



PIRATES HIDE & SEEK™



GAME RULES

- Pick a challenge and count how many of each image is shown.
- Place the 4 pieces of the puzzle onto the board so that only the challenge images are visible. The exact number of different images must match. All other images should be hidden and out of sight!
- There is only one solution for each challenge. Solutions to all 48 challenges can be found on the reverse side of every challenge.
- The first 12 challenges give hints to help you get started. After that, you're on your own for the remaining 36!



RÈGLES DU JEU

- Choisissez une carte de défi et comptez le nombre d'image de chaque sorte.
- Placez les 4 pièces du puzzle sur le plateau pour que seules soient visibles les images illustrées par la carte défi. A la fois le nombre et le type d'images doivent correspondre. Toutes les autres images doivent être cachées.
- Il n'y a qu'une solution pour chaque défi. La solution de chaque défi se trouve au dos de la fiche correspondante.
- Pour les 12 premiers défis, nous vous donnons quelques conseils pour vous aider à trouver la solution. Pour les 36 suivants, c'est à vous de jouer!



SPELREGELS

- Kies een opdracht en tel het aantal afbeeldingen van elke soort.
- Leg de 4 puzzelstukken op het spelbord, zodat er van elke soort afbeelding evenveel zichtbaar blijven als er op de opdracht staan. Alle andere afbeeldingen moeten verborgen worden.
- Er is telkens maar één oplossing die op de achterkant van de opdracht staat.
- Bij de eerste 12 opdrachten krijg je enkele aanwijzingen over hoe de puzzel dient opgelost te worden, daarna sta je er alleen voor.



Smart nv/sa
H. Consciencestraat 46 - 48
B-2800 Mechelen, Belgium
Fax (32) 15/45 10 60
© 2003 - 2005 Concept, gamedesign & artwork : Smart nv/sa
Designer: Raf Peeters
Special thanks to Saskia Oortwijn for checking & sorting the challenges.



PIRATES HIDE & SEEK™



SPIELREGELN

- Wähle eine Auftragskarte und bestimme die Anzahl der Abbildungen von jeder Sorte.
- Lege die 4 Teile so auf das Spielbrett, dass genau so viele Bilder von jeder Art sichtbar sind, wie auch auf der Auftragskarte zu sehen sind. Alle anderen Bilder müssen verdeckt sein.
- Es gibt nur eine einzige richtige Lösung für jeden Auftrag, sie steht auf der Rückseite der betreffenden Karte.
- Bei den ersten 12 Aufträgen geben wir Dir einige Ratschläge, um Dir die Lösung des Puzzels einfacher zu machen. Bei den folgenden 36 bist Du auf Dich allein gestellt.



REGLAS DE JUEGO

- Elige una tarjeta de desafío y cuenta el número de imágenes de cada clase aparecen.
- Coloca las 4 piezas del puzzle en el tablero de juego de manera que sólo aparezcan las imágenes de la carta de reto. También debe coincidir el número de imágenes, no sólo la clase. El resto de imágenes que no aparecen en la tarjeta deben quedar escondidos.
- Sólo hay una solución correcta para cada desafío, las soluciones para los 48 desafíos las encontrarás en la parte trasera de cada tarjeta.
- Para los primeros 12 desafíos te damos algunas pistas para ayudarte a resolver el puzzle. Los otros 36 desafíos los tendrás que resolver tú solo.



REGRAS DO JOGO

- Escolhe um cartão de desafio e conta o número de imagens de cada classe que aparecem.
- Coloca as 4 peças do puzzle no tabuleiro do jogo de maneira a que só apareçam as imagens do cartão de desafio. Também deverá coincidir o número de imagens, não só da classe. O resto das imagens que não aparecem no cartão deverão ficar escondidos. Só há uma solução correcta para cada desafio. As soluções para todos os 48 desafios podem ser encontradas na parte de trás de cada cartão de desafio.
- Para os primeiros 12 desafios, damos-te algumas dicas para ate ajudar a resolver este puzzle. Para os outros 36 desafios, ficas por tua conta.

HINTS

Each piece has its own shape and is able to show or hide images in different areas. The shape of each piece is designed so that 7 areas are always visible. In other words, they cannot cover every image. For example, if you have to see 2 white and 2 red ships, you should make sure that 3 of the 7 areas remain "empty".

7 areas that are visible – 2 white ships – 2 red ships = 3 empty areas

You can usually find the solution more quickly and easily if you concentrate on the empty areas rather than on the images you want to show.

CONSEILS

Chacune des 4 pièces a une forme différente et permet ainsi de laisser apparaître soit des images soit des cases vides. Les formes des pièces ont été conçues de telle façon que, quelles que soient leurs positions, il y aura toujours 7 cases visibles. En d'autres termes, si vous avez besoin de 2 bateaux blancs et de 2 rouges, cela signifie que 3 des 7 cases visibles doivent être "vides".

7 cases visibles – 2 bateaux blancs – 2 bateaux rouges = 3 cases vides

Souvent vous trouverez plus rapidement et plus facilement la solution en vous concentrant sur les cases vides plutôt que sur les différentes images.

HINTS

Bestudeer aandachtig de verschillende stukken. Elk puzzelstuk heeft zijn eigen vorm en kan op andere posities afbeeldingen tonen of verbergen.

Door de openingen in de puzzelstukken, blijven er altijd 7 plaatsen "zichtbaar". Wanneer je bijvoorbeeld 2 witte schepen en 2 rode schepen nodig hebt, wil dit zeggen dat er 3 van die 7 plaatsen "leeg" moeten blijven:

7 zichtbare plaatsen – 2 witte schepen – 2 rode schepen = 3 lege plaatsen

Vaak kan je een opdracht sneller oplossen als je je concentreert op de lege plaatsen in plaats van op de afbeeldingen.

HINWEIS

Sieh Dir die verschiedenen Teile genau an. Jedes Puzzelstück hat seine eigene Form und kann Bilder an unterschiedlichen Stellen zeigen oder verstecken.

Durch die Öffnungen in den Stücken bleiben immer 7 Stellen "sichtbar". Zum Beispiel, wenn Sie 2 weiße Schiffe und 2 rote Schiffe benötigen, bedeutet das, dass 3 dieser 7 Stellen "leer" bleiben müssen:

7 sichtbare Stellen – 2 weiße Schiffe – 2 rote Schiffe = 3 leere Stellen

Off findest Du die Lösung schneller, wenn Du Dich nicht auf die Abbildungen konzentrierst, sondern auf die leeren Stellen.

PISTAS

Cada una de las 4 piezas tiene una forma diferente y puede esconder o mostrar las imágenes en diferentes puntos.

A través de los lados abiertos de las fichas hay 7 espacios que no cubren ninguna imagen, por tanto, si necesitas 2 barcos blancos y 2 barcos rojos, tendrás que mostrar 3 espacios "vacíos" en el tablero con los 3 lados abiertos que te quedan en las fichas:

7 puntos abiertos – 2 barcos blancos – 2 barcos rojos = 3 espacios vacíos

A veces es más fácil encontrar la solución si te concentras en los espacios vacíos más que en las imágenes que se deben mostrar.

DICAS

Cada uma das 4 peças tem a sua própria forma e pode mostrar ou esconder as imagens em diferentes sítios.

Através dos lados abertos das peças, haverá sempre 7 sítios que se manterão "abertos" e que portanto nunca cobrirão nenhuma imagem. Por exemplo, se precisas de 2 barcos brancos e 2 barcos vermelhos, isto significa que devem ficar "vazios" 3 sítios:

7 sítios abertos visíveis – 2 barcos brancos – 2 barcos vermelhos = 3 lugares vazios

É natural que consigas encontrar a solução mais rápida e facilmente se te concentras nos sítios vazios em vez de te concentras nas imagens que deves colocar à vista.