

# Go Getter

## Rules

Take the 9 puzzle pieces from the tray and choose a challenge. Take a close look at the illustrated images. You do not have to take into account the other images to carry out the challenge. Replace each puzzle piece in the tray so that:

**A** there is a pathway where there is an arrow between the images.

**B** there is no pathway where there is a crossed out arrow between the images.

**C** You may cross the dark green dragon at the crossroad puzzle piece, unless it is strictly forbidden by a crossed out arrow.

There are 2 ways to solve the challenges:

- Easy: pathways that you do not need may come to a dead end.
- Expert: make sure that you do not have pathways that come to a dead end (unless they are against the border of the play tray).

There are several possible solutions. One (expert) solution is given on the reverse side of each challenge.

## Règles du jeu

Enlevez les 9 pièces de puzzle du plateau et choisissez un défi. Regardez attentivement les images représentées. Il ne faut pas tenir compte des autres images pour accomplir le défi choisi. Ensuite remettez les pièces du puzzle sur le plateau de façon à ce:

**A** qu'il y ait un chemin entre les images entre lesquelles il y a une flèche.

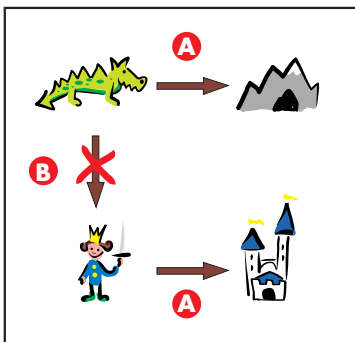
**B** qu'il n'y ait pas de chemin entre les images entre lesquelles il y a une flèche barrée.

**C** Vous pouvez croiser le dragon vert foncé sur la pièce de puzzle, à moins que cela soit interdit par une flèche barrée.

Il y a 2 façons pour atteindre une solution :

- Facile: les chemins qui ne sont pas utilisés peuvent être sans issue.
- Expert: essayez de ne pas avoir des chemins sans issue (à moins qu'ils se trouvent contre le rebord du plateau de jeu).

Pour chaque défi proposé, nous avons envisagé une solution (expert) au dos de chaque défi. Il y a plusieurs solutions correctes possibles.



## Spelregels

Neem de 9 puzzelstukken van het spelbord en kies een opdracht. Bekijk aandachtig welke figuren er afgebeeld zijn. Met de andere figuren moet je geen rekening houden om de opdracht uit te voeren. Leg nu alle puzzelstukken terug op het spelbord zodat:

**A** er een weg loopt tussen figuren waartussen een pijl staat.

**B** er geen weg loopt tussen figuren waartussen een doorgekruiste pijl staat.

**C** Je mag de donkergroene draak op het puzzelstuk passeren, tenzij dit uitdrukkelijk verboden wordt door een doorgekruiste pijl.

Er zijn 2 manieren om de opdrachten op te lossen:

- Voor beginners: wegen die je niet nodig hebt mogen doodlopen.
- Voor de experts: zorg ervoor dat je geen doodlopende wegen hebt (tenzij tegen de rand van het spelbord).

Er zijn meerdere oplossingen mogelijk waarvan er telkens één (die voor experts) op de achterzijde van de opdracht staat.

## Spielregeln

Nimm die 9 Puzzelteile aus der Box und wähle eine Aufgabe aus dem Büchlein. Schau dir die Bilder genau an und vergleiche diese mit den Figuren auf dem Rand des Spielfeldes. Die anderen Figuren spielen keine Rolle. Lege nun die Puzzelteile so auf das Spielfeld, dass:

**A** ein Weg zwischen den in der Aufgabe mit einem Pfeil verbundenen Figuren entsteht.

**B** kein Weg zwischen den in der Aufgabe mit einem durchgestrichenen Pfeil verbundenen Figuren entsteht.

**C** Du darfst den dunkelgrünen Drachen auf dem Puzzelteil mit der Kreuzung passieren, ausser wenn dies in der Aufgabe mit einem durchgestrichenen Pfeil verboten wird.

Es gibt 2 verschiedene Möglichkeiten, die Aufgabe zu meistern:

- Anfänger: Wege die nicht zum Ziel führen, dürfen in einer Sackgasse enden.
- Fortgeschrittene: Stelle sicher, dass kein Weg in eine Sackgasse führt (ausser wenn der Weg am Rand des Spielfeldes endet).

Es gibt verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Eine (Fortgeschrittene) ist auf der Rückseite der Aufgabe abgebildet.