

SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht en bepaal hoeveel zeedieren van elke soort er afgebeeld staan.
- 2 Leg de 4 puzzelstukken op het spelbord, zodat er van elke soort evenveel zeedieren zichtbaar blijven als er in de opdracht staan. Alle andere dieren moeten verborgen worden.
- 3 Er is telkens maar één oplossing per opdracht. De oplossingen voor alle 48 opdrachten kan je achteraan in de boekjes terugvinden.

HINTS:

- De plaats van een dier in de opdracht heeft geen invloed op de plaats van dat dier op het spelbord. Als een bepaald dier bovenaan een opdracht staat, kan het zijn dat dit dier onderaan het spelbord moet getoond worden.
- Door de openingen in de puzzelstukken blijven er altijd 7 plaatsen "zichtbaar" op het spelbord. Wanneer in een opdracht bijvoorbeeld 4 zeedieren afgebeeld staan, betekent dit dat er 3 plaatsen "leeg" moeten blijven.
- Vaak kan je een opdracht sneller oplossen als je je concentreert op de lege plaatsen in plaats van op de dieren!

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Aufgabe und zähle, wie viele Tiere der jeweiligen Art zu sehen ist.
- 2 Platziere die 4 Puzzleteile (Korallenriffe) so auf dem Spielbrett an, dass alle Tiere verdeckt sind – außer denjenigen, die in der Aufgabe abgebildet sind.
- 3 Es gibt pro Aufgabe immer nur eine richtige Lösung. Diese sind jeweils am Ende des Aufgabenblocks zu finden.

HINWEISE:

- Die Reihenfolge der abgebildeten Tiere in der Aufgabe ist willkürlich gewählt und gibt nicht die Anordnung der Tiere auf dem Spielbrett für die Lösungsfindung an.
- Wenn alle 4 Puzzleteile auf dem Spielbrett liegen, sind immer 7 „Lücken“ vorhanden, die entweder Wassertiere oder Wasser (freie Flächen) zeigen. Dies hilft bei der Lösungsfindung: sind z.B. 4 Wassertiere in der Aufgabe zu finden, müssen somit 3 weitere „Lücken“ Wasser (freie Flächen) zeigen.
- Manchmal ist es einfacher, sich zur Lösung auf die freien Flächen zu konzentrieren als auf die Position der gesuchten Wassertiere.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi et comptez le nombre d'apparitions de chaque espèce marine.
- 2 Faites en sorte que les quatre tuiles de jeu représentant des coraux recouvrent TOUTES les espèces marines du plan de jeu sauf celles apparaissant dans le défi.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi. Les solutions des 48 défis se trouvent à la fin de chaque livret des défis.

ASTUCES:

- L'emplacement de chaque espèce marine dans le défi ne correspond pas à sa position sur le plan de jeu. Ainsi une illustration en haut du défi peut tout à fait se situer en bas du plan de jeu.
- Lorsque les quatre tuile «coraux» sont placées sur le plan de jeu, SEPT ouvertures permettront de soit faire apparaître des espèces marines soit des espaces vides. Ainsi un défi demandant de faire apparaître quatre espèces vous contraindra à laisser trois espaces vacants.
- Dans certains défi il est plus simple de vous concentrer sur les espaces vides que sur les espèces marines demandées.