

GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge and count how many times each sea animal is shown.
- 2 Arrange the 4 coral pieces on the game board so that all sea animals are covered, except the ones pictured in your challenge.
- 3 There is only 1 solution per challenge. Solutions to all 48 challenges can be found at the back of the booklets.

HINTS:

- The position of each animal in the challenge is not connected to its position on the game board. So when a certain animal is pictured at the top of a challenge, you might need to reveal that animal at the bottom of your game board.
- When you place all 4 playing pieces on the game board, the cut-outs always leave 7 openings that show either sea animals or empty spaces. If the challenge tells you to show 4 animals, don't forget to leave 3 empty spaces uncovered.
- Sometimes it is easier to focus on the empty spaces rather than on the animals you need to show!

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.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Elije un desafío y cuenta cuántas veces aparece cada animal marino.
- 2 Coloca las 4 piezas de coral sobre el tablero de modo que todos los animales marinos estén cubiertos, salvo los que figuran en tu desafío.
- 3 Solo hay 1 solución por desafío. Las soluciones de los 48 desafíos se encuentran en la parte de atrás del folleto.

PISTAS:

- La posición de cada animal del desafío no está relacionada con su posición en el tablero de juego. De este modo, cuando un determinado animal se encuentra en la parte superior de una tarjeta de desafío, puede que necesites mostrar ese animal en la parte inferior del tablero.
- Cuando colocas las 4 piezas en el tablero, los cortes siempre dejan 7 aberturas que muestran bien animales marinos o espacios vacíos. Si el desafío te pide que muestres 4 animales, no te olvides de dejar 3 espacios vacíos sin cubrir.
- ¡A veces es más fácil centrarse en los espacios vacíos en vez de en los animales que tienes que mostrar!

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe um desafio e conta quantas vezes cada animal marinho é mostrado.
- 2 Coloca as 4 peças de coral no tabuleiro de jogo de modo a que todos os animais marinhos fiquem tapados, exceto os mostrados no desafio que escolheste.
- 3 Existe apenas 1 solução por desafio. Encontra a solução para os 48 desafios na parte de trás dos folhetos.

DICAS:

- A posição de cada animal no desafio não é a sua posição no tabuleiro de jogo. Assim, quando um determinado animal é mostrado na parte de cima da imagem de um desafio, poderás ter de deixar esse animal visível na parte de baixo do teu tabuleiro de jogo.
- Depois colocares as 4 peças no tabuleiro de jogo, os recortes deixam sempre 7 aberturas que mostram animais marinhos ou espaços vazios. Se o desafio te indicar para mostrares 4 animais, não te esqueças de deixar 3 espaços vazios descobertos.
- Por vezes é mais fácil centrar-te nos espaços vazios do que nos animais que tens de mostrar!

REGOLE DEL GIOCO

IT

1 Scegli una sfida e conta quante volte viene mostrato ogni animale marino.

2 Disponi i 4 pezzi di corallo sul tabellone di gioco in modo da coprire tutti gli animali marini, tranne quelli raffigurati nella tua sfida.

3 Esiste solo una soluzione per ogni sfida. Le soluzioni di tutte le 48 sfide sono riportate sul retro del libretto.

SUGGERIMENTI:

• La posizione di ciascun animale nella sfida non è collegata alla posizione sul tabellone di gioco. Pertanto, se un certo animale è raffigurato in alto in una sfida, è possibile che tu debba scoprirlo nella parte inferiore del tabellone di gioco.

• Quando posizioni tutti e 4 i pezzi di gioco sul tabellone, si formano sempre 7 aperture che possono scoprire animali marini o spazi vuoti. Se la sfida prevede di mostrare 4 animali, ricordati di lasciare 3 spazi vuoti scoperti.

• In alcuni casi, è più facile concentrarsi sugli spazi vuoti che sugli animali da mostrare!

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

1 Επιλέξτε μια πρόκληση και μετρήστε πόσες φορές εμφανίζεται κάθε θαλάσσιο ζώο.

2 Τοποθετήστε τα 4 κομμάτια κοραλλιών στο ταμπλό του παιχνιδιού έτσι ώστε όλα τα θαλάσσια ζώα να καλύπτονται, εκτός από αυτά που απεικονίζονται στην πρόκλησή σας.

3 Υπάρχει μόνο 1 λύση για κάθε πρόκληση. Μπορείτε να βρείτε τις λύσεις των 48 προκλήσεων στο πίσω μέρος των φυλλαδίων.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:

• Η θέση κάθε ζώου στην πρόκληση δεν συνδέεται με τη θέση του στο ταμπλό του παιχνιδιού. Έτσι, όταν ένα συγκεκριμένο ζώο απεικονίζεται στην κορυφή μιας πρόκλησης, μπορεί να χρειαστεί να αποκαλύψετε το συγκεκριμένο ζώο στο κάτω μέρος του ταμπλό του παιχνιδιού.

• Όταν τοποθετείτε και τα 4 κομμάτια στο ταμπλό του παιχνιδιού, τα αποκόμματα αφήνουν πάντα 7 ανοίγματα που δείχνουν είτε θαλάσσια ζώα είτε κενές θέσεις. Εάν η πρόκληση υποδεικνύει να εμφανίσετε 4 ζώα, μην ξεχάσετε να αφήσετε ακάλυπτες 3 κενές θέσεις.

• Μερικές φορές είναι πιο εύκολο να εστιάσετε στις κενές θέσεις και όχι στα ζώα που πρέπει να εμφανίσετε!

SPIELREGELN

DK

1 Vælg en udfordring, og tæl, hvor mange gange hvert havdyr bliver vist.

2 Læg de 4 korallbrikker på spillepladen, så de dækker alle havdyrene, bortset fra dem, der bliver vist i udfordringen.

3 Der er kun én løsning til hver udfordring. Løsningerne til alle 48 udfordringer findes på bagsiden af hæfterne.

TIP:

• Placeringen af de forskellige havdyr i udfordringen hænger ikke sammen med deres placering på spillepladen. Så hvis et havdyr bliver vist øverst i en udfordring, skal det måske vises nederst på spillepladen.

• Når du har lagt de 4 brikker på spillepladen, danner de altid 7 huller enten med havdyr eller ingenting. Hvis der i udfordringen skal vises 4 havdyr, skal der også være 3 huller uden noget.

• I nogle tilfælde er det nemmere at fokusere på hullerne uden noget end på de havdyr, der skal vises!

SPELREGLER

SE

1 Välj en utmaning och räkna hur många gånger som varje havsdyr visas.

2 Placera de fyra korallbitarna på bordet så att alla havsdjuren täcks, förutom de som visas i din utmaning.

3 Det finns bara en lösning per utmaning. Lösningar på alla 48 utmaningarna finns på baksidan av häftena.

TIPS!

• Respektive djurs placering i utmaningen är inte kopplad till dess placering på spelplanen. När ett visst djur visas högst upp i en utmaning behöver du kanske avslöja det djuret längst ner på din spelplan.

• När du placerat ut spelets alla fyra delar på spelplanen lämnar de utskurna delarna alltid sju öppningar som antingen visar havsdyr eller tomma ytor. Om utmaningen säger att du ska visa fyra djur får du inte glömma att lämna kvar tre tomma utrymmen som inte är täckta.

• Ibland är det enklare att fokusera på de tomma ytorna istället för på de djur du måste visa!

SPILLEREGLER

NO

1 Velg en oppgave, og tell hvor mange ganger hvert sjødyr er vist.

2 Legg ut de fire korallbrikkene på brettet slik at alle sjødyrene er dekket, unntatt de som er avbildet i oppgaven.

3 Hver oppgave har bare én løsning. Løsningene på alle de 48 oppgavene er gitt bakerst i heftene.

TIPS:

• Plasseringen av hvert dyr i utfordringen er ikke knyttet til plasseringen på brettet. Når et bestemt dyr er avbildet på toppen av en utfordring, må du derfor kanskje avdekke det samme dyret nederst på brettet.

• Når du plasserer alle de fire brikkene på brettet, lar utskjæringene det alltid være igjen syv åpninger som viser enten sjødyr eller tomme plasser. Hvis en oppgave viser at du skal vise fire dyr, må du la det være igjen tre tomme plasser.

• Noen ganger er det lettere å fokusere på de tomme plassene enn på dyrene du må avdekke.

PELISÄÄNNÖT

FI

1 Valitse haaste ja laske, kuinka monta kertaa kukin merieläin näkyy.

2 järjestyä 4 korallipalaa pelilaudalle niin, että kaikki merieläimet ovat peitossa, lukuun ottamatta haasteessa kuvattuja merieläimiä.

3 Jokaiseen haasteeseen on vain 1 ratkaisu. Ratkaisut kaikkiin 48 haasteeseen löytyvät kirjaston lopusta.

VIHJEITÄ:

• Minkään eläimen asento haasteessa ei liity sen asentoon pelilaudalla. Jos siis tietty eläin on esitetty haasteen yläosassa, sinun pitää ehkä paljastaa se eläin pelilaudan alaosassa.

• Kun asetat kaikki 4 pelinappulaa pelilaudalle, leikkeet jättävät aina 7 aukkoa, joissa näkyy joko merieläimiä tai tyhjiä tiloja. Jos haaste kehottaa näyttämään 4 eläintä, älä unohda jättää 3 tyhjää tilaa peittämättä.

• Joskus on helpompi keskittyä tyhjiin tiloihin kuin näytettäviin eläimiin!



© 2015 - 2018 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters Original product name: Coral Reef

SMART - Belgium Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be www.SmartGames.eu

dd: 20181221B Made in China



5 414301 522096

