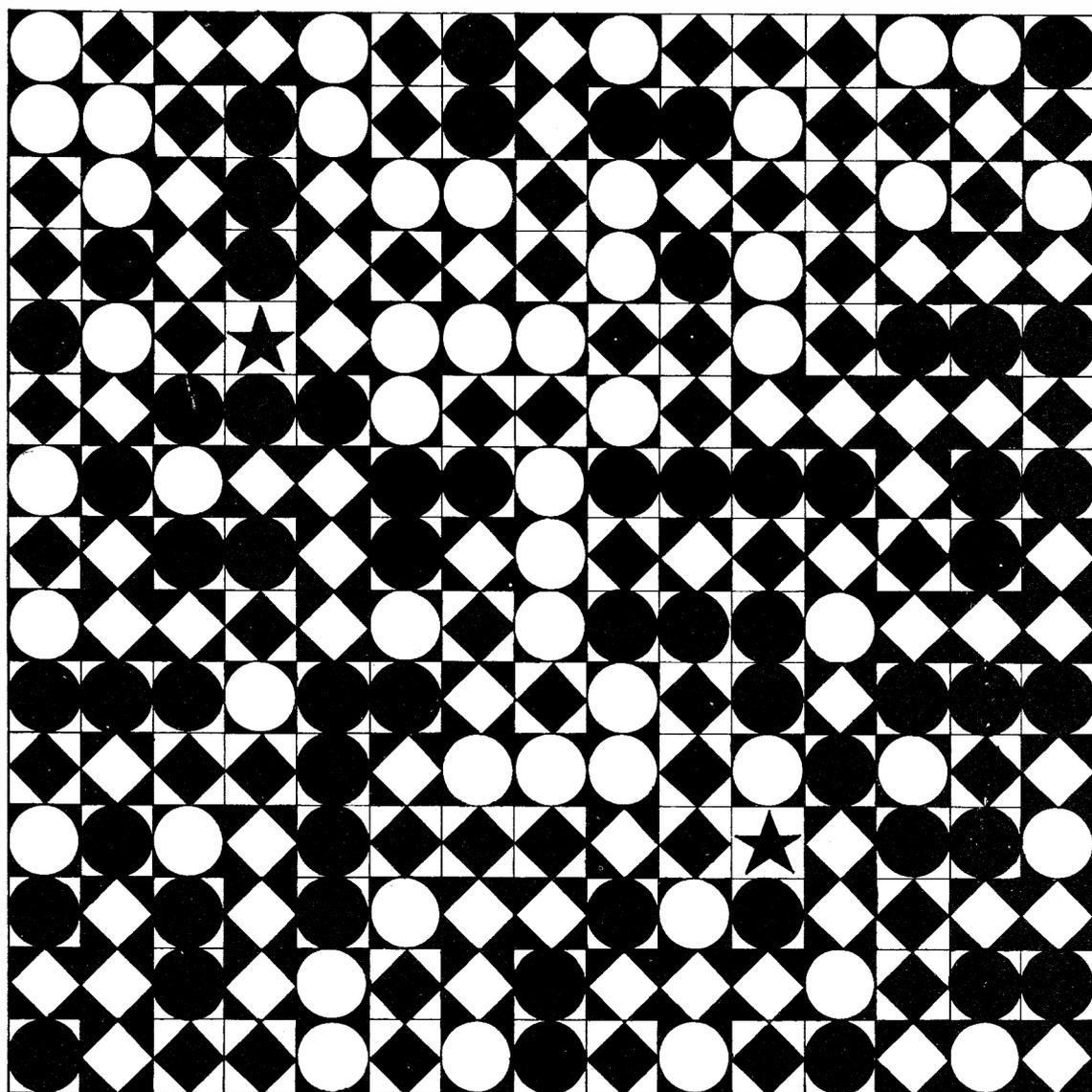
the floor below



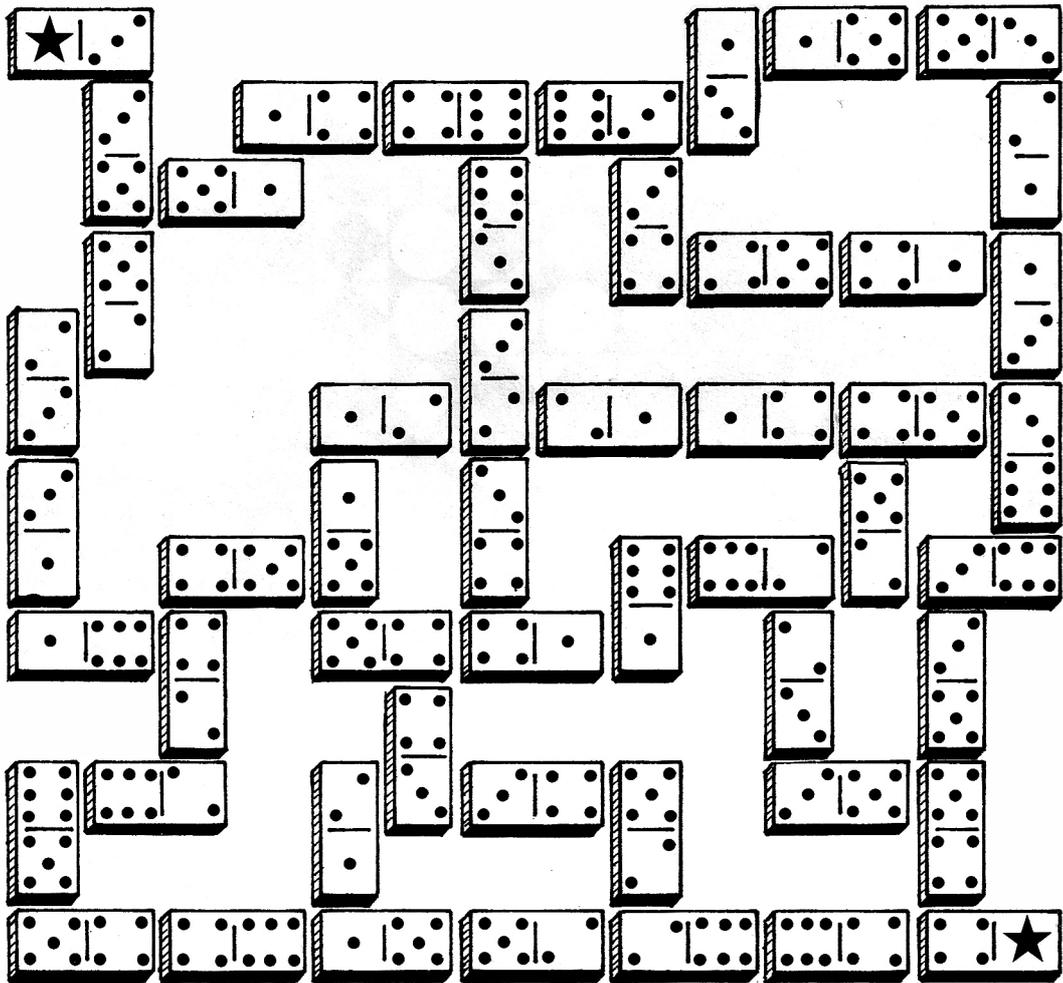
Winding
stairs

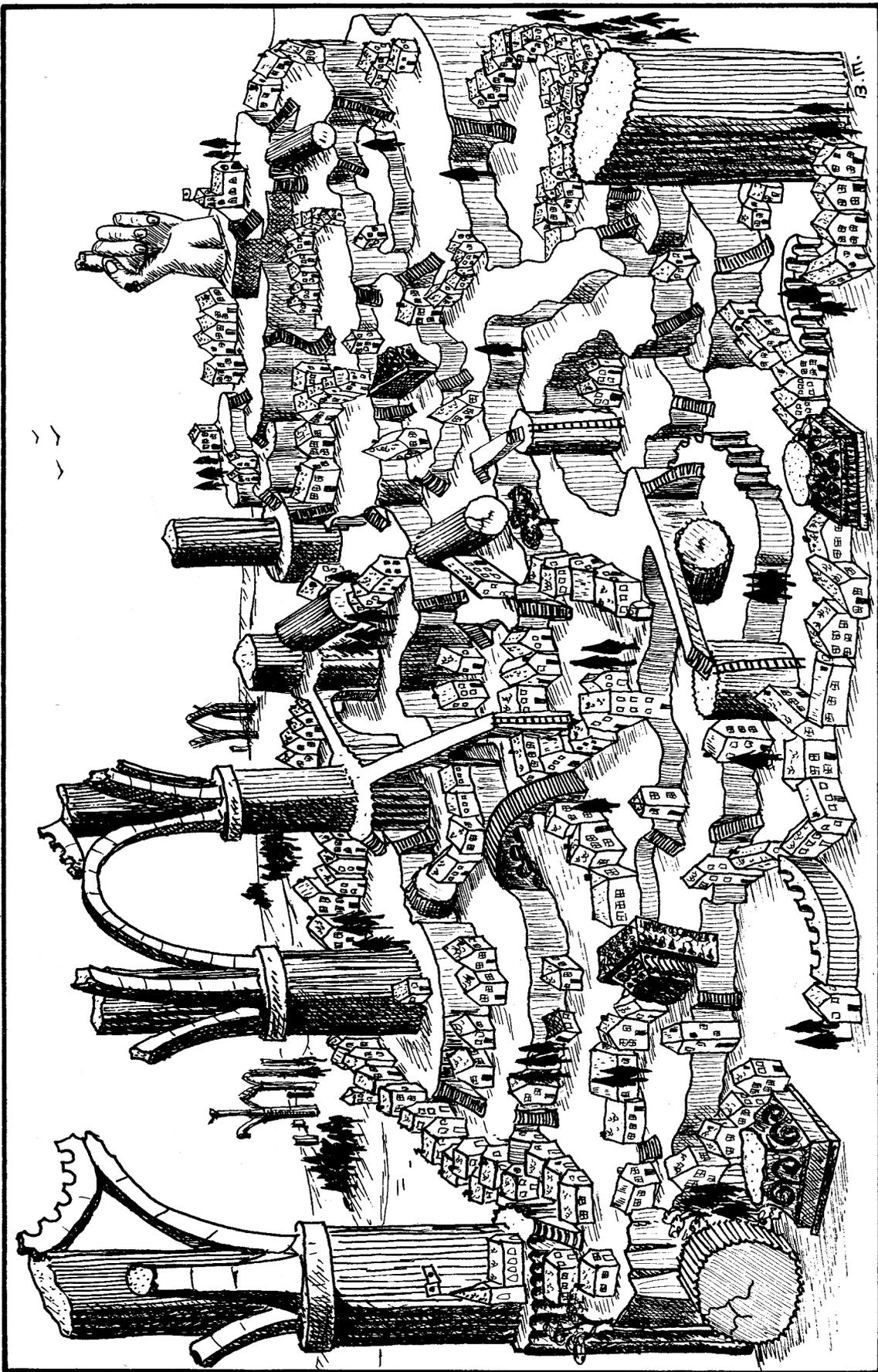


#27

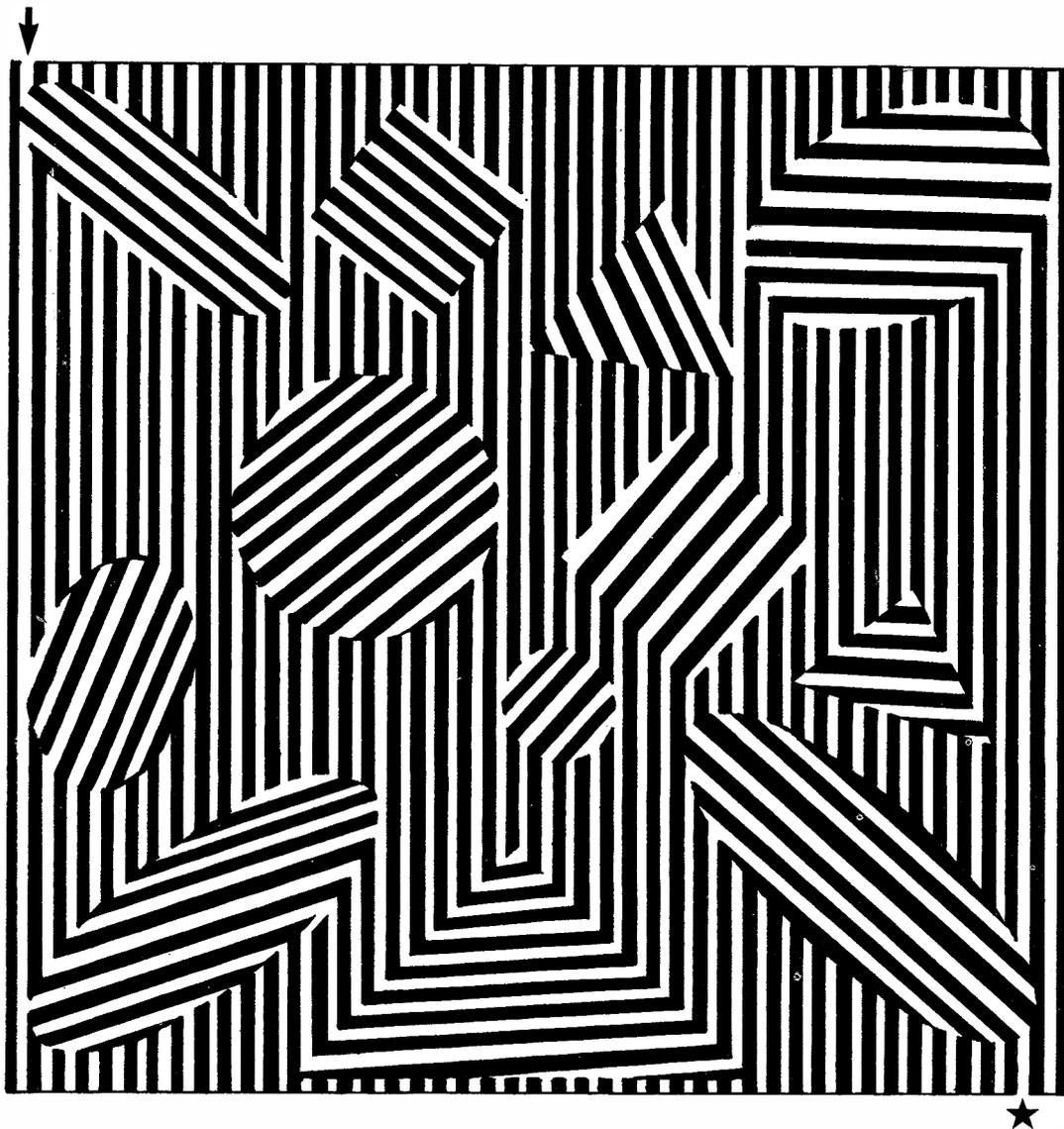


#28

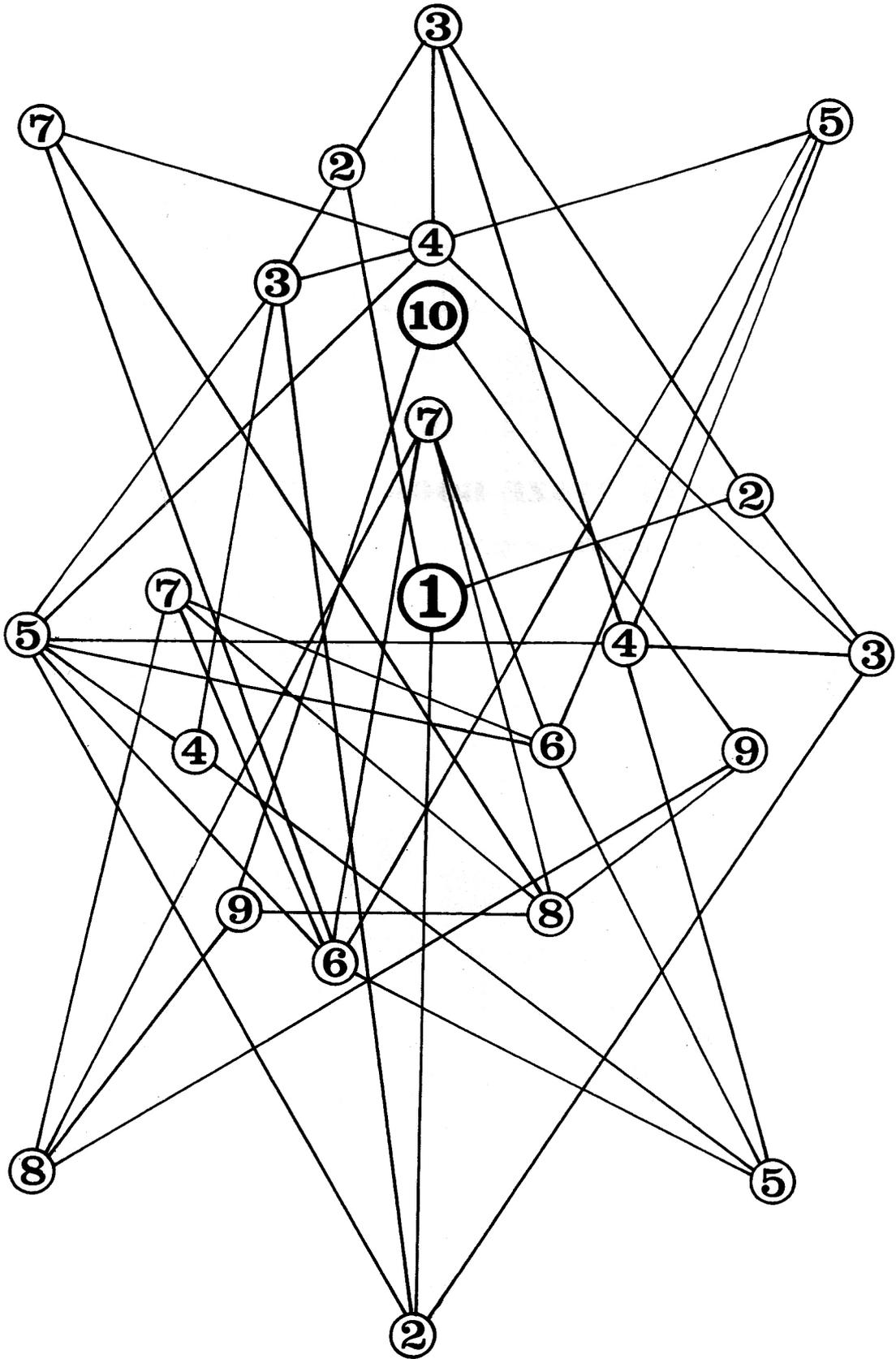




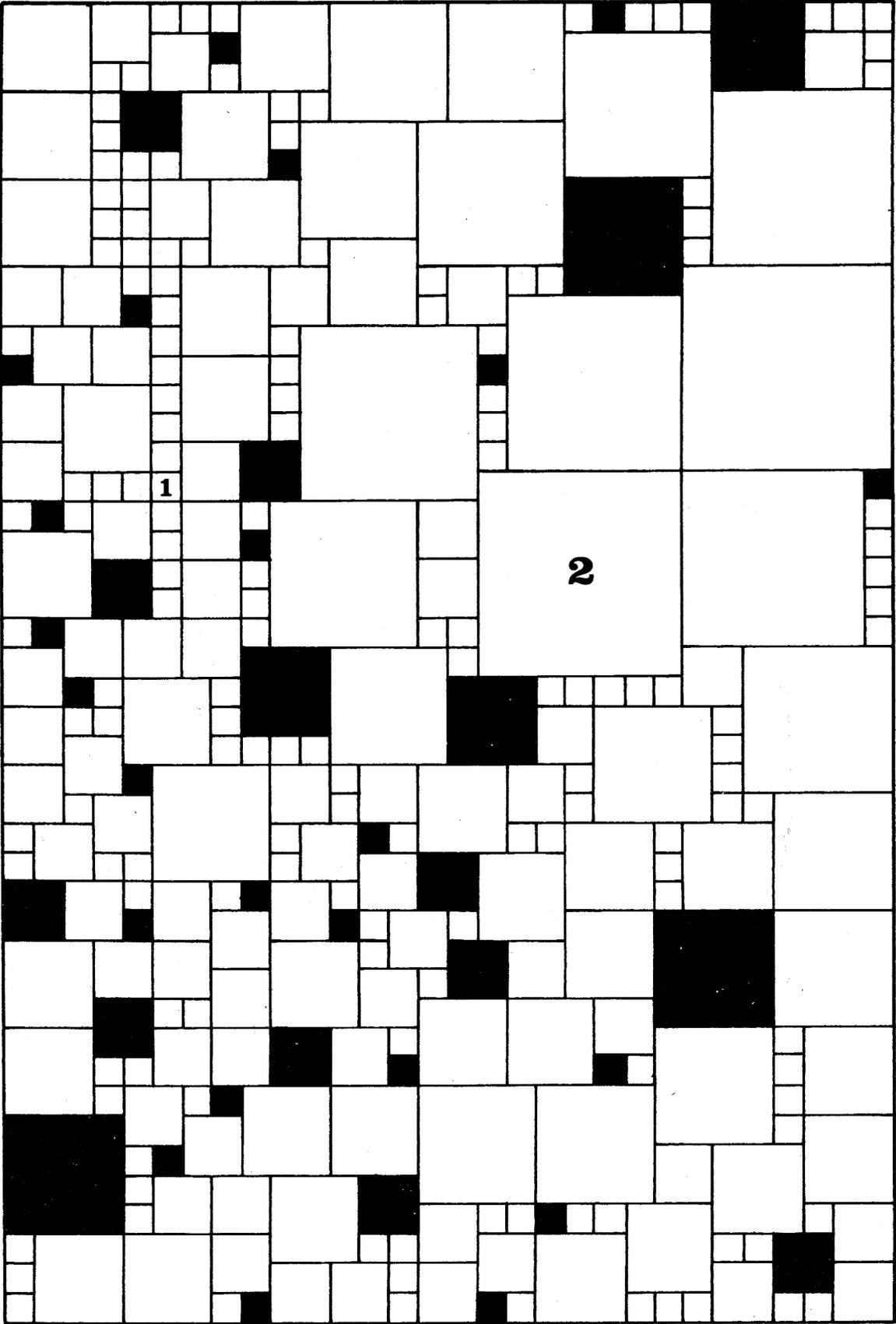
#31



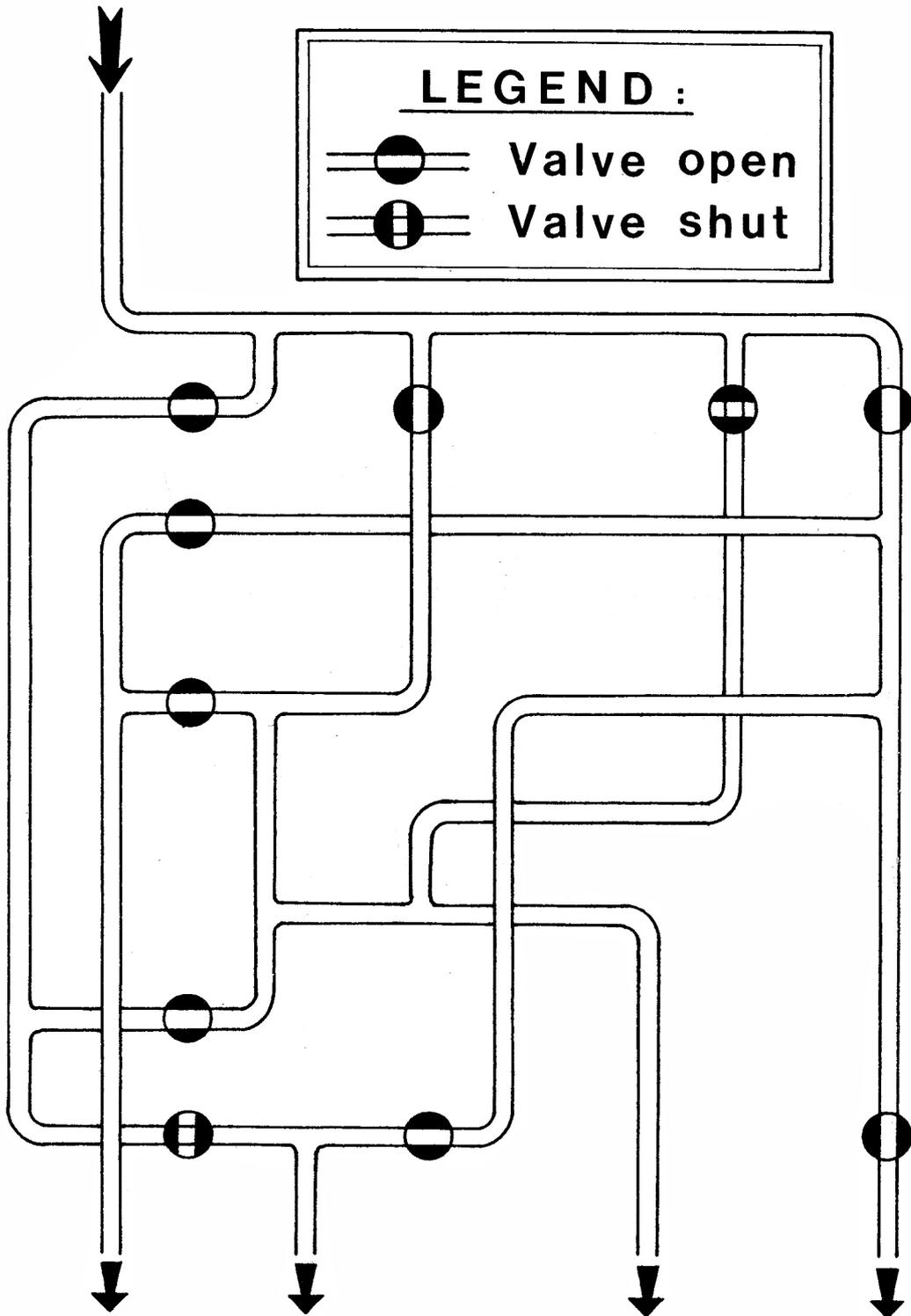
#32



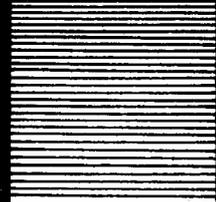
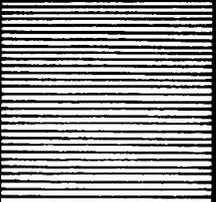
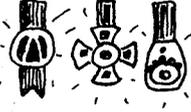
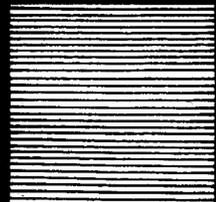
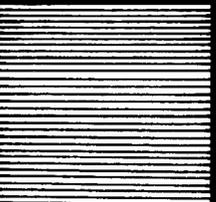
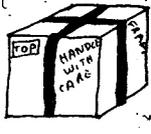
#33



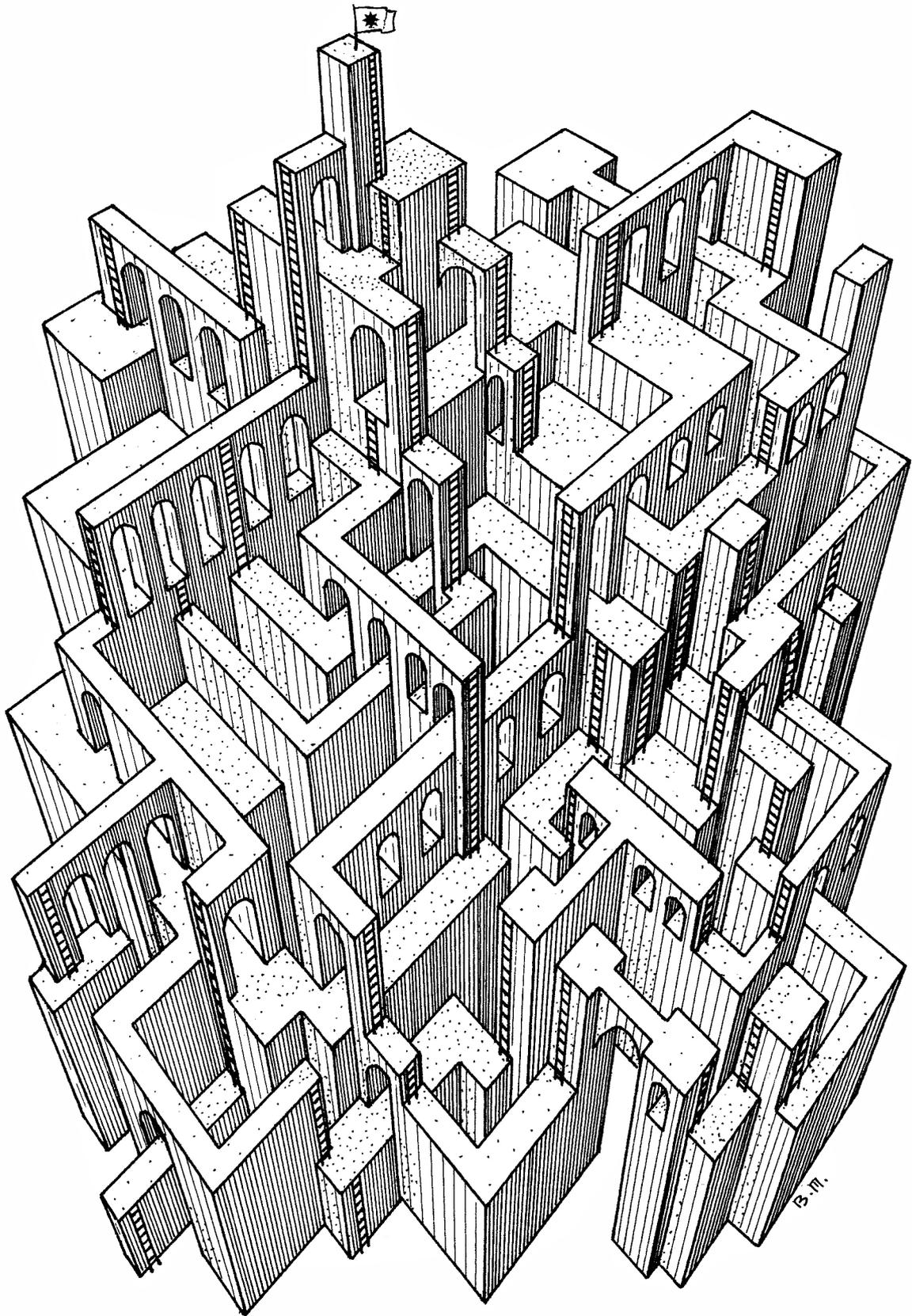
#34



#35

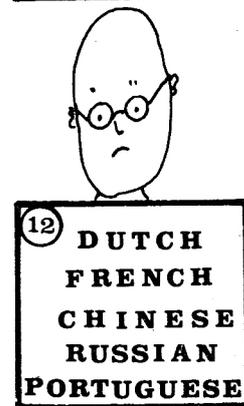
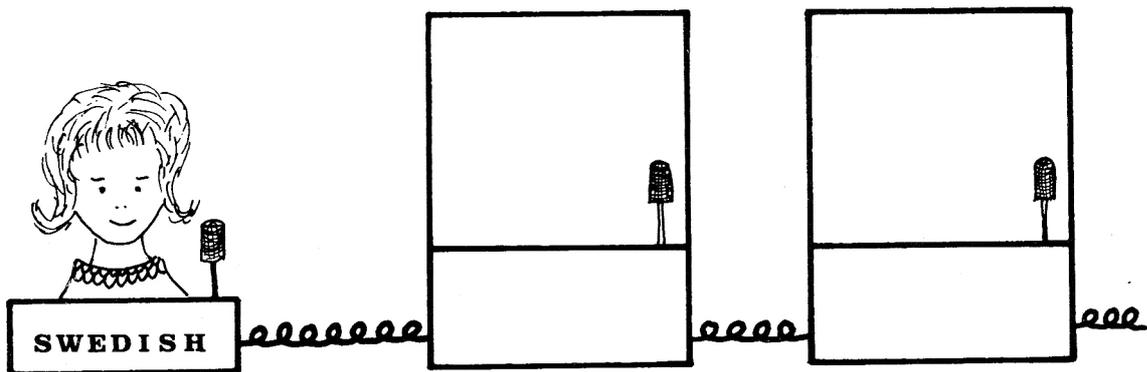
 15 000	 50 000	 15 000	 60 000	 10 000
 60 000		 20 000		 50 000
 30 000	 5 000		 10 000	 15 000
 25 000		 10 000		 65 000
 60 000	 35 000	 40 000	 35 000	 30 000

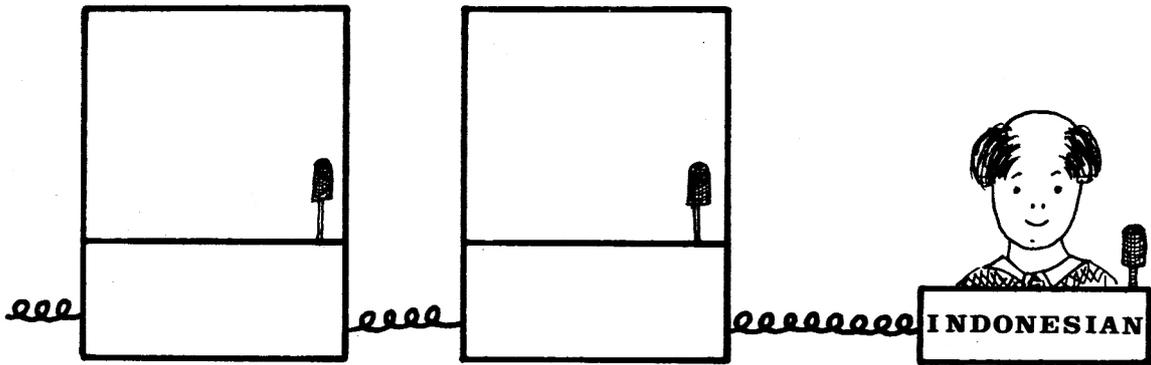
#36



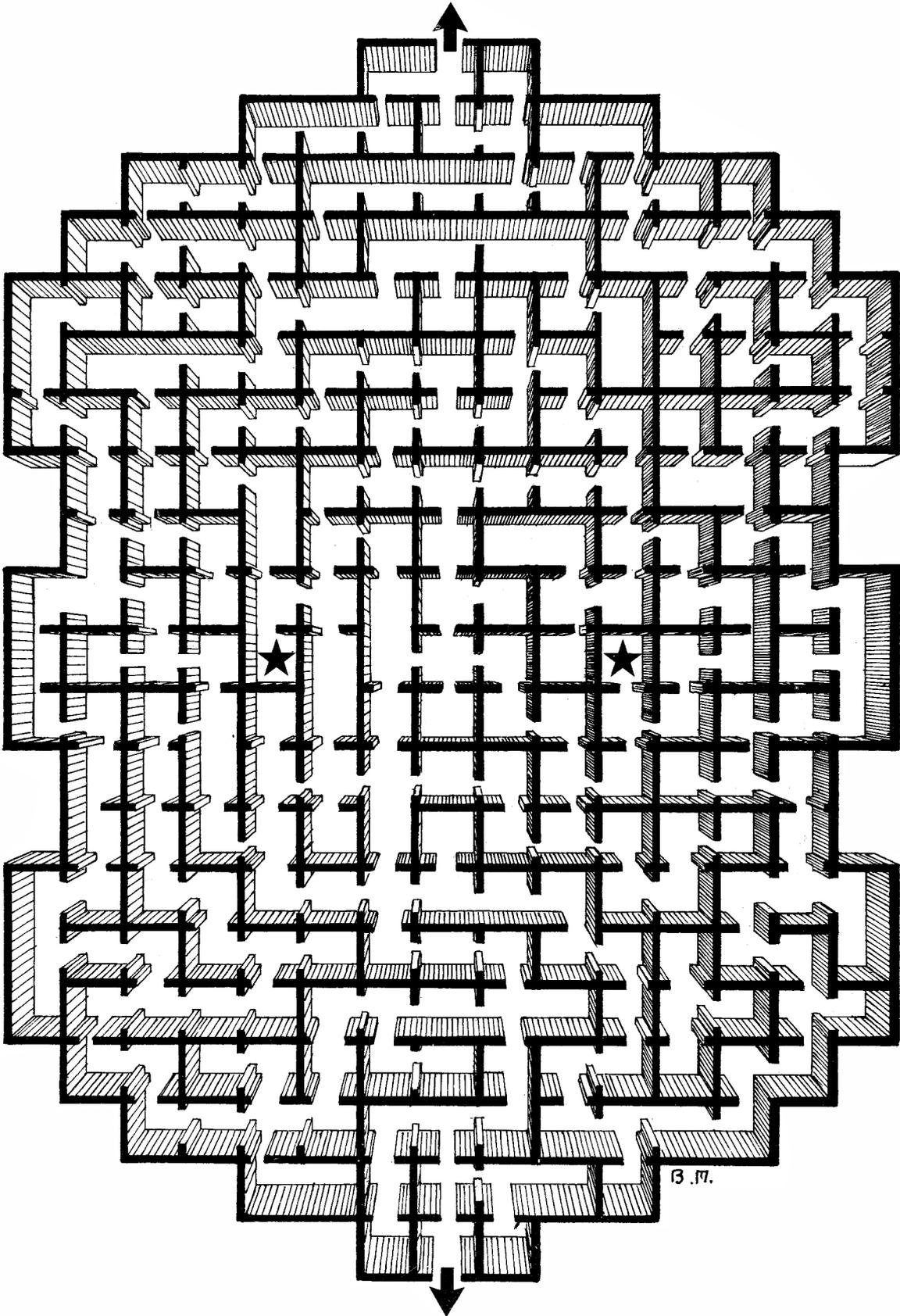
B.M.

#37

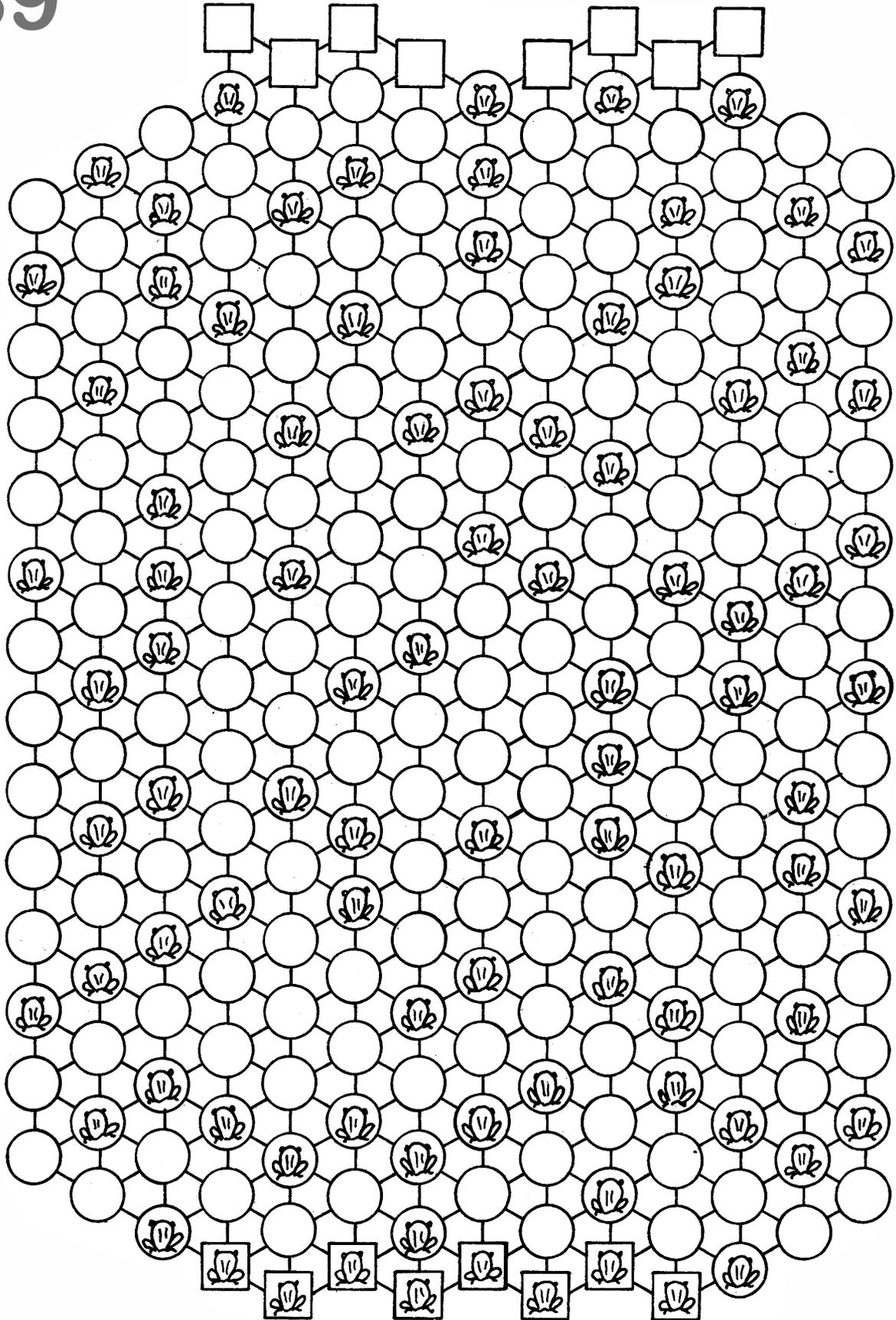




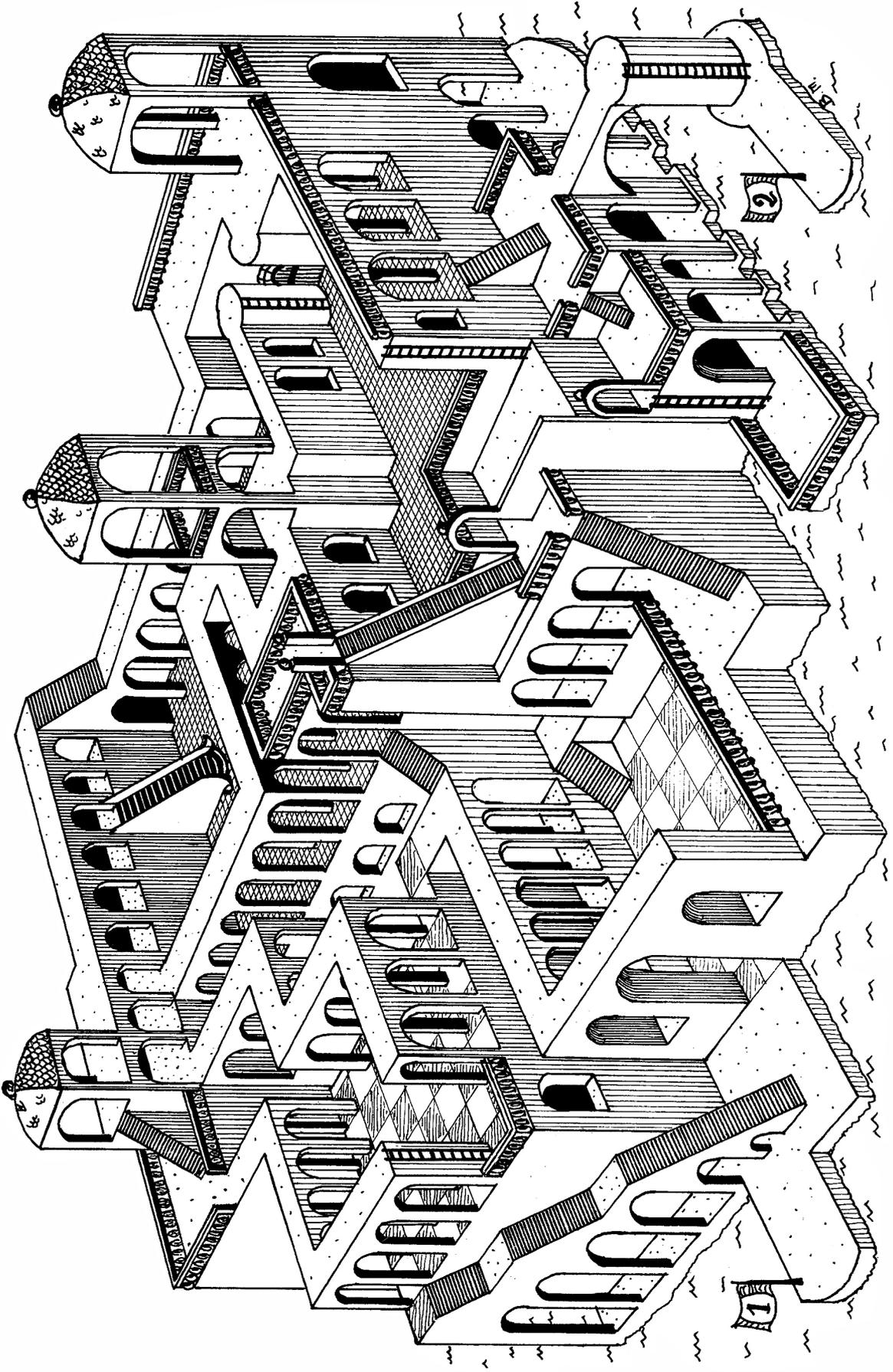
#38



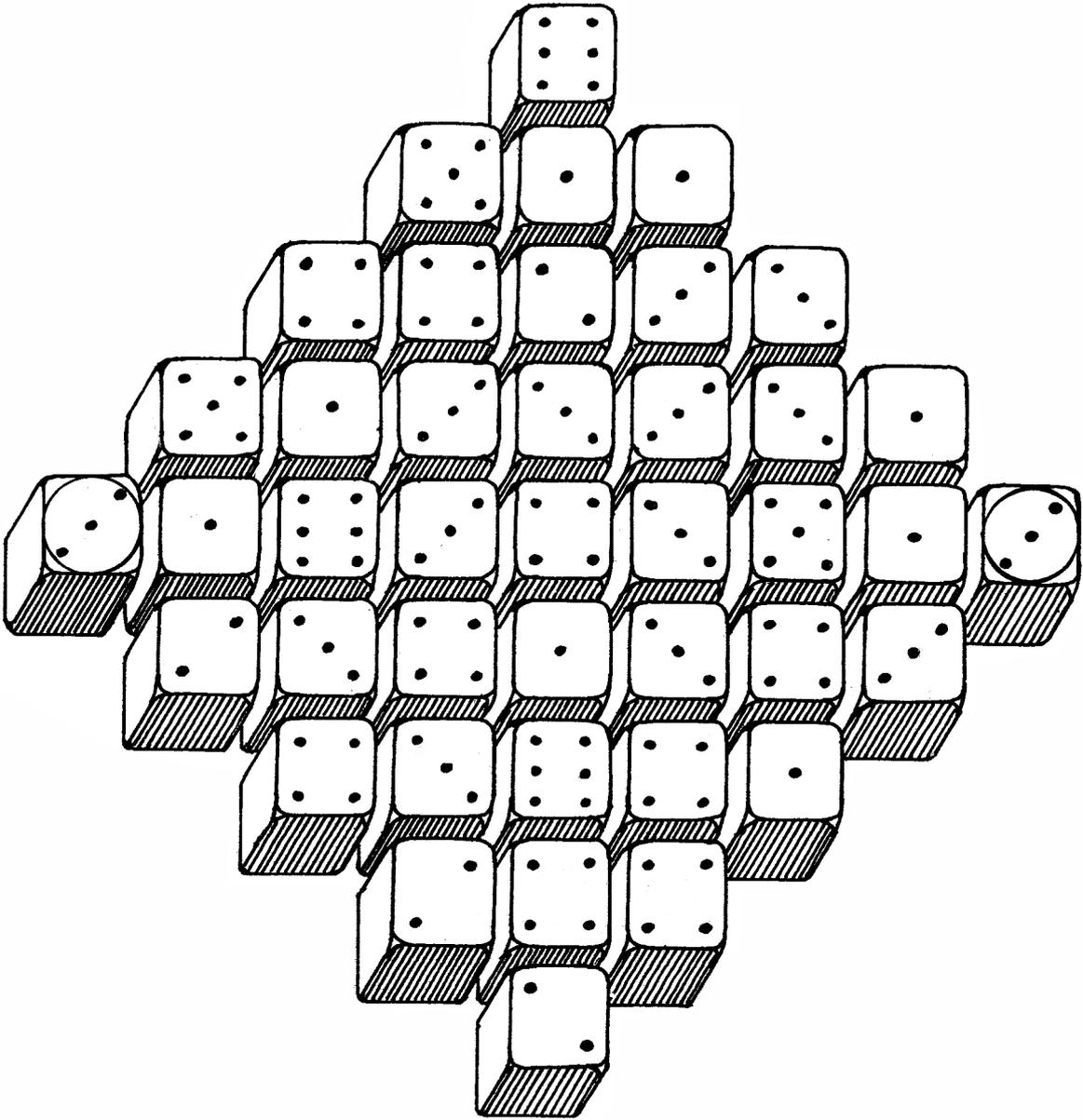
#39



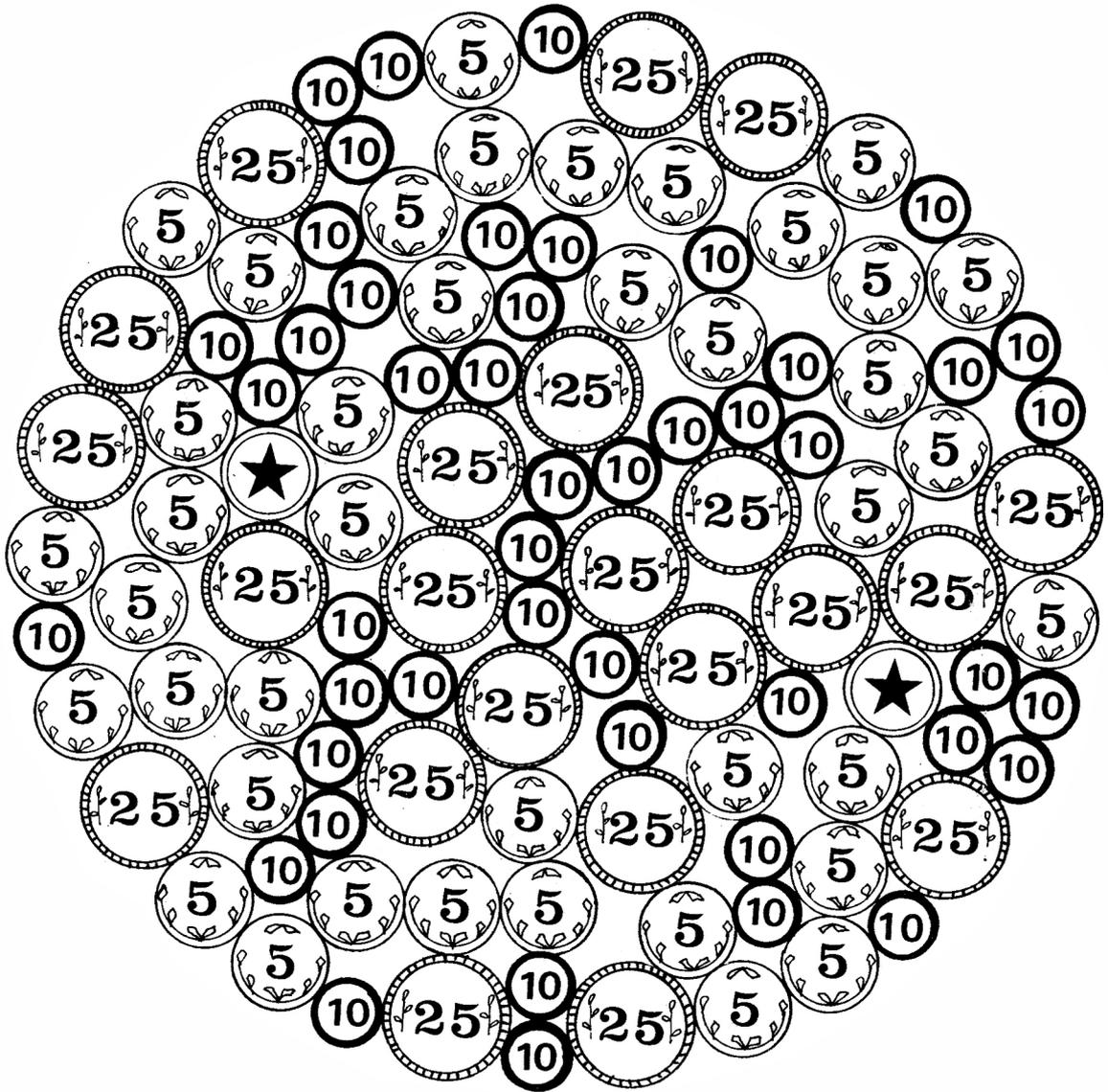
#40



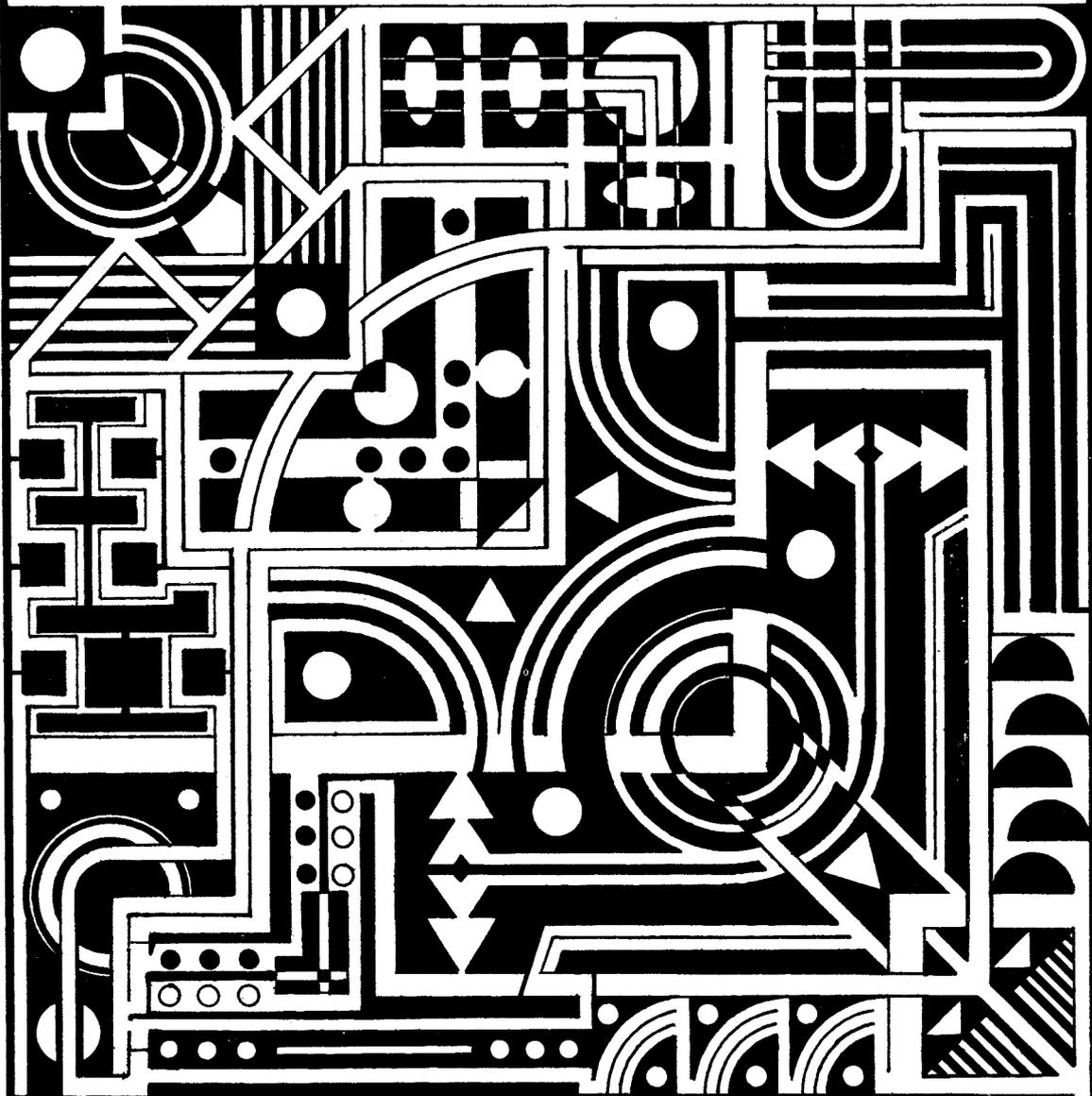
#41



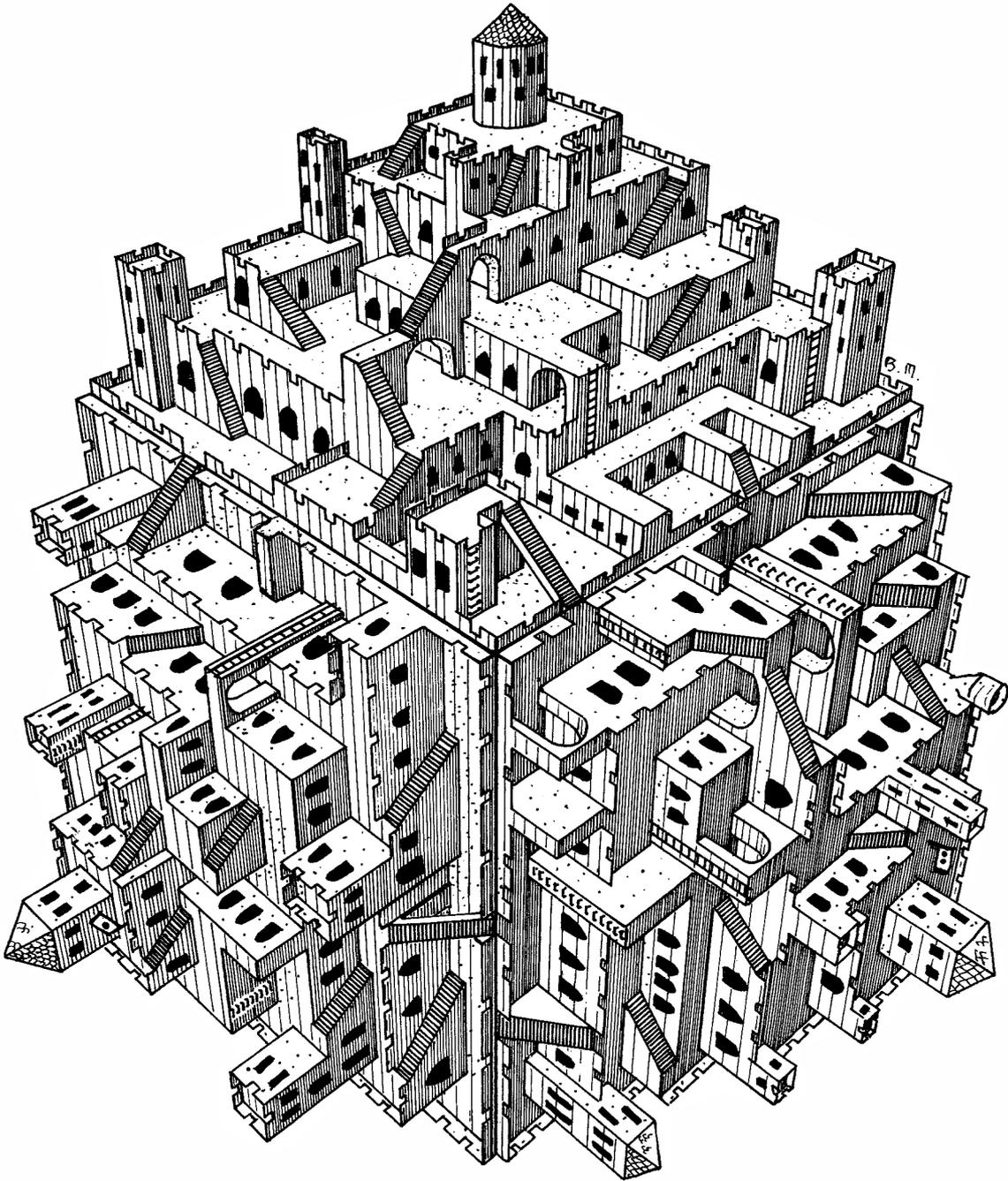
#44



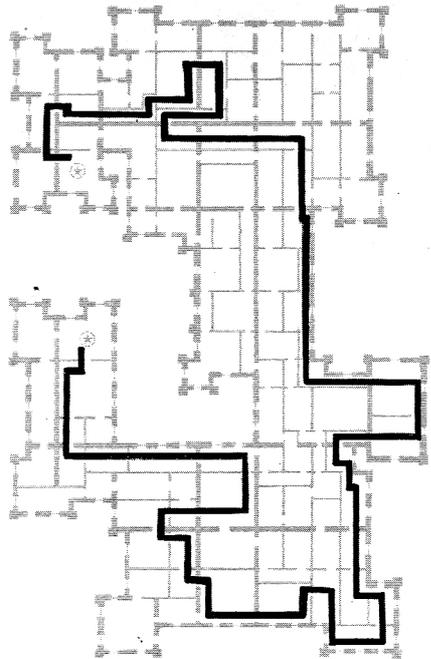
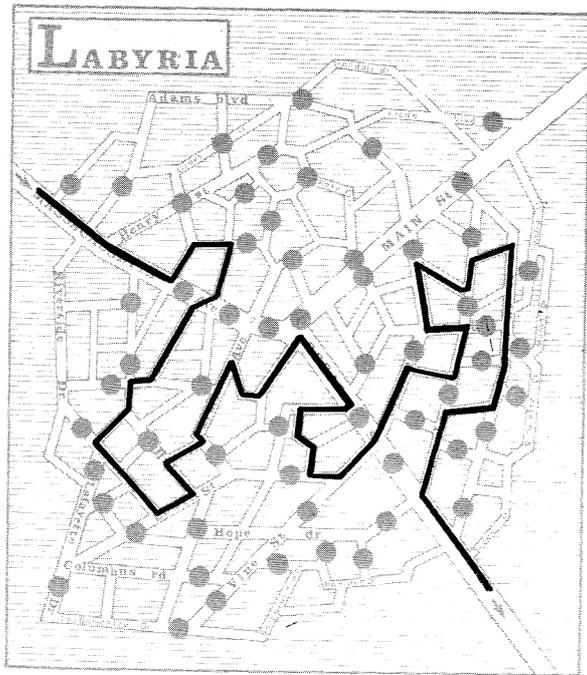
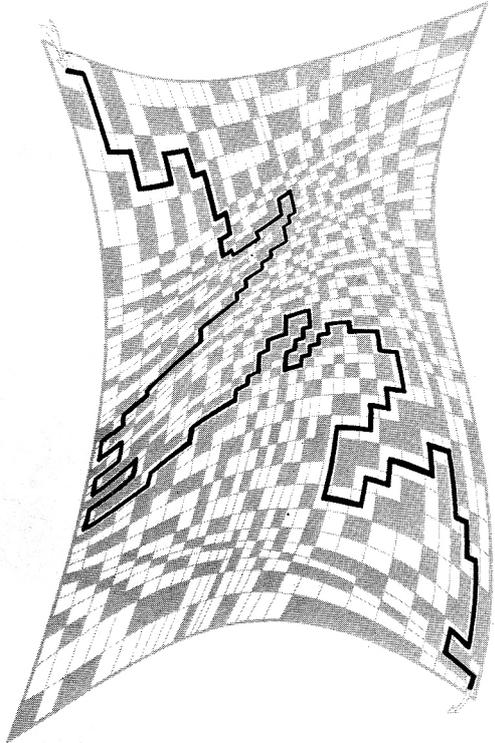
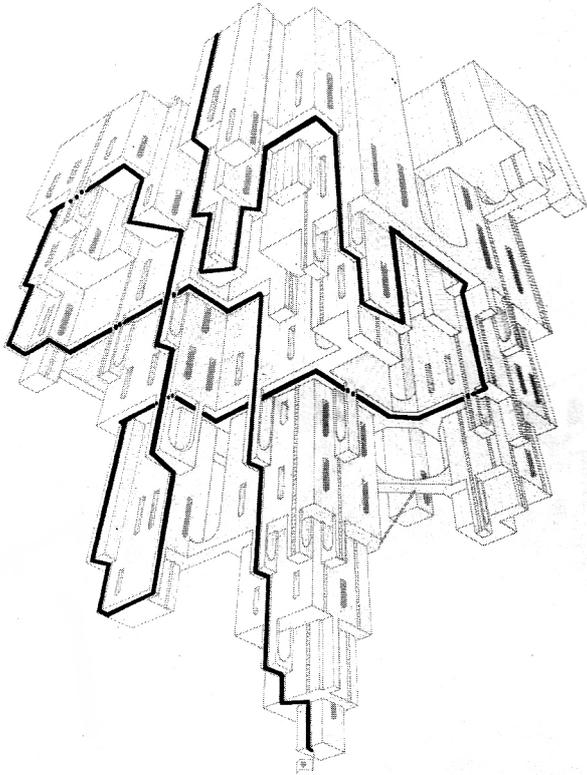
#45



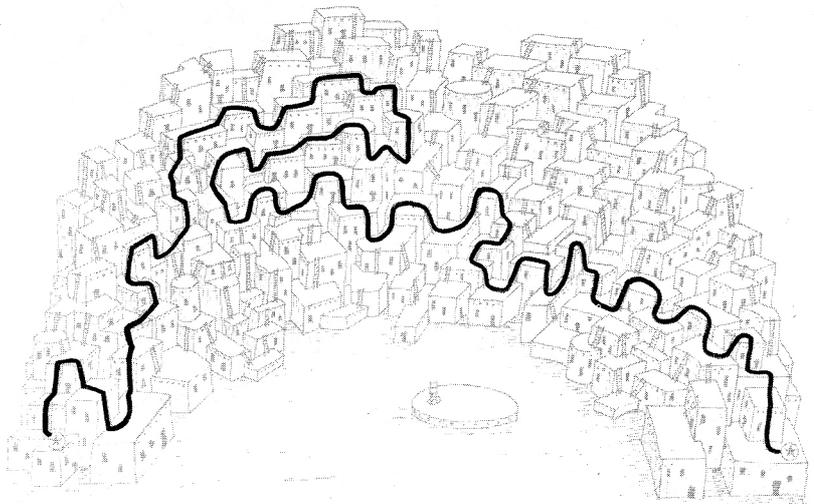
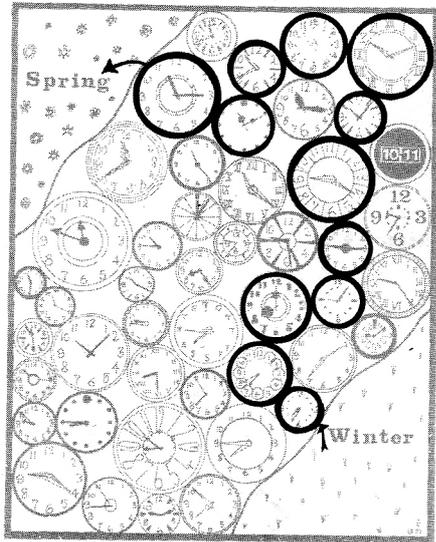
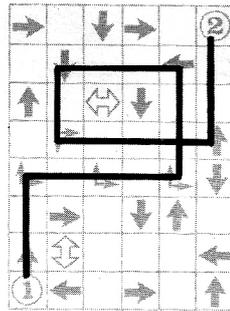
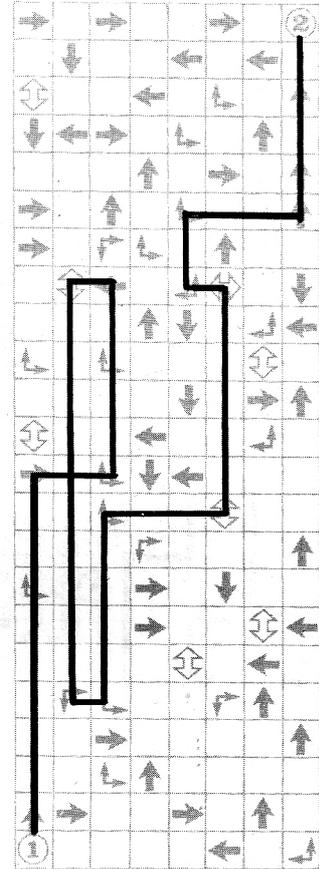
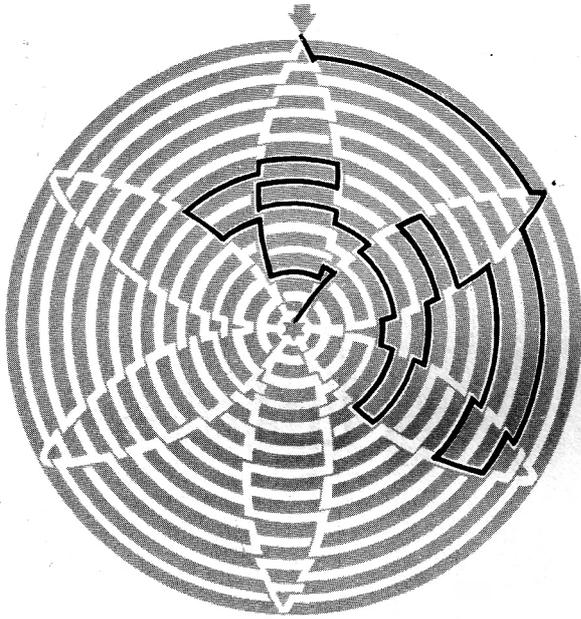
#46



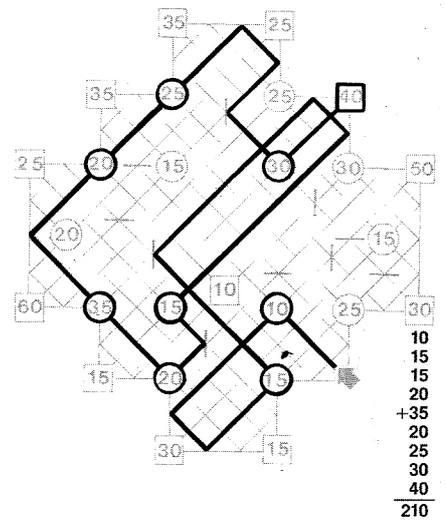
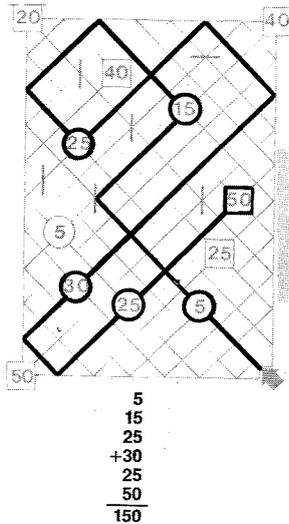
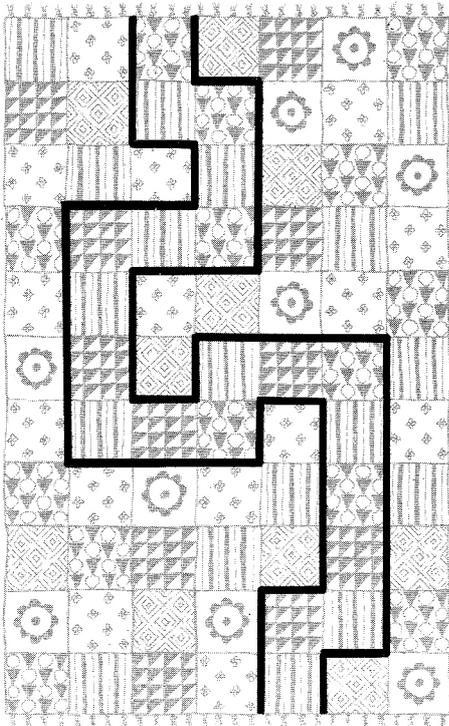
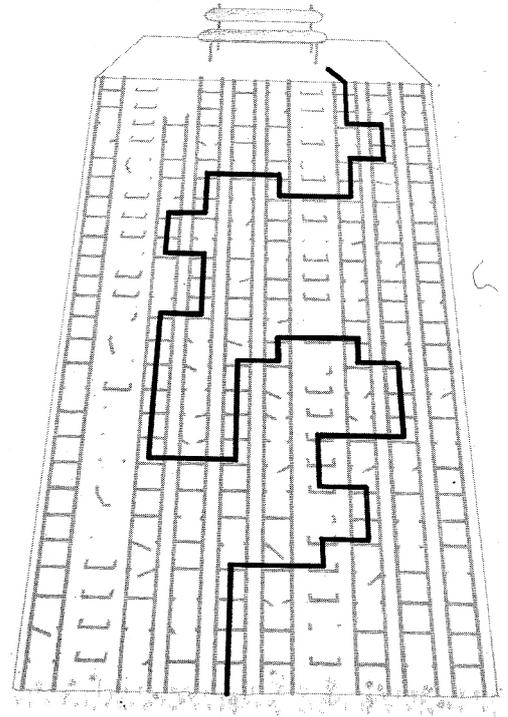
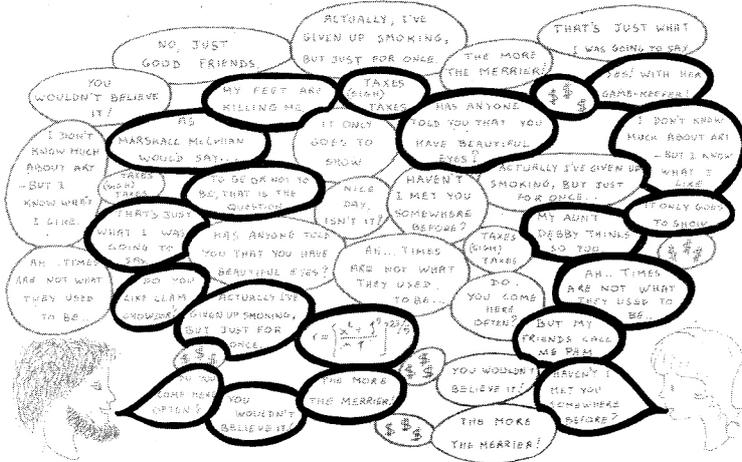
#01 > #04



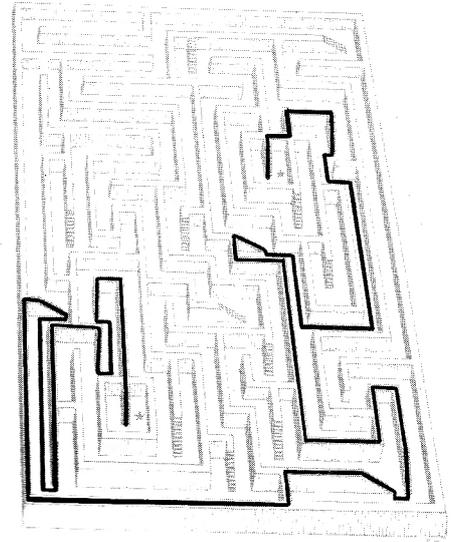
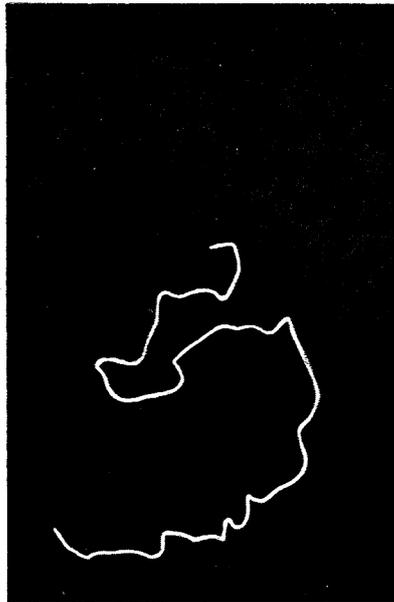
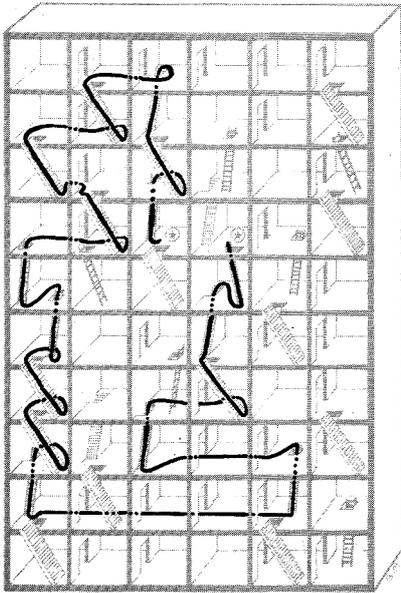
#05 > #09



#10 > #14



#15 > #18



INFORMATION

HI THERE!
FORM NN318!
SURE THAT'S
SIMPLE. PAT WILL
GIVE YOU ONE AT
DESK 10!

DIANA

I CAN ONLY GIVE
YOU FORM NN318 IF
YOU HAVE FORM YY808
—MINNY HAS A
STOCK OF
THOSE.

JAMES 1

NO I DON'T
DEAL WITH
THAT. GO TO
3 OR 15.

JUDY 2

THE ONLY FORM
I HAVE IS ZIG. TAKE
IT—YOU NEVER
KNOW IF ANYONE IS
USEFUL OTHERWISE
SEE OLD NOGS
AT 17.

BOB 3

YOU'VE GOT FORM
ZIG? WELL IT'S NOT
USE — YOU CAN THROW
IT AWAY...FOR YOUR
FORM. TRY
DESK 12.

JOYCE 4

I DON'T
UNDERSTAND A
THING ABOUT THESE
FORMS—SEE JANA
AT INFORMATION.

DOHA 5

SORRY I
CAN'T GIVE YOU
FORM NN318 UNLESS
YOU'VE BEEN IN
YY808. FOR THAT
GO TO 3 OR 15.

FLUFF 6

SORRY IT'S
AGAINST REGULATIONS.
MAYBE JAMES OR
SCORCE BEHIND
CAN HELP.

CLIVE 7

SORRY, I'M
OUT OF THOSE.
BUT DESK 5, 15
OR 16 SHOULD
HELP.

CARL 8

SEE NOGS, NOGS
AT 17. HE'LL GOT
ALL THE FORMS.

TANIA 9

DIANA LEFT
YOU? SHE ALWAYS
GETS THINGS WROUNG!
NO, YOU MUST GO TO
DESK 2, 6 OR 11
BUT NOT 18.

PAT 10

TAKE A ZIG FORM
IN ANY CASE — OUR
NEVER KNOWS FOR
THE OTHER FORMS.
TRY AT DESK
4 OR 14.

GERTRUDE 11

NO, NO...NO IDEA
TRY INFORMATION.

SIMON 12

SURE! I
CAN GIVE YOU
FORM NN318 — IF
YOU HAVE FORM
YY808 OF COURSE.
IF YOU HAVEN'T
TRY DESK 9.

NELL 13

I'M ON STAKE!
GO TO DESK 7.

CLARE 14

HI, I'M LEN.
I LIKE JAZZ, TENNIS AND
INDIAN COOKING. WHAT
ABOUT YOU? FORMS?
OK...SEE THEM
JUST BEHIND.

LEONARD 15

TOO BUSY! TOO BUSY!
TRY NOGS NEXT
DOOR.

MINNY 16

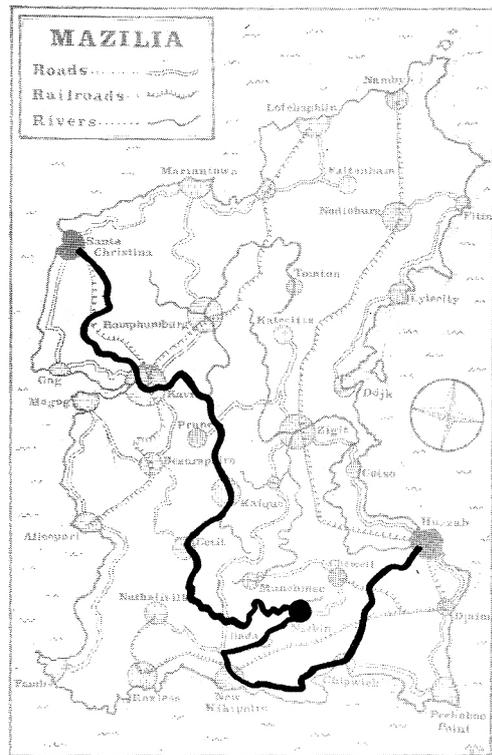
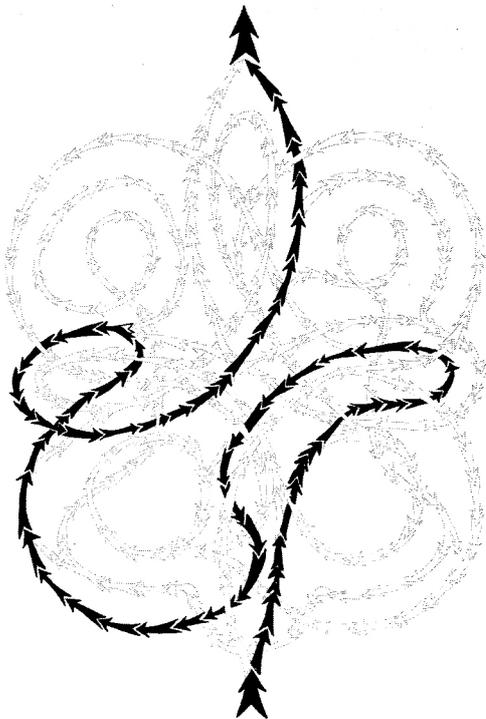
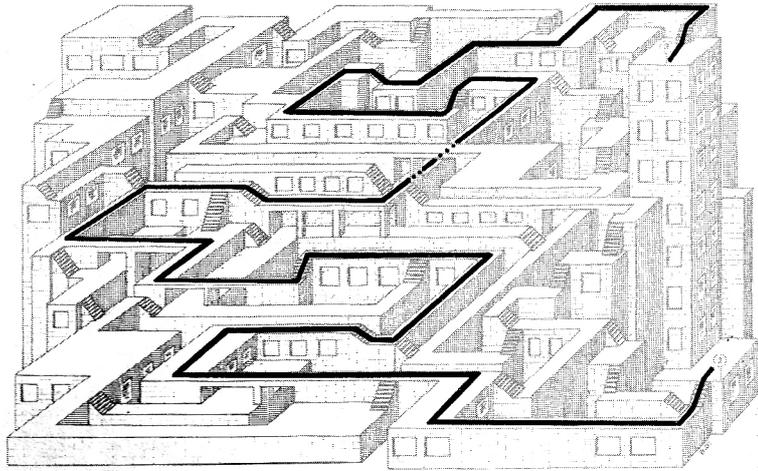
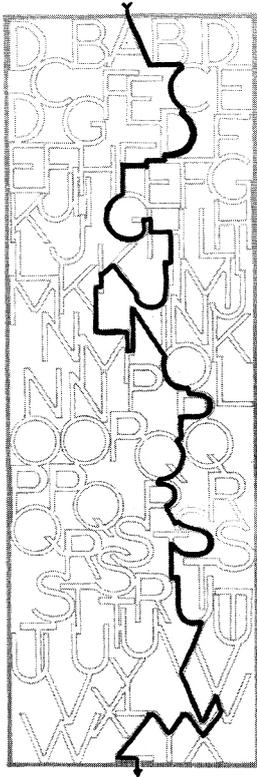
I CAN GIVE
YOU FORM YY808,
ZIG OR PALLAS BUT
NOT YY808 OR NN318!
TRY DESK 7 OR
HALL WALK
AT 15.

NOGS 17

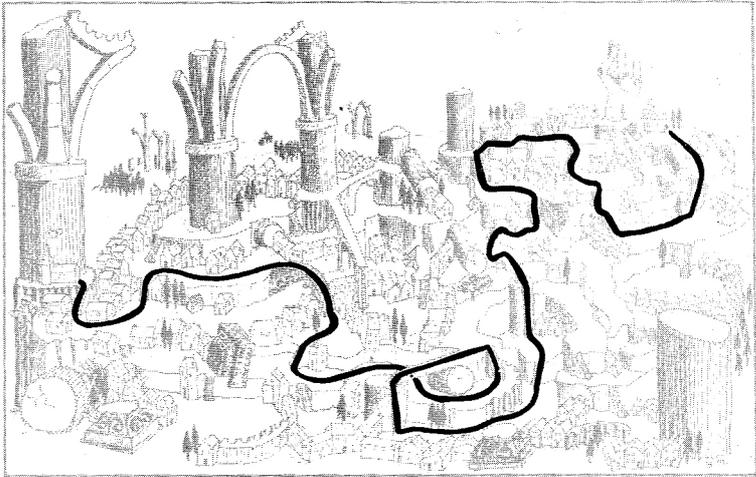
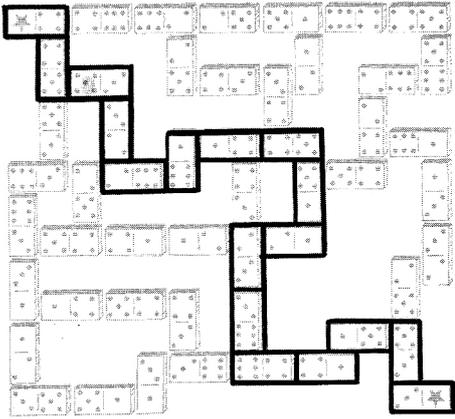
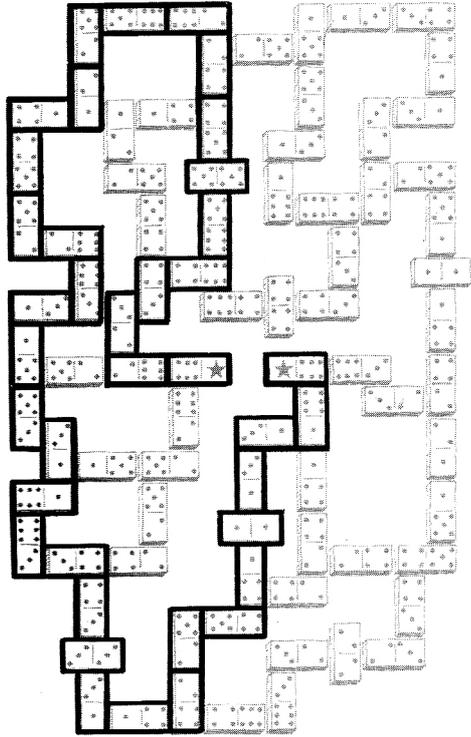
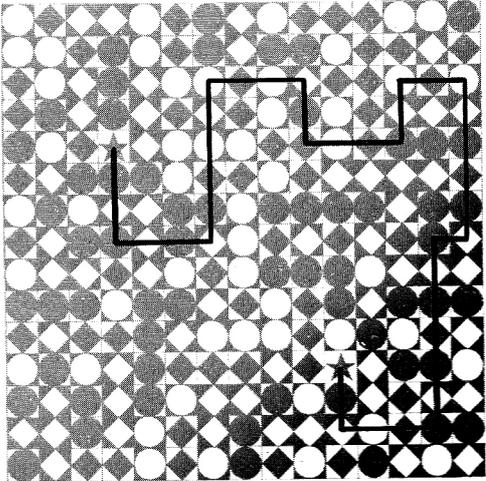
HERE IS POKY
IT'S OK. YOU'LL NEED
TO GET INFORMATION
OTHER AT DESK 3
OR 18.

FRED 18

#19 > #22

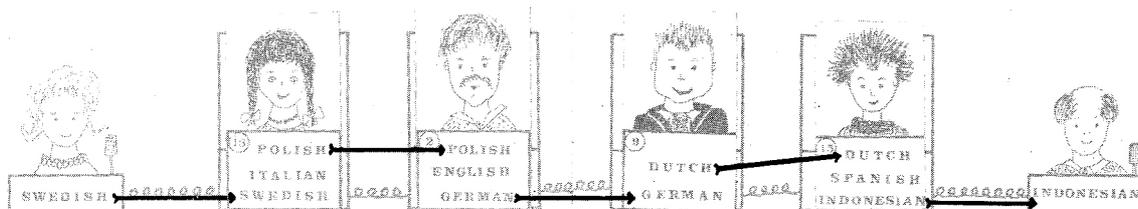
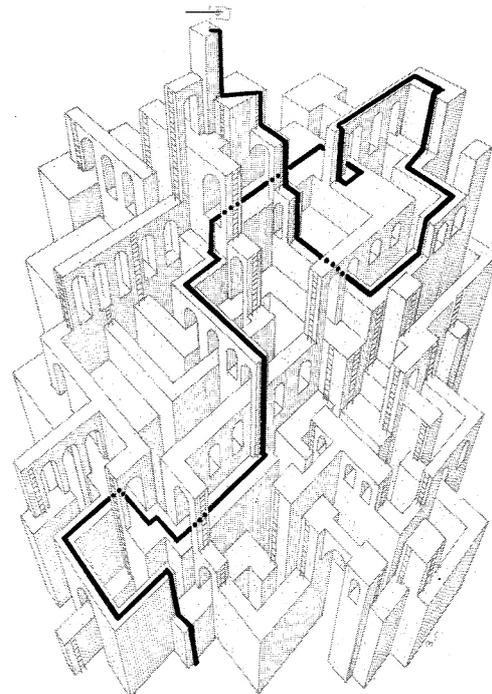
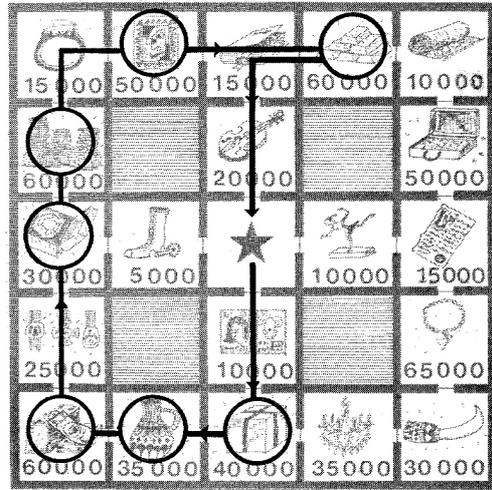


#27 > #30

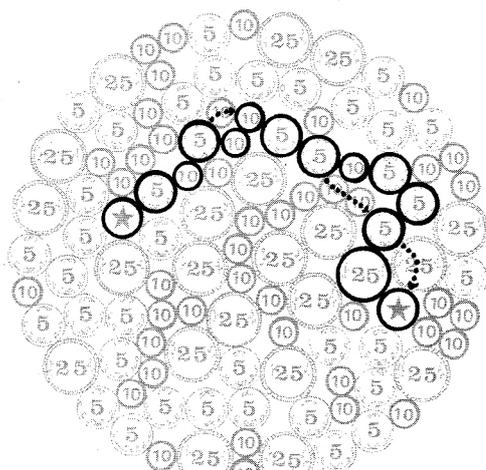
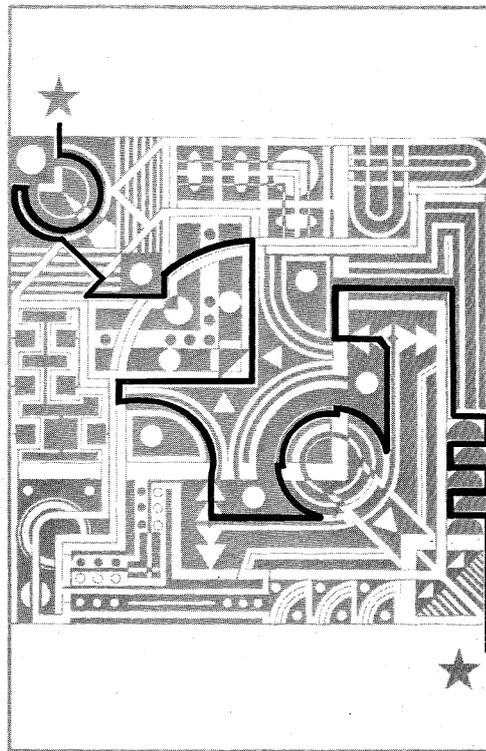
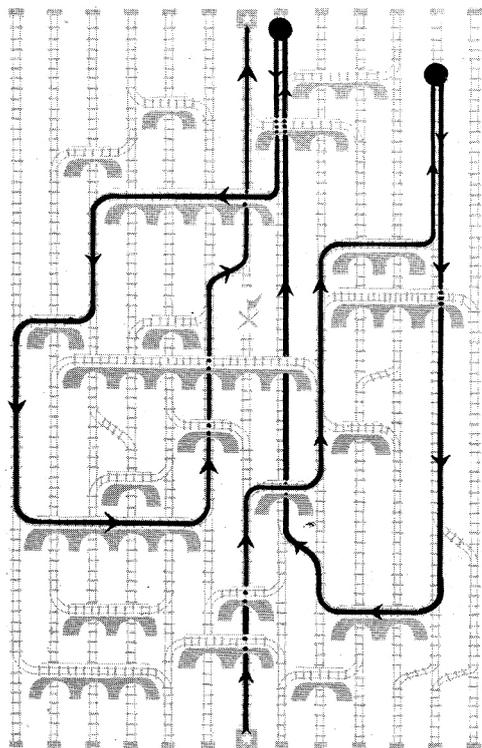


#35 > #37

	TIME		MONEY
Walk through room with a star.	2 mins.		
Break through door of room with stamps.	5 mins.		
Walk through room with stamps.	2 mins.		
Break through door of room with parcel.	5 mins.		
Steal parcel.	10 mins.	\$ 40,000	
Walk through room with parcel.	2 mins.		
Break through door of room with jar.	5 mins.		
Steal jar.	10 mins.	\$ 35,000	
Walk through room with jar.	2 mins.		
Break through door of room with bank notes.	5 mins.		
Steal bank notes.	10 mins.	\$ 60,000	
Walk through room with bank notes.	2 mins.		
Break through door of room with medals.	5 mins.		
Walk through room with medals.	2 mins.		
Break through door of room with diamond.	5 mins.		
Steal diamond.	10 mins.	\$ 30,000	
Walk through room with diamond.	2 mins.		
Break through door of room with coins.	5 mins.		
Steal coins.	10 mins.	\$ 60,000	
Walk through room with coins.	2 mins.		
Break through door of room with ring.	5 mins.		
Walk through room with ring.	2 mins.		
Break through door of room with painting.	5 mins.		
Steal painting.	10 mins.	\$ 50,000	
Walk through room with painting.	2 mins.		
Break through door of room with book.	5 mins.		
Walk through room with book.	2 mins.		
Break through door of room with gold bars.	5 mins.		
Steal gold bars.	10 mins.	\$ 60,000	
Walk in and out of room with gold bars.	2 mins.		
Walk through room with book.	2 mins.		
Break through door of room with violin.	5 mins.		
Walk through room with violin.	2 mins.		
Break through door of room with star.	5 mins.		
Walk to center of room with star.	2 mins.		
TOTAL	165 mins.	\$335,000	
	(2 hrs. 45 mins.)		



#43 > #46



5+10+5+10+10+5+5+10+5+5+5+25=\$1.00

