

## GAME RULES

UK

- 1 Choose a challenge and count how many of each monster is shown.
- 2 Place the 4 puzzle pieces on the game board, to hide all monsters - except the ones pictured in your challenge, which remain in the open. The game board is divided in 4 parts. You must place 1 puzzle piece in each separate part. Only the quantity of each exposed monster is important.  
For example, if you need to keep 1 red monster exposed, it can be any of the 4 red monsters pictured on the game board.
- 3 There is only one solution for each challenge. Solutions to all 60 challenges can be found at the end of the challenge booklet.

### 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 8 areas are always visible. In other words, they cannot cover every image. For example, if you have to see 2 purple and 2 pink monsters, you should make sure that 4 of the 8 areas remain "empty".
- You can sometimes find the solution more quickly and easily if you concentrate on the empty areas rather than on the monsters you want to show.

## SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht en tel hoeveel monsters er van elke soort zijn.
- 2 Plaats de 4 puzzelstukken op het spelbord zodat alle monsters verborgen worden, behalve diegene die zichtbaar zijn in de opdracht. Het spelbord is in 4 vakken verdeeld. Je moet in elk vak één puzzelstuk leggen. Enkel het aantal van elke soort monster is van belang, niet hun positie.  
Bijvoorbeeld: Wanneer je één rood monster nodig hebt, dan kan dit eender welk rood monster zijn van de 4 die afgebeeld staan op het spelbord.
- 3 Er is maar één oplossing voor elke opdracht. Alle oplossingen voor de 60 opdrachten kan je achteraan in het boekje terugvinden.

### TIPS:

- Elk puzzelstuk heeft zijn eigen vorm die het mogelijk maakt om monsters te tonen of te bedekken op verschillende plaatsen. Door de uitsparingen zijn er altijd 8 plaatsen op het spelbord die niet bedekt kunnen worden. Soms kan je makkelijker de oplossing vinden, wanneer je je concentreert op de lege plaatsen in plaats van de monsters.
- Bijvoorbeeld: Wanneer 2 paarse en 2 roze monsters zichtbaar moeten blijven, dan weet je dat de overige 4 uitsparingen leeg moeten blijven.

## SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Aufgabe. Guck dir genau an, wieviel Monster von welcher Farbe sichtbar bleiben sollen!
- 2 Platziere die 4 Puzzleteile so auf dem Spielfeld, dass lediglich die in der Aufgabe abgebildeten Monster sichtbar sind. Alle anderen Monster werden durch die gelegten Puzzleteile verdeckt. In jedes Quadrat wird ein Puzzleteil gelegt.  
Beispiel: Soll nur 1 rotes Monster am Ende sichtbar sein, muss entschieden werden, welches der 4 auf dem Spielbrett vorhandenen Monster das sein kann.
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung pro Aufgabe. Diese sind am Ende des Aufgabenheftes abgebildet.

### HINWEISE:

- Jedes Puzzleteil hat eine andere Form und kann daher die Motive (Monster) in verschiedenen Bereichen verdecken. Alle Teile sind so geformt, dass immer 8 Bereiche auf dem Spielfeld sichtbar bleiben. Die Teile können also nicht alle Bilder verdecken. Beispiel: sind 2 lila und pinke Monster laut Aufgabe sichtbar, müssen 4 der 8 Bereiche leer sein.
- Meist kannst du die Lösung schneller und einfacher finden, wenn du dich eher auf die leeren Bereiche (ohne Monsterabbildung) konzentrierst.

## RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi et déterminez combien de monstres de chaque nature sont représentés.
- 2 Placez les quatre tuiles «mobilier» à l'intérieur de chacun des quatre cadrants afin de masquer les monstres qui ne sont pas invités ce soir dans la chambre. Vous ne pouvez placer qu'une seule tuile par cadrant. Prêtez bien attention au nombre de monstres demandé, leur exacte quantité devra apparaître.  
Si par exemple, il vous ai demandé de faire apparaître UN monstre rouge à cornes, vous devrez trouver lequel correspond parmi les quatre présents dans la chambre.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi. Celles-ci se trouvent toutes à la fin du livret des défis.

### CONSEILS DE JEU:

- Chaque tuile possède une forme qui lui est propre. Cela vous permettra de masquer ou de montrer des illustrations différentes dans chaque cadrant. Lorsque les tuiles sont posées, il y a toujours HUIT espaces vacants. D'une manière générale, il vous sera plus facile de trouver la solution en vous concentrant sur les espaces vacants de la chambre que sur les illustrations des monstres.
- Par exemple, si vous devez trouver DEUX monstres violets avec des ailes et DEUX monstres roses aux tentacules, assurez-vous d'avoir quatre espaces vacants.

## REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Elije un desafío y cuenta cuántas veces aparece cada monstruo.
- 2 Coloca las 4 piezas del rompecabezas en el tablero de juego de modo que todos los monstruos estén escondidos (ocultos), salvo los que figuran en tu desafío, que quedan descubiertos. El tablero de juego se divide en 4 secciones. Debes colocar 1 pieza del rompecabezas en cada sección separada. Solo es importante el número de veces que queda al descubierto cada monstruo.  
Por ejemplo, si necesitas que quede descubierto 1 monstruo rojo, puede ser cualquiera de los 4 monstruos rojos que se muestran en el tablero de juego.
- 3 Solo hay una solución para cada desafío. Las soluciones de los 60 desafíos se encuentran al final de la hoja de desafíos.

### PISTAS:

- Cada pieza tiene su propia forma y puede mostrar u ocultar imágenes en diferentes zonas. La forma de las piezas está diseñada para que no cubran todas las imágenes. A veces, puede que encuentres la solución más fácilmente si te concentras en las zonas vacías en lugar de en los monstruos que quieres que queden descubiertos.
- Por ejemplo, si tienes que dejar descubiertos 2 monstruos morados y 2 rosas, sabes que tienes que colocar las piezas de modo que queden "vacías" 4 zonas.

## REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe um desafio e conta quantos monstros de cada espécie são apresentados.
- 2 Coloca as 4 peças do puzzle no tabuleiro de jogo de modo a que todos os monstros fiquem escondidos (tapados), exceto os mostrados no desafio que escolheste, que permanecem visíveis. O tabuleiro de jogo está dividido em 4 áreas. Tens de colocar 1 peça do puzzle em cada uma das áreas. Apenas é importante o número de monstros de cada espécie visível.  
Por exemplo, se precisares de ter 1 monstro visível, poderá ser qualquer um dos 4 monstros ilustrados no tabuleiro de jogo.
- 3 Existe apenas uma solução para cada desafio. Encontras as soluções para os 60 desafios no final do folheto do desafio.

### DICAS:

- Cada peça tem uma forma diferente e pode mostrar ou esconder imagens em diferentes áreas. A forma das peças foi criada de forma a que não seja possível cobrir todas as imagens. Por vezes, será mais fácil encontrares a solução se te concentrares nas áreas vazias em vez de nos monstros que queres manter visíveis.
- Por exemplo, se tiveres de deixar 2 monstros roxos e 2 monstros cor-de-rosa visíveis, sabes que tens de colocar as peças de modo a que 4 áreas permaneçam "vazias".

## REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una sfida e conta quante volte viene mostrato ogni mostro.
- 2 Disponi le 4 tessere del puzzle sul tabellone di gioco in modo da coprire tutti i mostri, tranne quelli raffigurati nella tua sfida che devono rimanere esposti. La base di gioco è suddivisa in 4 sezioni. Devi posizionare 1 tessera del puzzle in ogni sezione. Conta solo il numero di mostri scoperti. Ad esempio, se la sfida richiede di scoprire 1 mostro rosso, può essere uno qualsiasi dei 4 mostri raffigurati sulla base di gioco.
- 3 Esiste solo una soluzione per ogni sfida. Le soluzioni di tutte le 60 sfide sono riportate sul retro del libretto.

### INDIZI:

- Ogni tessera ha una forma diversa e può mostrare o nascondere le figure collocate in diverse aree della base di gioco. La forma delle tessere è stata concepita in modo tale da impedire di coprire tutte le figure. In alcuni casi, puoi trovare più facilmente la soluzione se ti concentri sulle aree vuote piuttosto che sui mostri che vuoi scoprire.
- Ad esempio, se devi tenere scoperti 2 mostri viola e 2 mostri rosa, sai che devi posizionare le tessere in modo da lasciare "vuote" le 4 aree.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση και μετρήστε πόσες εικόνες από το κάθε τερατάκι εμφανίζονται.
- 2 Τοποθετήστε τα 4 κομμάτια παζλ στο ταμπλό, για να κρύψετε όλα τα τερατάκια-εκτός από αυτά που εικονίζονται στη πρόκληση και τα οποία πρέπει να παραμείνουν ορατά. Το ταμπλό είναι χωρισμένο σε τέσσερα ξεχωριστά τμήματα. Πρέπει να τοποθετήσετε 1 κομμάτι παζλ σε κάθε τμήμα. Μόνο ο αριθμός των εικονιδίων από το κάθε τερατάκι είναι σημαντικός. Για παράδειγμα, εάν χρειαστεί να παραμείνει ορατό ένα κόκκινο τερατάκι, αυτό μπορεί να είναι όποιο από τα 4 κόκκινα τερατάκια εικονίζονται στο ταμπλό.
- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση. Οι λύσεις και των 60 προκλήσεων μπορούν να βρεθούν στο τέλος του φυλλαδίου προκλήσεων.

### ΣΤΟΙΧΕΙΑ:

- Κάθε κομμάτι έχει το δικό του σχήμα, γι' αυτό και καλύπτει ή αφήνει ορατά διαφορετικά εικονίδια σε διαφορετικά σημεία. Τα σχήματα των κομματιών του παζλ είναι έτσι σχεδιασμένα ώστε πάντα να μένουν ορατά όλα τα εικονίδια. Κάποιες φορές, μπορείτε να βρείτε ευκολότερα τη λύση εάν εστιάσετε την προσοχή σας στα ακάλυπτα σημεία, παρά σε εκείνα στα οποία εμφανίζονται τα τερατάκια.
- Για παράδειγμα, εάν πρέπει να μείνουν εμφανή 2 μοβ και 2 ροζ τερατάκια, χρειάζεται να τοποθετήσετε τα κομμάτια έτσι ώστε αυτές οι 4 περιοχές να παραμείνουν ακάλυπτες.

## HVORDAN SPILLER MAN

DK

- 1 Vælg en udfordring, og tæl, hvor mange af hvert monster der er vist.
- 2 Læg de 4 brikker på spillepladen, så de skjuler (dækker) alle monstre, bortset fra dem, der er vist i udfordringen. Spillepladen er inddelt i 4 felter. Læg 1 brik i hvert felt. Det er kun antallet af de viste monstre, der er vigtigt. Hvis der f.eks. skal være 1 rødt monster synligt, kan det være et hvilket som helst af de 4 røde monstre på spillepladen.
- 3 Der er kun én løsning til hver udfordring. Løsningerne til alle 60 udfordringer findes sidst i udfordringshæftet.

### TIP:

- Hver brik har sin egen form og kan vise eller dække billeder forskellige steder. Brikerne er formet, så de ikke kan dække alle billederne. I nogle tilfælde er det måske nemmere at finde løsningen, hvis du koncentrerer dig om de tomme pladser i stedet for de monstre, der skal være synlige.
- Hvis der f.eks. skal være 2 lilla og 2 pink monstre synlige, ved du, at brikerne skal placeres, så der fortsat er 4 "tomme" pladser.

## SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning och räkna hur många gånger som varje monster visas.
- 2 Placera de fyra pusselbitarna på spelplanen så att alla monster täcks (är dolda), förutom de som visas i din utmaning, vilka fortfarande är exponerade. Spelplanen är uppdelad i fyra sektioner. Du måste placera en pusselbit i varje enskild sektion. Endast antalet av varje monster som visas är viktigt. Om du t.ex. måste visa ett rött monster, kan det vara något av de fyra monster som finns på spelplanen.
- 3 Det finns bara en lösning på varje utmaning. Lösningar på alla 60 utmaningarna finns i slutet av utmaningshäftet.

### TIPS:

- Varje bit har sin egen form och kan visa eller dölja bilder i olika områden. Formen på pusselbiten är utformad på ett sådant sätt att den inte kan täcka alla bilder. Du kan ibland hitta lösningen på ett enklare sätt om du koncentrerar dig på de tomma områdena istället för de monster du vill visa.
- Om du t.ex. måste visa två lila och två rosa monster vet du att du måste placera bitarna så att fyra områden är tomma.

## SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring, og tell hvor mange av hvert monster som er vist.
- 2 Legg de fire brikkene på brettet slik at alle monstre er skjult (dekket), unntatt de som er avbildet i utfordringen, som fortsatt skal være synlige. Brettet er delt i fire deler. Du må legge én brikke i hver del. Det er bare antallet monstre som er viktig. Hvis du for eksempel må ha ett synlig rødt monster, kan dette være hvilket som helst av de fire røde monstre på brettet.
- 3 Hver utfordring har bare én løsning. Du finner løsningen på alle de 60 utfordringene bakerst i heftet med utfordringer.

### TIPS:

- Hver brikke har en unik form og kan skjule eller avdekke bilder på forskjellige deler av brettet. Brikkene er formet slik at de ikke kan dekke alle bildene. Noen ganger er det lettere å finne løsningen hvis du konsentrerer deg om de tomme områdene fremfor monstre som skal vises.
- Hvis du for eksempel må sitte igjen med to lilla og to rosa synlige monstre, vet du at du må legge ut brikkene slik at du har fire «tomme» felt.

## PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste ja laske kuinka monta kutakin monsterialue on esitetty haasteessa.
- 2 Aseta 4 palaa pelilaudalle siten, että kaikki muut kuin haasteessa kuvatut monsterit ovat piilossa. Pelilauta jakaantuu neljään alueeseen. Aseta 1 pala kullekin alueelle. Tärkeää on se, montako kappaletta kutakin monsterialueella näkyvillä, ei niiden sijainti. Jos esimerkiksi vain yksi punainen monsteri on näkyvillä, voi se olla mikä tahansa pelilaudan neljästä punaisesta monsterista.
- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu. Ratkaisut haasteisiin löydetään haastevihkosien lopusta.

### VIHJEITÄ:

- Jokainen pala on erimuotoinen ja sillä voi näyttää tai peittää kuvia eri kohdista. Kunkin palan muoto on suunniteltu siten, että niillä ei voi peittää alueen kaikkia kuvia.
- Saatat keksiä ratkaisun helpommin, jos keskityt tyhjiin alueisiin näkyville jäävien kuvien sijaan.

© 2003 - 2016 - 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters Original product name: Monsters Hide & Seek. Based on Hide & Seek Safari concept.

SMART - Belgium  
Neerveld 14, B-2550 Kontich,  
Belgium - info@smart.be  
www.SmartGames.eu



dd: 20201119 B Made in China  
5 414301 524076

