

# PUZZLEFIX

Ein flinkes Puzzlespiel für 2-4 Meeressforscher ab 4 Jahren.

**Autor:** Thade Precht  
**Illustration:** Anna-Lena Kühler  
**Redaktion:** Robin Eckert  
**Spieldauer:** 5 Minuten



## Spielinhalt

40 Karten (4 Kartenreihen mit je 10 Karten)  
4 Fische aus Holz  
1 Anleitung



## Spielidee

Wer von euch wird neuer Puzzlefix-Champion?!

In 4 kurzen Spielrunden müsst ihr euren jeweiligen Kartensatz motivisch in Reihe sortieren. Dabei sind Übersicht, Geschwindigkeit und Nervenstärke gefragt.

Zum krönenden Abschluss könnt ihr dann noch alle 4 Kartensätze zu einem großen Ozeanbild zusammenlegen.

**Ziel des Spiels ist es, durch schnelles Puzzeln die meisten Fische zu sammeln.**



## Spielvorbereitung

Legt einen der 4 Fische in die Tischmitte.

Sortiert die Karten nach farbigen Fischen auf der Rückseite, sodass 4 Stapel mit je 10 Karten entstehen. Jeder bzw. jede von euch erhält einen der Stapel und mischt ihn verdeckt gut durch.

Spielt ihr nur zu zweit oder dritt, dann legt die überzähligen Stapel vorerst in die Schachtel zurück und stellt diese zwischen euch auf.

## Spielablauf

Alle spielen gleichzeitig. Auf das Startkommando „Puzzlefix!“ dreht ihr alle eure Stapel auf die Vorderseite. Versucht nun so schnell wie möglich, eure Karten von links nach rechts in die richtige Reihenfolge zu bringen, sodass eine lückenlose Bilderreihe entsteht.

Bist du als Erstes mit deiner Puzzlereihe fertig, rufst du „Fertig!“ und schnappst dir den Fisch in der Tischmitte. Alle anderen hören **sofort** auf zu puzzeln.

Schaut nun gemeinsam: Ist die fertige Reihe richtig gepuzzelt?

- **Ja:** Sehr gut! Den Fisch hast du dir wirklich verdient. Lege ihn gut sichtbar vor dir ab.
- **Nein:** Schade, das war wohl nichts. Schaut gemeinsam nach, wer von den anderen die längste lückenlose Reihe an korrekt aufeinanderfolgenden Karten gepuzzelt hat. Du erhältst einen Fisch! Bei einem Gleichstand wird leider kein Fisch verteilt. Legt ihn zurück in die Schachtel.



Abschließend schiebst du deine Karten wieder zusammen und gibst sie an einen anderen Spieler weiter. Liegen noch unbenutzte Stapel in der Schachtel, verteilt diese zuerst, sodass jeder einen Stapel vor sich hat, den er noch nicht gepuzzelt hat.

Mischt euren neuen Stapel wieder verdeckt gut durch. Mit dem Startkommando „Puzzlefix!“ geht's auf in die nächste Runde!

## Spielende

Nach 4 Runden – wenn also jeder von euch jeden Kartensatz einmal gepuzzelt hat – endet das Spiel. Wer hat die meisten Fische ergattert? Du gewinnst und bist neuer Puzzlefix-Champion! Bei Gleichstand gewinnen die entsprechenden Personen gemeinsam.

Bevor ihr eure Puzzlereihen wieder abräumt, dürft ihr sie zur Belohnung noch zu einem großen Bild zusammenfügen. Puzzelt eure eigenen Reihen sowie eventuell noch nicht gepuzzelte Reihen in Ruhe fertig und setzt sie dann passend übereinander – und fertig ist das Puzzlefix-Meisterwerk!

# PUZZLE QUICK

A quick puzzle game for 2-4 marine explorers ages 4 years and up.

**Game Designer:** Thade Precht  
**Illustrator:** Anna-Lena Kühler  
**Game Developer:** Robin Eckert  
**Playtime:** 5 minutes



## Game contents

40 cards (4 rows of 10 cards each)  
4 wooden fish  
1 rulebook



## Game Idea

Who will be the new Puzzle Quick Champion?!

In 4 short rounds, you must arrange your set of cards into a matching row. This requires thinking of the big picture, speed, and strong nerves.

For a finishing touch, you can combine all 4 sets of cards to create a large ocean picture.

**The goal of the game is to collect the most fish by puzzling quickly.**



## Game Setup

Place one of the 4 fish in the center of the table.

Sort the cards according to colored fish on the back to make 4 piles of 10 cards each. Each player gets one pile and shuffles it well face down.

If you are playing with only two or three players, return the extra piles back to the box for now, then place the fish between you.

## How to Play

Everyone plays at the same time – there's no turns in this game. With the starting signal "Puzzle Quick!" everyone turns their pile over. Now, try to place your cards in the correct order, from left to right, as quickly as possible so that a complete picture row is created.

If you are the first to complete your puzzle row, call out "Done!" and grab the fish from the center of the table. Everyone else stops puzzling **immediately**.

Now everyone checks whether the completed row is correct.

- **Yes?** Excellent! You really earned the fish. Place it in front of you for everyone to see.
- **No?** Too bad, you didn't really finish it. Everyone looks to see which player has managed to puzzle together the longest continuous row of correctly placed cards. They get a fish! In the event of a tie, no fish is awarded. Return it to the box.



Then, stack your cards together and pass them to another player. If there are unused piles in the box, use those first so that everyone has a pile in front of them that they have not used yet this game.

Shuffle your new pile well, face down. Start the next round with the starting command "Puzzle Quick!"

## End of the Game

The game ends after 4 rounds – when everyone has puzzled with each set of cards. Who grabbed the most fish? They win and are the new Puzzle Quick Champion! If there is a tie, the tied players win together.

Before putting the puzzle rows away again, you may want to work together to combine them into a large picture. Take your time completing your own rows and any rows that have not yet been put together, then place them on top of each other to make a Puzzle Quick Masterpiece!

# PUZZLEFIX

Un jeu de puzzle et de rapidité pour 2 à 4 explorateurs marins à partir de 4 ans.

**Auteur :** Thade Precht  
**Illustration :** Anna-Lena Kühler  
**Rédaction :** Robin Eckert  
**Durée du jeu :** 5 minutes



## Contenu De la Boîte

40 cartes (4 séries de 10 cartes chacune)  
4 poissons en bois  
1 règle du jeu



## But Du jeu

Qui sera le nouveau champion de Puzzlefix ?

Au cours de 4 manches rapides, vous devez assembler vos cartes en rangées pour reproduire un dessin et gagner un poisson. Il faudra garder une bonne vue d'ensemble et être rapide.

Pour terminer en beauté, vous pourrez aussi réunir les 4 séries de cartes pour former une grande image de l'océan.

**Le but du jeu est de collecter le plus de poissons possible en assemblant rapidement les pièces des puzzles.**



## Préparatifs Du jeu

Posez l'un des 4 poissons au milieu de la table.

Triez les cartes en fonction des poissons colorés au verso pour former 4 piles de 10 cartes chacune. Chacun d'entre vous reçoit une pile et la mélange bien face cachée.

Si vous ne jouez qu'à deux ou à trois, remettez les piles restantes dans la boîte dans un premier temps.

## Déroulement Du jeu

Tout le monde joue en même temps. Au signal de départ « Puzzlefix ! », retournez toutes vos cartes faces visibles. Essayez maintenant de placer vos cartes dans le bon ordre de gauche à droite le plus rapidement possible afin de créer une image.

Si tu es le premier à terminer ton puzzle, dis « Terminé ! » et attrape le poisson au milieu de la table. Tous les autres joueurs arrêtent **immédiatement** d'assembler leur puzzle.

Vérifiez maintenant ensemble : La rangée terminée est-elle bien assemblée ?

- **Oui :** formidable ! Tu as vraiment mérité le poisson. Place-le bien visible devant toi.
- **Non :** dommage, mais ce n'est pas grave. Vérifiez ensemble qui a assemblé correctement la plus longue rangée de cartes pour former un dessin. Le gagnant reçoit un poisson ! En cas d'égalité, aucun poisson n'est distribué. Remettez-le dans la boîte.



Ensuite, réunis tes cartes et remets-les à un autre joueur. S'il reste des piles non utilisées dans la boîte, distribuez-les en priorité, de sorte que chacun ait devant lui une pile qu'il n'a pas encore assemblée.

Mélangez bien votre nouvelle pile face cachée. Au signal de départ « Puzzlefix ! », c'est parti pour la nouvelle manche !

## Fin De la Partie

La partie s'achève au bout de 4 manches lorsque chacun d'entre vous a assemblé chaque lot de cartes. Celui qui a le plus de poissons gagne et devient le nouveau champion du Puzzlefix ! S'il y a égalité, les joueurs ex aequo gagnent ensemble.

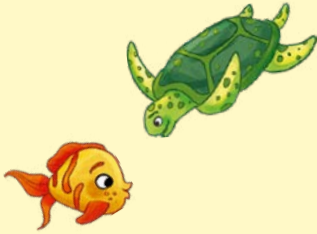
Avant de ranger vos cartes de puzzle dans la boîte, amusez-vous à toutes les assembler pour créer une grande image. N'oubliez pas les éventuelles cartes qui sont restées dans la boîte. Et voilà, le chef-d'œuvre de Puzzlefix est achevé !



# PUZZELFIX

Een pittig puzzelspel voor 2-4 diepzeonderzoekers vanaf 4 jaar.

**Auteur:** Thade Precht  
**Illustrator:** Anna-Lena Kühler  
**Redactie:** Robin Eckert  
**Spelduur:** 5 minuten



## Spelinhoud

40 kaarten (4 kaartenrijen met elk 10 kaarten)  
4 houten vissen  
1 handleiding



## Spelidee

Wie van jullie wordt de nieuwe Puzzelfixkampioen?

In 4 korte speelrondes moeten jullie je set kaarten volgens motief in een rij neerleggen. Daarbij hebben jullie overzicht, snelheid en sterke zenuwen nodig.

Aan het eind kunnen jullie alle 4 kaartenrijen samenleggen tot een grote oceaanafbeelding.

**Het doel van het spel is om door snel te puzzelen, de meeste vissen te verzamelen.**



## Spelvoorbereiding

Leg een van de 4 vissen in het midden van de tafel.

Sorteer de kaarten op basis van de gekleurde vissen op de achterzijde zodat er 4 stapels ontstaan met elk 10 kaarten. Elk van jullie krijgt een stapel en schudt deze goed met de afbeeldingen naar beneden.

Als jullie met z'n tweeën of drieën spelen, leg dan de overige stapel(s) terug in de doos en leg de doos tussen jullie in.

## Spelverloop

Iedereen speelt gelijktijdig. Op het startsein 'Puzzelfix!', draaien jullie je stapel om met de afbeelding naar boven. Probeer nu zo snel mogelijk jullie kaarten van links naar rechts in de juiste volgorde te leggen, zodat een kloppende afbeelding ontstaat.

Als jouw puzzelrij als eerste klaar is, roep je 'Klaar!', en pak je de vis van het midden van de tafel. Alle andere spelers stoppen **onmiddellijk** met puzzelen.

Kijk nu samen of het klopt. Is de rij goed in elkaar gelegd?

- **Ja:** Zeer goed! Je hebt de vis verdiend! Leg hem goed zichtbaar voor je neer.
- **Nee:** Jammer, maar het klopt niet. Kijk samen wie van de anderen de langst kloppende rij in elkaar heeft gepuzzeld. Jij krijgt de vis! Bij gelijkspel, krijgt niemand een vis. Leg hem terug in de doos.



Schuif jullie kaarten weer bij elkaar en geef ze door aan de speler naast je. Liggen er nog ongebruikte stapels in de doos, verdeel die dan eerst zodat iedereen met een stapel speelt waarmee nog niet is gepuzzeld.

Schud de stapel weer goed met de afbeeldingen naar beneden. Op het startsein 'Puzzelfix!' begint de volgende ronde!

## Speleinde

Na 4 rondes, wanneer elk van jullie met elke set kaarten heeft gepuzzeld, is het spel afgelopen. Wie heeft de meeste vissen verzameld? Jij wint en bent de nieuwe Puzzelfixkampioen! Bij gelijkspel winnen deze spelers samen.

Voordat jullie de kaarten opruimen, mogen jullie met jullie kaartenrijen een grote afbeelding samenleggen. Maak je eigen rijen en alle rijen die nog niet in elkaar gepuzzeld zijn compleet en leg ze in de goede volgorde naast elkaar. Het Puzzelfixmeesterwerk is compleet!

# VELOCIPUZZLE

Un rápido juego de puzzles para 2-4 exploradores y exploradoras del mar a partir de 4 años.

**Autor:** Thade Precht  
**Ilustración:** Anna-Lena Kühler  
**Redacción:** Robin Eckert  
**Duración de la partida:** 5 minutos



## Contenido Del juego

40 cartas (4 filas de cartas de 10 cartas cada una)  
4 peces de madera  
1 instrucciones



## Idea De juego

¿Quién de vosotros/as será el nuevo campeón/ona de Velocipuzzle?

En 4 rápidas rondas, debéis ordenar en fila vuestras cartas para componer el dibujo. Se requiere velocidad, autocontrol y visión de conjunto.

Como toque final, podéis juntar los puzzles de las 4 barajas y conformar una enorme ilustración del océano.

**El objetivo del juego es hacer el puzzle rápidamente y reunir el mayor número de peces.**



## Preparación Del juego

Colocad uno de los 4 peces en el centro de la mesa.

Separad las cartas por los colores de su reverso, de modo que se formen 4 pilas de 10 cartas cada una. Cada uno de vosotros/as recibe una pila de cartas y la baraja boca abajo para mezclarlas bien.

Si jugáis entre dos o tres, devolved la pila sobrante a la caja y colocad la caja entre vosotros/as.

## Desarrollo De juego

Todos los jugadores/as juegan al mismo tiempo. Con la señal de salida «¡Velocipuzzle!», dais la vuelta a vuestra pila de cartas. Ahora, intentáis colocar vuestras cartas lo más rápido posible de izquierda a derecha en el orden correcto, de modo que se forme una fila de imágenes consecutivas y sin espacios entre sí.

Cuando hayas terminado tu puzzle, gritas «¡ya!» y coges el pez del centro de la mesa. En ese momento, los demás jugadores/as dejan sus puzzles **inmediatamente**.

Ahora, comprobáis juntos/as: ¿están las imágenes en el orden correcto?

- **Si:** ¡Muy bien! Te has ganado el pez. Colócalo delante de ti para que se vea bien.
- **No:** ¡Qué lástima! Comprobad juntos/as quién de vosotros/as tiene la fila más larga de imágenes consecutivas. Ese jugador/a recibe el pez. En caso de empate, nadie ganará el pez y lo colocaréis de nuevo en la caja.



Por último, juntáis vuestras cartas en una pila y se la pasáis a otro jugador/a. Si en la caja hay alguna pila que aún no se ha utilizado, repartiéndola a algún jugador/a, de modo que cada uno de vosotros/as tenga una pila con la que aún no haya jugado.

Seguidamente, mezclad vuestra pila nueva con las cartas boca abajo. A la voz de «¡Velocipuzzle!», comienza la siguiente ronda.

## Finalización Del juego

La partida termina cuando cada uno de vosotros/as haya jugado con cada una de las barajas de cartas. ¿Quién ha conseguido acumular el mayor número de peces? Has ganado y te has convertido en campeón/ona de Velocipuzzle. En caso de empate, todos los jugadores/as empatados/as serán ganadores/as.

Antes de guardar vuestros puzzles, podéis juntarlos para formar una gran imagen. Componed las filas de puzzles con tranquilidad y colocadlas correctamente para conseguir la «obra maestra de Velocipuzzle».

# PUZZLE LAMPO

Un gioco di puzzle fulmineo, per 2-4 ricercatori marini a partire da 4 anni.

**Autore:** Thade Precht  
**Illustrazioni:** Anna-Lena Kühler  
**Testo:** Robin Eckert  
**Durata del gioco:** 5 minuti



## Dotazione Del gioco

40 carte (4 serie da 10 carte ciascuna)  
4 pesci in legno  
1 istruzioni di gioco



## Idea Di gioco

Chi tra di voi sarà il nuovo campione di puzzle lampo?! In 4 veloci giri di gioco dovete disporre in fila la vostra serie di carte seguendo l'immagine raffigurata.

Qui ci vogliono visione d'insieme, velocità e nervi saldi. Per finire in bellezza potete mettere insieme tutte e 4 le serie di carte così da ottenere una grande immagine dell'oceano.

**Lo scopo del gioco è comporre velocemente il proprio puzzle così da ottenere il maggior numero di pesci.**



## Preparazione Del gioco

Mettete uno dei 4 pesci al centro del tavolo.

Suddividete le carte secondo il colore dei pesci raffigurati sul dorso, in modo da formare 4 mazzi da 10 carte ciascuno. Ognuno di voi riceve uno dei mazzi, coperto, e lo mescola a fondo.

Se giocate solo in due o in tre, rimettete dapprima i mazzi in più nella scatola e poi usatela come divisorio tra di voi.

## Svolgimento Del gioco

Tutti giocano contemporaneamente. Al comando di „puzzle lampo!“ girate tutti i vostri mazzi dal lato anteriore. Cercate di disporre il più velocemente possibile le vostre carte nell'ordine giusto da sinistra a destra, in modo da ottenere un'immagine completa.

Il più veloce esclama „fatto!“ e afferra il pesce al centro del tavolo. Tutti gli altri smettono **subito** di comporre il puzzle.

Ora osservate insieme: tutte le carte sono state disposte correttamente?

- **Si:** ottimo! Ti sei davvero meritato questo pesce. Mettilo davanti a te in modo che risulti ben visibile.
- **No:** peccato, non ha funzionato. Osservate insieme chi, tra gli altri giocatori, ha ottenuto la serie completa più lunga di carte disposte nel giusto ordine. Ricevi un pesce! In caso di parità non viene purtroppo distribuito nessun pesce. Rimettetelo nella scatola.



Prendi poi di nuovo le tue carte, forma un mazzo e passale a un altro giocatore. Se ci sono ancora dei mazzi inutilizzati nella scatola, distribuiteli per primi, così ognuno potrà giocare con un mazzo che non ha ancora usato.

Mescolate a fondo il vostro nuovo mazzo coperto. Al comando di „puzzle lampo!“ inizia il giro successivo!

## Fine Del gioco

Il gioco finisce dopo 4 giri, quando cioè ognuno di voi ha giocato con tutte le serie di carte. Chi ha ottenuto il maggior numero di pesci? Vinci e diventi il nuovo campione di puzzle lampo! In caso di parità vincono più giocatori a pari merito.

Prima di rimettere a posto le vostre serie di carte, come ricompensa potete metterle insieme così da ottenere una grande immagine. Mettete in ordine in tutta calma la vostra serie ed eventuali serie inutilizzate e poi riunitele: ecco pronta l'opera d'arte di puzzle lampo!