

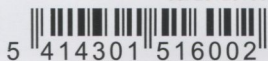
- 1 Choisissez une carte défi et placez-la sur le plan de jeu représenté par le dessus du coffret, le numéro du défi vers vous (afin de placer correctement la fiche).
- 2 Placez les 6 tuiles transparentes sur la fiche défi de façon à ce que les bulles emprisonnent les affreux piranhas bleus laissant ainsi les autres poissons, amis des sirènes, libres de nager avec elles:
 - Vous devez placer les 6 tuiles sur le plan de jeu afin de réaliser un carré tout en respectant la règle de pose des tuiles. Les tuiles ne doivent pas se superposer, ni sortir du plan de jeu.
 - Une bulle ne peut pas emprisonner un gentil poisson.
 - Les tuiles doivent être posées avec leur face imprimée (la bulle) vers vous.
- 3 Chaque défi ne propose qu'UNE seule solution.

CONSEILS DE JEU

Aquabelle est un jeu de réflexion. Prenez le temps de réfléchir aux endroits où vous voulez poser les tuiles, vous trouverez de cette manière la solution beaucoup plus rapidement que si vous placez les pièces au hasard.

Par conséquent, étudiez attentivement les différentes tuiles et les images qui y sont imprimées. Commencez par placer sur le plan de jeu la tuile qui offrent le moins de possibilités.

dd: 20120130



- 1 Kies een opdrachtkaart en leg deze bovenop het spelbord met het nummer van de opdracht onderaan.
- 2 Plaats alle puzzelstukken op het spelbord, zodat enkel de blauwgrijze monstervissen opgesloten worden in een luchtbel:
 - alle puzzelstukken moeten naast elkaar op het spelbord passen, ook al heb je ze niet allemaal nodig om de gevaarlijke vissen op te sluiten.
 - de puzzelstukken moeten met hun afbeelding (witte luchtballen) naar boven liggen.
 - OPGELET: je mag geen andere visjes opsluiten, enkel de 'slechterikken' moeten in luchtballen gevangen worden.
- 3 Er is maar één juiste oplossing, die je in deze folder kan terugvinden.

HINTS

Aqua Belle is een logisch denkspel. Wanneer je eerst goed nadent, zal je de oplossing veel sneller vinden dan wanneer je zomaar op goed geluk de puzzelstukken plaatst. Bestudeer daarom aandachtig de verschillende puzzelstukken en wat er op elke opdracht is afgebeeld. Begin telkens met het puzzelstuk dat je op het minst aantal plaatsen kan leggen.