



Doel van het spel: Navigeer door de woelige zee om de rode boot terug naar zijn thuishaven te brengen!

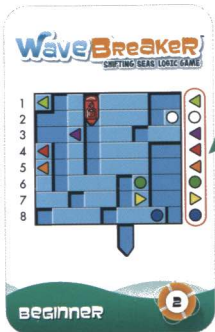
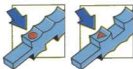
Opstelling:

1. Kies een uitdagingskaart.
2. Verwijder de tweezijdige golven van het spelbord en plaats de golven en boten zoals aangeduid op de uitdagingskaart.



Opmerkingen:

- De golven hebben gekleurde cirkels aan een kant en driehoeken aan de andere kant. Positioneer de golven zo op het spelbord dat de kleur en positie van deze symbolen precies overeenkomen met die op de kaart.
- De kleuren en vormen van de symbolen bovenaan worden ter referentie ook weergegeven aan de rechterkant van de uitdagingskaart.



BEGINNER

2

Spelverloop:

1. Verschuif een golf naar links of rechts of een boot naar links, rechts, boven of beneden volgens onderstaande regels.
2. Blijf de golven en boten verschuiven om de rode boot dichterbij zijn thuishaven te brengen.
3. Breng de rode boot terug naar zijn thuishaven – **JIJ WINT!**

Verplaatsingsregels:

- De rode boot kan enkel vooruit in zijn thuishaven varen.



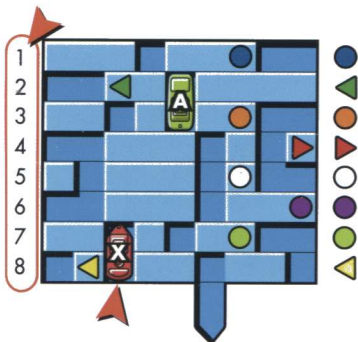
- Elke boot kan omhoog, omlaag, naar links of naar rechts worden verplaatst binnen een kanaal.
- De rode boot is de enige boot die kan draaien. Om 180 graden te draaien, moet de rode boot zich in een zijkanaal bevinden dat twee vakken breed is.



- Boten kunnen zich niet diagonaal verplaatsen in de brede kanalen.
- Boten mogen elkaar passeren in brede kanalen.
- Een boot kan worden gebruikt om twee of drie golven tegelijk naar links of rechts te bewegen.

De oplossingen lezen:

- Wanneer je een enkele golf verplaatst, begint de instructie met een rijnummer.



- Wanneer je meerdere golven tegelijk verplaatst, begint de instructie met een letter.

Over de bedenkers:

Hiroshi Yamamoto ontwikkelde het originele concept voor Wave Breaker, dat in 1997 op de markt kwam onder de naam 'Stormy Seas'. De moderne designverbeteringen werden aangebracht door Harry Nelson. De puzzelkaartuitdagingen werden door verscheidene medewerkers uitgedacht, waaronder Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, andere leden van het NOBrain Corps en het Har-e-brain Corps, in samenwerking met Dwight Porter en Bill Ritchie.

About the Inventors:

Hiroshi Yamamoto developed the original concept for Wave Breaker, first released as Stormy Seas in 1997. Modern design enhancements were provided by Harry Nelson. Puzzle card challenges were developed as a collaborative effort; contributors include Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, other members of the NOBrain Corps, and the Har-e-brain Corps, along with Dwight Porter and Bill Ritchie.

 **Votre but :** trouver votre chemin à travers les mers changeantes, pour ramener le bateau rouge au port d'attache!

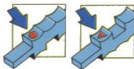
Préparation :

1. Sélectionnez une carte défi.
2. Retirez les vagues double face de la grille de jeu et disposez les vagues et les bateaux, comme montré sur la carte défi.



Remarques :

- Les vagues sont dotées de symboles à code couleur : des cercles, d'un côté, et des triangles, de l'autre. Faites correspondre la couleur et la position de ces symboles, pour préparer correctement la grille de jeu.
- Les couleurs et les formes des symboles tournés vers le haut figurent aussi sur la bordure de droite de la carte défi, pour plus de commodité.



Déroulement du jeu :

- En observant les règles décrites ci-dessous, déplacez une vague vers la gauche ou la droite, ou un bateau vers la gauche, la droite, le haut ou le bas.
- Continuez de déplacer les vagues et les bateaux, afin de libérer la voie pour le bateau rouge, jusqu'au port d'attache.
- Quand le bateau rouge atteint le port d'attache – **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

Règles régissant les déplacements :

- Le bateau rouge ne peut entrer dans le port d'attache qu'en faisant face vers l'avant.



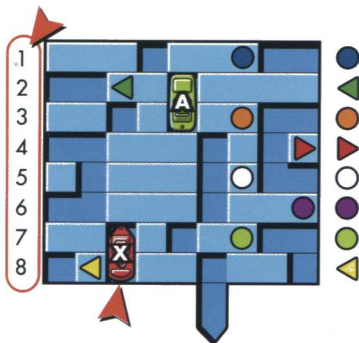
- Tout bateau peut être déplacé vers le haut, le bas, la gauche ou la droite à l'intérieur d'un canal.
- Le bateau rouge est le seul bateau pouvant pivoter. Pour pivoter à 180 degrés, le bateau rouge doit se trouver dans un canal latéral faisant deux cases de largeur.



- Les bateaux ne peuvent se déplacer en diagonale dans les canaux larges.
- Les bateaux peuvent se croiser dans des canaux larges.
- Un bateau peut servir à déplacer simultanément deux ou trois vagues de la gauche vers la droite.

Interprétation des solutions :

- Lors du déplacement d'une seule vague, les instructions commencent par un numéro de rangée.



- Lors du déplacement simultané de multiples vagues, les instructions commencent par une lettre.

Au sujet des inventeurs :

Hiroshi Yamamoto a conçu l'idée originale de Wave Breaker, publié pour la première fois en 1997 sous le nom de Stormy Seas. Harry Nelson en a modernisé le design. Les défis des cartes sont le fruit d'une collaboration entre Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, d'autres membres de la NOBrain Corps et la Har-e-brain Corps, de concert avec Dwight Porter et Bill Ritchie.