

GUZZLE



F GB D NL E

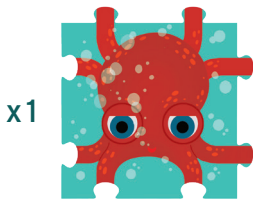
ans - years
años - Jahre
6-99

I P S DK RUS



GUZZLE

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



F Règle du jeu



6 - 99 ans



2 joueurs



15 min

Contenu du jeu :

2 sets de 41 pièces pour réaliser un poulpe.
1 set = 1 tête de poulpe, 8 pièces « fin de tentacule »
+ 16 pièces « 2 sorties » + 16 pièces « 4 sorties »

2 sorties :



4 sorties :



Principe du jeu :

Guzzle est une bataille de puzzle.
Les 2 joueurs s'affrontent dans une course pour être le plus rapide à réaliser un poulpe parfait.

But du jeu : Construire un poulpe avec ses huit tentacules le plus vite possible.

Mise en place du jeu : Chaque joueur prend un set de 41 pièces (même couleur de poulpe).

Déroulement du jeu : Avant de démarrer les joueurs choisissent ensemble un niveau de difficulté ou un modèle à réaliser.

Les niveaux de difficulté dépendent du nombre de pièce « 4 sorties » utilisées.
En fonction du niveau choisit, les joueurs devront réaliser un poulpe en utilisant au minimum le nombre de pièces « 4 sorties » imposées.

Dès que les joueurs ont choisi le niveau, ils commencent à réaliser leur poulpe.
Dès qu'un joueur pense avoir terminé il arrête le jeu et on vérifie :

- Le nombre de pièces « 4 sorties » utilisé,
- La validité du poulpe (Cf « Poulpe valide »).

Si tout est bon le joueur gagne la manche. Les poulpes sont défaits et on démarre une nouvelle manche.

Poulpe valide :

- Un poulpe doit avoir ses 8 tuiles « fin de tentacules »,
- Il ne doit pas rester de pièces « 2 sorties » ou « 4 sorties » non connectées,
- Il ne doit pas y avoir de « vers » ou de « ronds », c'est à dire des tentacules non reliés à la tête du poulpe.

Niveau de difficulté :

Les niveaux de difficulté vont dépendre du nombre de pièce « 4 sorties » imposées.

Niveau 1 : utiliser 2 pièces « 4 sorties »

Niveau 2 : utiliser 4 pièces « 4 sorties »

Niveau 3 : utiliser 6 pièces « 4 sorties »

Niveau 4 : utiliser 8 pièces « 4 sorties »

Niveau 5 : utiliser 10 pièces « 4 sorties »

Niveau 6 : utiliser 12 pièces « 4 sorties »

Niveau 7 : utiliser 14 pièces « 4 sorties »

Niveau 8 : utiliser 16 pièces « 4 sorties »

NB : Lors de parties mettant en jeu des joueurs de niveaux différents, il est possible d'imposer un niveau de difficulté différent entre les joueurs.

Modèle à réaliser

Une autre manière de jouer est d'imposer un modèle. Les joueurs peuvent utiliser les pièces de leur choix mais doivent réaliser un poulpe qui suit une forme imposée.

Comme précédemment les joueurs choisissent le modèle imposé et démarrent leur poulpe. Dès qu'un joueur pense avoir terminé il arrête le jeu et on vérifie :

- que la forme imposée a été respectée,
- la validité du poulpe.

Si tout est bon le joueur gagne la manche. Les poulpes sont défaits et on démarre une nouvelle manche.

Les différents modèles imposés sont proposés en fin de livret.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a gagné 3 manches, il remporte la partie !

Astuces

Pour un démarrage plus rapide, il est recommandé de regrouper les types de pièces entre elles : les pièces « fin de tentacule », les pièces « 2 sorties » et les pièces « 4 sorties ». La tête de poulpe est placée devant soi.

**Contents:**

2 sets of 41 pieces to make an octopus.
1 set = 1 octopus head, 8 "tentacle end" pieces
+ 16 "2-way" pieces + 16 "4-way" pieces"

2-way:



4-way:

**Game concept:** Guzzle is a puzzle game.

Both players compete to be the first to build a perfect octopus.

Aim of the game: Build an octopus with eight tentacles as quickly as possible.**Game setup:** Each player takes a set of 41 pieces (the same colour as the octopus).**Playing the game:** Before starting, players should jointly select a difficulty level or a model they want to produce.

The levels of difficulty depend on the number of "4-way" pieces used.

According to the chosen level, the players must make an octopus by using at least the required number of "4-way" pieces.

When both players have chosen their preferred level, they can start building their octopus. As soon as a player thinks they've finished, they should stop the game to check:

- The number of "4-way" pieces used,
- Whether or not the octopus is complete (see "the completed octopus").

If everything's okay, the player has won the round. The octopuses are dismantled and a new round begins.

The completed octopus:

- An octopus must have all 8 "tentacle end" pieces,
- There should be no unconnected "2-way" or "4-way" pieces,
- There should be no "worms" or "loops", i.e. tentacles not connected to the octopus head.

Level of difficulty:

The levels of difficulty depend on the number of 4-way pieces in use.

Level 1: use 2 "4-way" pieces

Level 2: use 4 "4-way" pieces

Level 3: use 6 "4-way" pieces

Level 4: use 8 "4-way" pieces

Level 5: use 10 "4-way" pieces

Level 6: use 12 "4-way" pieces

Level 7: use 14 "4-way" pieces

Level 8: use 16 "4-way" pieces

Note: When games involve players of different levels, it's possible to set a different level of difficulty for each player.

Building a model

Another way of playing the game is to build a model. Players can use the pieces of their choice but must build an octopus based on a set shape.

As previously, players select the model to be used and start their octopus. As soon as a player thinks they've finished, they should stop the game to check:

- That the required shape has been matched,
- Whether or not the octopus is complete.

If everything's okay, the player has won the round. The octopuses are dismantled and a new round begins.

Different options for the set models are shown at the end of the booklet.

End of the game:

Once a player has won 3 rounds, they've won the game!

Tip

To get started more quickly, we recommend you group the different types of pieces together, i.e.: the "tentacle end" pieces, the "2-way" pieces and the "4-way" pieces. You should place the octopus head in front of you.

D Spielregeln



6 - 99 Jahre



2 Spieler



15 Minuten

Inhalt:

2 Sätze à 41 Teile zum Legen eines Tintenfischs.
1 Satz = 1 Tintenfischkopf, 8 Teile „Tentakelspitze“
+ 16 Teile „2 Richtungen“ + 16 Teile „4 Richtungen“

2 Richtungen

4 Richtungen



Spielprinzip: Guzzle ist ein Puzzle-Wettkampf. Jeder der beiden Spieler versucht so schnell wie möglich den perfekten Tintenfisch zu legen.

Ziel des Spiels: Man muss so schnell wie möglich einen Tintenfisch mit acht Tentakeln legen.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält einen Satz mit 41 Teilen derselben Farbe.

Spielverlauf: Bevor es losgeht, einigen sich die Spieler auf eine Schwierigkeitsstufe oder ein festgelegtes Modell. Die Schwierigkeitsstufe hängt von der verwendeten Anzahl der Teile „4 Richtungen“ ab.

Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe müssen die Spieler einen Tintenfisch mit der vorgeschriebenen Mindestanzahl an Teilen „4 Richtungen“ legen.

Sobald sich die Spieler auf eine Schwierigkeitsstufe geeinigt haben, beginnen sie, den Tintenfisch zu legen. Wenn der erste Spieler fertig ist, unterbricht er das Spiel und überprüft Folgendes:

- Anzahl der verwendeten Teile „4 Richtungen“,
- Gültigkeit des Tintenfischs (siehe „Bedingungen an den Tintenfisch“).

Falls alles passt, gewinnt der Spieler die Runde. Alle Teile des Tintenfischs werden wieder zur Seite gelegt und eine neue Runde beginnt.

Bedingungen an den Tintenfisch:

- Der Tintenfisch muss 8 Teile „Tentakelspitzen“ haben.
- Es dürfen keine unverbundenen Teile „2 Richtungen“ oder „4 Richtungen“ übrig bleiben.
- Es dürfen keine „Ansatzstücke“ oder „Kreise“ vorhanden sein, also Tentakel, die nicht mit dem Kopf des Tintenfischs verbunden sind.

Schwierigkeitsstufen:

Die Schwierigkeitsstufe hängt von der geforderten Anzahl der Teile „4 Richtungen“ ab.

Stufe 1: 2 Teile „4 Richtungen“

Stufe 2: 4 Teile „4 Richtungen“

Stufe 3: 6 Teile „4 Richtungen“

Stufe 4: 8 Teile „4 Richtungen“

Stufe 5: 10 Teile „4 Richtungen“

Stufe 6: 12 Teile „4 Richtungen“

Stufe 7: 14 Teile „4 Richtungen“

Stufe 8: 16 Teile „4 Richtungen“

Hinweis: Falls die Spieler nicht gleich spielerfahren sind, kann für jeden Spieler eine individuelle Schwierigkeitsstufe bestimmt werden.

Legemodell:

Als Variante des Spielprinzips kann man auch ein Modell festlegen. Die Spieler können die Teile ihrer Wahl benutzen, müssen aber die festgelegte Form des Tintenfischs einhalten.

Die Spieler bestimmen das Legemodell und legen wie gehabt ihren Tintenfisch. Wenn der erste Spieler fertig ist, unterbricht er das Spiel und überprüft Folgendes:

- Einhaltung des zuvor festgelegten Modells,
- Gültigkeit des Tintenfischs.

Falls alles passt, gewinnt der Spieler die Runde. Alle Teile des Tintenfischs werden wieder zur Seite gelegt und eine neue Runde beginnt.

Alle möglichen Modelle findet man am Ende dieser Anleitung.

Spielende:

Der Spieler, der zuerst 3 Runden für sich entscheidet, gewinnt die Partie!

Tipps

Um schneller voranzukommen, sollte man die verschiedenen Teile vor Beginn der Runde jeweils sortieren: „Tentakelspitzen“, „2 Richtungen“ und „4 Richtungen“.

Den Kopf des Tintenfischs legen beide Spieler jeweils vor sich hin.

**Inhoud van het spel:**

2 sets met 41 puzzelstukken om een octopus te maken. 1 set = 1 octopuskop, 8 stukken met 'tentakeluiteinden' + 16 stukken met '2 aansluitingen' + 16 stukken met '4 aansluitingen'



Spelprincipe: Guzzle is een puzzelwedstrijd. 2 spelers gaan de strijd met elkaar aan om zo snel mogelijk een perfecte octopus te maken.

Doel van het spel: zo snel mogelijk een octopus met acht tentakels maken.

Vorbereiding van het spel: elke speler neemt een set van 14 stukken (dezelfde kleur octopus).

Verloop van het spel: voordat het spel start kiezen de spelers samen een moeilijkheidsgraad of een bepaalde octopus om te maken. Hoe meer stukken met '4 aansluitingen' er worden gebruikt, hoe moeilijker het spel. Afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad moeten de spelers bij het maken van hun octopus minimaal het voorgeschreven aantal stukken met '4 aansluitingen' gebruiken.

Nadat de moeilijkheidsgraad is bepaald, beginnen de spelers aan hun octopus. Een speler die denkt klaar te zijn, stopt om het volgende te controleren:

- is het voorgeschreven aantal stukken met '4 aansluitingen' gebruikt?
- is de octopus geldig? (zie 'Geldige octopus')

Als dit allemaal goed is, wint deze speler de spelronde. De octopussen worden uit elkaar gehaald en er start een nieuwe spelronde.

Geldige octopus:

- Een octopus moet 8 stukken met 'tentakeluiteinden' hebben.
- Alle stukken met '2 aansluitingen' of met '4 aansluitingen' moeten zijn aangesloten.
- Er mogen geen losse aansluitingen zijn, dat wil zeggen geen tentakels die niet aan de kop van de octopus vastzitten.

Moeilijkheidsgraad:

De moeilijkheidsgraad hangt af van het aantal stukken met '4 aansluitingen' dat moet worden gebruikt.

Moeilijkheidsgraad 1 :

2 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 2 :

4 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 3 :

6 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 4 :

8 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 5 :

10 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 6 :

12 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 7 :

14 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Moeilijkheidsgraad 8 :

16 stukken met '4 aansluitingen' gebruiken

Let op: als de spelers ieder een andere moeilijkheidsgraad aankunnen, mogen ze ieder op het niveau spelen dat bij hen past, ook al is dit voor beide spelers niet hetzelfde.

Een bepaald soort octopus maken:

Een andere manier om het spel te spelen is af te spreken een bepaald soort octopus te maken. De spelers mogen zelf kiezen welke stukken ze gebruiken, maar moeten de voorgeschreven octopus maken. Zoals hierboven aangegeven kiezen de spelers een bepaalde octopus om te maken en beginnen ze hiermee. Een speler die denkt klaar te zijn, stopt om het volgende te controleren:

- is de octopus hetzelfde als de voorgeschreven octopus?
- is de octopus geldig?

Als dit allemaal goed is, wint deze speler de spelronde. De octopussen worden uit elkaar gehaald en er start een nieuwe spelronde.

Achterin het boekje staan de voorgeschreven octopussen om te maken.

Einde van het spel: De eerste speler die 3 rondes heeft gewonnen wint het spel.

Tips: Het spel kan sneller beginnen als alle puzzelstukken per soort zijn geordend: de stukken met 'tentakeluiteinden', de stukken met '2 aansluitingen' en de stukken met '4 aansluitingen'. Leg de kop van de octopus voor je neer.

E Reglas del juego



6 - 99 años



2 jugadores



15 min

Contenido del juego:

2 juegos de 41 piezas para armar un pulpo.
1 juego = 1 cabeza de pulpo + 8 piezas «fin de tentáculo» + 16 piezas «2 salidas» + 16 piezas «4 salidas»

2 salidas:



4 salidas:



Lógica del juego: guzzle es un juego de batalla de puzzles.

Los dos jugadores se enfrentan en una carrera por armar un pulpo perfecto.

Objetivo del juego: construir un pulpo con ocho tentáculos lo más rápido posible.

Preparación del juego: cada jugador toma un juego de 41 piezas (pulpo de un mismo color).

Desarrollo del juego: antes de empezar, los jugadores deciden juntos a qué nivel de dificultad van a jugar o qué modelo van a armar.

Los niveles de dificultad dependen del número de piezas «4 salidas» que se utilicen. Dependiendo del nivel de dificultad elegido, los jugadores deberán hacer un pulpo utilizando al menos el número de piezas «4 salidas» exigidas.

Una vez que los jugadores hayan decidido el nivel de dificultad, empiezan a armar su pulpo. Cuando un jugador cree que ha terminado, se detiene el juego para comprobar:

- el número de piezas «4 salidas» utilizadas,
- la validez del pulpo (ver «Pulpo válido»).

Si todo está en orden, el jugador gana la ronda. Se desarmen los pulpos y comienza una nueva ronda.

Pulpo válido:

- El pulpo debe tener sus 8 piezas «fin de tentáculo»,
- No debe haber piezas «2 salidas» o «4 salidas» que no estén conectadas,
- No debe haber «gusanos» ni «círculos», es decir, tentáculos que no estén conectados a la cabeza del pulpo.

Nivel de dificultad:

Los niveles de dificultad dependen del número requerido de piezas «4 salidas»:

Nivel 1: utilizar 2 piezas «4 salidas»

Nivel 2: utilizar 4 piezas «4 salidas»

Nivel 3: utilizar 6 piezas «4 salidas»

Nivel 4: utilizar 8 piezas «4 salidas»

Nivel 5: utilizar 10 piezas «4 salidas»

Nivel 6: utilizar 12 piezas «4 salidas»

Nivel 7: utilizar 14 piezas «4 salidas»

Nivel 8: utilizar 16 piezas «4 salidas»

Nota: si los jugadores no tienen el mismo nivel, se puede imponer niveles de dificultad distintos a cada jugador.

Armando un modelo

Otra manera de jugar es imponiendo un modelo. Los jugadores pueden utilizar cuantas piezas quieran, pero deben realizar un pulpo de una forma definida.

Al igual que en el juego anterior, los jugadores definen el modelo a seguir y empiezan a armar su pulpo. Cuando un jugador cree que ha terminado, se detiene el juego para comprobar:

- que se ha respetado la forma definida
- la validez del pulpo

Si todo está en orden, el jugador gana la ronda. Se desarman los pulpos y comienza una nueva ronda.

Los distintos modelos impuestos se encuentran al final de las instrucciones.

Final de la partida: gana la partida el jugador que gane 3 rondas.

Trucos

Para empezar el juego más rápido, se recomienda agrupar las piezas por tipo: las piezas «fin de tentáculo», las piezas «2 salidas» y las piezas «4 salidas». La cabeza del pulpo debe colocarse frente a cada jugador.

I Regolamento del gioco



6 - 99 anni



2 giocatori



15 min

Contenuto della scatola:

2 set da 41 tessere per realizzare un polipo.
1 set = 1 testa di polipo, 8 tessere "estremità del tentacolo" + 16 tessere "2 uscite" + 16 tessere "4 uscite"

2 uscite:



4 uscite:



Principio del gioco: Guzzle è una battaglia di puzzle. I 2 giocatori si affrontano per riuscire a realizzare un polipo perfetto il più velocemente possibile.

Scopo del gioco: costruire un polipo con i suoi otto tentacoli nel minor tempo possibile.

Preparazione del gioco: ogni giocatore prende un set da 41 tessere (stesso colore di polipo).

Svolgimento del gioco: prima di iniziare, i giocatori scelgono insieme un livello di difficoltà o un modello da realizzare.

I livelli di difficoltà dipendono dal numero di tessere "4 uscite" utilizzate.

In base al livello scelto, i giocatori devono realizzare un polipo utilizzando almeno il numero di tessere "4 uscite" stabilito.

Una volta scelto il livello, i giocatori cominciano a realizzare il proprio polipo. Non appena un giocatore pensa di aver terminato, ferma il gioco per verificare:

- il numero di tessere "4 uscite" utilizzate,
- la validità del polipo (vedi "Polipo valido").

Se è tutto corretto, il giocatore vince la manche. I polipi vengono disfatti e si comincia una nuova manche.

Polipo valido:

- un polipo deve avere le sue 8 tessere "estremità del tentacolo",
- non devono avanzare tessere "2 uscite" o "4 uscite" non connesse,
- non devono esserci "vermi" o "cerchi", ovvero tentacoli non collegati alla testa del polipo.

Livello di difficoltà:

i livelli di difficoltà dipendono dal numero di tessere “4 uscite” stabilito.

Livello 1: utilizzare 2 tessere “4 uscite”

Livello 2: utilizzare 4 tessere “4 uscite”

Livello 3: utilizzare 6 tessere “4 uscite”

Livello 4: utilizzare 8 tessere “4 uscite”

Livello 5: utilizzare 10 tessere “4 uscite”

Livello 6: utilizzare 12 tessere “4 uscite”

Livello 7: utilizzare 14 tessere “4 uscite”

Livello 8: utilizzare 16 tessere “4 uscite”

NB: durante le partite con giocatori di diversi livelli, è possibile stabilire un livello di difficoltà diverso tra i giocatori.

Modello da realizzare:

Un'altra modalità di gioco consiste nello stabilire un modello. I giocatori possono utilizzare le tessere che preferiscono, ma devono realizzare un polipo che segua una forma stabilita.

Come in precedenza, i giocatori scelgono il modello stabilito e iniziano il proprio polipo. Non appena un giocatore pensa di aver terminato, ferma il gioco per verificare:

- che la forma stabilita sia stata rispettata,
- la validità del polipo.

Se è tutto corretto, il giocatore vince la manche. I polipi vengono disfatti e si comincia una nuova manche.

I diversi modelli stabiliti sono proposti in fondo al libretto.

Fine della partita:

il primo giocatore ad aver vinto 3 manche vince la partita!

Suggerimenti

Per un inizio più rapido, si raccomanda di raggruppare insieme le stesse tipologie di tessere: le tessere “estremità del tentacolo”, le tessere “2 uscite” e le tessere “4 uscite”. Si posiziona la testa del polipo davanti a sé.

Un gioco di Julien Lamouche

P Regras do jogo



6 - 99 anos



2 jogadores



15 min

Conteúdo do jogo:

2 conjuntos de 41 peças para fazer um polvo.
1 conjunto = 1 cabeça de polvo, 8 peças "fim de tentáculo" + 16 peças "2 saídas" + 16 peças "4 saídas"s.

2 saídas:



4 saídas:



Princípio do jogo: Guzzle é uma batalha de puzzle. Os 2 jogadores competem numa corrida para ser o mais rápido a fazer um polvo perfeito.

Objetivo do jogo: fazer um polvo com os seus oito tentáculos o mais rapidamente possível.

Preparação do jogo: cada jogador pega num conjunto de 41 peças (polvo da mesma cor).

Decorrer do jogo: antes de começarem, os jogadores escolhem juntos um nível de dificuldade ou um modelo a ser realizado.

Os níveis de dificuldade dependem do número de peças "4 saídas" utilizadas.

Em função do nível escolhido, os jogadores deverão fazer um polvo, utilizando, no mínimo, o número de peças "4 saídas" impostas.

Os jogadores começam a fazer o seu polvo depois de escolherem o nível. Quando um jogador pensa ter terminado, para o jogo para verificar:

- o número de peças "4 saídas" utilizadas,
- a validade do polvo (consulta a secção "Polvo válido").

Se estiver tudo certo, o jogador ganha a partida. Os polvos são desmontados e começa-se uma nova partida.

Polvo válido:

- Um polvo deve ter as suas 8 peças "fim de tentáculo".
- Não devem sobrar peças "2 saídas" ou "4 saídas".
- Não devem existir "encaixes para fora" ou "encaixes para dentro", ou seja, tentáculos não ligados à cabeça do polvo.

Nível de dificuldade:

Os níveis de dificuldade vão depender do número de peças “4 saídas” impostas.

Nível 1 : utilizar 2 peças “4 saídas”

Nível 2 : utilizar 4 peças “4 saídas”

Nível 3 : utilizar 6 peças “4 saídas”

Nível 4 : utilizar 8 peças “4 saídas”

Nível 5 : utilizar 10 peças “4 saídas”

Nível 6 : utilizar 12 peças “4 saídas”

Nível 7 : utilizar 14 peças “4 saídas”

Nível 8 : utilizar 16 peças “4 saídas”

Nota: durante jogos que envolvem jogadores de diferentes níveis, é possível impor um nível de dificuldade diferente entre os jogadores.

Modelo a ser realizado:

Outra forma de jogar é impor um modelo. Os jogadores podem utilizar as peças que quiserem, mas devem fazer um polvo que siga uma forma imposta.

Como antes, os jogadores escolhem o modelo imposto e começam o seu polvo. Quando um jogador pensa ter terminado, para o jogo para verificar:

- que a forma imposta foi respeitada,
- a validade do polvo.

Se estiver tudo certo, o jogador ganha a partida. Os polvos são desmontados e começa-se uma nova partida.

Os diferentes modelos impostos são propostos no fim do livrete.

Fim do jogo:

Quando um jogador ganhar 3 partidas, ganha o jogo!

Dicas

Para começar mais rapidamente, recomenda-se agrupar os tipos de peças: peças “fim de tentáculo”, peças “2 saídas” e peças “4 saídas”. A cabeça do polvo é colocada à frente do jogador.

Um jogo de Julien Lamouche

**Spillets indhold:**

2 sæt med 41 brikker for at lave en blæksprutte.
 1 sæt = 1 blækspruttehoved, 8 brikker "afslutning på arm" + 16 brikker "2 udgange" + 16 brikker "4 udgange"

2 udgange:



4 udgange:

**Spillets princip:** Guzzle er en duel med puslespil.

De 2 spillere kæmper mod hinanden for at være den hurtigste til at lave en perfekt blæksprutte.

Målet med spillet: At skabe en blæksprutte med otte arme hurtigst muligt.

Forberedelse af spillet: Begge spillere tager et sæt med 41 brikker (samme blækspruttefarve).

Spilleregler: Spillerne vælger en sværhedsgrad eller en model, de skal lave, før spillet starter. Sværhedsgraden afhænger af antallet af anvendte brikker med "4 udgange". I forhold til det valgte niveau skal spillerne lave en blæksprutte ved hjælp af mindst det valgte antal brikker med "4 udgange".

Så snart spillerne har valgt niveau, går de i gang med at lave deres blæksprutte. Når en spiller mener, at han/hun er færdig, standser han/hun spillet for at kontrollere:
 - antallet af anvendte brikker med "4 udgange",
 - blækspruttens gyldighed (jf. "Gyldig blæksprutte").

Hvis alt er i orden, vinder spilleren omgangen. Blæksprutterne skilles ad og man starter en ny omgang.

Gyldig blæksprutte:

- En blæksprutte skal have 8 brikker med "afslutning på arm",
- Der må ikke være ubrugte brikker med "2 udgange" eller "4 udgange",
- Der må ikke være "orme" eller "cirkler", det vil sige arme som ikke er forbundet med blækspruttens hoved.

Sværhedsgrad:

Sværhedsgraden afhænger af antallet af obligatoriske brikker med "4 udgange".

NB: I omgange hvor spillerne har forskellige niveauer, kan man bede dem om at gennemføre forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 2 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 3 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 4 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 5 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 6 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 7 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Niveau 8 :

brug 2 brikker med "4 udgange"

Model, der skal laves

Man kan også spille med en obligatorisk model. Spillerne kan bruge de brikker, de ønsker, men de skal lave en blæksprutte, der følger en bestemt form.

Spillerne vælger sammen en obligatorisk model og dernæst går de i gang med deres blæksprutte. Når en spiller mener, at han/hun er færdig, standser han/hun spillet for at kontrollere:

- at den obligatoriske form er gengivet,
- at blæksprutten er gyldig.

Hvis alt er i orden, vinder spilleren omgangen. Blæksprutterne skilles ad og man starter en ny omgang.

De forskellige obligatoriske modeller er vist i slutningen af håndbogen.

Spillets afslutning:

Når en spiller har vundet 3 omgange, vinder han/hun spillet.

Tips

Det anbefales at lave små bunker med de forskellige typer brikker for at komme hurtigere i gang: brikker med "afslutning på arm", brikker med "2 udgange" og brikker med "4 udgange" Blækspruttens hoved placeres foran spilleren.

**Innehåll:**

2 pussel med 41 bitar för att lägga en bläckfisk.
 1 pussel = 1 bläckfiskhuvud, 8 bitar med
 "tentakeländar" + 16 bitar med "2 utgångar"
 + 16 bitar med "4 utgångar"

2 utgångar:



4 utgångar:



Spelets grundregler: Guzzle är en pusselstrid. De två spelarna tävlar för att se vem som snabbast kan lägga den perfekta bläckfisken.

Spelets mål: Lägga en bläckfisk med åtta tentakler så snabbt som möjligt.

Spelförberedelse: Varje spelare väljer ett spel med 41 pusselbitar (med den valda bläckfiskens färger).

Så här spelar man: Innan spelarna börjar ska de tillsammans välja en svårighetsnivå eller ett mönster som de ska lägga. Svårighetsnivån beror på hur många pusselbitar med "4 utgångar" som används. Beroende på vald nivå måste spelarna bilda en bläckfisk genom att använda minst det bestämda antalet bitar med "4 utgångar".

De börjar lägga bläckfisken så fort de har valt nivå. Så fort en spelare tror att hen är klar avbryts spelet för att kontrollera:

- antalet använda bitar med "4 utgångar"
- att bläckfisken ser ut som den ska (se "Giltig bläckfisk").

Om allt stämmer vinner spelaren omgången. Bläckfiskarna plockas isär och spelarna startar en ny omgång.

Giltig bläckfisk:

- Bläckfisken ska ha sina 8 bitar med "tentakeländar".
- Alla bitar med "2 utgångar" eller "4 utgångar" måste vara lagda.
- Det får inte finnas några "lösa ändrar" eller "cirklar", utan tentaklerna måste sitta fast på bläckfiskens huvud.

Svårighetsnivå:

Svårighetsnivåerna beror på hur många pusselbitar med "4 utgångar" som används.

Nivå 1: använd 2 bitar med "4 utgångar"

Nivå 5: använd 10 bitar med "4 utgångar"

Nivå 2: använd 4 bitar med "4 utgångar"

Nivå 6: använd 12 bitar med "4 utgångar"

Nivå 3: använd 6 bitar med "4 utgångar"

Nivå 7: använd 14 bitar med "4 utgångar"

Nivå 4: använd 8 bitar med "4 utgångar"

Nivå 8: använd 16 bitar med "4 utgångar"

Obs! Om de båda spelarna ligger på olika nivå går det att bestämma olika svårighetsgrader för de båda spelarna.

Lägga ett mönster

Ett annat sätt att spela är att bestämma ett särskilt mönster. Spelarna kan välja valfria pusselbitar men måste lägga en bläckfisk som ser ut på ett visst sätt.

Precis som tidigare börjar spelarna med att tillsammans välja ett mönster innan de börjar lägga sina bläckfiskar. Så fort en spelare tror att hen är klar avbryts spelet för att kontrollera:

- att det valda mönstret stämmer
- att bläckfisken är giltig.

Om allt stämmer vinner spelaren omgången. Bläckfiskarna plockas isär och spelarna startar en ny omgång.

De olika bestämda mönstren visas i slutet av häftet.

Spelets slut:

Så snart en spelare har vunnit 3 omgångar vinner hen spelomgången!

Råd

För att komma igång snabbare rekommenderar vi att de olika bitarna placeras i olika högar: "tentakeländar" för sig, bitar med "2 utgångar" för sig och bitar med "4 utgångar" för sig. Bläckfiskens huvud ska spelarna lägga mitt framför sig.



В комплекте

2 набора (41 деталь в каждом) для составления осьминога. 1 набор = 1 голова осьминога, 8 деталей «конец щупальца» + 16 деталей «с 2 замочками» + 16 деталей «с 4 замочками»

С 2 замочками: С 4 замочками:



Принцип игры. Guzzle — это игра-пазл. Каждый из 2 игроков старается первым правильно собрать осьминога.

Цель игры. Как можно быстрее собрать осьминога с его восемью щупальцами.

Подготовка к игре. Каждый игрок берет набор из 41 детали (с осьминогом одинакового цвета).

Ход игры. Сначала игроки вместе выбирают уровень сложности или модель. На разных уровнях сложности используется разное количество деталей «с 4 замочками».

В зависимости от выбранного уровня игроки должны использовать при сборке осьминога как минимум указанное количество деталей «с 4 замочками».

Выбрав уровень, игроки начинают собирать осьминога. Как только один из игроков закончил сборку, он останавливает игру, чтобы проверить:

- сколько деталей «с 4 замочками» он использовал;
 - правильно ли собран осьминог (см. «Правильно собранный осьминог»).
- Если игрок всё сделал правильно, он побеждает в раунде. Игроки разбирают осьминогов и начинают новый раунд.

Правильно собранный осьминог

- У осьминога должно быть 8 деталей «конец щупальца».
- Не должно остаться несоединенных деталей «с 2 замочками» или «с 4 замочками».
- Не должно остаться щупалец, не соединенных с головой осьминога.

Уровень сложности

Уровень сложности зависит от количества используемых деталей «с 4 замочками».

Уровень 1: используется 2 детали «с 4 замочками».

Уровень 2: используется 4 детали «с 4 замочками».

Уровень 3: используется 6 деталей «с 4 замочками».

Уровень 4: используется 8 деталей «с 4 замочками».

Уровень 5: используется 10 деталей «с 4 замочками».

Уровень 6: используется 12 деталей «с 4 замочками».

Уровень 7: используется 14 деталей «с 4 замочками».

Уровень 8: используется 16 деталей «с 4 замочками».

Примечание. Если в партии участвуют игроки разного уровня, для каждого можно установить свой уровень сложности.

Модель

Еще один вариант игры — сборка по модели. Игроки могут использовать любые детали, но их осьминог должен иметь определенную форму.

Как указано выше, игроки выбирают модель и начинают собирать осьминога. Как только один из игроков закончил сборку, он останавливает игру, чтобы проверить:

- соблюдена ли заданная форма;
- правильно ли собран осьминог.

Если игрок всё сделал правильно, он побеждает в раунде. Игроки разбирают осьминогов и начинают новый раунд.

Модели представлены в конце брошюры.

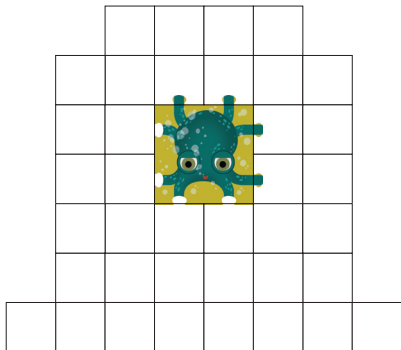
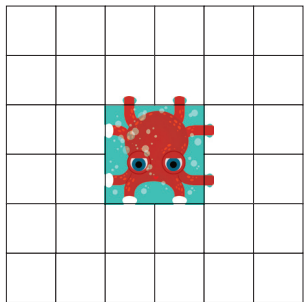
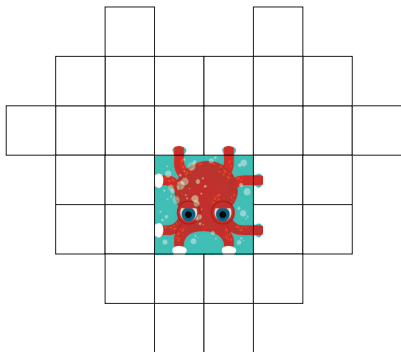
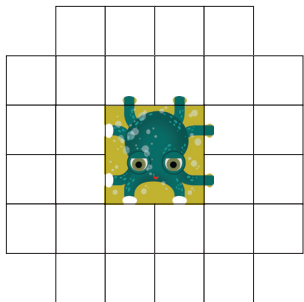
Конец партии

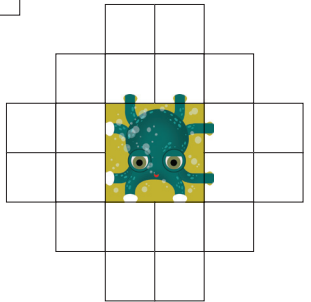
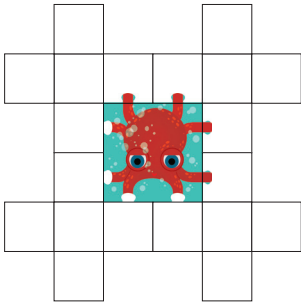
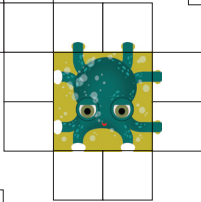
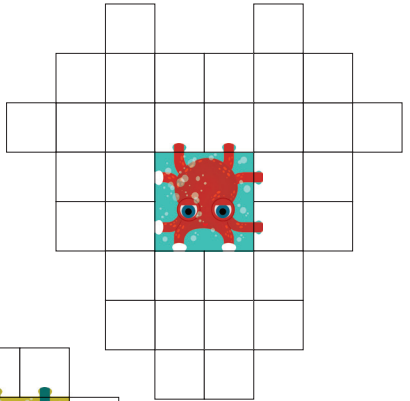
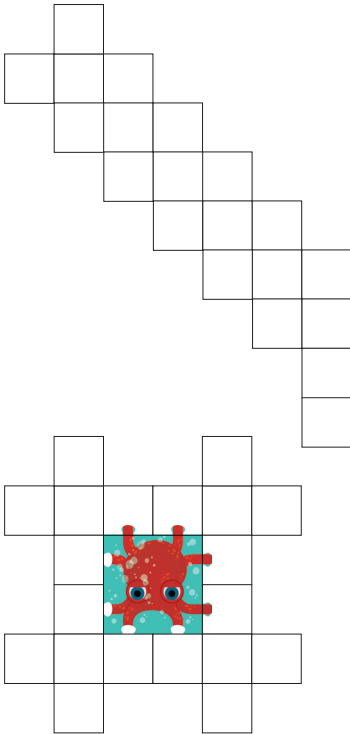
В партии побеждает игрок, который первым выиграл 3 раунда.

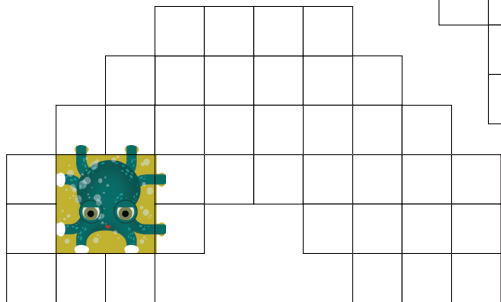
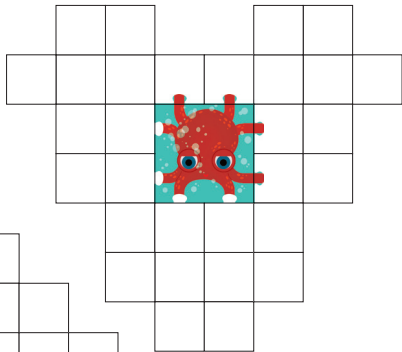
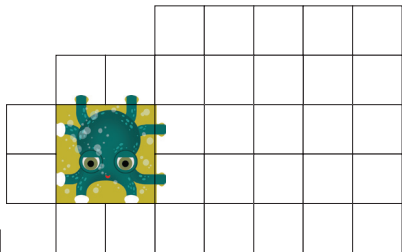
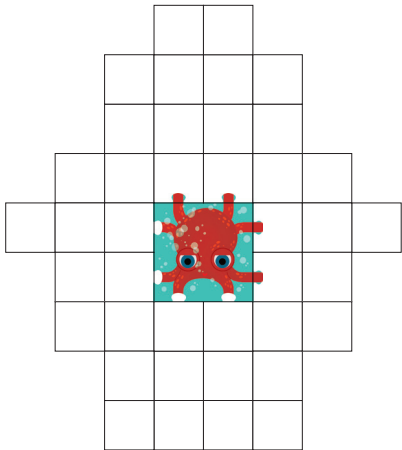
Хитрости

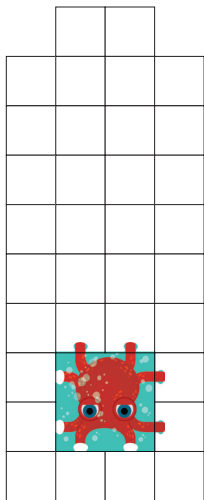
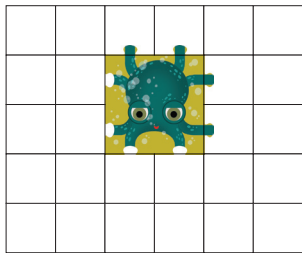
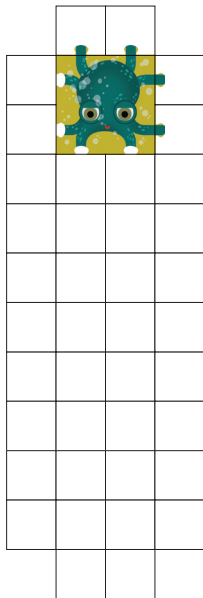
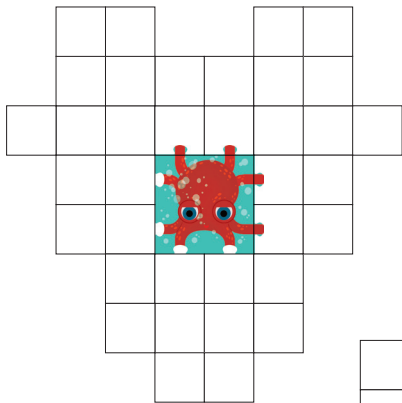
Чтобы ускорить процесс, рекомендуется разложить детали по типу: «конец щупальца», «с 2 замочками» и «с 4 замочками». Голову осьминога положите перед собой.

Автор игры: Жюльен Ламуш









GUZZLE

DJ08471



Djeco

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Made in China

Designed in France

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung.
Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti.
Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.