

NL SPELREGELS

- 1 Plaats de starten eindposities zoals aangegeven in de opdracht. De startpositie wordt aangegeven door de cirkel en vertrekt in de richting van de pijl die daaraan vastzit. De eindposities worden aangeduid door een kruisvormig puzzelstuk.
- 2 Creëer nu routes door pijlen op het spelbord te plaatsen, zodat de starten eindposities virtueel verbonden worden door pijlen van dezelfde kleur:
 - A. Een route volgt altijd de straat, totdat de route van richting wordt veranderd door een pijl in dezelfde kleur. Puzzelstukken hoeven niet naast elkaar te liggen om een route te vormen. Wanneer een pijl een route van richting verandert is men verplicht deze nieuwe richting te kiezen.
 - B. Een route verandert enkel van richting wanneer hij eerst de achterkant van pijl tegenkomt in dezelfde kleur. Een route verandert nooit van richting door een pijl van de andere kleur of wanneer hij een ander deel van een pijl tegenkomt.
 - C. Puzzelstukken (pijlen, starten eindposities) vormen geen hindernissen voor de routes. Routes lopen hier dwars doorheen. Routes kunnen elkaar kruisen, overlappen en dezelfde straat gebruiken in tegengestelde richtingen.
 - D. Bij de opdrachten van "Delivery Express" kunnen er 2 bestemmingen zijn. Wanneer je de eerste bestemming bereikt, verandert de richting van de route NIET! Je route zal dwars doorheen de eerste bestemming lopen en verandert pas van richting bij een volgende pijl of bocht in de weg.
 - E. Elk puzzelstuk heeft 2 zijden, een rode en een blauwe. Bij de opdrachten van "On the double", kan elk puzzelstuk slechts voor één route tegelijk gebruikt worden. Je moet zelf uitzoeken welke pijlen je voor de rode route nodig hebt en welke voor de blauwe.
 - F. Puzzelstukken kunnen niet bovenop elkaar gelegd worden of voorbij de rand van het spelbord steken.
 - G. Je moet niet alle pijlen gebruiken om een opdracht op te lossen. Voor sommige oplossingen heb je maar 2 pijlen nodig, voor andere alle 6.
- 3 Elke opdracht heeft slechts 1 mogelijke oplossing. Oplossingen vind je achteraan in het boekje terug.

FR RÈGLES DU JEU

- 1 Placez tout d'abord les marqueurs de départ et d'arrivée sur le plan de jeu tel qu'indiqué sur le défi choisi. Les marqueurs de départ sont représentés par des cercles avec une flèche pointant dans la direction initiale à suivre obligatoirement. Les marqueurs d'arrivée sont représentés par une croix.
- 2 Tracez votre chemin pour relier les marqueurs de départ et d'arrivée de couleur identique en plaçant sur le plan de jeu les flèches de même couleur :
 - A. Le chemin doit suivre la rue indiquée par la direction de la première flèche jusqu'à ce qu'il soit modifié par une autre flèche de la même couleur. Les flèches n'ont pas besoin d'être en contact pour créer un chemin.
 - B. Le chemin ne change de direction que s'il rencontre le dos d'une flèche de même couleur. Alors le chemin suivra la nouvelle direction indiquée par cette flèche. Un chemin ne change pas de direction lorsqu'il rencontre une flèche d'une autre couleur, ni une flèche de la même couleur autrement que de dos.
 - C. Les marqueurs et flèches ne bloquent en aucune façon les chemins. Les coursiers et touristes peuvent tout à fait croiser leurs chemins, voire cheminer ensemble ou encore se croiser le long de la même rue !
 - D. Lors d'une "Delivery Express", certains défis proposent deux destinations. Le fait de rejoindre la première destination ne change en rien la direction suivie par le chemin. Ainsi le chemin passera-t-il à travers la première croix et ne changera de direction que lorsqu'il rencontrera le dos de la flèche suivante.
 - E. Chaque flèche possède deux faces, l'une rouge, l'autre bleue. Lors des défis "On the double" chaque flèche ne peut être utilisée que pour créer l'un des deux chemins. A vous de trouver lesquelles utiliser pour chaque chemin bleu et rouge.
 - F. Les flèches ne peuvent pas se superposer, ni dépasser du plan de jeu.
 - G. Il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser toutes les flèches pour résoudre les défis. Certains ne demanderont que deux d'entre elles lorsque d'autres requerront l'emploi des six.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution par défi. Celles-ci se trouvent à la fin de chaque livret