

## GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge. Position the red car and the building pieces on the gameboard to match the starting layout shown on the card. Those pieces are now fixed - you must not move them at all during the challenge. Starter challenges give extra hints about the position of some police cars.
- 2 Carefully position the 6 police car pieces on the gameboard to block in the stolen red car so it cannot escape.
  - The red car cannot escape over any police car or building pieces.
  - The red car cannot escape by moving diagonally.
  - You have to place all police car pieces on the gameboard, even when they are not all needed to block in the red car.
- 3 Think you've cracked it? Flip to the key at the back of your challenge book and check your solution. There is only one correct answer.

## SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht en plaats de rode auto en de gebouwen zoals aangegeven. Je mag deze puzzelstukken tijdens de opdracht NIET van plaats veranderen. Opdrachten in het STARTER-niveau geven je tips over de positie van sommige politieauto's.
- 2 Leg de 6 puzzelstukken met politieauto's op het spelbord, zodat de rode auto geen vluchtweg meer heeft:
  - de rode auto kan niet vluchten over politieauto's of gebouwen.
  - de rode auto kan niet diagonaal ontsnappen.
  - ALLE politieauto's moeten op het spelbord passen, zelfs al heb je ze niet allemaal nodig om de rode auto te blokkeren.
- 3 Er is telkens maar één juiste oplossing.

## SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle einen Auftrag aus, und stelle das rote Auto und die Gebäude wie angegeben auf. Du darfst diese Puzzleteilchen während des Auftrags NICHT umsetzen. Die Aufgaben der leichtesten Schwierigkeitsstufe (Starter-Level) enthalten Hinweise zur Position einiger Polizeiautos.
- 2 Lege die 6 Puzzleteile mit Polizeiautos auf das Spielbrett, so dass dem roten Auto kein Fluchtweg mehr bleibt:
  - der rote Auto darf nicht über ein Polizeiauto oder ein Gebäude hinweg flüchten.
  - der rote Auto darf nicht diagonal entwischen.
  - alle Polizeiauto's müssen aufs Spielbrett passen, selbst wenn Du nicht alle benötigst, um das rote Auto zu blockieren.
- 3 Es gibt auch nur eine richtige Lösung.

## RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez une carte "mission" puis placez la voiture rouge et les bâtiments comme indiqué sur le défi. Ces pièces ainsi posées ne pourront plus être déplacées lors de la réalisation de la mission. Les défis du niveau PRINCIPIANTE te dan pistas sobre la posición de algunas coches policía .
- 2 Coloque las 6 piezas del puzzle con los coches policía en el tablero, de modo que el coche rojo no tenga vía de escape:
  - el coche rojo no puede huir por encima de los coches policía o los edificios.
  - el coche rojo no puede escapar diagonalmente.
  - TODOS los coches policía deben estar en el tablero, incluso si no se necesitan todos los coches para bloquear el coche rojo.
- 3 Il n'y a chaque fois qu'une seule bonne solution.

## REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Escolhe uma missão e coloca o carro vermelho e os edifícios conforme as indicações. Durante a missão, NÃO deves deslocar estas peças de puzzle. Os desafios do nível PRINCIPIANTE dão-te dicas sobre a posição de alguns carros de polícia .
- 2 Coloca as 6 peças de puzzle com carros de polícia no tabuleiro de modo a que ao carro vermelho não reste qualquer caminho de fuga:
  - o carro vermelho não pode fugir por cima de carros da polícia ou edifícios.
  - a voiture rouge ne sait pas s'enfuir par dessus les voitures de police ou les bâtiments.
  - el coche rojo no puede escapar diagonalmente.
  - o carro vermelho não pode escapar na diagonal.
  - TODAS las coches policía deben estar en el tablero, incluso si no se necesitan todos los coches para bloquear o carro vermelho.
- 3 Só existe uma solução correcta para cada missão.

## REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe uma missão e coloca o carro vermelho e os edifícios conforme as indicações. Durante a missão, NÃO deves deslocar estas peças de puzzle. Os desafios do nível PRINCIPIANTE dão-te dicas sobre a posição de alguns carros de polícia .
- 2 Coloca as 6 peças de puzzle com carros de polícia no tabuleiro de modo a que ao carro vermelho não reste qualquer caminho de fuga:
  - o carro vermelho não pode fugir por cima de carros da polícia ou edifícios.
  - la voiture rouge ne sait pas s'enfuir par dessus les voitures de police ou les bâtiments.
  - el coche rojo no puede escapar diagonalmente.
  - o carro vermelho não pode escapar na diagonal.
  - TODAS os carros da polícia devem ficar colocados no tabuleiro, mesmo quando não os necessitas a todos para bloquear o carro vermelho.
- 3 Só existe uma solução correcta para cada missão.

## REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una sfida e posiziona l'auto rossa e gli edifici come indicato. NON puoi cambiare la posizione di queste tessere nel corso della sfida. Le sfide del livello PRINCIPIANTE forniscono indizi sulla posizione di alcune auto della polizia.
- 2 Colloca le 6 tessere con le auto della polizia sulla plancia, in modo che l'auto rossa non abbia vie di fuga:
  - l'auto rossa non può passare dove si trovano le auto della polizia o gli edifici.
  - l'auto rossa non può fuggire muovendosi in diagonale.
  - Sulla plancia devono trovare posto tutte le auto della polizia, anche se non tutte sono necessarie per chiudere la strada all'auto rossa.
- 3 Ogni volta c'è una sola soluzione possibile.

## KANONEΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση νοημοσύνης από το βιβλίο-σπιράλ και τοποθετήστε το κόκκινο αυτοκίνητο και τα κτίρια όπως εικονίζονται σε αυτή. Τα συγκεκριμένα κομμάτια, δεν μπορούν να μετακινηθούν κατά την διάρκεια της λύσης. Στα αρχικά στάδια προκλήσεων, δίνονται στοιχεία για τη θέση κάποιων περιπολικά
- 2 Τοποθετήστε στη συνέχεια τα 6 κομμάτια παζλ με τα περιπολικά, έτσι ώστε να περικυκλώσουν το κόκκινο κλεμμένο αυτοκίνητο και να μη μπορεί να διαφύγει έξω από το ταμπλό.
  - l'auto rossa non può passare dove si trovano le auto della polizia o gli edifici.
  - l'auto rossa non può fuggire muovendosi in diagonale.
  - Sulla plancia devono trovare posto tutte le auto della polizia, anche se non tutte sono necessarie per chiudere la strada all'auto rossa.
- 3 Ελέγχετε τη δική σας λύση, με τη λύση που απεικονίζεται στο τέλος του φυλλαδίου. Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση νοημοσύνης.

## SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en utfordring. Placer den røde bilen og bygningerne på spillepladen på samme måde som vist i utfordringsbogen. Spelbrickorna är nu fastlåsta - du må ikke flytte dem under løsningen af utfordringen. Utmaninger på STARTER niveauet giver dig nogle hints omkring placeringen af nogle politibiler.
- 2 Placer de sex brickorna med politibiler på spillepladen. De skal blokere den stulne bilen så at den ikke kan fly. Husk:
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
- 3 Tror du at du har hittat løsningen? Titta längs bak i utmaningsboken och se den rätta lösningen. Det finns endast en korrekt lösning av varje uppgift.

## SPILLEREGLER

SE

- 1 Valitse tehtävä. Aseta punainen auto ja rakennukset paikoilleen samalla kuten tehtäväkortissa on esitetty. Nämä osat ovat nyt kiinnitettyjä, etkä voi siirtää niiden paikkaa tehtävän kuluessa. STARTER (ALOITTELIJA) -tason haasteissa annetaan vihjeitä joidenkin poliisiautoa sijoitteluun.
- 2 Aseta kuusi poliisiautoa pelialustalle siten, ettei varastettu punainen auto pääse pakenemaan. Muista, että:
  - Punainen auto ei voi paeta poliisiauton tai rakennuksen yli.
  - Punainen auto ei voi paeta liikkumalla vinottain.
  - Älä unohta, että sinun tulee asettaa kaikki poliisiautot pelilaudalle oksa de som evt. ikke er nødvendige for at blokkere den røde bilen.
- 3 Saitko jo varkaan kiinni? Jokaiseen tehtävään on vain yksi oikea ratkaisu. Ratkaisut löydät tehtäväkirjan lopusta.

## PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Välj en utfordring. Placer den röda bilen och bygningarna på brettet som visat i utfordringsboken. Disse brikken är nu fastlåsta - det är inte lov å flytte dem under løsningen av utfordringen. Oppgaver på STARTER (ALOITTELIJA) -tason haasteissa gir deg tips om var vissa polisbilar ska placeras.
- 2 Placer de seks brikken med politibiler på spillepladen. De ska blockera den stulna bilen så att den inte kan fly. Husk:
  - Den röda bil kan inte fly över politibiler eller byggnader.
  - Den röda bil kan inte fly genom att köra diagonalt.
  - Den röda bil kan inte flyge ved at køre diagonalt.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
  - Den røde bil kan ikke fly over politibiler eller bygninger.
- 3 Tror du at du har funnet løsningen? Slå opp bakerst i utfordringsboken og se løsningen. Det finnes endast en korrekt løsning til hver oppgave.

ROADBLOCK

Made in China

Nr evad 14\_B250 Konlich

Belgium, info@smart.be

www.SmartGames.eu

dt: 20170406\_B

5

©2006 - 2015 Concept, Game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original product name: Roadblock

©20170406\_B

5

06/04/2017 16:47