

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Logic! GAMES

MILO'S WASSERPARK



Splash Labyrinth • Splash labyrinth • Milo's waterpark
AquaNiloPark • Il parco acquatico di Milo

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022

MILO'S WASSERPARK

SMARTES SCHIEBEN, GESCHICKTES ROLLEN

Ein smartes Logikpuzzle und Geschicklichkeitsspiel für 1 Spieler:in ab 6 Jahren.

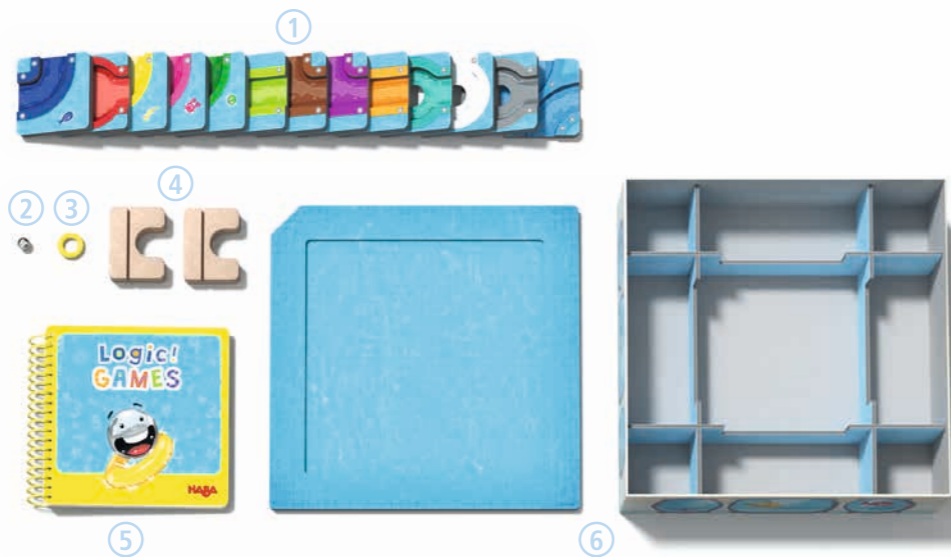
Autor: Thade Precht • **Illustration:** Davide Tosello

In Milo's Wasserpark heißt es: Bahn frei! Die Sensation: eine Wasserrutsche, die sich im Handumdrehen beliebig verändern lässt. Verschiebe die kunterbunten Teile der Rutsche so, dass die Kugel Milo sie elegant entlangsausen kann. Du benötigst eine gute Übersicht und ein ruhiges Händchen. Der Schwierigkeitsgrad der 60 Aufgaben steigt von Runde zu Runde. Schaffst du es, sie alle zu lösen?

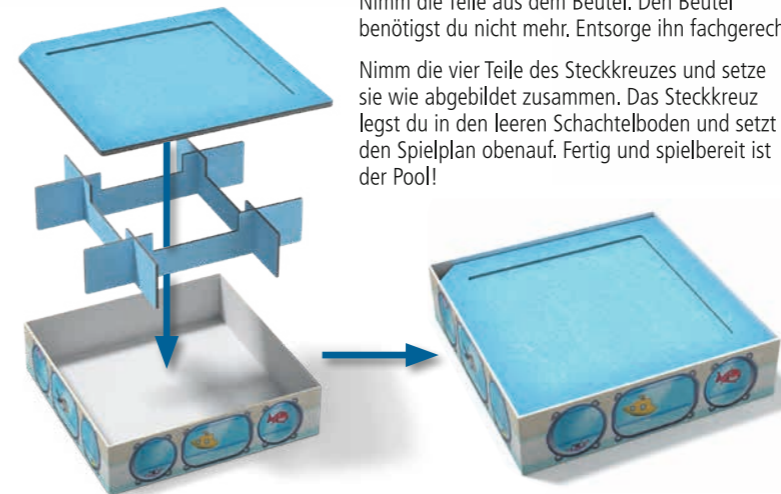
Bei diesem Spiel sind **munteres Schieben, logisches Denken und Feinmotorik** gefragt.

Spielinhalt:

- 13 Plättchen
 - 1 Kugel Milo
 - 1 gelber Schwimmring
 - 2 Start- bzw. Zielblöcke
 - 1 Spiralblock mit 60 Aufgaben und Lösungen
 - 1 illustrierten Schachtelboden
 - 1 Steckkreuz (bestehend aus 4 Teilen)
 - 1 Spielplan
 - 1 Schwimmbecken (Pool), bestehend aus:
 - 1 illustrierten Schachtelboden
 - 1 Steckkreuz (bestehend aus 4 Teilen)
 - 1 Spielplan
- 1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel:



Nimm die Teile aus dem Beutel. Den Beutel benötigst du nicht mehr. Entsorge ihn fachgerecht.

Nimm die vier Teile des Steckkreuzes und setze sie wie abgebildet zusammen. Das Steckkreuz legst du in den leeren Schachtelboden und setzt den Spielplan obenauf. Fertig und spielbereit ist der Pool!

Tipp: Nach dem Spielen kannst du das Steckkreuz zusammengebaut im Schachtelboden lassen. Verteile einfach die Plättchen im großen Mittelfach und die Holzteile samt Kugel und Ring in den Außenfächern. Dann legst du den Spiralblock **quer** in die Aussparungen des Steckkreuzes und legst abschließend noch den Spielplan und die Anleitung darauf. Fertig!



Kurzanleitung:

Wähle eine **Aufgabe** des Spiralblocks und bereite das darauf abgebildete Spielmaterial entsprechend vor.

Das Ziel jeder Aufgabe: Bringe die Kugel Milo vom Startblock sicher bis zum Zielblock!

Dazu musst du die Plättchen Zug um Zug so **verschieben**, dass ein durchgängiger Streckenverlauf zwischen Start- und Zielblock entsteht. Anschließend bewegst du den Pool so in den Händen, dass Milo samt gelbem Schwimmring sicher vom Startblock bis zum Zielblock **rollt**.

Beim Verschieben gilt:

1. Du darfst die Plättchen weder drehen, noch wenden.
2. Pro Zug darfst du immer nur ein Plättchen (in die Lücke) schieben. Die Anzahl an Zügen wiederum ist beliebig.
3. Der finale Streckenverlauf muss alle Streckenabschnitte beinhalten und darf keine offenen Enden haben.

Beim Rollen gilt:

1. Damit die Plättchen nicht verrutschen, füllst du die Lücke zunächst mit einem der übrigen Plättchen auf (Schwimmreifen nach oben zeigend).
2. Um Milo aus dem Startblock zu holen, darfst du ihn antippen. Danach nicht mehr.
3. Milo muss immer den kompletten Streckenverlauf entlangrollen. Mehrmaliges Durchlaufen von Streckenabschnitten ist erlaubt.
4. Sobald Milo über die Streckenbegrenzung hinauschießt oder in ein Loch plumpst, musst du ihn wieder in den Startblock setzen und einen neuen Anlauf starten.

Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du die dazugehörige **Lösung** mit der geringsten Anzahl an Zügen und/oder der eingängigsten Zugfolge.

Auf den nächsten Seiten folgt der Abschnitt „Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen“, gefolgt von einer **ausführlichen und bebilderten Spielanleitung**.



Einleitende Spielmaterialerfahrung & Impulse zum freien Spielen:

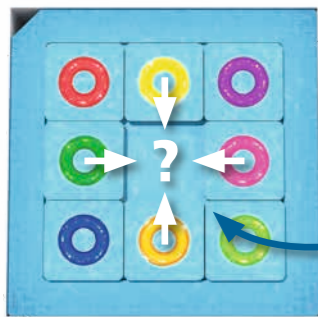
Liebe Eltern, viele Aufgaben dieses Spiels sind insbesondere für jüngere Kinder – mitunter aber selbst für Erwachsene – sehr herausfordernd. Unterstützen und ermutigen Sie Ihr Kind daher beim Einstieg ins Spiel. Dieser Abschnitt bietet hilfreiche Anregungen.



Hi, ich bin Milo! Ich liebe Logikspiele und freue mich riesig darauf, heute mit dir zu planschen! Dich erwarten kunterbunter Schiebepaß und waghalsige Rutschpartien in der weltweit ersten Wasserrutsche, die sich nahezu beliebig verändern lässt. Hier gleicht keine Fahrt der anderen! Huuuuiii ...

Schauen wir uns mal alles gemeinsam an und beginnen mit den bunten **Plättchen**: Sie sind quadratisch, zeigen auf einer Seite einzelne Streckenabschnitte der Rutschbahn und auf der anderen Seite jeweils einen großen Schwimmreifen.

Jedes Plättchen hat für die Darstellung seines Streckenabschnitts und Schwimmreifens eine eigene, **individuelle Farbe**. Es gibt: Rot, Pink, Violett, Orange, Gelb, Hellgrün, Dunkelgrün, Hellblau, Dunkelblau, Braun, Türkis, Grau und Weiß. Kannst du die Farben und Plättchen alle richtig zuordnen?



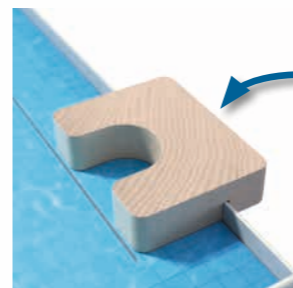
Als Nächstes nimmst du dir ein paar der Plättchen und legst sie – mit den Schwimmreifen nach oben zeigend – in den Rahmen des Spielplans. Ordentlich nebeneinandergelegt, passen genau 9 Stück hinein. Geschafft? Sehr gut. Dann versuche jetzt mal, eines der Plättchen hin und her zu **schieben**. Klappt nicht? Genau, weil kein Platz da ist. Nimm also ein Plättchen wieder heraus – es entsteht eine Lücke.

In diese Lücke kannst du nun ganz einfach eines der angrenzenden Plättchen hineinschieben. Der Schiebevorgang lässt sich beliebig oft fortführen, wobei die die Position der Lücke und die der Plättchen stetig verändern kannst. Probier's aus! Auf genau diesem Grundprinzip basiert nämlich das spätere Spiel.



Die Plättchen unterscheiden sich nicht nur durch ihre Farbe, sondern auch durch die auf einer Seite gezeigten **Streckenabschnitte**: Es gibt 4 Geraden (davon 1 Gerade mit Auswölbung und 1 Gerade mit Loch), 5 einfache Kurven (davon 1 Kurve mit Loch), 1 Doppelkurve, 2 T-Kreuzungen und 1 Sackgasse mit Loch. Eine ziemlich lange Liste ... kannst du die Plättchen alle entsprechend zuordnen?

Sehr gut! Gehen wir nun noch einen Schritt weiter, indem du wieder ein paar Plättchen in den Spielplanrahmen einlegst – dieses Mal allerdings nicht mit den Schwimmreifen nach oben zeigend, sondern mit den Streckenabschnitten. Nun kannst du im freien Spiel unterschiedliche **Streckenverläufe** kreieren, zum Beispiel einen Rundparcours, eine Schlangenlinie usw.



Versuche auch mal, einen Streckenverlauf zu legen, der an einer Kante des Rahmens beginnt und an einer anderen Kante des Rahmens wieder endet. An diese beiden Stellen steckst du jetzt noch den **Start- und Zielblock** wie abgebildet auf den Schachtelrand, füllst eventuelle Lücken mit weiteren Plättchen auf (Schwimmreifen nach oben zeigend) – und schon kann Milos erste **Rutschpartie** beginnen:

Nimm den kleinen gelben Schwimmring, lege ihn in die Öffnung eines Blocks (=Startblock) und setze Milo hinein. Hebe den **Pool** behutsam hoch und bewege ihn in beiden Händen, sodass Milo samt Schwimmring sanft und sicher den Streckenverlauf entlang bis in die Öffnung des anderen Blocks (=Zielblock) rollt. Dabei ist Feingefühl gefragt, Milo kann nämlich auch aus der Bahn geraten oder in eines der Löcher des weißen, grauen oder türkisen Plättchens plumpsen. Ist das der Fall, setzt du ihn einfach wieder an den Anfang und startest einen neuen Versuch. Geschafft? Sehr gut!

Werfen wir abschließend noch einen Blick auf den kleinen **Spiralblock**. Auf der jeweils rechten Seite beinhaltet er 60 nummerierte **Aufgaben** in steigendem Schwierigkeitsgrad. Falls du an der einen oder anderen Stelle mal gar nicht weiterkommst: Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du immer direkt die **Lösung**.

So, nun bist du bestens vorbereitet für das eigentliche Spiel. Ich schnappe mir schonmal meinen Schwimmring und flitze Richtung Pool. Bis gleich! Ich wünsche dir ganz viel Spaß und gutes Gelingen!

Dein Milo



Spielanleitung:

Wähle eine **Aufgabe** aus dem Spiralblock aus. Am besten startest du mit Aufgabe 1 und gehst dann der Reihe nach vor. Denn die ersten 30 Aufgaben – jeweils mit einem grünen Dreieck markiert – sind relativ leicht und bieten dir einen guten Einstieg ins Spiel. Es folgen 20 mittelschwere Aufgaben mit orangefarbenem Dreieck und abschließend noch 10 schwere Aufgaben mit rotem Dreieck.

Das Ziel jeder Aufgabe: Bringe Milo vom Startblock sicher bis zum Zielblock!

Und so geht's: Suche dir das auf der Aufgabe gezeigte **Spielmaterial** zusammen. Es besteht immer aus 8 individuellen Plättchen, den beiden Start- und Zielblöcken und der Kugel Milo samt gelbem Schwimmring. Das Spielmaterial platzierst du wie abgebildet auf dem Spielplan. Achte darauf, dass du die farblich richtigen Plättchen auswählst und sie mit der richtigen Seite, in der richtigen Ausrichtung und an den richtigen Stellen platzierst. Hier sind genaues Schauen und Abgleichen gefragt – eine sehr gute, smarte Übung! Geschafft? Super!

Nun musst du die Plättchen Zug um Zug so **verschieben**, dass ein durchgängiger Streckenverlauf zwischen Start- und Zielblock entsteht. Anschließend bewegst du den Pool so behutsam in den Händen, dass Milo samt gelbem Schwimmring sicher vom Startblock bis zum Zielblock **rollt**.



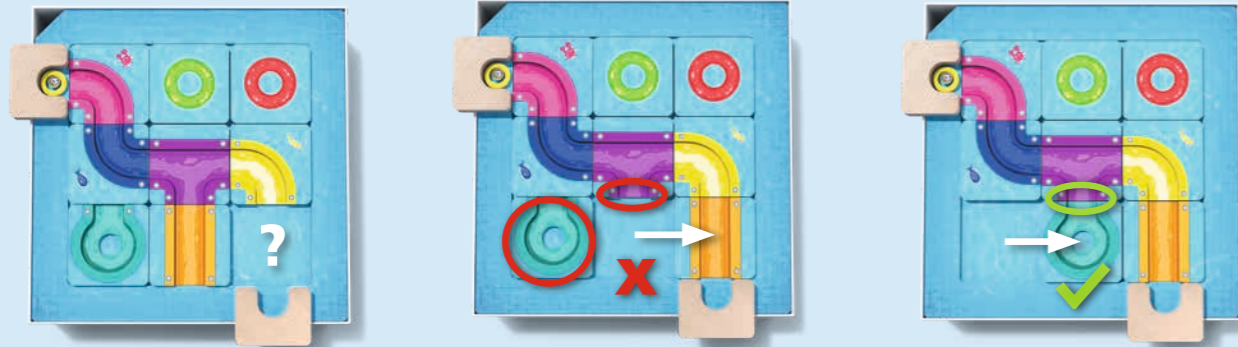
Beispielaufgabe





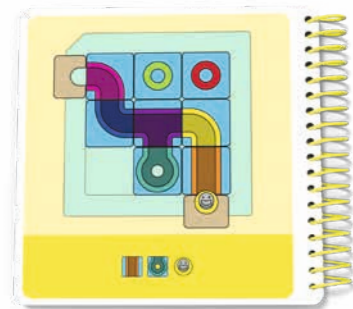
Beim Verschieben gilt:

1. Du darfst die Plättchen weder drehen, noch wenden.
2. Pro Zug darfst du immer nur ein Plättchen verschieben. Achte darauf, es vollständig in die Lücke hineinzuschieben, damit sich die Plättchen nicht verkanten. Die Anzahl an Zügen ist beliebig.
3. Der finale Streckenverlauf muss alle Streckenabschnitte beinhalten und darf keine offenen Enden haben.



Beispiel: Links: Die Ausgangssituation. Mitte: Nach dem Verschieben des orangefarbenen Plättchens verbindet der Streckenverlauf bereits den Start- und Zielblock. Allerdings ist Regel 3 noch nicht erfüllt, weil das violette Plättchen nach unten hin ein offenes Ende hat und weil der türkise Streckenabschnitt noch nicht angebinden ist. Rechts: Mit dem Verschieben des türkisen Plättchens sind beide Probleme behoben und der Streckenverlauf ist gelöst.

Tipp: Bevor du mit dem Schieben beginnst, kann es hilfreich sein, sich das Spielfeld zunächst genau anzuschauen und zu überlegen, welches Plättchen eigentlich an welche Stelle kommen müsste. Solltest du beim Lösen einer Aufgabe irgendwann mal „feststecken“, ist es mitunter leichter, die Plättchen wieder in die Ausgangslage zu setzen und einen neuen Versuch zu starten, anstatt sie immer weiter durcheinander zu bringen.



Auf der Rückseite jeder Aufgabe findest du die entsprechende **Lösung**.

Aber gib nicht zu schnell auf: Der große Reiz von Logikspielen liegt nämlich genau im Tüfteln, Rätseln und Rumprobieren. Je größer die Herausforderung, desto größer anschließend die Freude, sie bewältigt zu haben!

Beachte bitte: Viele der Aufgaben erlauben mehrere Streckenverläufe und eine feste Zugfolge ist nicht vorgeschrieben. Daher zeigen dir die Lösungen immer den Streckenverlauf mit der geringsten Anzahl an Zügen und/oder der eingängigsten Zugfolge. Darunter sind die entsprechenden Züge (in Form derjenigen Plättchen, die jeweils in die Lücke geschoben werden müssen) zeilenweise von links nach rechts abgebildet.

Beispiellösung



Beim Rollen gilt:

1. Damit die Plättchen nicht verrutschen, füllst du die Lücke zunächst mit einem der übrigen Plättchen auf (Schwimmreifen nach oben zeigend).
2. Um Milo aus dem Startblock zu holen, darfst du ihn antippen. Danach nicht mehr.
3. Milo muss immer den kompletten Streckenverlauf entlangrollen. Er darf also keine Streckenabschnitte auslassen. Mehrmaliges Durchlaufen von Streckenabschnitten ist erlaubt.
4. Sobald Milo über die Streckenbegrenzung hinauschießt oder in ein Loch plumpst, musst du ihn wieder in den Startblock setzen und einen neuen Anlauf starten.



Beispiel: Links: Nach dem Auffüllen der Lücke unten links mit einem der übrigen Plättchen wurde munter balanciert: Gleich beim ersten Versuch ist Milo zwar wohlbehalten im Zielblock angekommen. Doch leider wurde der Streckenabschnitt des türkisen Plättchens ausgelassen – ein neuer Anlauf muss her. Mitte: Beim zweiten Versuch wurde das türkise Plättchen zwar bedacht. Doch leider ist Milo dort ins Loch gerollt und steckt fest. Ein dritter Anlauf muss her. Rechts: Dieses Mal ist Milo alle Streckenabschnitte sicher entlanggerollt und hat freudestrahlend den Zielblock erreicht. Aufgabe gelöst!



Spielvariante: Falls du das Rollen etwas anspruchsvoller gestalten möchtest, kannst du auf den gelben Schwimmring verzichten. Ohne ihn rollt Milo etwas schneller und ist schwerer zu kontrollieren.

Für noch mehr Kugel-Spaß:

Versuche doch mal, deine eigenen Aufgaben zu entwickeln und überrasche deine Freunde oder Familie damit! So klappt's: Platziere Start- und Zielblock (samt Milo und seinem Schwimmring) in gewohnter Manier. Verbinde die beiden Blöcke mit einem wie auch immer gearteten Streckenverlauf. Achte darauf, genau eine Lücke zu lassen und eventuelle sonstige Lücken mit übrigen Plättchen (Schwimmreifen nach oben zeigend) aufzufüllen. Diese Situation stellt die **Lösung** deiner Aufgabe dar. Jetzt verschiebst du einige der Plättchen, bis du der Meinung bist, die Aufgabe ist schwer genug. Setze Milo samt Schwimmring in den anderen der beiden Blöcke – das ist die Startaufstellung. Und schon ist deine höchstpersönliche **Aufgabe** fertig! Na, wer bekommt sie gelöst?



SPLASH LABYRINTH

A ROLLING MAZE PUZZLE

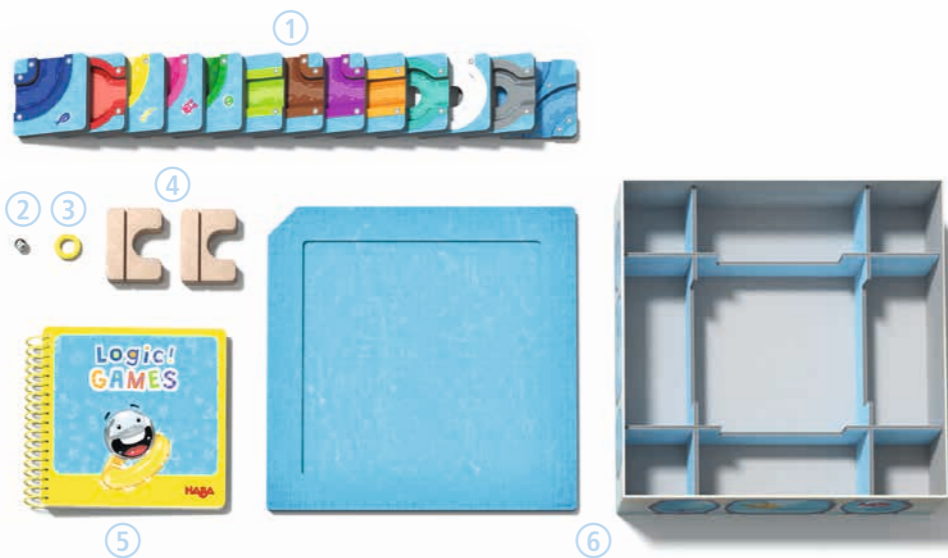
A smart logic puzzle and dexterity game for 1 player ages 6+
Game Designer: Thade Precht • **Illustrator:** Davide Tosello

It's time to get rolling in Milo's Waterpark! The highlight of the park is an ever-changing water slide, that can be easily altered in the blink of an eye! Move the brightly colored pieces of the slide so that Milo Marble can whiz down. Play requires a keen eye and a steady hand. The 60 template tasks have an increasing degree of difficulty from round to round. The yellow swim ring to hold Milo Marble is optional; Milo slides a little slower with his yellow swim ring than he does without it. Can you solve them all?

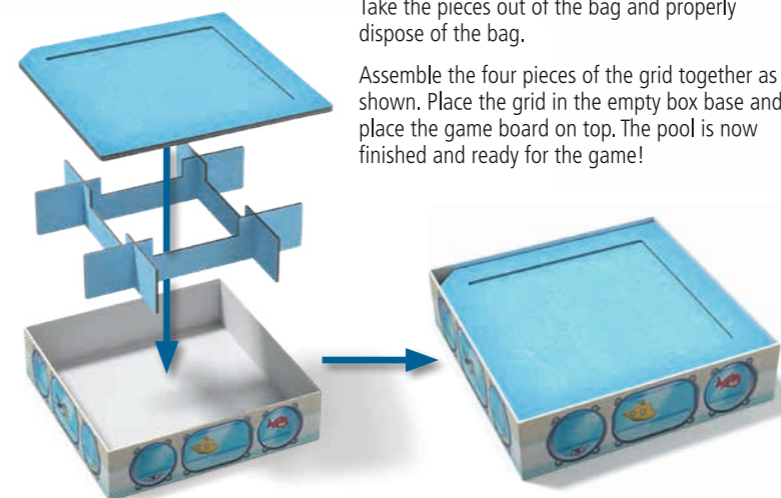
This game requires brave tile sliding, logical thinking, and fine motor skills.

Game Contents:

- ① 13 slide tiles
 - ② 1 Milo Marble
 - ③ 1 yellow swim ring
 - ④ 2 start & finish wooden blocks
 - ⑤ 1 spiral book with 60 tasks and solutions
 - ⑥ 1 pool consisting of
 - 1 illustrated box base
 - 1 grid (made up of 4 pieces)
 - 1 game board
- 1 rulebook



Before the First Game:



Take the pieces out of the bag and properly dispose of the bag.

Assemble the four pieces of the grid together as shown. Place the grid in the empty box base and place the game board on top. The pool is now finished and ready for the game!

Tip: After playing, you can leave the grid assembled in the box base. Simply place the tiles in the large middle compartment and the wooden pieces, marble and ring in the outer compartments. Place the spiral book **diagonally** in the recesses of the grid and finally place the game board and the instructions on top. Done!



Quick Reference Guide:

Select a **task** from the spiral book and set up the game material shown in the task.

The aim of every task: Take Milo Marble safely from the starting block to the finishing block!

To do this, **move** the tiles one step at a time so that a continuous slide layout is created between the starting block and the finishing block. Then carefully move the pool in your hands so that Milo and the yellow swim ring **roll** safely from the starting block to the finishing block.

When moving the tiles:

1. You may neither rotate nor turn over the tiles.
2. You may only slide one tile (into the gap) per move. There is no limit to the number of moves.
3. The final slide layout must contain all slide sections and must not have any open ends.

When rolling the marble:

1. To prevent the tiles from slipping, first fill in the gap with one of the leftover swim ring tiles, face up.
2. You may use your finger to tap Milo to help get him out of the starting block, but not afterwards.
3. Milo must always roll down the entire slide (i.e. touch every slide tile) and he is allowed to travel along slide sections multiple times.
4. If Milo shoots over the edge of the slide or falls into a hole, you must place Milo back in the starting block and start again.

On the back of each task, you will find the **solution** with the lowest number of moves and/or the most plausible sequence of moves.

On the following pages you will find the section "Introduction to Game Material & Ideas for Free Play", followed by **detailed illustrated game instructions**.





Introduction to Game Material & Ideas for Free Play:

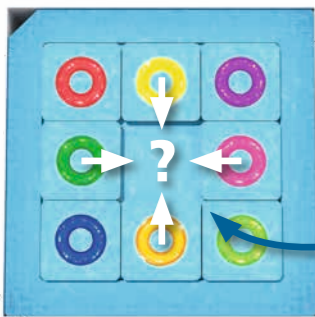
Dear Parents, Many of the tasks in this game are particularly challenging for younger children, but sometimes even for adults. Therefore, support and encourage your child when they start playing the game. This section provides helpful suggestions.



Hi, I'm Milo! I love logic games and can't wait to splash about with you today! Fantastic tile sliding fun and daredevil slides await you in the world's first waterpark that can be changed almost any way you like. No two journeys are the same! Woohoo ...

Let's look at everything together, starting with the colorful **tiles**; they are all square, showing individual slide sections on one side and a large colorful swim ring on the other.

Each tile shows a slide section and swim ring in its own **individual color**: red, pink, purple, orange, yellow, light green, dark green, light blue, dark blue, brown, turquoise, gray, and white. Can you find all the colors and tiles?



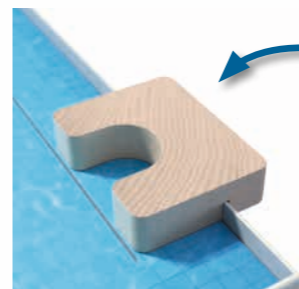
Next, take a few of the tiles and place them with the swim ring side face up, in the frame of the game board. Placed neatly next to each other, there is room for exactly 9 pieces. Have you done it? Excellent. Then try to **slide** one of the tiles back and forth. You can't? Exactly, because there's no empty space. Remove one tile to create a gap.

You can now simply slide one of the adjoining tiles into this gap. The sliding process can be continued as often as you like, and you can constantly change the position of the gap and that of the tiles. Give it a try! This is precisely the principle that the game play is based on.



The tiles differ not only by their color, but also by the **slide sections** shown on the flipside of each tile. The tile slide section sides contain: 4 straight tracks (including 1 straight track with a bulge and 1 straight track with a hole), 5 single curves (including 1 curve with a hole), 1 double curve, 2 T-junctions, and 1 dead end with a hole. It is a fairly long list... can you find all the tiles?

Excellent! Now let's go one step further by placing a few tiles in the game board frame; this time, with the slide sections face up. Now you can create different **slide layouts** in free play, such as a round course, a wiggly line, etc.



Try to create a slide layout that starts at one edge of the frame and ends at another edge of the frame. Now place the **starting and finishing blocks** at these two points on the edge of the box as shown, fill any gaps with the swim ring tiles face up, and then Milo's first **go on the slide** can begin.

Take the small yellow swim ring, place it in the opening of a block (=starting block) and place Milo inside it. Carefully lift the **pool** and move it in both hands so that Milo and the swim ring roll gently and safely along the slide and eventually into the opening of the finishing block. Excellent dexterity and forethought is required to prevent Milo from falling off the slide into one of the holes of the white, gray, or turquoise tiles. If Milo does fall, simply place Milo back at the starting block and try again. Have you done it? Excellent!

Finally, let's look at the small **spiral book**. On the right-hand side, it contains 60 numbered **tasks** with increasing difficulty. In case you get stuck you can always find the **solution** on the back of each task.

So, now you're perfectly prepared for the actual game. I'll grab my swim ring and dash towards the pool. See you soon! Have fun and good luck!

Sincerely, Your Milo



Instructions:

Select a **task** from the spiral book. It's best to start with task 1 and then work your way through the tasks in order.

The first 30 tasks, each marked with a green triangle, are relatively easy and offer you a nice introduction to the game. Next in the book are 20 medium tasks indicated by an orange triangle, and finally 10 difficult tasks shown with a red triangle.

The **aim** of every task: Take Milo safely from the starting block to the finishing block!

How it works: Find the **game material** shown in the task. This always consists of 8 individual tiles, the two starting and finishing blocks, and Milo Marble and the plastic yellow swim ring. Place the game material on the game board as shown. Make sure that you select the right color tiles and place them with the correct side face up, in the right direction, and in the right place. This requires precise observation and matching – a very good, smart exercise! Have you done it? Fantastic!

Now, you must move the tiles one step at a time so that a continuous slide layout is created between the starting block and the finishing block. After the slide layout is complete now pick up the box in both hands and carefully move the pool so that Milo marble, in his yellow swim ring, **roll** safely from the starting block to the finishing block.



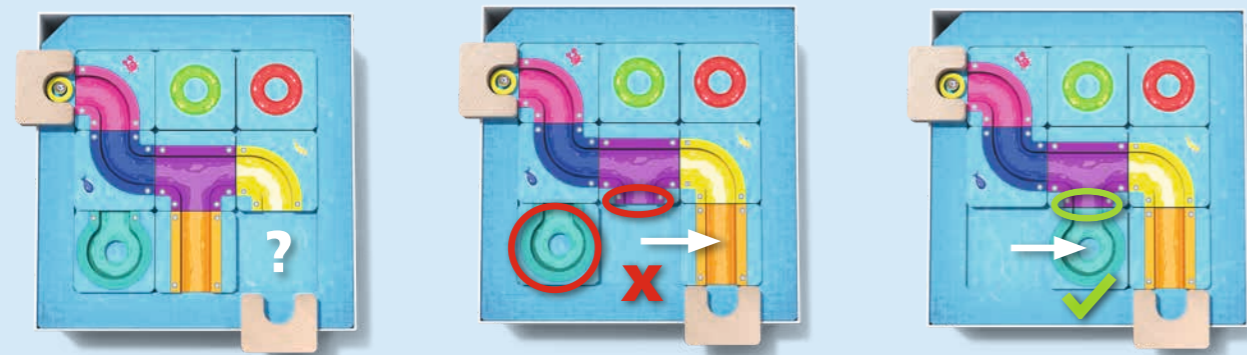
Example task





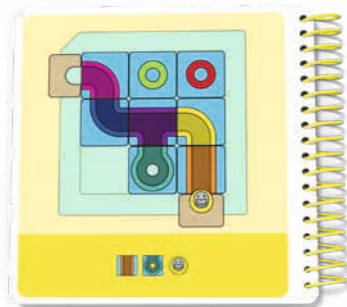
When moving the tiles:

1. You may neither rotate nor turn over the tiles.
2. You may only slide one tile per move. Make sure to slide it all the way into the gap so that the tiles do not tilt. There is no limit to the number of moves.
3. The final slide layout must contain all slide sections and must not have any open ends.



Example: Left: The starting setup. Middle: After moving the orange tile, the slide layout already connects the starting and finishing blocks. However, rule 3 is not yet fulfilled because the purple tile has an open end at the bottom and because the turquoise slide section is not yet connected. Right: Moving the turquoise tile solves both problems and correctly finishes the slide layout.

Tip: Before you start sliding tiles, it can be helpful to first take a close look at the game area and think about which tile should be in which spot. If you get stuck at some point when solving a task, it's sometimes easier to put the tiles back in their starting position and try again instead of continuing to mix them up.



Example solution

You will find the **solution** on the back of each task.

But don't give up too quickly; the great appeal of logic games lies in experimenting, puzzling things over, and trying things out. The greater the challenge, the greater the joy of having overcome it!

Please note that many of the tasks allow for multiple slide layouts and there is no set sequence of moves required. Therefore, the solutions always show you the slide layout with the lowest number of moves and/or the most plausible sequence of moves. Below this, the corresponding moves (in the form of the tiles that must be slid into the gap each time) are shown line by line from left to right.



When rolling the marble:

1. To prevent the tiles from slipping, first fill in the gap with one of the leftover tiles (swim ring face up).
2. You may tap Milo to get it out of the starting block, but not afterwards.
3. Milo must always roll along the entire slide layout. It must therefore not skip any slide sections. It may travel along slide sections multiple times.
4. If Milo shoots over the edge of the slide or falls into a hole, you must put Milo back in the starting block and start again.



Example: Left: After filling the gap at the bottom left with one of the leftover tiles, you balanced the game board valiantly; Milo arrived at the finishing block safe and sound on the very first attempt. Unfortunately, however, the slide section on the turquoise tile was skipped and since every slide tile must be touched, you must start over and try again. Middle: On your second attempt, you considered the turquoise tile but unfortunately, Milo has rolled into the hole and got stuck and has not reached the finishing block, therefore a third attempt is necessary. Right: This time Milo has safely rolled along every single slide section and has successfully reached the finishing block beaming with joy. Task solved!



Game Variations: If you want to make rolling a little more challenging, you can leave out the yellow swim ring. Without it, Milo rolls a little faster and is much more difficult to control.

For even more marble fun:

Try to create your own tasks and surprise your friends or family with them! Here's how to do it: position the starting and finishing block in the usual manner. Connect the two blocks with any slide layout you like. Make sure to leave exactly one gap and fill any other gaps with leftover tiles (swim rings face up). Now move some of the tiles until you think the task is hard enough. Place Milo in his swim ring in one of the two blocks and that's it – your very own **task** is complete! So, who can now solve it and successfully roll Milo through the all of the slide?

SPLASH LABYRINTHE

60 MISSIONS D'ADRESSE ET DE LOGIQUE

Un jeu d'adresse coulissant et de logique pour 1 joueur à partir de 6 ans.

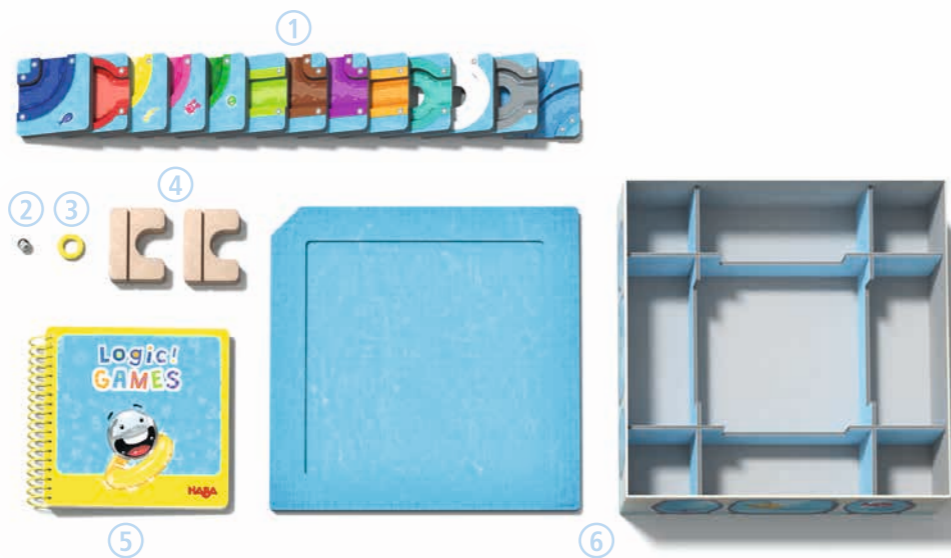
Auteur : Thade Precht • **Illustration :** Davide Tosello

Splash ! Voilà Billie qui dévale à toute vitesse les toboggans du parc aquatique ! Aide-la à parcourir l'ensemble des toboggans en faisant coulisser les tuiles sans jamais les soulever. Pour y parvenir, il faudra être habile et disposer d'une bonne vue d'ensemble. Il y a 60 missions au niveau de difficulté croissant à relever. Parviendras-tu à toutes les accomplir ?

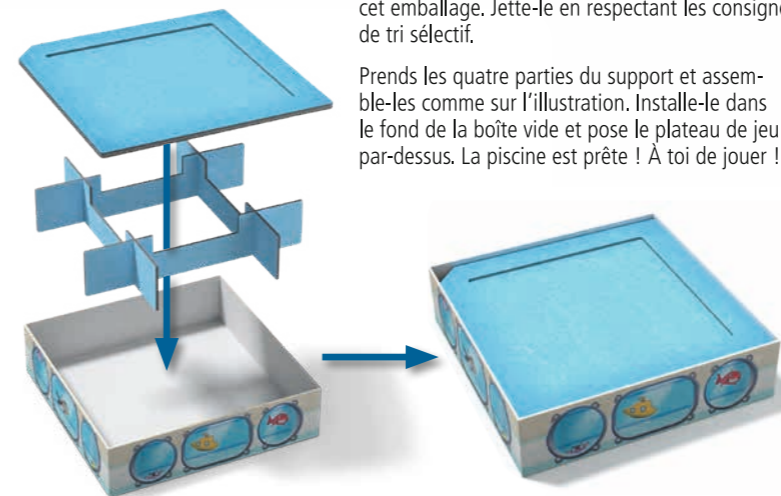
Dans ce jeu, tu feras coulisser les tuiles en faisant appel à ta logique et à ta motricité fine.

Contenu de la boîte :

- 13 tuiles
 - 1 bille Billie
 - 1 bouée jaune
 - 2 blocs (= départ et arrivée)
 - 1 livret avec 60 missions et solutions
 - 1 fond de boîte illustré
 - 1 support formé de 4 parties
 - 1 plateau de jeu
 - 1 piscine composée des éléments suivants :
- 1 règle du jeu



Avant la première partie :



Retire les pièces du sachet. Tu n'as plus besoin de cet emballage. Jette-le en respectant les consignes de tri sélectif.

Prends les quatre parties du support et assemble-les comme sur l'illustration. Installe-le dans le fond de la boîte vide et pose le plateau de jeu par-dessus. La piscine est prête ! À toi de jouer !

Astuce : à la fin de la partie, tu peux laisser le support dans le fond de la boîte sans le démonter. Il suffit de ranger les tuiles dans le grand compartiment central et les pièces en bois, la bille et la bouée dans les autres compartiments. Range ensuite le livret **en biais** dans le renforcement du support, puis pose le plateau de jeu et la règle du jeu par-dessus. Tout est ainsi bien rangé !



Résumé des règles :

Choisis une **mission** dans le livret et prépare le matériel de jeu qui figure sur son illustration.

L'objectif de chaque mission est d'amener la bille Billie jusqu'au bloc d'arrivée sans encombre en partant du bloc de départ !

Pour ce faire, tu **fais coulisser** tour à tour les tuiles jusqu'à former un toboggan continu entre le bloc de départ et le bloc d'arrivée. Sers-toi ensuite de tes deux mains pour incliner la piscine de manière à ce que Billie, installée dans sa bouée jaune, dévale sans soucis le toboggan du bloc de départ jusqu'au bloc d'arrivée.

Règles de création du toboggan :

1. Tu ne peux ni faire pivoter les tuiles ni les retourner.
2. Tu ne fais coulisser qu'une seule tuile à la fois (sur l'espace vide). Tu peux faire coulisser les tuiles autant de fois que tu le souhaites.
3. Le toboggan final doit comprendre toutes les tuiles et ne doit comporter aucune ouverture sur le vide.

Règles de la descente du toboggan :

1. Remplis d'abord l'espace qui restait vide avec l'une des tuiles mises de côté (bouée vers le haut) pour éviter que les tuiles qui composent le toboggan ne glissent.
2. Tu peux pousser délicatement Billie pour la faire sortir du bloc de départ. Après, tu n'as plus le droit de la toucher.
3. Billie doit toujours dévaler tout le toboggan. Tu peux passer plusieurs fois par certains tronçons.
4. Si jamais Billie dépasse la limite du toboggan ou tombe dans un trou, tu dois la replacer dans le bloc de départ et recommencer sa descente depuis le début.

Tu trouveras la **solution** au dos de chaque mission. Il s'agit de la solution la plus efficace (= avec le moins de déplacements de tuiles) et/ou de l'enchaînement le plus simple.

Les pages suivantes présentent la section intitulée « Découvre le matériel et joue librement » ainsi que les **règles du jeu détaillées et illustrées.**



Découvre le matériel et joue librement :

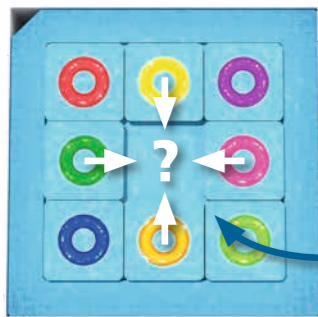
Chers parents, certaines missions peuvent paraître compliquées pour de jeunes enfants et parfois même pour les adultes. Encouragez votre enfant pendant son initiation au jeu et aidez-le. Cette section vous apporte des suggestions utiles.



Bonjour, je m'appelle Billie ! J'adore les jeux de logique et j'ai hâte de me jeter à l'eau avec toi aujourd'hui ! Tu vas adorer transformer le toboggan autant de fois que tu le souhaites en faisant coulisser des tuiles avant que l'on se lance dans des descentes sensationnelles ! Tous les toboggans sont différents ! Youpi !

Observons ensemble tout le matériel de jeu. Commençons par les **tuiles** colorées : elles sont toutes carrées. Une face représente une section du toboggan, l'autre une grande bouée.

Chaque tuile a sa propre **couleur** : rouge, rose, violet, orange, jaune, vert clair, vert foncé, bleu clair, bleu foncé, marron, turquoise, gris et blanc.



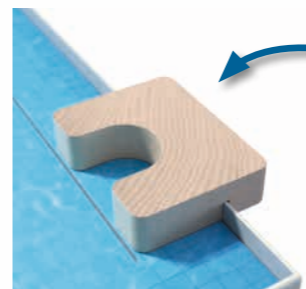
Prends ensuite quelques tuiles et pose-les dans le cadre du plateau de jeu, faces « bouée » visibles. Lorsqu'elles sont bien disposées les unes contre les autres, on peut en loger 9 en tout. Mission accomplie ? Très bien ! Essaie maintenant de faire **coulisser** une des tuiles d'avant en arrière. Ça ne marche pas ? C'est normal, parce qu'il n'y a pas de place. Retire donc une tuile pour créer un espace vide.

Désormais, tu fais très facilement coulisser une tuile adjacente dans cet espace. Tu peux faire coulisser des tuiles autant de fois que tu le souhaites, ce qui modifie à chaque fois la position de l'espace vide et celle des tuiles déplacées. Essaie pour voir ! C'est justement sur ce principe que repose le jeu auquel tu vas jouer.



Les tuiles se distinguent non seulement par leur couleur, mais aussi par le type de **tronçon de toboggan** représenté sur l'autre face : il y a 4 tronçons droits (dont 1 avec un renforcement et 1 avec un trou), 5 virages simples (dont 1 avec un trou), 1 double virage, 2 croisements en T et 1 impasse avec un trou. Peux-tu classer toutes les tuiles par type ?

Formidable ! Passons à l'étape suivante : pose à nouveau quelques tuiles dans le cadre du plateau de jeu, mais cette fois-ci face toboggan visible. En jeu libre, tu peux maintenant créer différents toboggans, par exemple un cercle, un serpent qui ondule, etc.



Essaie aussi de créer un toboggan qui commence sur un bord du cadre pour finir sur un autre bord. Place d'abord les **blocs de départ et d'arrivée** sur le bord de la boîte comme sur l'illustration, pose une tuile (bouée visible) dans un espace vide. Billie peut déjà faire sa première **descente du toboggan** :

Prends la petite bouée jaune, place-la dans l'ouverture d'un bloc (= bloc de départ) et ajoute Billie dessus. Prends délicatement en main la **piscine** et incline-la à l'aide de tes deux mains afin que Billie et sa bouée dévalent tout le toboggan jusqu'à l'ouverture de l'autre bloc (= bloc d'arrivée). Il faut faire preuve de délicatesse, sinon Billie pourrait tomber du toboggan ou finir sa course dans l'un des trous des tuiles. Dans ce cas, il suffit de la remettre sur le bloc de départ pour réessayer. Mission accomplie ? Formidable !

Et pour finir, jetons un coup d'œil au **livret**. Sur les pages de droite, il comprend 60 **missions** au niveau de difficulté croissant. Si jamais tu es bloqué(e) et n'arrives pas à accomplir une mission, tu trouveras toujours la **solution** au dos de la page.

Te voilà maintenant prêt(e) pour jouer ! J'attrape vite ma bouée. Direction la piscine ! À tout de suite ! J'espère que tu vas bien t'amuser. Bonne chance !

Billie



Règle du jeu :

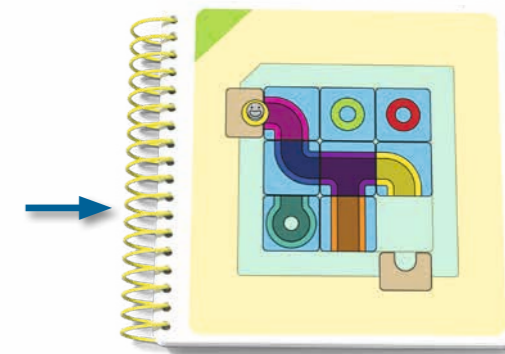
Choisis une **mission** du livret. Nous te conseillons de commencer par la mission 1, puis progresser dans l'ordre.

En effet, les 30 premières missions, qui sont marquées d'un triangle vert, sont de niveau facile et te permettent de te familiariser avec le jeu. Viennent ensuite 20 missions de difficulté moyenne (avec un triangle orange) et enfin 10 missions difficiles (avec un triangle rouge).

L'objectif de chaque mission est d'amener Billie jusqu'au bloc d'arrivée sans encombre en partant du bloc de départ !

Voici comment faire : réunis le **matériel de jeu** indiqué dans la mission. Il comprend toujours 8 tuiles, 2 blocs (= départ et arrivée), la bille Billie et la bouée jaune. Sur le plateau de jeu, place le matériel de jeu en suivant le modèle. Fais attention à prendre les tuiles de la bonne couleur et à les placer sur la face qui convient, dans le même sens et au même endroit que sur le modèle. Mission accomplie ? Super !

À présent, tu **fais coulisser** tour à tour les tuiles de manière à former un toboggan continu entre le bloc de départ et le bloc d'arrivée. Sers-toi ensuite de tes deux mains pour incliner délicatement la piscine de manière à ce que Billie, installée dans sa bouée jaune, **dévale** le toboggan du bloc de départ jusqu'au bloc d'arrivée.

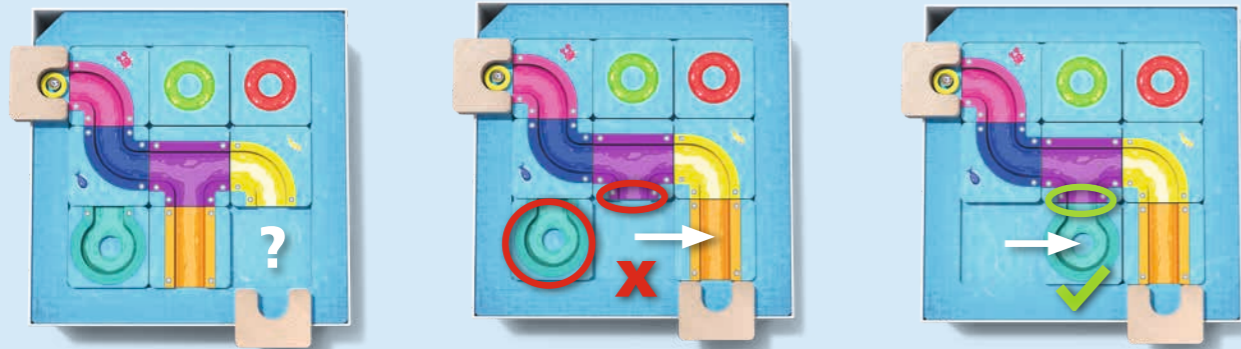


Exemple de mission



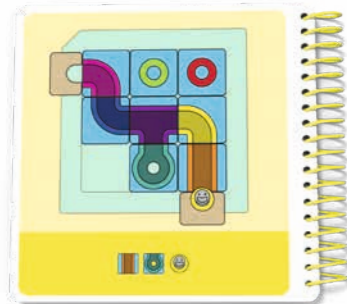
Création du toboggan :

1. Tu ne peux ni faire pivoter les tuiles ni les retourner.
2. Tu ne fais coulisser qu'une seule tuile à la fois. Attention à bien faire coulisser la tuile jusqu'au bout pour ne pas coincer les autres.
Tu peux faire coulisser les tuiles autant de fois que tu le souhaites.
3. Le toboggan final doit comprendre toutes les tuiles et ne doit comporter aucune ouverture sur le vide.



Exemple : À gauche : le départ. Au milieu : après avoir fait coulisser la tuile orange, le toboggan va déjà du bloc de départ au bloc d'arrivée. Toutefois, la règle 3 n'est pas respectée, car la tuile violette est ouverte sur le vide et la tuile turquoise avec l'impasse n'est pas encore reliée au toboggan. À droite : en faisant coulisser la tuile turquoise, les deux problèmes sont réglés et le toboggan est terminé.

Astuce : avant de commencer à faire coulisser les tuiles, il peut être utile de bien observer le plateau de jeu et de réfléchir à l'endroit où l'on souhaite placer les tuiles. Si jamais tu es « coincé » et ne trouves pas la solution, il est parfois plus facile de replacer les tuiles dans leur position de départ pour recommencer.



Exemple de solution

Dans le livret, tu trouveras la **solution** au dos de chaque mission.

Mais n'abandonne pas trop vite ! Tout l'intérêt des jeux de logique réside dans la recherche, la résolution d'énigmes et l'expérimentation. Plus le défi est complexe, plus on prend plaisir à le relever !

Remarque : de nombreuses missions peuvent être accomplies en faisant coulisser les tuiles de diverses manières. Il n'y a pas d'enchaînement obligatoire pour les faire coulisser. C'est pourquoi les solutions t'indiquent toujours l'enchaînement avec le moins de déplacements de tuiles et/ou la suite de déplacements la plus simple. Dans la partie jaune foncée, l'enchaînement (représenté sous forme de tuiles à faire coulisser dans l'espace vide) est représenté de la gauche vers la droite.



Descente du toboggan :

1. Remplis d'abord l'espace qui restait vide avec l'une des tuiles mises de côté (bouée vers le haut) pour éviter que les tuiles qui composent le toboggan ne glissent.
2. Tu peux pousser délicatement Billie pour la faire sortir du bloc de départ. Après, tu n'as plus le droit de la toucher.
3. Billie doit toujours dévaler l'intégralité du toboggan. Elle doit donc parcourir toutes les tuiles du toboggan.
Tu peux passer plusieurs fois au même endroit.
4. Si jamais Billie dépasse la limite du toboggan ou tombe dans un trou, tu dois la replacer dans le bloc de départ et recommencer sa descente depuis le début.



Exemple : À gauche : après avoir rempli l'espace vide en bas à gauche avec une tuile non utilisée, on passe à la descente du toboggan. Dès la première tentative, Billie est bien arrivée dans le bloc d'arrivée, mais elle n'est pas passée par la tuile turquoise. Elle recommence. Au milieu : la deuxième fois, Billie est passée par la tuile turquoise, mais elle est tombée dans le trou. Elle recommence une troisième fois. À droite : cette fois-ci, Billie a bien dévalé tout le toboggan et a atteint le bloc d'arrivée toute joyeuse. Mission accomplie !



Variante de jeu : Si tu souhaites que la descente soit encore plus stimulante, tu peux retirer la bouée. Billie roulera un peu plus vite et sera plus difficile à contrôler.

Envie que Billie profite encore davantage de la piscine ?

Essaie de créer tes propres missions et propose-les à tes amis ou à ta famille ! Voici comment faire : place les blocs de départ et d'arrivée (avec Billie et sa bouée) comme dans une partie classique. Relie les deux blocs avec un toboggan comme bon te semble. N'oublie pas de laisser un espace vide et d'ajouter des tuiles, bouée visible dans les espaces encore vides. Tu viens de créer la **solution** correspondant à une **mission**. Maintenant fais coulisser quelques tuiles jusqu'à ce que tu trouves la mission suffisamment difficile. Place Billie et sa bouée dans l'autre bloc, pour obtenir la configuration de départ. Et voilà ! Tu viens de créer ta propre mission ! Alors, qui parviendra à la résoudre ?

MILO'S WATERPARK

SLIM SCHUIVEN, HANDIG ROLLEN

Een slim en logisch puzzel- en behendigheids spel voor 1 speler vanaf 6 jaar.

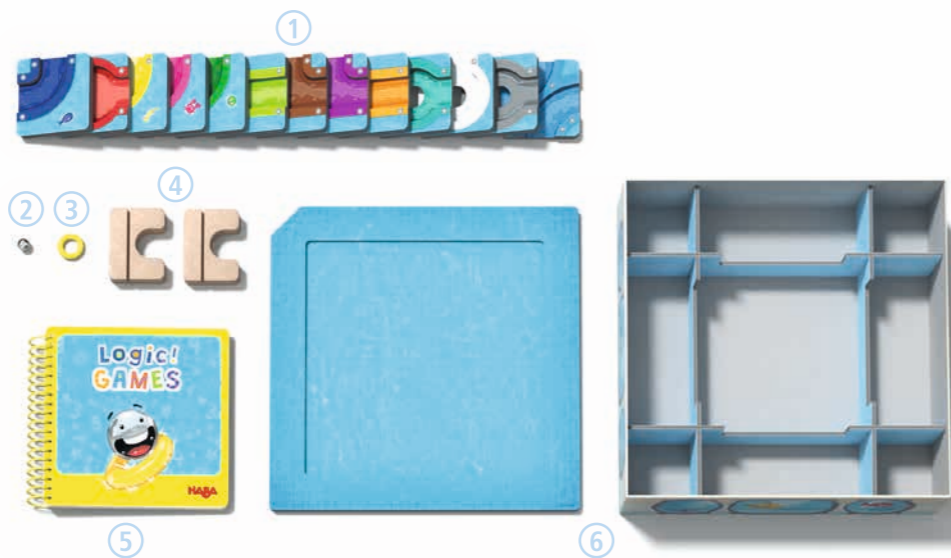
Auteur: Thade Precht • **Illustrator:** Davide Tosello

In Milo's waterpark is maar één ding belangrijk: splashplezier en snelheid! Dé grote sensatie van het waterpark is een waterglijbaan die in een handomdraai naar wens kan worden veranderd. Schuif de kleurrijke delen van de glijbaan zó dat knikker Milo er elegant doorheen kan suizen. Wat jij nodig hebt, zijn een goed overzicht en een rustige hand. De moeilijkheidsgraad van de 60 opdrachtkaarten stijgt per ronde. Lukt het jou om ze allemaal op te lossen?

Bij dit spel moet je slim schuiven, logisch denken en je fijne motoriek gebruiken.

Inhoud van het spel:

- 13 kaartjes
- 1 knikker Milo
- 1 gele zwemband
- 2 start- of doelblokken
- 1 spiraalblok met 60 opdrachten en oplossingen
- 1 zwembad, bestaande uit
 - 1 geïllustreerde bodem van de doos met inlegstuk (bestaande uit vier delen)
 - spelbord
- 1 handleiding met oplossingen



Vóór het eerste spel:



Haal de onderdelen uit het zakje. Het zakje heb je niet meer nodig. Gooi het op de juiste manier weg.

Pak de vier delen van het inlegstuk en zet ze in elkaar zoals afgebeeld. Het inlegstuk leg je in de lege bodem van de doos en het spelbord leg je er bovenop. Het zwembad is klaar om te spelen!

Tip: Na het spelen kan je het inlegstuk in elkaar gezet in de bodem van de doos laten liggen. Verdeel de kaartjes gewoon in het grote middenvak en de houten onderdelen samen met de knikker en zwemband in de buitenvakken. Leg vervolgens je het spiraalblok **dwaars** in de uitsparingen van het kruis en leg daarna nog het spelbord en de handleiding erop. Opgeruimd staat netjes!



Korte handleiding:

Kies een **opdracht** uit het spiraalblok en leg het daarop afgebeelde spelmateriaal klaar.

Het **doel** van elke opdracht: breng knikker Milo van het startblok veilig naar het doelblok!

Daarvoor moet je de kaartjes beurtelings zo **verschuiven** dat er een doorlopend traject ontstaat tussen start- en doelblok. Vervolgens pak je het zwembad in je handen en beweeg je dit zo, dat Milo met gele zwemband veilig van het startblok naar het doelblok **rolt**.

Bij het verschuiven gelden de volgende regels:

1. Je mag de kaartjes niet draaien of keren.
2. Per beurt mag je telkens slechts één kaartje (in de opening) schuiven. Het aantal zetten is willekeurig.
3. Het uiteindelijke trajectverloop moet alle trajectstukken bevatten en mag geen open uiteinden hebben.

Bij het rollen gelden de volgende regels:

1. Om ervoor te zorgen dat de trajectkaartjes niet verschuiven, vul je de lege plaatsen eerst met de overige kaartjes (met zwemband naar boven).
2. Je mag Milo één keer aantikken om hem uit het startblok te halen. Daarna mag je hem niet meer aanraken.
3. Milo moet altijd het volledige traject afleggen. Het vaker doorlopen van een trajectvak is toegestaan.
4. Zodra Milo over de trajectgrens schiet of in een gat ploft, moet je hem weer in het startblok zetten en opnieuw starten.

Op de achterkant van elke opdracht vind je de bijbehorende **oplossing** met het minste aantal zetten en/of de meest voorkomende zetvolgorde.

Op de volgende pagina's volgt het hoofdstuk 'Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen', gevolgd door **een uitvoerige en geïllustreerde handleiding**.



Inleidende spelmaterialervaring en impulsen voor vrij spelen:

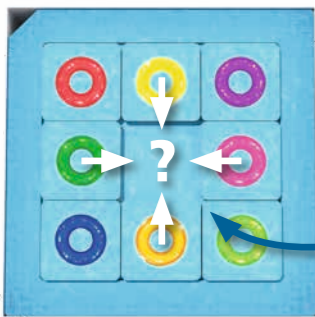
Beste ouders, veel opdrachten in dit spel zijn vooral voor jongere kinderen zeer uitdagend, soms zelfs ook voor volwassenen. Ondersteun en stimuleer uw kind daarom bij het eerste spelen met dit spel. In dit deel geven we u handige suggesties.



Hallo, ik ben Milo! Ik hou van logische spelletjes en kijk er enorm naar uit om vandaag met jou te spetteren! Je kunt rekenen op kleurrijk schuifplezier en gewaagde glijpartijen in de eerste waterglijbaan ter wereld die je geheel naar wens kunt veranderen. Hier is geen enkele glijpartij hetzelfde! Jippie ...

Laten we eerst alles eens bekijken, te beginnen met de kleurrijke **kaartjes**. Ze zijn allemaal vierkant, hebben aan de ene kant trajectdelen van de glijbaan en aan de andere kant een grote zwemband.

Elk kaartje heeft voor de weergave van zijn traject en zwemband een eigen, **individuele kleur**. De kleuren zijn: rood, roze, paars, oranje, geel, lichtgroen, donkergroen, lichtblauw, donkerblauw, bruin, turquoise, grijs en wit. Kan jij de kleuren en kaartjes allemaal goed toewijzen?



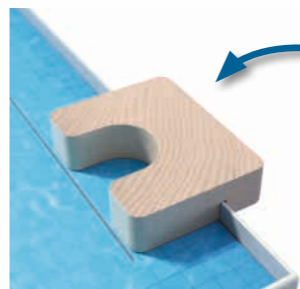
Pak vervolgens enkele kaartjes en leg ze met de zwembanden naar boven in het frame van het spelbord. Als ze netjes naast elkaar liggen, passen er precies 9 in. Gelukt? Heel goed! Probeer nu een van de kaartjes heen en weer te **schuiven**. Lukt het niet? Dat klopt, want er is geen ruimte. Neem er een kaartje uit en er ontstaat een opening.

In deze opening kan je nu heel eenvoudig een van de aangrenzende kaartjes schuiven. Het schuifproces kan je zo vaak doen als je wilt, waarbij je de positie van de opening en die van de kaartjes continu kunt veranderen. Probeer het maar eens! Op dat basisprincipe is namelijk het latere spel gebaseerd.



De kaartjes onderscheiden zich niet alleen door hun kleur, maar ook door de **trajectstukken** die op de andere kant staan afgebeeld. Er zijn 4 rechte stukken (waarvan 1 recht baanstuk met welving en 1 recht baanstuk met gat), 5 eenvoudige bochten (waarvan 1 bocht met gat), 1 dubbele bocht, 2 T-kruisingen en 1 doodlopende weg met gat. Het is nogal een lange lijst ... kan jij de kaartjes allemaal goed toewijzen?

Zeer goed! We gaan nu een stapje verder. Leg weer een aantal kaartjes in het spelbord, maar deze keer met de baanstukken naar boven in plaats van de zwembanden. Nu kan je in het vrije spel verschillende **trajecten** maken, bijvoorbeeld een rond parcours, een slangvormig traject, enz.



Probeer ook eens een traject te leggen dat aan één kant van het frame begint en aan een andere kant weer eindigt. Op deze twee plaatsen leg je nu ook het **start- en doelblok** neer, zoals afgebeeld op de zijkant van de doos. Vul je eventuele openingen op met nog meer kaartjes (met de zwemband naar boven) en Milo's eerste **glijpartij** kan beginnen.

Pak de kleine gele **zwemband**, leg deze in de opening van een blok (= startblok) en zet Milo erin. Til het zwembad voorzichtig op en beweeg het met beide handen, zodat Milo in zijn zwemband voorzichtig en veilig over het traject tot in de opening van het andere blok (= doelblok) rolt. Je moet dit wel voorzichtig doen. Milo kan namelijk ook uit de baan raken of in een van de gaten van het witte, grijze of turquoise kaartje plonzen. Als dat gebeurt, zet je hem gewoon weer aan het begin en probeer je het opnieuw. Gelukt? Zeer goed!

Laten we tot slot nog eens kijken naar het kleine **spiraalblok**. Aan de rechterkant staan 60 genummerde **opdrachten** van toenemende moeilijkheidsgraad. En mocht je op een van de andere plekken echt niet verder komen: op de achterkant van elke opdracht vind je altijd de **oplossing**.

Zo, nu ben je optimaal voorbereid op het daadwerkelijke spel. Ik pak alvast mijn zwemband en flitst richting het zwembad. Tot zo! Veel plezier en succes!

Milo



Handleiding:

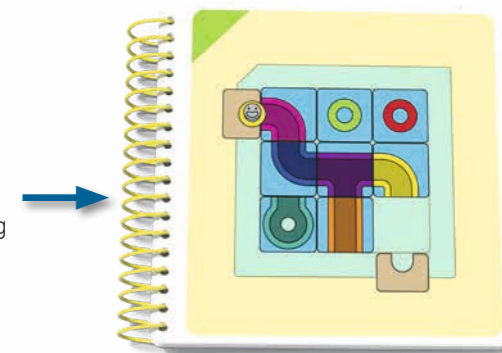
Kies een **opdracht** uit het spiraalblok. Het is handig om met opdracht 1 te beginnen en de opdrachten in volgorde af te werken.

De eerste 30 opdrachten, elk gemarkeerd met een groene driehoek, zijn relatief makkelijk en zijn een goede start van het spel. Er volgen 20 gemiddeld moeilijke opdrachten met een oranje driehoek en tot slot nog 10 moeilijke opdrachten met een rode driehoek.

Het doel van elke opdracht: Breng Milo van het startblok veilig naar het doelblok!

Dat gaat als volgt: zoek het **spel materiaal** bij elkaar dat op de opdracht staat afgebeeld. Het bestaat altijd uit 8 individuele kaartjes, de twee start- en doelblokken en knikker Milo met zijn gele zwemband. Het spel materiaal leg je zoals afgebeeld op het spelbord. Zorg ervoor dat je de juiste kleur van de kaartjes kiest en ze met de juiste kant, in de juiste richting en op de juiste plekken neerlegt. Je moet hiervoor nauwkeurig kijken en vergelijken - een goede, slimme oefening! Gelukt? Geweldig!

Nu **verschuif** je de kaartjes beurtelings zo, dat er een doorlopend traject ontstaat tussen start- en doelblok. Vervolgens pak je het zwembad in je handen en beweeg je het voorzichtig op zo'n manier, dat Milo in zijn gele zwemband veilig van het startblok naar het doelblok **rolt**.



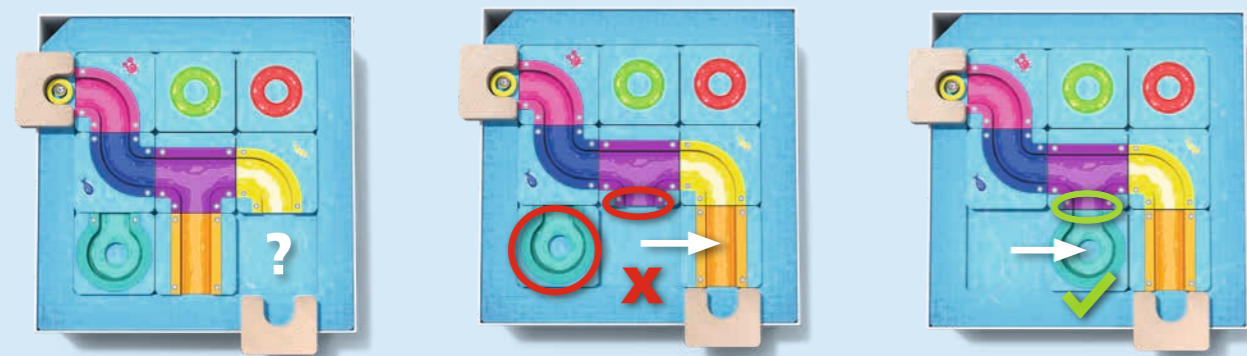
Voorbeeld van opdracht





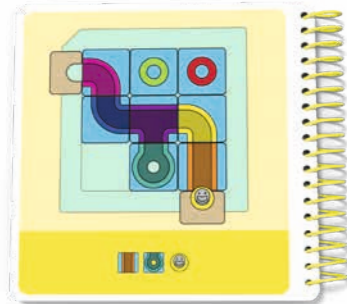
Bij het verschuiven gelden de volgende regels:

1. Je mag de kaartjes niet draaien of keren.
2. Per beurt mag je telkens slechts één kaartje verschuiven. Zorg ervoor dat je het helemaal in de opening schuift, zodat de kaartjes niet klem komen te zitten. Het aantal zetten is weer willekeurig.
3. Het uiteindelijke trajectverloop moet alle trajectstukken bevatten en mag geen open uiteinden hebben.



Voorbeeld: Links: beginsituatie. Midden: na het verschuiven van het oranje kaartje, ontstaat een verbonden traject tussen het start- en doelblok. Er is echter nog niet voldaan aan regel 3: het paarse kaartje heeft naar beneden nog een open einde en het turquoise baanvak is nog niet verbonden. Rechts: met het verschuiven van het turquoise kaartje zijn beide problemen opgelost en klopt het trajectverloop.

Tip: Voordat je gaat schuiven, kan het handig zijn om eerst goed naar het speelveld te kijken en na te denken welk kaartje eigenlijk op welke plek moet komen. Als je bij het oplossen van een opdracht een keer 'vastzit', is het soms gemakkelijker om de kaartjes weer in de uitgangspositie te leggen en het opnieuw te proberen, dan ze steeds verder in de war te brengen.



Voorbeeld van oplossing

Op de achterkant van elke opdracht vind je de juiste **oplossing**.

Maar geef niet te snel op: het allerleukste van logische spelletjes is natuurlijk het raden, puzzelen en uitproberen. Hoe groter de uitdaging, hoe groter het plezier om ze op te lossen!

Let wel op: veel van de opdrachten maken meerdere trajecten mogelijk en een vaste volgorde is niet voorgeschreven. Op de achterkant van elke opdracht vind je de bijbehorende oplossing met het minste aantal zetten en/of de meest voorkomende volgorde van de zetten. Daaronder staan de betreffende zetten (in de vorm van de kaartjes die telkens in een opening moeten worden geschoven) rij voor rij van links naar rechts afgebeeld.



Bij het rollen gelden de volgende regels:

1. Om ervoor te zorgen dat de trajectkaartjes niet verschuiven, vul je de lege plaatsen eerst met de overige kaartjes (met zwemband naar boven).
2. Je mag Milo één keer aantikken om hem uit het startblok te halen. Daarna mag je hem niet meer aanraken.
3. Milo moet altijd het volledige traject afleggen. Hij mag dus geen baanvakken overslaan. Het vaker doorlopen van een trajectvak is toegestaan.
4. Zodra Milo over de trajectgrens schiet of in een gat ploft, moet je hem weer in het startblok zetten en opnieuw starten.



Voorbeeld: Links: na het opvullen van de opening linksonder met een van de overige kaartjes, start de spannende glijbaantraject. Bij de eerste poging is Milo weliswaar in het doelblok aangekomen, maar helaas werd in het traject het turquoise kaartje overgeslagen. Er moet dus opnieuw worden gestart. Midden: bij de tweede poging werd weliswaar rekening gehouden met het turquoise kaartje, maar Milo is daar in het gat gerold en hij zit vast. Er moet een derde keer worden gestart. Rechts: deze keer is Milo veilig door alle baanvakken gerold en hij heeft het doelblok bereikt. Opdracht voldaan!



Spelvarianten: Als je het rollen wat moeilijker wilt maken, laat de gele zwemband dan achterwege. Zonder deze rolt Milo iets sneller en is hij moeilijker te controleren.

Voor nog meer knikkerplezier:

Bedenk je eigen opdrachten en verras je vrienden of familie ermee! Zo doe je dat: Plaats het start- en doelblok (inclusief de Milo en de zwemband) zoals normaal. Maak tussen de twee blokken een parcours. Het maakt niet uit hoe deze loopt. Zorg ervoor dat je precies één opening over hebt en vul eventuele andere openingen op met de overige kaartjes (met de zwemband naar boven). Deze situatie is de **oplossing** voor jouw **opdracht**. Nu verschuif je een paar van de kaartjes tot je denkt dat de opdracht moeilijk genoeg is. Zet Milo met zwemband in de andere van de twee blokken – dat is de startopstelling. Je persoonlijke opdracht is klaar! En? Wie lost hem op?

AQUANILOPARK

UN INTELIGENTE PUZZLE RODANTE

Un deslizante juego de habilidad con puzzles de lógica para 1 jugador/a a partir de 6 años.

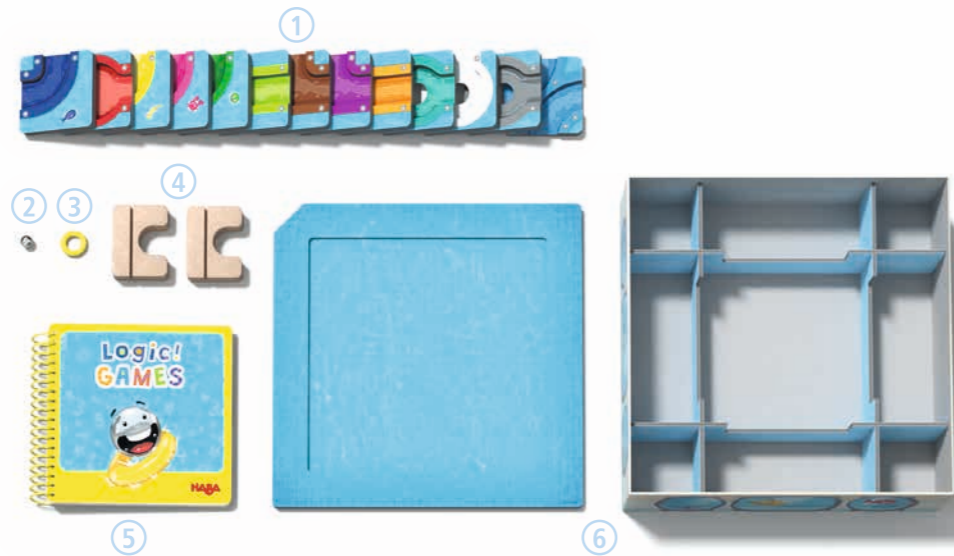
Autor: Thade Precht • **Ilustración:** Davide Tosello

En el AquaNiloPark se oye: ¡Pista libre! La sensación del parque es un tobogán acuático que se puede modificar en un abrir y cerrar de ojos. Mueve las coloridas piezas del tobogán para que la bola Nilo pueda deslizarse con elegancia. Para ello, se requiere, en primer lugar, una buena visión de conjunto y, después, un buen pulso. El grado de dificultad de los 60 retos aumenta con cada ronda. ¿Lograrás superarlos todos?

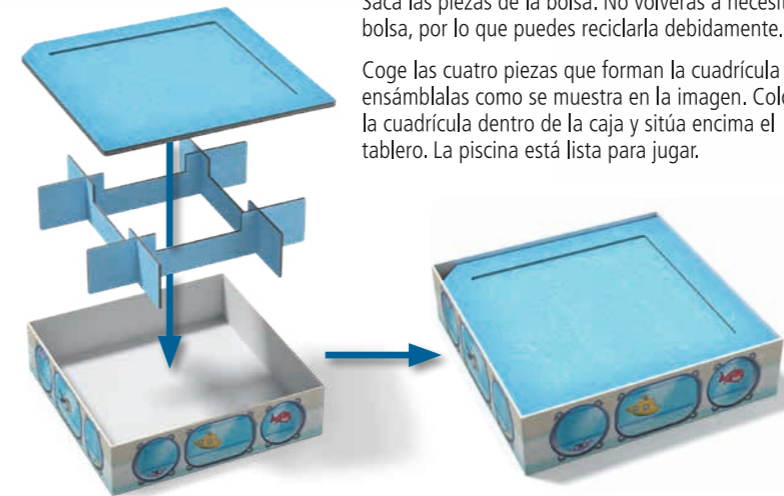
En este juego es necesario mover las fichas con agilidad, pensar con lógica y tener mucha habilidad.

Contenido del juego:

- 1 13 fichas
- 2 1 bola Nilo
- 3 1 flotador amarillo
- 4 2 piezas de madera: de salida y meta
- 5 1 cuaderno de anillas con 60 retos y sus correspondientes soluciones
- 6 1 piscina, que consta de:
 - 1 caja ilustrada
 - 1 cuadrícula (compuesta por 4 piezas)
 - 1 tablero
- 1 instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez:



Saca las piezas de la bolsa. No volverás a necesitar la bolsa, por lo que puedes reciclarla debidamente.

Coge las cuatro piezas que forman la cuadrícula y ensámblalas como se muestra en la imagen. Coloca la cuadrícula dentro de la caja y sitúa encima el tablero. La piscina está lista para jugar.

Nota: cuando hayas terminado de jugar, puedes guardar la cuadrícula en la caja sin desmontarla. Guarda las fichas en el gran hueco que queda en el centro y reparte las piezas de madera, junto con la bola y el flotador, en los huecos pequeños. Por último, sitúa el cuaderno **inclinado** en la hendidura de la cuadrícula y coloca encima el tablero y las instrucciones. ¡Listo!



Instrucciones breves:

Elige un **reto** del cuaderno y prepara el material como se indica.

El objetivo de los retos es llevar a Nilo desde la pieza de salida hasta a la pieza de meta.

Para conseguirlo, deberás **desplazar** las fichas una a una para formar un recorrido ininterrumpido entre la salida y la meta. Cuando lo tengas, sostienes la piscina con las manos y la mueves de modo que Nilo **ruede** con su flotador amarillo desde la pieza de salida hasta la pieza de meta.

Reglas para desplazar las fichas:

1. No puedes girar ni dar la vuelta a las fichas.
2. Debes mover las fichas una a una. Puedes moverlas tantas veces como necesites.
3. El recorrido final debe contener todos los tramos y debe quedar cerrado.

Reglas para rodar la bola:

1. Para que las fichas del tobogán no se desplacen, coloca en el hueco una de las fichas sobrantes, con el flotador hacia arriba.
2. Puedes empujar levemente a Nilo para sacarlo de la pieza de salida, pero después ya no.
3. Nilo debe hacer siempre el recorrido completo. Para ello, puede pasar varias veces por los mismos tramos.
4. Si Nilo se sale del tobogán o cae en un agujero, deberás colocarlo en la pieza de salida y comenzar de nuevo.

En el reverso de cada reto se encuentra la **solución** con el menor número de movimientos y/o la secuencia más plausible.

En las páginas siguientes encontrarás una «Introducción al material de juego e ideas para el juego libre», seguida de un **detallado manual de instrucciones ilustrado**.



Introducción al material de juego e ideas para el juego libre:

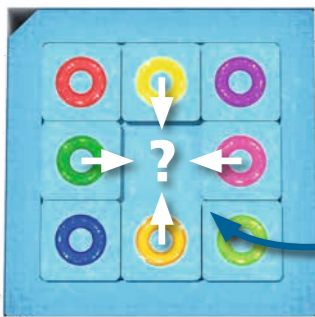
Estimadas familias: Muchos de los retos que se presentan en este juego entrañan una gran dificultad, especialmente para los niños y niñas más pequeños, pero a veces incluso para los propios adultos/as. Por lo tanto, acompañad y animad a vuestro hijo/a cuando empiece a jugar. Esta sección ofrece sugerencias útiles.



¡Hola, me llamo Nilo! Me encantan los juegos de lógica y me alegro muchísimo de chapotear hoy contigo. Te esperan un montón de colores y diversión en el primer parque acuático del mundo que puede modificarse al gusto. Aquí no hay dos toboganes iguales. ¡Yujuuu!

Vamos a echar un vistazo a todo el material, empezando por las **fichas** con flotadores de colores. Todas son cuadradas y, por un lado, muestran un tramo de tobogán, mientras que en el otro tienen un gran flotador.

Tanto el tramo de tobogán como el flotador son, en cada una de las fichas, del **mismo color**. Hay trece colores diferentes: rojo, rosa, morado, naranja, amarillo, verde claro, verde oscuro, azul claro, azul oscuro, marrón, turquesa, gris y blanco. ¿Puedes distinguirlos todos?



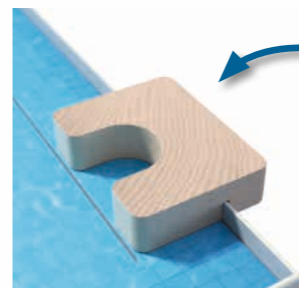
Coge algunas fichas y ponlas sobre el tablero con el flotador hacia arriba. Si las colocas todas ordenadas, caben exactamente 9 fichas. ¿Lo has logrado? Muy bien. Seguidamente, intenta **desplazar** una de las fichas. ¿No puedes? Exacto, no hay espacio; quita una ficha y aparecerá un hueco.

Ahora puedes mover fácilmente cualquiera de las fichas adyacentes hacia este hueco. Puedes mover las fichas tantas veces como desees y, cada vez que lo hagas, tanto el hueco como las fichas cambiarán de lugar. Compruébalo tú mismo/a. Este es el principio en el que se basa el juego.



Las fichas no solo se diferencian por el color de sus flotadores y de sus tramos de tobogán, sino también por el **tipo de tramo** que muestran. Hay 4 rectas (una de ellas con ensanche y otra con agujero), 5 curvas sencillas (una de ellas con agujero), 1 curva doble, 2 cruces y 1 calle sin salida con agujero. Como ves, la lista es larga... ¿Puedes identificar todas las fichas?

¡Muy bien! Ahora vayamos un paso más allá. Coloca de nuevo algunas fichas en el tablero—esta vez, con el tramo de tobogán hacia arriba— e intenta formar diferentes recorridos, como por ejemplo un circuito circular o un **recorrido** ondulado.



Intenta crear también un recorrido que comience en un extremo del marco y acabe en el extremo opuesto. Ahora coloca las **piezas de madera de salida y de meta** en el borde de la caja, como se muestra en la ilustración, rellena los huecos con otras fichas (con el flotador hacia arriba) y ya está todo listo para que Nilo **se deslice por el tobogán**.

Coge el flotador amarillo, sitúalo en la apertura de la pieza de salida y coloca a Nilo dentro del flotador. Levanta la **piscina** con cuidado, sosteniéndola con ambas manos, e intenta desplazar suavemente a Nilo y su flotador a lo largo del recorrido hasta llegar a la apertura de la pieza de meta. Para hacerlo se requiere un buen pulso, porque, de lo contrario, Nilo puede salirse del tobogán o caer en uno de los agujeros de las fichas blancas, grises o turquesas. Si esto ocurre, deberás colocarlo de nuevo en la pieza de salida e intentarlo de nuevo. ¿Lo has logrado? ¡Fantástico!

Por último, vamos a echar un vistazo al **cuaderno de anillas**. En la página derecha se presentan un total de 60 **retos** numerados con grados de dificultad creciente. Si te atascas en alguno de ellos, siempre puedes encontrar la **solución** en el reverso de cada página.

Ahora ya tienes todo lo que necesitas para comenzar a jugar. Voy a coger mi flotador y salgo pitando hacia la piscina. ¡Nos vemos enseguida! ¡Te deseo mucha suerte y que lo pases muy bien!

Nilo



Instrucciones del juego:

Selecciona un **reto** del cuaderno. Te recomendamos empezar por el primer reto e ir avanzando poco a poco.

Los primeros 30 retos —marcados en la esquina con un triángulo verde— son relativamente sencillos y permiten familiarizarte con el juego. A estos les siguen 20 retos de dificultad media, marcados con un triángulo naranja, y, por último, 10 retos difíciles marcados con un triángulo rojo.

El objetivo de los retos es desplazar a Nilo desde la pieza de salida hasta la pieza de meta.

Empecemos: Selecciona el **material de juego** que necesitas para superar el reto. Serán siempre 8 fichas, las piezas de salida y de meta, y la bola Nilo junto con su flotador amarillo. Coloca el material sobre el tablero tal y como se muestra en la ilustración. Asegúrate de que coges las fichas del color que corresponde y que las colocas con la orientación correcta, en el lugar adecuado y por el lado apropiado. Un muy buen ejercicio en el que deberás prestar mucha atención. ¿Lo has logrado? ¡Estupendo!

A continuación, debes **desplazar** las fichas una a una hasta crear un recorrido ininterrumpido desde la ficha de salida hasta la ficha de meta. Cuando lo hayas conseguido, levanta la piscina con ambas manos y muévela de manera que Nilo **ruede** sin problemas con su flotador amarillo desde el principio hasta el final.

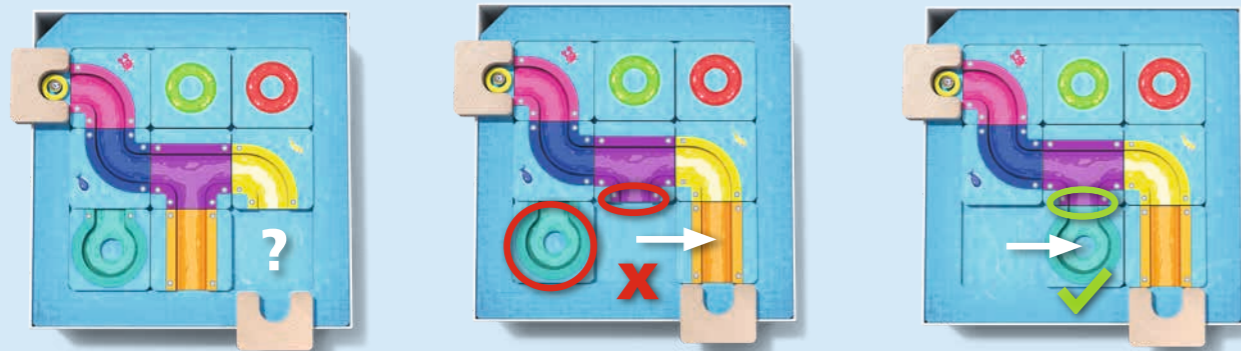


Ejemplo



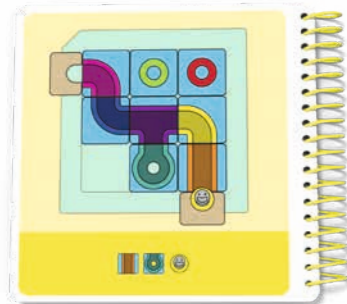
Reglas para desplazar las fichas:

1. No puedes coger ni girar ni dar la vuelta a las fichas. Solo se pueden desplazar.
2. Debes mover las fichas una a una. Asegúrate de encajarlas en el hueco completamente para que no se atasquen unas con otras. Puedes mover las fichas tantas veces como desees.
3. El recorrido final debe contener todos los tramos y debe quedar cerrado.



Ejemplo: Izquierda: colocación del tablero con las fichas. Centro: se desplaza la ficha con el tramo de color naranja y el camino conecta la pieza de salida con la de meta. Sin embargo, aún no se cumple la tercera regla, ya que la ficha con el tramo de color morado deja un lado abierto y el tramo turquesa no está conectado. Derecha: al desplazar la ficha turquesa se solucionan los problemas y el recorrido queda terminado.

Nota: antes de comenzar a desplazar las fichas, puede ser útil observar detenidamente el tablero y pensar qué fichas pueden moverse y hacia dónde. Si te «atascas» mientras intentas resolver el reto, te recomendamos volver a colocar las fichas en la posición en la que se encontraban al principio y empezar de nuevo, en lugar de continuar moviéndolas a lo loco.



Solución de ejemplo

En el reverso de cada reto encontrarás la **solución**.

Pero no te rindas demasiado rápido: el gran atractivo de los juegos de lógica radica precisamente en pensar, hacer hipótesis y probar. Cuanto más difícil sea el reto, mayor será la satisfacción al resolverlo.

Ten en cuenta que muchos de los retos pueden resolverse de distintas formas y dar lugar a varios recorridos sin que exista una secuencia de movimientos a seguir. Por eso, las soluciones siempre te muestran el recorrido con el menor número de movimientos y/o la secuencia más plausible. Debajo se muestran los movimientos (mediante las fichas que han de desplazarse hacia el hueco) línea a línea y de izquierda a derecha.



Reglas para hacer rodar la bola:

1. Para que las fichas del tobogán no se desplacen, coloca en el hueco una de las fichas sobrantes, con el flotador hacia arriba.
2. Puedes empujar levemente a Nilo para sacarlo de la pieza de salida, pero después ya no.
3. Nilo deberá hacer siempre el recorrido completo; es decir, deberá pasar por todos los tramos y podrá pasar varias veces por el mismo tramo.
4. Si Nilo se sale del tobogán o cae en un agujero, deberás colocarlo en la pieza de salida y comenzar de nuevo.



Ejemplo: Izquierda: después de llenar el hueco de la parte inferior izquierda con una de las fichas sobrantes, has movido la piscina con tino. Nilo ha llegado sano y salvo a la pieza de meta al primer intento. Sin embargo, no ha pasado por el tramo turquesa, por lo que debes intentarlo de nuevo. Centro: en tu segundo intento, has tenido en cuenta la ficha turquesa, pero lamentablemente Nilo ha caído en el agujero. Hay que intentarlo por tercera vez. Derecha: esta vez Nilo ha pasado por todos los tramos y ha llega a la pieza de meta rebosante de felicidad. ¡Reto superado!



Variante de juego: Si deseas aumentar la dificultad del juego, puedes prescindir del flotador amarillo. Sin él, Nilo rodará más rápido y será más difícil de controlar.

Para aún más diversión:

Intenta crear tu propio reto y sorprende a tu familia y amigos/as. Hazlo de este modo: coloca las piezas de salida y de meta en su lugar, y sitúa a Nilo y su flotador en la pieza de meta. A continuación, une las piezas mediante un recorrido cualquiera. No olvides dejar un hueco y rellenar los demás con las fichas que te sobren (con el flotador hacia arriba). Esta es la **solución** para tu reto. Ahora desplaza algunas de las piezas hasta conseguir que el reto sea lo suficientemente complejo. Coloca a Nilo y su flotador en la pieza de salida y tu **reto** personal estará terminado. ¿Quién será capaz de resolverlo?



IL PARCO ACQUATICO DI MILO

MUOVI IL LABIRINTO E TROVA LA VIA DI USCITA

Un puzzle di logica intelligente e un gioco di abilità, per 1 giocatore a partire dai 6 anni.

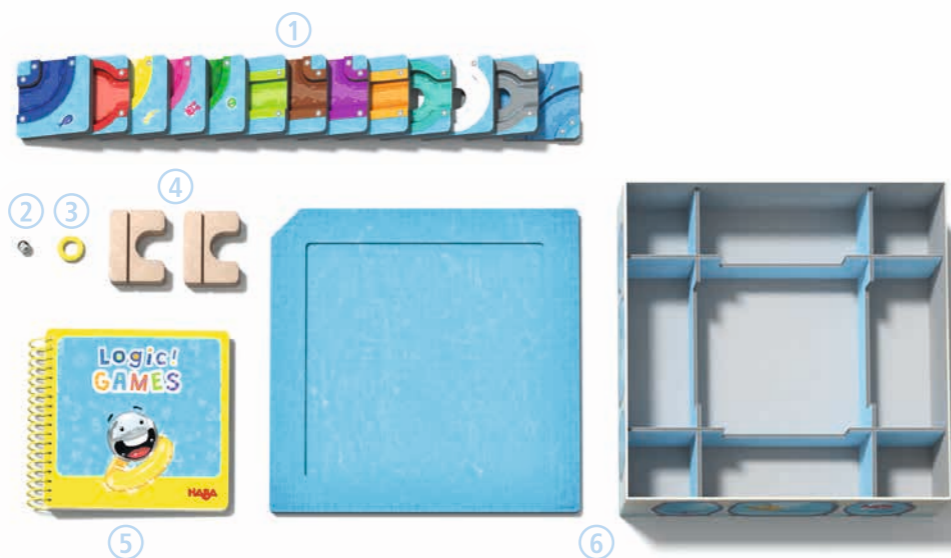
Autore: Thade Precht • **Illustrazioni:** Davide Tosello

Al parco acquatico di Milo arriva il segnale: pista libera! Che sensazione: uno scivolo ad acqua che si può modificare a piacere in un batter d'occhio. Sposta le parti colorate dello scivolo in modo che Milo la biglia possa sfrecciare con eleganza lungo il percorso. Hai bisogno di una buona visione d'insieme e di una mano ferma. Il grado di difficoltà delle 60 missioni aumenta ad ogni giro. Riesci a risolverle tutte?

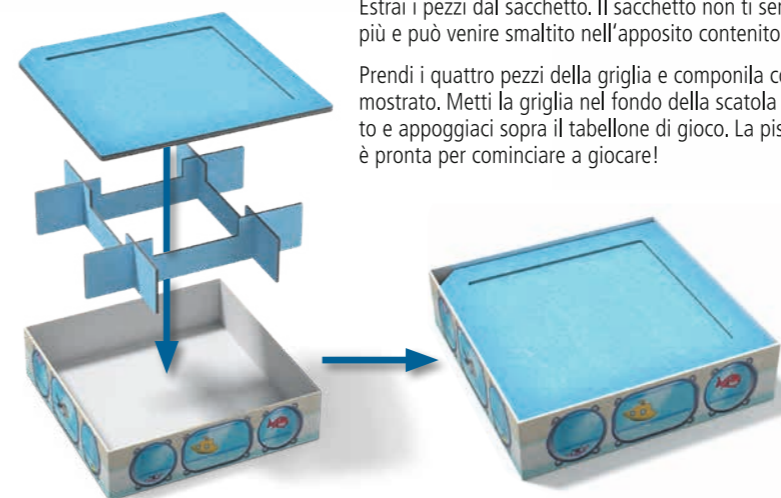
In questo gioco servono pensiero logico, motricità fine e una buona capacità di spinta.

Dotazione del gioco

- ① 13 tessere
- ② 1 biglia Milo
- ③ 1 salvagente giallo
- ④ 2 blocchi di partenza o di arrivo
- ⑤ 1 blocco a spirale con 60 missioni e soluzioni
- ⑥ 1 piscina composta da
 - 1 fondo della scatola illustrato
 - 1 griglia (composta da 4 pezzi)
 - 1 tabellone di gioco
- 1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta



Estrai i pezzi dal sacchetto. Il sacchetto non ti serve più e può venire smaltito nell'apposito contenitore.

Prendi i quattro pezzi della griglia e componila come mostrato. Metti la griglia nel fondo della scatola vuota e appoggia sopra il tabellone di gioco. La piscina è pronta per cominciare a giocare!

Consiglio: al termine del gioco puoi lasciare la griglia assemblata nel fondo della scatola. Distribuisci semplicemente le tessere nell'ampio scomparto centrale e i pezzi di legno con la biglia e il salvagente negli scomparti esterni. Sistema poi il blocco spirale **in obliquo** negli avvallamenti della griglia e appoggia sopra il tabellone di gioco e le istruzioni. Fatto!



Istruzioni brevi

Scegli **una missione** dal blocco a spirale e prepara il materiale di gioco raffigurato di conseguenza.

L'obiettivo di ogni missione: condurre in sicurezza Milo la biglia dal blocco di partenza al blocco di arrivo!

Per farlo devi **spostare** di volta in volta le tessere in modo da formare un percorso continuo compreso tra il blocco di partenza e quello di arrivo. Prendi poi in mano la piscina e muovila in modo tale che Milo e il salvagente giallo possano **rotolare** in sicurezza dal blocco di partenza a quello di arrivo.

Regole per gli spostamenti:

1. Non puoi girare né ribaltare le tessere.
2. Puoi spingere sempre e solo una tessera alla volta (nello spazio vuoto). Puoi decidere liberamente quante volte spostare le tessere.
3. Il percorso finale deve contenere tutti i singoli tratti e non può presentare delle estremità aperte.

Regole per il rotolamento:

1. Per evitare che le tessere scivolino, riempi dapprima lo spazio vuoto con una delle tessere rimanenti (salvagente rivolto verso l'alto).
2. L'unica volta in cui puoi toccare lievemente Milo è quando lo sposti dal blocco di partenza.
3. Milo deve sempre percorrere tutto il percorso per intero, ma può passare sopra i vari tratti più di una volta.
4. Non appena Milo esce di pista o finisce in uno dei fori, devi sistemarlo di nuovo al blocco di partenza e riprovare.

Sul retro di ogni missione trovi la **soluzione** corrispondente, che indica l'opzione con il minor numero di spostamenti e/o la sequenza di spostamenti più semplice.

Nelle pagine seguenti troverai la sezione „Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero“, seguita dalle **istruzioni di gioco dettagliate e illustrate**.



Avvicinamento al materiale di gioco e spunti per il gioco libero:

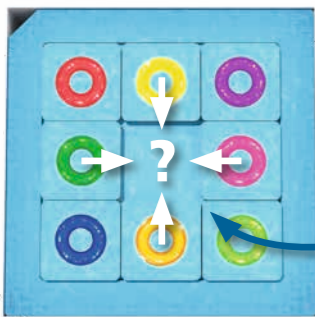
Cari genitori, molti dei compiti di questo gioco sono piuttosto impegnativi per i bambini piccoli, ma talvolta anche per gli adulti. Aiutate e invitate il vostro bambino a familiarizzarsi con il gioco. In questa sezione troverete qualche utile spunto.



Ciao, sono Milo! Adoro i giochi di logica e oggi non vedo l'ora di sguazzare con te! Ti aspettano un divertimento sfrenato e discese spericolate sul primo scivolo d'acqua al mondo che può essere modificato a piacere. Qui le discese non sono mai uguali! HUUUUiii...

Diamo un'occhiata al materiale, iniziando dalle **tessere** colorate: sono tutte quadrate e mostrano da un lato i tratti del percorso dello scivolo, mentre dall'altro è raffigurato un grande salvagente.

Ogni tessera ha un **colore specifico** che rappresenta il proprio tratto di percorso e il proprio salvagente. Sono disponibili i seguenti colori: rosso, rosa, viola, arancione, giallo, verde chiaro, verde scuro, azzurro, blu, marrone, turchese, grigio e bianco. Riesci a ordinare correttamente tutti i colori e le tessere?



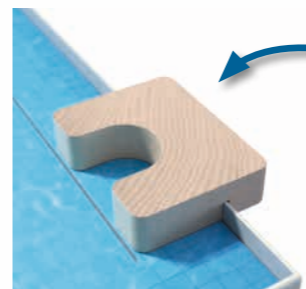
Prendi poi un paio di tessere e sistemale all'interno della cornice del tabellone di gioco, con il lato del salvagente rivolto verso l'alto. Se le sistemi in ordine l'una accanto all'altra, riuscirai a inserirne esattamente 9. Missione compiuta? Ottimo. Prova adesso a **spostare** avanti e indietro una delle tessere. Non funziona? Certo, perché non c'è spazio. Rimuovi ora una tessera in modo da creare uno spazio vuoto.

Ora puoi spingervi dentro facilmente una delle tessere adiacenti. Man mano che continui a spostare le tessere, vedrai che la posizione dello spazio vuoto e quella delle tessere stesse cambiano in continuazione. Prova un po' a vedere! Il gioco si basa proprio su questo principio fondamentale.



Le tessere si differenziano non solo per il colore, ma anche per i **tratti del percorso** raffigurati su uno dei lati: ci sono 4 rette (di cui 1 retta con un arco e 1 retta con foro), 5 curve semplici (di cui 1 con foro), 1 doppia curva, 2 incroci a T e 1 vicolo cieco con foro. Un elenco piuttosto lungo... riesci a ordinare correttamente tutte le tessere?

Ottimo! Ora facciamo un altro passo avanti e rimettiamo un paio di tessere all'interno della cornice del tabellone di gioco, stavolta però non dal lato del salvagente ma da quello dei tratti del percorso. Ora, durante il gioco libero, puoi creare **percorsi** diversi, ad esempio uno circolare o uno a forma di serpente ecc.



Prova anche a crearne uno che inizia e finisce in corrispondenza di due bordi diversi della cornice. Su questi due punti ora sistemi il **blocco di partenza e quello di arrivo**, come mostrato sul bordo della scatola, e inserisci eventualmente altre tessere (salvagente rivolto verso l'alto) negli spazi vuoti:

tutto è pronto per la prima **discesa** di Milo. Prendi il piccolo salvagente giallo, sistemalo nell'apertura di uno dei blocchi (=blocco di partenza) e mettilo dentro Milo. Solleva poi delicatamente la piscina e muovila con entrambe le mani, in modo che Milo e il suo salvagente possano rotolare comodamente e in tutta sicurezza lungo il percorso fino a raggiungere l'apertura dell'altro blocco (= blocco di arrivo). Qui ci vuole un po' di accortezza, perché Milo potrebbe anche finire fuori pista o cadere in uno dei fori delle tessere bianche, grigie o turchesi. In questo caso, riportalo al blocco di partenza e fai un nuovo tentativo. Missione compiuta? Ottimo!

Per ultimo vediamo il piccolo **blocco a spirale**. Sul lato destro contiene 60 **compiti** numerati con un livello di difficoltà crescente. Se, a un certo punto, non riesci più a proseguire, sul retro di ogni missione trovi sempre direttamente la **soluzione**.

Ora sei pronto per giocare sul serio. Prendo il mio salvagente e mi fiondo in piscina. A presto! Buon divertimento e in bocca al lupo!

Il tuo Milo



Istruzioni di gioco:

Seleziona una **missione** dal blocco a spirale. Ti consigliamo di iniziare con la missione numero 1 e di procedere in ordine.

I primi 30 compiti, ciascuno contrassegnato da un triangolo verde, sono infatti relativamente facili e ti permettono di acquisire dimestichezza con il gioco. Seguono poi 20 compiti di difficoltà media con il triangolo arancione e infine altri 10 compiti difficili indicati con il triangolo rosso.

L'obiettivo di ogni missione: condurre Milo la biglia in sicurezza dal blocco di partenza a quello di arrivo!

Come funziona: cerca il **materiale di gioco** raffigurato nella missione prescelta. È sempre composto da 8 tessere, dai due blocchi di partenza e di arrivo e dalla biglia Milo con il suo salvagente giallo. Posiziona il materiale di gioco sul tabellone di gioco come mostrato in figura. Assicurati di scegliere le tessere del colore giusto e di posizionarle dal lato corretto, nella giusta direzione e nel punto indicato. Qui c'è bisogno di osservare e confrontare con attenzione — un esercizio molto utile e intelligente! Missione compiuta? Ottimo!

Sposta ora di volta in volta le tessere in modo da formare un percorso continuo tra il blocco di partenza e quello di arrivo. Muovi poi delicatamente la piscina con le mani in modo che Milo e il salvagente giallo possano **rotolare** in sicurezza dal blocco di partenza a quello di arrivo.



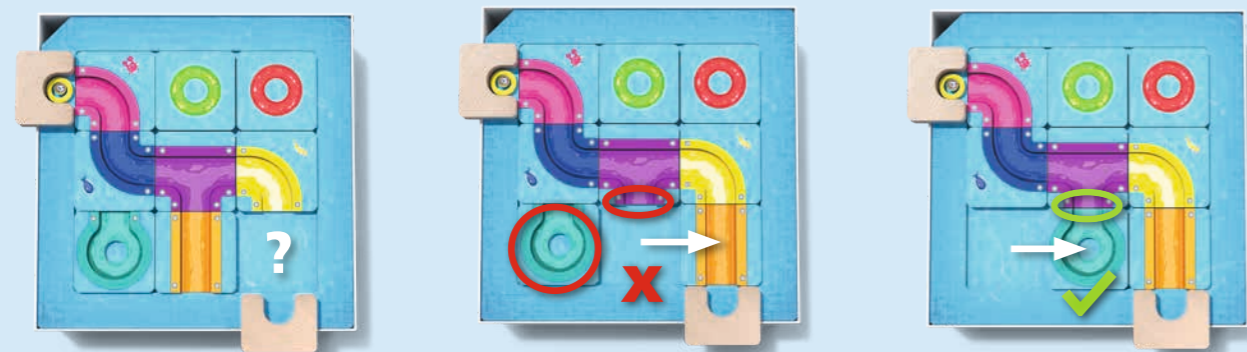
Esempio di missione





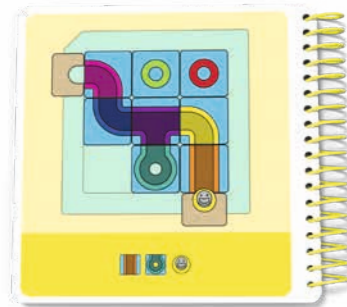
Regole per gli spostamenti:

1. Non puoi girare né ribaltare le tessere.
2. Puoi spingere sempre e solo una tessera alla volta. Assicurati di spingerla a fondo nello spazio vuoto in modo che non si incastri. Puoi decidere liberamente quante volte spostare le tessere.
3. Il percorso finale deve contenere tutti i singoli tratti e non può presentare delle estremità aperte.



Esempio: sinistra: scenario di partenza. Al centro: hai spinto la tessera arancione e così hai completato il percorso dal blocco di partenza a quello di arrivo. La terza regola però non è stata ancora soddisfatta, perché la tessera viola ha un'estremità aperta e ti rimane da collegare il tratto di percorso turchese. Destra: spingendo tessera turchese puoi risolvere entrambi i problemi e completare il percorso.

Consiglio: prima di iniziare a spostare le tessere ti consigliamo di osservare attentamente il campo di gioco e di riflettere su come posizionarle. Se, a un certo punto durante la risoluzione di una missione, dovessi rimanere „bloccato”, a volte è più facile rimettere le tessere nella posizione iniziale e ricominciare da capo invece di continuare a muoverle.



Esempio di soluzione

Sul retro di ogni missione trovi la **soluzione** corrispondente.

Non arrenderti alle prime difficoltà: il fascino principale dei giochi di logica consiste infatti nello scervellarsi, indovinare e sperimentare. Più difficile la sfida, maggiore la gioia una volta superata!

Ricorda che molti delle missioni ammettono diverse opzioni di percorso e non prevedono una sequenza di spostamenti prestabilita. Per questo nelle soluzioni troverai sempre l'indicazione del percorso con il minor numero di spostamenti e/o la sequenza di spostamenti più semplice. Sotto la soluzione, in ordine da sinistra a destra, sono riportati gli spostamenti richiesti (rappresentati per mezzo delle tessere che devono venire via via spinte nello spazio vuoto).



Regole per il rotolamento:

1. Per evitare che le tessere scivolino, riempi dapprima lo spazio vuoto con una delle tessere rimanenti (salvagente rivolto verso l'alto).
2. L'unica volta in cui puoi toccare lievemente Milo è quando lo sposti dal blocco di partenza.
3. Milo deve sempre percorrere tutto il percorso per intero, vale a dire che non può saltare alcun tratto di strada, ma può passare sopra i vari tratti più di una volta.
4. Non appena Milo esce di pista o finisce in uno dei fori, devi sistemarlo di nuovo al blocco di partenza e riprovare.



Esempio: sinistra: dopo aver riempito lo spazio in basso a sinistra con una delle tessere rimaste arriva il momento di tenere in equilibrio la piscina: Milo giunge illeso al blocco di arrivo al primo tentativo. Purtroppo, però, non è passato per tratto di percorso della tessera turchese, e deve quindi ripetere la discesa. Al centro: al secondo tentativo Milo è passato sulla tessera turchese, poi però è finito in uno dei fori ed è rimasto bloccato. Occorre fare un terzo tentativo. Destra: questa volta Milo è passato in sicurezza su tutti i tratti del percorso ed ha raggiunto raggiante il blocco di arrivo. Missione risolta!



Variante del gioco: Se vuoi cimentarti in rotolamenti ancora più impegnativi, puoi fare a meno del salvagente giallo. Senza salvagente Milo rotola un po' più velocemente ed è più difficile da controllare.

Per un divertimento ancora maggiore:

prova a inventare direttamente delle missioni e usale per sorprendere i tuoi amici o la tua famiglia! Ecco come funziona: posiziona il blocco di partenza e quello di arrivo (con Milo e il suo salvagente) come d'abitudine. Collega i due blocchi mediante un percorso a piacere. Fai attenzione a lasciare esattamente uno spazio vuoto e riempi eventuali altri spazi con le tessere rimanenti (salvagente rivolto verso l'alto). Questa configurazione rappresenta la **soluzione** della tua missione. Ora sposta alcune tessere fino a quando non ritieni che la missione sia abbastanza difficile. Posiziona Milo e il salvagente sull'altro blocco, in quella che diventa la posizione iniziale. La tua **missione** personalizzata è pronta! Chi riuscirà a risolverla?

 **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

 **Dear Children and Parents,**

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found? No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

 **Chers enfants, chers parents,**

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez la demander via www.haba-play.com rubrique Pièces détachées.

 **Beste ouders, lieve kinderen,**

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

 **Queridos niños y niñas, queridas familias:**

Si después de una entretenida partida descubris que falta una pieza del material de juego y no se encuentra por ninguna parte, no hay problema. En www.haba.de/Ersatzteile podréis consultar si la pieza en cuestión está disponible como repuesto.

 **Cari bambini e cari genitori,**

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.



It's
playtime!



HABA Sales GmbH & Co.KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA