

**Inhoud van het spel:**

2 sets met 41 puzzelstukken om een octopus te maken. 1 set = 1 octopuskop, 8 stukken met 'tentakeluiteinden' + 16 stukken met '2 aansluitingen' + 16 stukken met '4 aansluitingen'

Spelprincipe: Guzzle is een puzzelwedstrijd. 2 spelers gaan de strijd met elkaar aan om zo snel mogelijk een perfecte octopus te maken.

Doel van het spel: zo snel mogelijk een octopus met acht tentakels maken.

Vorbereiding van het spel: elke speler neemt een set van 14 stukken (dezelfde kleur octopus).

Verloop van het spel: voordat het spel start kiezen de spelers samen een moeilijkheidsgraad of een bepaalde octopus om te maken. Hoe meer stukken met '4 aansluitingen' er worden gebruikt, hoe moeilijker het spel. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad moeten de spelers bij het maken van hun octopus minimaal het voorgeschreven aantal stukken met '4 aansluitingen' gebruiken.

Nadat de moeilijkheidsgraad is bepaald, beginnen de spelers aan hun octopus. Een speler die denkt klaar te zijn, stopt om het volgende te controleren:

- is het voorgeschreven aantal stukken met '4 aansluitingen' gebruikt?
- is de octopus geldig? (zie 'Geldige octopus')

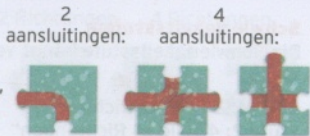
Als dit allemaal goed is, wint deze speler de spelronde. De octopussen worden uit elkaar gehaald en er start een nieuwe spelronde.

Geldige octopus:

- Een octopus moet 8 stukken met 'tentakeluiteinden' hebben.
- Alle stukken met '2 aansluitingen' of met '4 aansluitingen' moeten zijn aangesloten.
- Er mogen geen losse aansluitingen zijn, dat wil zeggen geen tentakels die niet aan de kop van de octopus vastzitten.

Moeilijkheidsgraad:

De moeilijkheidsgraad hangt af van het aantal stukken met '4 aansluitingen' dat moet worden gebruikt.

**Moeilijkheidsgraad 1:**

2 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 2:

4 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 3:

6 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 4:

8 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 5:

10 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 6:

12 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 7:

14 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 8:

16 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Let op: als de spelers ieder een andere moeilijkheidsgraad aankunnen, mogen ze ieder op het niveau spelen dat bij hen past, ook al is dit voor beide spelers niet hetzelfde.

Een bepaald soort octopus maken:

Een andere manier om het spel te spelen is af te spreken een bepaald soort octopus te maken. De spelers mogen zelf kiezen welke stukken ze gebruiken, maar moeten de voorgeschreven octopus maken. Zoals hierboven aangegeven kiezen de spelers een bepaalde octopus om te maken en beginnen ze hiermee. Een speler die denkt klaar te zijn, stopt om het volgende te controleren:

- is de octopus hetzelfde als de voorgeschreven octopus?
- is de octopus geldig?

Als dit allemaal goed is, wint deze speler de spelronde. De octopussen worden uit elkaar gehaald en er start een nieuwe spelronde.

Achterin het boekje staan de voorgeschreven octopussen om te maken.

Einde van het spel: De eerste speler die 3 rondes heeft gewonnen wint het spel.

Tips: Het spel kan sneller beginnen als alle puzzelstukken per soort zijn geordend: de stukken met 'tentakeluiteinden', de stukken met '2 aansluitingen' en de stukken met '4 aansluitingen'. Leg de kop van de octopus voor je neer.