



Spilleregler

- 1 Velg en utfordring. Hver utfordring viser 2, 4 eller 6 prikker.
- 2 Målet med spillet er å koble sammen prikkene med en bane:
 - A) Alle brikkene må plasseres på brettet.
 - B) De fleste brikkene har to sider. De rektangulære brikkene kan også legges med en tom side opp (uten bane). Du har derfor tre muligheter med disse brikkene.
 - C) Hver bane starter og slutter med en prikk. Brikker uten en forbindelse er ikke tillatt.
 - D) Hver utfordring viser ALLE prikkene du trenger til spillet.
 - Hvis en utfordring viser to prikker, skal du lage én sammenhengende bane.
 - Hvis en utfordring viser fire prikker, skal du lage to separate baner.
 - Hvis en utfordring viser seks prikker, skal du lage tre baner.

Det er ikke lov å legge til prikker som ikke vises i utfordringen!

 - E) I tillegg til prikkene har hvert nivå ekstra hint, som plasseringen til brikker eller formen på banen(e).
 - F) Når banen ikke vises i utfordringen og det er mer enn to prikker, kan alle prikker (i teorien) forbindes med en hvilken som helst annen prikk.
- 3 Hver oppgave har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet med utfordringer.

NO
 41430152407
 5
 dt: 20210129B
 Made in China



Spelregler

- 1 Välj en utmaning. Varje utmaning visar 2, 4 eller 6 prickar.
- 2 Spelets mål är att ansluta alla prickar med en väg:
 - A) Alla pusselbitar måste placeras på spelbrädet.
 - B) De flesta pusselbitar är dubbelsidiga. De rektangulära pusselbitarna kan även placeras med den tomma sidan uppåt (utan en väg). Därför finns det 3 möjliga alternativ för dessa bitar.
 - C) Varje väg börjar och slutar med en prick. Ej anslutna vägbitar tillåts inte.
 - D) Varje utmaning visar ALLA prickar du behöver för den utmaningen.
 - Om en utmaning visar 2 prickar måste du skapa 1 anslutningsväg.
 - Om en utmaning visar 4 prickar behöver du 2 separata vägar.
 - Om en utmaning visar 6 prickar behöver du 3 vägar.

Du tillåts inte lägga till prickar som inte visas i utmaningen!

 - E) Utöver att varje nivå visar prickarna finns det även extra tips, så som pusselbitars placering eller vägar eller vägens form.
 - F) När vägen inte visas i utmaningen och det finns fler än 2 prickar kan vilken prick som helst (teoretiskt sett) anslutas med vilken annan prick som helst.
- 3 Det finns bara 1 lösning och den finns i slutet av utmaningshäftet.



Reglas del juego

- 1 Selecciona un desafío. Cada desafío tiene 2, 4 o 6 puntos.
- 2 El objetivo del juego es conectar todos los puntos con un camino:
 - A) Todas las fichas deben colocarse en el tablero de juego.
 - B) La mayoría de las fichas son de doble cara. Las fichas rectangulares también se pueden colocar mostrando un lado en blanco (sin camino). Por lo que estas fichas tienen 3 posibilidades.
 - C) Cada camino comienza y termina en un punto. No se pueden hacer tramos de camino no conectados.
 - D) Cada desafío muestra TODOS los puntos necesarios para ese desafío.
 - Si un desafío muestra 2 puntos, tienes que crear 1 camino de conexión.
 - Si un desafío muestra 4 puntos, necesitas 2 caminos separados.
 - Si un desafío muestra 6 puntos, necesitas 3 caminos.

¡No puedes añadir puntos que no se muestran en el desafío!

 - E) En la parte superior de los puntos, cada nivel muestra pistas adicionales, como la posición de las fichas o la forma de los caminos.
 - F) Cuando el camino no se muestra en el desafío y hay más de 2 puntos, cualquier punto puede (teóricamente) estar conectado con cualquier otro punto.
- 3 Solo hay 1 solución, que se muestra al final de la hoja de desafíos.



Regras do Jogo

- 1 Escolhe um desafio. Cada desafios mostra 2, 4 ou 6 pontos.
- 2 O objetivo do jogo é ligar todos os pontos com um caminho:
 - A) Todas as peças do puzzle têm de ser colocadas no tabuleiro de jogo.
 - B) A maior parte das peças do puzzle têm dois lados. As peças do puzzle retangulares também podem ser colocadas de modo a mostrarem um lado em branco (sem caminho). Assim, essas peças têm 3 posições possíveis.
 - C) Cada caminho começa e termina por um ponto. Não são permitidas peças com caminho não ligado.
 - D) Cada desafio mostra TODOS os pontos que precisas para esse desafio.
 - Se um desafio mostrar 2 pontos, tens de criar 1 caminho de ligação.
 - Se um desafio mostrar 4 pontos, tens de criar 2 caminhos separados.
 - Se um desafio mostrar 6 pontos, tens de criar 3 caminhos.

Não podes adicionar pontos que não sejam mostrados no desafio!

 - E) Para além dos pontos, cada nível dá-te dicas adicionais, como a posição das peças do puzzle ou a forma do(s) caminho(s).
 - F) Quando o caminho não é mostrado no desafio e não existem mais do que 2 pontos, qualquer ponto pode (teoricamente) ser ligado a qualquer outro ponto.
- 3 Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do folheto do desafio.



Regole del gioco

- 1 Scegli una sfida. Ogni sfida mostra 2, 4 o 6 pallini.
- 2 L'obiettivo del gioco è collegare tutti i pallini disegnando un circuito:
 - A) Tutti i pezzi devono essere posizionati sulla base di gioco.
 - B) La maggior parte dei pezzi ha due facce. I pezzi rettangolari possono essere posizionati con il lato nero a vista (senza il disegno del circuito). Pertanto, questi pezzi offrono 3 opzioni possibili.
 - C) Ogni circuito inizia e termina con un pallino. Non è consentito utilizzare pezzi di circuito non collegati.
 - D) Ogni sfida mostra TUTTI i pallini che ti servono per completarla.
 - Se una sfida mostra 2 pallini, dovrai creare 1 circuito.
 - Se una sfida mostra 4 pallini, dovrai creare 2 circuiti.
 - Se una sfida mostra 6 pallini, dovrai creare 3 circuiti.

Non è possibile aggiungere pallini che non sono mostrati nella sfida!

 - E) Sulla parte superiore dei pallini sono mostrati indizi extra, come la posizione dei pezzi o la configurazione del circuito.
 - F) Se viene indicata la configurazione del circuito nella sfida e ci sono più di 2 pallini, qualsiasi pallino può essere (teoricamente) collegato a un altro.
- 3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.



Κανόνες του παιχνιδιού

- 1 Επιλέξτε μια δοκιμασία. Κάθε μία απεικονίζει 2, 4 ή 6 κουκκίδες.
- 2 Το αντικείμενο του παιχνιδιού είναι η σύνδεση όλων των κουκκίδων σε ένα μονοπάτι:
 - A) Όλα τα κομμάτια του παζλ πρέπει να τοποθετηθούν στο ταμπλό του παιχνιδιού.
 - B) Τα περισσότερα κομμάτια του παζλ είναι διπλής όψευς. Τα ορθογώνια κομμάτια μπορούν επίσης να τοποθετηθούν, έτσι ώστε να απεικονίζουν τη λευκή πλευρά (χωρίς το μονοπάτι). Για αυτό, τα συγκεκριμένα κομμάτια προσφέρουν 3 δυνατές επιλογές.
 - Γ) Κάθε μονοπάτι έχει την έναρξη και το τέλος του σε μία κουκκίδα. Δεν επιτρέπονται κομμάτια που δεν είναι συνδεδεμένα με το μονοπάτι.
 - Δ) Η κάθε πρόκληση απεικονίζει ΟΛΕΣ τις κουκκίδες που είναι απαραίτητες για το συγκεκριμένο παιχνίδι.
 - Εάν η πρόκληση απεικονίζει 2 κουκκίδες, τότε χρειάζεται να δημιουργήσετε ένα μονοπάτι που να τις συνδέει.
 - Εάν η πρόκληση απεικονίζει 4 κουκκίδες, τότε χρειάζεται να δημιουργήσετε 2 ξεχωριστά μονοπάτια.
 - Εάν η πρόκληση απεικονίζει 6 κουκκίδες, χρειάζεστε 3 μονοπάτια.

Δεν επιτρέπεται να προσθέσετε κουκκίδες που δεν απεικονίζονται στην πρόκληση!

 - E) Στην κορυφή των κουκκίδων, το κάθε επίπεδο απεικονίζει κάποια πρόσθετα στοιχεία όπως τη θέση των κομματιών του παζλ ή το σχήμα του μονοπατιού (μονοπατιών).
 - ΣΤ) Όταν το μονοπάτι δεν απεικονίζεται στην πρόκληση και υπάρχουν περισσότερες από 2 κουκκίδες, κάθε κουκκίδα μπορεί (θεωρητικά) να συνδεθεί με κάθε άλλη κουκκίδα.
- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση κάθε φορά, η οποία υπάρχει στο τέλος των οδηγιών.



Règles du jeu

- 1 Choisissez un défi. Chaque défi indique 2, 4 ou 6 points.
- 2 Le but du jeu est de relier tous les points par une ligne :
 - A) Toutes les tuiles doivent rentrer dans le plan de jeu, même si vous n'avez pas besoin de toutes les tuiles pour la ou les connexion(s).
 - B) La plupart des tuiles ont deux faces différentes que vous pouvez utiliser. Mais les tuiles rectangulaires peuvent également être positionnées avec leur côté vide vers le haut. Ces tuiles offrent donc 3 possibilités !
 - C) Chaque connexion doit démarrer et se terminer par un point. Il est interdit de faire des lignes qui ne se terminent pas par un point.
 - D) Chaque défi indique TOUS les points dont vous avez besoin :
 - Si le défi indique 2 points, vous devez faire 1 connexion.
 - Si le défi indique 4 points, vous devez faire 2 connexions.
 - Si le défi indique 6 points, vous devez faire 3 connexions.
 On ne peut donc jamais ajouter des points qui ne sont pas indiqués dans le défi.
 - E) Outre l'emplacement des points, chaque niveau comporte éventuellement d'autres indices.
 - F) Lorsque plus de 2 points sont indiqués et non la forme des lignes de connexion, n'importe lequel des points peut être raccordé.
- 3 Il n'y a à chaque fois qu'une seule solution possible. Vous la trouverez au dos du livret.

FR



Spelregels

- 1 Kies een opdracht. Elke opdracht toont 2, 4 of 6 stippen.
- 2 De bedoeling van het spel is om alle stippen door een lijn te verbinden:
 - A) Alle puzzelstukken moeten op het spelbord passen, ook al heb je ze niet allemaal nodig voor de verbinding(en).
 - B) De meeste puzzelstukken hebben 2 verschillende kanten die je mag gebruiken. Maar de rechthoekige puzzelstukken mogen ook met hun lege kant naar boven gelegd worden. Deze puzzelstukken hebben dus 3 mogelijkheden!
 - C) Elk verbinding moet starten en eindigen op een stip. Stukken van lijnen die niet eindigen in een stip zijn niet toegelaten.
 - D) Elke opdracht toont ALLE stippen die je nodig hebt:
 - Indien de opdracht 2 stippen toont, moet je 1 verbinding maken.
 - Indien de opdracht 4 stippen toont, moet je 2 verschillende verbindingen maken.
 - Indien de opdracht 6 stippen toont, moet je 3 verschillende verbindingen maken.
 Je mag dus nooit extra stippen toevoegen, die niet in de opdracht getoond worden.
 - E) Behalve de plaats van de stippen, toont elk level mogelijk nog andere hints.
 - F) Wanneer er meer dan 2 stippen getoond worden en de vorm van de verbindinglijnen niet, dan mogen eender welke stippen met elkaar verbonden worden.
- 3 Er is maar 1 juiste oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

NL



Spielregeln

- 1 Wähle eine Aufgabe. Die Aufgaben zeigen entweder 2, 4 oder 6 Punkte.
- 2 Ziel des Spiels ist es, die Punkte miteinander zu verbinden, indem Verbindungsstrecken gelegt werden:
 - A) Alle Spielsteine müssen auf dem Spielbrett platziert werden.
 - B) Viele der Spielsteine sind beidseitig nutzbar. Die rechteckigen Steine sind auch als „blanke“ Spielsteine nutzbar, d.h. sie zeigen dann keine Verbindungslinie.
 - C) Jede Strecke / Verbindung startet und endet mit einem Punkt. Dieser steht für eine intakte Verbindung. Unterbrochene Streckenabschnitte stellen keine korrekte Verbindung dar.
 - D) Jede Aufgabe zeigt alle Punkte, die für die Aufgabe notwendig sind.
 - Zeigt eine Aufgabe 2 Punkte, ist eine Verbindungsstrecke zu bauen.
 - Sind 4 Verbindungspunkte angegeben, müssen zwei Verbindungsstrecken gelegt werden.
 - Sind alle 6 Punkte in der Aufgabe zu sehen, so ergeben sich 3 Strecken, die konstruiert werden müssen.
 Die maximale Anzahl der Verbindungspunkte sind der jeweiligen Aufgabenstellung zu entnehmen. Es ist nicht möglich, weitere Punkte dazu zu legen.
 - E) Zusätzlich zu den Punkten bietet jedes Level weitere Hinweise wie Positionierung der Spielsteine oder (Teile der) Streckenführung.
 - F) Ist die Streckenführung aus der Aufgabenstellung nicht ersichtlich und es sind mehr als 2 Verbindungspunkte angegeben, kann theoretisch jeder Punkt mit den anderen verbunden werden.
- 3 Es gibt pro Aufgabe nur jeweils eine richtige Lösung, die am Ende des Aufgabenheftes gezeigt wird.

DE



Spilleregler

- 1 Vælg en udfordring. I hver udfordring er der 2, 4 eller 6 punkter.
- 2 Spilleets formål er at forbinde alle punkterne til en bane:
 - A) Alle brikkerne skal placeres på spillepladen.
 - B) De fleste af brikkerne har to sider. De rektangulære brikker kan også lægges med en tom side opad (uden en bane). Derfor er der 3 muligheder på disse brikker.
 - C) Hver bane starter og slutter med et punkt. Alle banebrikker skal forbindes.
 - D) I udfordringerne bliver der vist ALLE punkter, som skal forbindes.
 - Hvis der er 2 punkter i en udfordring, skal de forbindes med 1 bane.
 - Hvis der er 4 punkter i en udfordring, skal de forbindes med 2 baner.
 - Hvis der er 6 punkter i en udfordring, skal de forbindes med 3 baner.
 Der må ikke lægges brikker med punkter på spillepladen, som ikke er vist i udfordringen!
 - E) Ud over punkterne er der til hvert niveau ekstra tip til f.eks. brikernes placering eller banens/banernes forløb.
 - F) Når banens forløb ikke er vist i udfordringen, og der er mere end 2 punkter, kan punkterne (i princippet) forbindes med et hvilket som helst andet punkt.
- 3 Der er kun 1 løsning; den kan du se sidst i udfordringshæftet.

DK



Pelissäännöt

- 1 Valitse haaste. Jokaisessa haasteessa on esitetty 2, 4 tai 6 pistettä.
- 2 Pelin tavoitteena on muodostaa reitti pisteiden välille:
 - A) Kaikki palat tulee asettaa pelilaudalle.
 - B) Useimmat palat ovat kaksipuolisia. Suorat palat voidaan asettaa pelilaudalle myös kyljelleen yksivärinen puoli ylöspäin.
 - C) Jokainen reitti alkaa pisteestä ja päättyy pisteeseen. Reitin ulkopuoliset viivat eivät ole sallittuja.
 - D) Haasteessa on esitetty KAIKKI sen pisteet.
 - Jos haasteessa on kaksi pistettä, sinun tulee muodostaa yksi reitti pisteiden välille.
 - Jos haasteessa on neljä pistettä, sinun tulee muodostaa kaksi erillistä reittiä pisteiden välille.
 - Jos haasteessa on kuusi pistettä, sinun tulee muodostaa kolme erillistä reittiä pisteiden välille.
 Haasteeseen ei voi lisätä pisteitä!
 - E) Pisteiden lisäksi jokaisella tasolla annetaan lisävihjeitä, kuten palojen paikat tai reitin muoto.
 - F) Jos haasteessa on enemmän kuin kaksi pistettä eikä reittejä ole kuvattu haasteessa, voidaan mitkä tahansa kaksi pistettä liittää (teoriassa) toisiinsa.
- 3 Haasteeseen on olemassa vain yksi ratkaisu, jonka löydät haastevihkosen lopusta.

FI



Game Rules

- 1 Select a challenge. Each challenge shows 2, 4 or 6 dots.
- 2 The object of the game is to connect all dots with a path:
 - A) All puzzle pieces must be placed on the game board.
 - B) Most puzzle pieces are double sided. The rectangular puzzle pieces can also be placed showing a blank side (without a path). Therefore, these pieces have 3 possible options.
 - C) Each path starts and ends at a dot. Unconnected path pieces are not allowed.
 - D) Each challenge shows ALL dots you need for that challenge.
 - If a challenge shows 2 dots, you need to create 1 connecting path.
 - If a challenge shows 4 dots, you need 2 separate paths.
 - If a challenge shows 6 dots you need 3 paths.
 You are not allowed to add dots that are not shown in the challenge!
 - E) On top of the dots each level shows extra hints, such as the position of puzzle pieces or the shape of the path(s).
 - F) When the path is not shown in the challenge and there are more than 2 dots, any dot can (theoretically) be connected with any other dot.
- 3 There is only 1 solution, which can be found at the end of the challenge booklet.

UK