

- 1** Klik de 4 magnetische spelbordjes tegen elkaar:
  - Elke samenstelling zoals afgebeeld (zie diagram) van 4 spelbordjes naast elkaar, is toegestaan.
  - De spelbordjes mogen in eender welke volgorde of oriëntatie naast elkaar gelegd worden, zowel met de witte als de zwarte zijde bovenaan.
- 2** Leg de 12 puzzelstukken op het grote spelbord dat je net hebt gemaakt:
  - Puzzelstukken mogen niet op de witte of zwarte stippen geplaatst worden.
  - Alle andere vakjes (kuiltjes) moeten worden bedekt.
  - Puzzelstukken kunnen op meerdere spelbordjes tegelijkertijd liggen.

- 3** Alle mogelijke opdrachten zijn oplosbaar. Sommige opdrachten hebben maar een paar oplossingen, andere hebben er wel 100 000. Dat wil niet zeggen dat het daarom makkelijk is om er één te vinden!

Om je op weg te helpen zit er ook een boekje bij met een selectie van opdrachten, van makkelijk tot razend moeilijk. Deze opdrachten starten met de spelbordjes en een aantal puzzelstukken op een specifieke plaats en hebben slechts één oplossing. Je kan de oplossing achteraan in het boekje terugvinden.

## TIPS

- Combinaties met stippen aan de rand van het grote spelbord, zijn meestal makkelijker dan combinaties waarbij de stippen zich meer in het midden bevinden.
- Begin eerst met de grootste of moeilijke puzzelstukken te leggen. Houd de kleine en compacte puzzelstukken tot laatst.
- Probeer eerst de moeilijkste plaatsen op het spelbord te vullen, zonder daarbij smalle gebieden te creëren waarin geen grote puzzelstukken meer passen.
- Vermijd het maken van gebieden die niet volledig gevuld kunnen worden door een combinatie van de puzzelstukken met 3, 4 en/of 5 ballen. Wanneer je bijvoorbeeld een afgesloten gebied creëert van 1, 2, 6, 11 of 12 lege vakjes, dan zal je dit nooit helemaal vol kunnen leggen, zelfs al bekijk je het probleem vanuit een quadriljoen verschillende hoeken.

- 1** Assemblez les quatre grilles magnétiques :
  - Chacune des configurations (voir schéma) proposant des grilles côte à côte est autorisée.
  - Les grilles peuvent être placées comme bon vous semble, en utilisant n'importe laquelle de leurs faces et les côtés de votre choix.
- 2** Placez les douze pièces de couleur sur le plan de jeu que vous venez de créer :
  - Aucune pièce ne peut recouvrir les points noirs ni blancs.
  - TOUS les autres espaces du plan de jeu doivent être occupés par les pièces du jeu afin de résoudre le défi.
  - Les pièces peuvent chevaucher plusieurs grilles simultanément.

## CONSEILS:

- Si vous créez un plan de jeu avec les points noirs et blancs en bordure, il en résultera des défis plus simples que si vous placez ces mêmes espaces au centre.
- Tentez de trouver les emplacements des pièces les plus encombrantes en premier, gardez les petites pièces pour la fin de la partie.
- Placez tout d'abord vos pièces aux endroits les plus compliqués sans oublier de laisser de la place aux plus grandes pièces pour la suite du jeu.
- Observez les pièces : elles proposent une combinaison de 3, 4 ou 5 billes. Si vous laissez des espaces de 1,2,6,11 ou 12 billes à l'intérieur du plan de jeu, vous ne serez jamais en mesure de le compléter quelque soit le temps que vous y passerez, même un quadrillion d'années!

- 3** Tous les défis proposent au moins une solution. Certains défis en proposent plusieurs. D'autres encore plus de 100.000. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit aisé d'en trouver déjà une.

Afin de vous accompagner dans votre démarche, un livret de défis propose un choix de défis de facile à très difficile. Ces défis vous indiqueront le placement des grilles ainsi que des pièces de jeu dans un ordre déterminé. Tous ces défis proposent une solution unique que vous trouverez à la fin du livret.