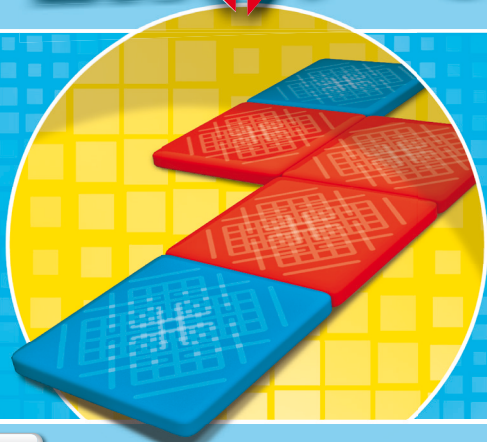


Link it



logicus
Trio for challenge

 **48**
Challenges
Multi-Level



Spielregel



Rules



Règles



Spelregels

HUCH! & friends

Inhalt:

48 Aufgabenkarten

12 Wegstücke

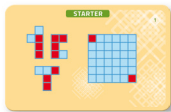
3 Legetafeln

Achtung: Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Wegstücke aus dem Tableau und entfernt die Folie von der Klebeseite.

Ziel: Lege einen durchgehenden roten Weg von einem Eckpunkt zum anderen.

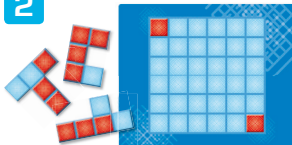
Das Spiel:

1



Wähle eine Aufgabe.

2



Nimm die passende Legetafel und die benötigten Wegstücke.

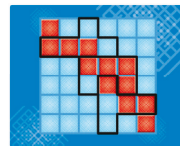
2

3



Platziere sie auf der Legetafel und ...

4



... verbinde die beiden Eckpunkte.

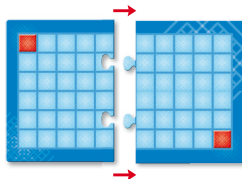
Lege die Wegstücke so auf das Raster der Legetafel, dass zwischen den Eckpunkten **ein durchgehender roter Weg** entsteht. Dabei müssen die roten Felder stets **waagrecht oder senkrecht** aneinandergrenzen. Eine diagonale Verbindung über die Ecken ist **nicht** erlaubt.

Achtung: Die Wegstücke dürfen sich nicht überlappen.

3



Je nach Aufgabe wird eine andere Legetafel benötigt. Setze für die Schwierigkeitsgrade „Expert“ und „Master“ die beiden Legetafel-Hälften zusammen, wie auf der Aufgabenkarte zu sehen.



Weitere Hinweise:

- Es müssen nicht alle roten Felder auf den Wegstücken mit dem durchgehenden roten Weg verbunden sein.
- Auf der Rückseite der jeweiligen Aufgabenkarte findest du eine mögliche Lösung. Die Aufgaben lassen sich aber auch anders lösen.
- Die Klebewirkung der Wegstücke kann mit der Zeit nachlassen. Spüle sie dann einfach mit kaltem Wasser ab und lasse sie trocknen.



Contents

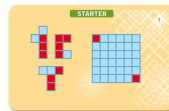
- 48 task cards
- 12 path pieces
- 3 path-laying boards

Note: Before the first game, punch the path pieces out of the parts sheet carefully and remove the film from the adhesive side.

Object: Create a continuous red path from one marked corner to the other.

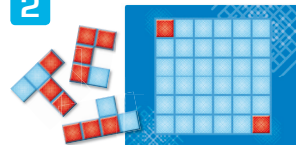
The idea of the game:

1



Pick a task.

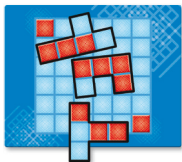
2



Take the corresponding path-laying board and the required path pieces.



3



Place them on the path-laying board so that you ...

4



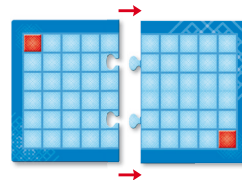
... connect the two corner points.

Put the path pieces on the grid of the path-laying board in such a way that **a continuous red path** is formed between the corner points. In doing so, the red spaces always need to border each other **horizontally or vertically**; connecting them diagonally, from corner to corner, is **not** allowed.

Attention: The path pieces may not overlap.



Depending on the task, you need different path-laying boards. For the difficulty levels „Expert“ and „Master,“ put together the two half path-laying boards as shown on the task card.



Additional details:

- Not all red spaces on a path piece have to connect with the continuous red path.
- You will find a possible solution on the back of each particular task card. But the tasks can be solved in other ways as well.
- The adhesive effect of the path pieces might decrease over time. In this case, just rinse them with cold water and let them dry.

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“



Matériel :

48 cartes défi

12 tuiles chemin

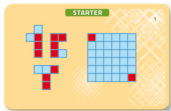
3 plateaux de placement pour les tuiles

Note : Avant votre première partie, détachez les tuiles chemin délicatement et retirez le film de leur face adhésive.

But du jeu : Créer un trajet rouge continu reliant les deux cases rouges situées dans les coins.

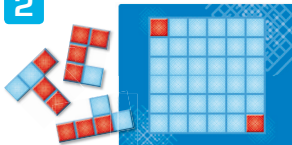
Principe du jeu :

1



Choisissez un défi.

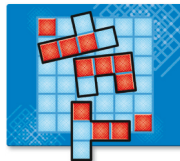
2



Installez le plateau correspondant et prenez les tuiles chemin indiquées.

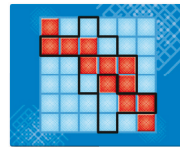


3



Placez les tuiles sur le plateau de façon ...

4



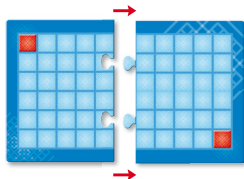
... à relier les deux cases rouges situées dans les coins.

Agencez les tuiles chemin sur les cases du plateau de façon à ce qu'un **trajet rouge continu soit** formé entre les cases des coins opposés. Les tuiles rouges doivent obligatoirement être adjacentes, bord à bord, **horizontalement ou verticalement**. Les connecter en diagonale, par leurs coins, est **interdit**.

Attention : Les tuiles chemin ne doivent jamais se chevaucher.



Selon les défis, vous aurez besoin de plateaux différents. Pour les niveaux de difficulté „Expert“ et „Maître“, assemblez les deux moitiés de plateau comme indiqué sur les cartes défi correspondantes.



Précisions :

- Toutes les cases rouges d'une tuile n'ont pas nécessairement à être connectées au chemin rouge continu.
- Une solution possible vous est donnée au verso de chaque carte défi. Mais il existe d'autres façons de résoudre le même défi.
- La partie adhésive des tuiles chemin peut perdre en adhérence avec le temps. Dans ce cas, il suffit de la passer à l'eau froide puis de la laisser sécher.

Traduction française: Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“



Inhoud:

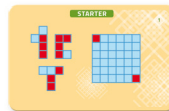
- 48 kaarten met opdrachten
- 12 routestukken
- 3 speelborden

Pas op: Druk voor je het spel begint, de routestukjes voorzichtig uit het vel en verwijder de folie van de kleefzijde.

Speeldoel: Vorm een doorlopende rode route vanuit de ene aangegeven hoek naar de andere.

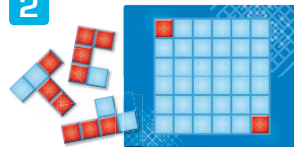
Hoe werkt het spel:

1



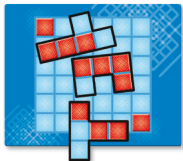
Kies een opdracht.

2



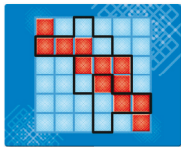
Pak het speelbord dat daar bij hoort en de aangegeven routestukjes.

3



Leg die op het
speelbord zodat je ...

4

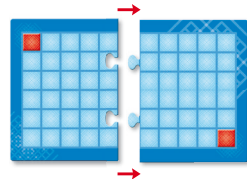


... de twee hoeken
met elkaar verbindt.

Leg de routestukjes zo op het speelbord dat er **een doorlopende rode route** ontstaat tussen de tegenoverliggende hoeken. Daarbij moeten de rode velden altijd **horizontaal of verticaal** aansluiten; een diagonale aansluiting, dus met de hoeken, is **geen** goede oplossing.

Pas op: De routestukjes mogen elkaar niet overlappen.

3



Voor verschillende opdrachten heb je een verschillend speelbord nodig. Voor de moeilijkheidsgraad „Expert“ en „Master“, moet je de delen van het speelbord in elkaar leggen zoals op de opdrachtkaart is getoond.

Nog wat aanwijzingen:

- Niet alle rode velden op de routestukjes hoeven bij de doorlopende rode route te horen.
- Er staat een oplossing achter op iedere opdrachtkaart. Maar er zijn altijd andere oplossingen mogelijk.
- De routestukjes worden op den duur minder kleverig. Maak ze dan voorzichtig met een beetje water schoon en laat ze drogen.

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, voor „Word for Wort“



FLEX PUZZLER

Verknickt nochmal! Der innovative Flex puzzler lässt sich in jede erdenkliche Richtung knicken und biegen. Aber welche Knick-Kombination erfüllt auch die Aufgabenstellung? Wer meistert die 100 Aufgaben in 2D und 3D? Schnell und handlich, logisch und einfach süchtig machend!

- ✓ Innovativer Mechanismus
- ✓ Praktische Transportbox: auch unterwegs spielbar

COSMO

Diese Kugel hat es in sich!
Wer schafft es, alle Farbkugeln an den richtigen Platz zu schieben?



COSMIC CREATURES

Klein, kosmisch, cool:
Die Knobelherausforderung
(auch) für unterwegs!



© 2013 HUCH! & friends

© 2009 Aurum Inc.

Inventor: Woosuk Kang

Design: Sensit Communication GmbH

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

www.huchandfriends.de

logicus
fit for challenge

 **48**
Challenges
Multi-Level

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststickengefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments.

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
H UCH!
H UCH!