



INSTRUCTIONS • ANLEITUNG
RÈGLE DU JEU • ISTRUZIONI • INSTRUCTIE
INSTRUCCIONES • INSTRUÇÕES

Wave Breaker™

SHIFTING SEAS LOGIC GAME



WaveBreaker™

SHIFTING SEAS LOGIC GAME

Includes • Inhalt • Inclut • Contenido • Inhoud
Incluye • Conteúdo:



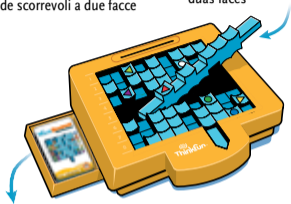
9 Boats
9 Boote
9 Bateaux
9 navi
9 Boten
9 Barcos
9 navios



40 Challenges & Solutions
40 Aufgaben & Lösungen
40 Défis et solutions
40 carte sfida & soluzioni
40 Uitdagingen & Oplossingen
40 retos y soluciones
40 cartas desafio com soluções

8 Double-Sided Sliding Waves
8 doppelseitige Wellen
8 Vagues coulissantes double face
8 onde scorrevoli a due face

8 tweezijdige golven
8 olas con doble cara
8 ondas que rolam com
duas faces



Game Grid with Storage Drawer
Spielfläche mit Stauraum
1 Grille de jeu avec tiroir de rangement
Piano di gioco con cassetto

Spelbord met opbergschuif
Tablero con cajón de almacenaje
Tabuleiro de jogo com gaveta

KEY • LEGENDE • CLÉ • LEGENDA LEGENDE • CLAVE • LEGENDA:

Beginner = Anfänger • Débutant • Principiante • Beginner • Principiante
Principiante

Intermediate = Fortgeschrittener • Intermédiaire • Intermedio • Gemiddeld
Intermedio • Intermediário

Advanced = Profi • Avancé • Avanzato • Gevorderd • Avanzado • Avançado

Expert = Experte • Expert • Esperto • Expert • Experto • Experiente

Solution = Lösung • Solution • Soluzione • Oplossing • Solución • Solução

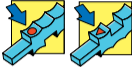
 **Your Goal:** Navigate your way through shifting seas to get the Red Boat back to the Home Port!

Set Up:

1. Select a Challenge Card.
2. Remove the double-sided Waves from the Game Grid, and arrange the Waves and Boats as indicated on the Challenge Card.



Notes:

- The Waves have color-coded circles on one side and triangles on the other. Match the color and position of these symbols to set-up the Game Grid correctly. 
- The colors and shapes of the symbols that face up are also listed along the right side of the Challenge Card for easy reference.



How to Play:

1. Using the rules below, shift a Wave left or right, or a Boat left, right, up or down.
2. Continue shifting the Waves and Boats to create a path for the Red Boat to return to the Home Port.
3. When the Red Boat arrives at the Home Port – **YOU WIN!**

Movement Rules:

- The Red Boat can only enter the Home Port when facing forward.



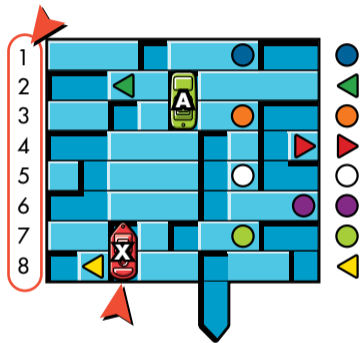
- Any Boat can be shifted up, down, left or right within a channel.
- The Red Boat is the only boat that can turn. To turn 180 degrees, the Red Boat must be in a side channel that is two spaces wide.



- Boats cannot move diagonally in the wide channels.
- Boats can pass each other in wide channels.
- A Boat can be used to shift two or three Waves left to right simultaneously.

How to Read the Solutions:


- When shifting a single Wave, the instruction will start with a Row Number.



- When shifting multiple waves simultaneously, the instruction will start with a letter.

About the Inventors:

Hiroshi Yamamoto developed the original concept for Wave Breaker, first released as Stormy Seas in 1997. Modern design enhancements were provided by Harry Nelson. Puzzle card challenges were developed as a collaborative effort; contributors include Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, other members of the NOBrain Corps, and the Har-e-brain Corps, along with Dwight Porter and Bill Ritchie.

 **Dein Ziel:** Navigiere das rote Boot durch die wogende See zurück in den Hafen!

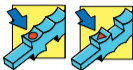
Aufbau:

1. Wähle eine Aufgabenkarte.
2. Entferne die doppelseitigen Wellen vom Spielfeld und ordne die Wellen und Boote so an, wie auf der Aufgabenkarte abgebildet.



Hinweise:

- Die Wellen haben farbige Kreise auf der einen und Dreiecke auf der anderen Seite. Für einen korrekten Aufbau müssen Farbe und Position dieser Symbole mit der Vorlage übereinstimmen.
- Die farbigen Symbole findest du auch auf der rechten Seite der Aufgabenkarte.



So wird gespielt:

- Eine Welle darf nach links oder rechts und ein Boot nach links, rechts, oben oder unten bewegt werden.
- Verschiebe so lange Wellen und Boote, bis du eine Route für dein rotes Boot geschaffen hast, um den Hafen zu erreichen.
- Sobald das rote Boot im Hafen ankommt, **HAST DU GEWONNEN!**

Zugregeln:

- Das rote Boot kann nur vorwärts in den Hafen fahren.



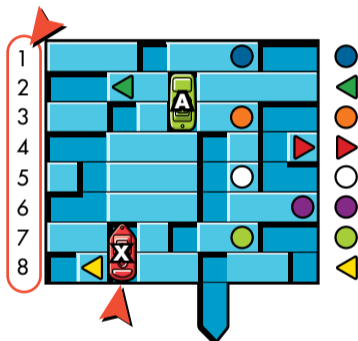
- Jedes Boot kann innerhalb einer Rinne nach oben treiben, nach unten sinken oder nach links oder rechts fahren.
- Das rote Boot ist das einzige Boot, das wenden kann. Um das Boot um 180° zu wenden, muss es sich in einer Rinne befinden, die mindestens zwei Felder breit ist.



- Boote können nicht diagonal in den breiten Rinnen fahren.
- Boote können in breiten Rinnen aneinander vorbeifahren.
- Ein Boot kann dazu verwendet werden, zwei oder drei Wellen gleichzeitig von links nach rechts zu schieben.

So werden die Lösungen gelesen:


- Wenn eine einzelne Welle bewegt werden soll, beginnt die Anleitung mit einer Zahl.



- Wenn mehrere Wellen gleichzeitig bewegt werden sollen, beginnt die Anleitung mit einem Buchstaben.

Über den Autor:

Hiroshi Yamamoto hat das ursprüngliche Konzept für Wave Breaker bereits unter dem Namen "Stormy Seas" im Jahr 1997 veröffentlicht. Harry Nelson hat das Design modernisiert und verbessert. Die Aufgaben wurden gemeinschaftlich von Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, anderen Mitgliedern der NOBrain Corp., sowie der Har-e-brain Corp. mit Dwight Porter und Bill Ritchie entwickelt.

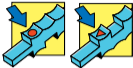
 **Votre but :** trouver votre chemin à travers les mers changeantes, pour ramener le bateau rouge au port d'attache!

Préparation :

1. Sélectionnez une carte défi.
2. Retirez les vagues double face de la grille de jeu et disposez les vagues et les bateaux, comme montré sur la carte défi.



Remarques :

- Les vagues sont dotées de symboles à code couleur : des cercles, d'un côté, et des triangles, de l'autre. Faites correspondre la couleur et la position de ces symboles, pour préparer correctement la grille de jeu.

- Les couleurs et les formes des symboles tournés vers le haut figurent aussi sur la bordure de droite de la carte défi, pour plus de commodité.



Déroulement du jeu :

- En observant les règles décrites ci-dessous, déplacez une vague vers la gauche ou la droite, ou un bateau vers la gauche, la droite, le haut ou le bas.
- Continuez de déplacer les vagues et les bateaux, afin de libérer la voie pour le bateau rouge, jusqu'au port d'attache.
- Quand le bateau rouge atteint le port d'attache – **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

Règles régissant les déplacements :

- Le bateau rouge ne peut entrer dans le port d'attache qu'en faisant face vers l'avant.



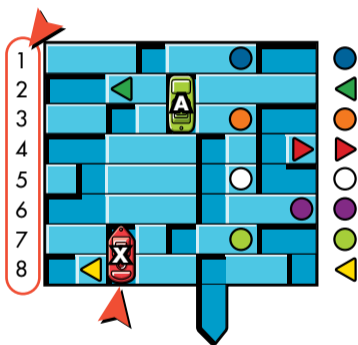
- Tout bateau peut être déplacé vers le haut, le bas, la gauche ou la droite à l'intérieur d'un canal.
- Le bateau rouge est le seul bateau pouvant pivoter. Pour pivoter à 180 degrés, le bateau rouge doit se trouver dans un canal latéral faisant deux cases de largeur.



- Les bateaux ne peuvent se déplacer en diagonale dans les canaux larges.
- Les bateaux peuvent se croiser dans des canaux larges.
- Un bateau peut servir à déplacer simultanément deux ou trois vagues de la gauche vers la droite.

Interprétation des solutions :


- Lors du déplacement d'une seule vague, les instructions commencent par un numéro de rangée.



- Lors du déplacement simultané de multiples vagues, les instructions commencent par une lettre.

Au sujet des inventeurs :

Hiroshi Yamamoto a conçu l'idée originale de Wave Breaker, publié pour la première fois en 1997 sous le nom de Stormy Seas. Harry Nelson en a modernisé le design. Les défis des cartes sont le fruit d'une collaboration entre Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, d'autres membres de la NOBrain Corps et la Har-e-brain Corps, de concert avec Dwight Porter et Bill Ritchie.

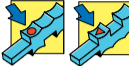
 **Scopo del gioco:** Affrontare le onde minacciose e riportare la nave rossa in porto.

Preparazione:

1. Scegli una carta sfida.
2. Rimuovi le onde dal piano di gioco e posiziona sia le onde che le navi come indicato.



Nota Bene:

- Le onde hanno un cerchio colorato su un lato e un triangolo sull'altro. Per preparare il piano di gioco in modo corretto, il colore e la posizione di questi simboli devono coincidere con l'illustrazione della carta sfida.

- Per una maggiore comodità, i colori e le forme dei simboli visibili sono riportati sul lato destro della carta sfida.



Come si gioca:

- Segui le regole sotto riportate. Fai scorrere un'onda verso sinistra o verso destra, o una nave verso sinistra, destra, verso l'alto o il basso.
- Continua a far scorrere le onde e le navi in modo da liberare un canale e riportare la nave rossa in porto.
- Quando la nave rossa arriva in porto – **HAI VINTO!**

Come muovere le navi:

- La nave rossa può attraccare solo se la prua è rivolta in direzione del porto.



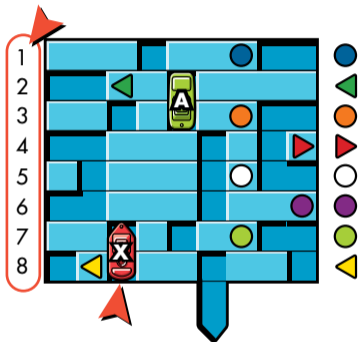
- Le navi possono scorrere verso l'alto, verso il basso, verso destra o sinistra, all'interno di un canale.
- La nave rossa è l'unica nave che può virare di 180° e questo solo se si trova in un canale costituito da due caselle.



- Le navi non possono muoversi in diagonale anche se si trovano in un canale ampio.
- In un canale sufficientemente ampio le navi possono incrociarsi.
- Una nave può essere utilizzata per far scorrere contemporaneamente due o tre onde verso sinistra o verso destra.

Come leggere le soluzioni:


- Se le istruzioni iniziano con un numero, puoi spostare una sola onda.



- Se le istruzioni iniziano con una lettera, puoi spostare simultaneamente più onde.

Chi è l'inventore?

Hiroshi Yamamoto ha sviluppato il concetto originale di Wave Breaker, commercializzato per la prima volta nel 1979 con il nome Stormy Seas. Harry Nelson ha rielaborato il design. Le carte sfida sono il risultato della collaborazione fra Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson e altri membri di NOBrain Corps, the Har-e-brain Coprs, coadiuvati da Dwight Porter e Bill Ritchie.

 **Doel van het spel:** Navigeer door de woelige zee om de rode boot terug naar zijn thuishaven te brengen!

Opstelling:

1. Kies een uitdagingkaart.
2. Verwijder de tweezijdige golven van het spelbord en plaats de golven en boten zoals aangeduid op de uitdagingkaart.



Opmerkingen:

- De golven hebben gekleurde cirkels aan een kant en driehoeken aan de andere kant. Positioneer de golven zo op het spelbord dat de kleur en positie van deze symbolen precies overeenkomen met die op de kaart.

- De kleuren en vormen van de symbolen bovenaan worden ter referentie ook weergegeven aan de rechterkant van de uitdagskaart.



Spelverloop:

- Verschuif een golf naar links of rechts of een boot naar links, rechts, boven of beneden volgens onderstaande regels.
- Blijf de golven en boten verschuiven om de rode boot dichterbij zijn thuishaven te brengen.
- Breng de rode boot terug naar zijn thuishaven – **JIJ WINT!**

Verplaatsingsregels:

- De rode boot kan enkel vooruit in zijn thuishaven varen.



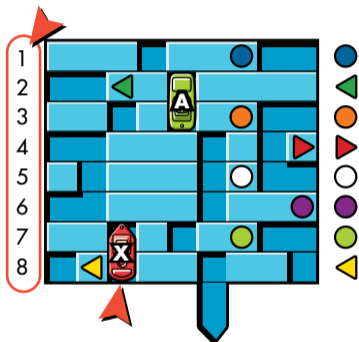
- Elke boot kan omhoog, omlaag, naar links of naar rechts worden verplaatst binnen een kanaal.
- De rode boot is de enige boot die kan draaien. Om 180 graden te draaien, moet de rode boot zich in een zijkanaal bevinden dat twee vakken breed is.



- Boten kunnen zich niet diagonaal verplaatsen in de brede kanalen.
- Boten mogen elkaar passeren in brede kanalen.
- Een boot kan worden gebruikt om twee of drie golven tegelijk naar links of rechts te bewegen.

De oplossingen lezen:


- Wanneer je een enkele golf verplaatst, begint de instructie met een rijnummer.



- Wanneer je meerdere golven tegelijk verplaatst, begint de instructie met een letter.

Over de bedenkers:

Hiroshi Yamamoto ontwikkelde het originele concept voor Wave Breaker, dat in 1997 op de markt kwam onder de naam 'Stormy Seas'. De moderne designverbeteringen werden aangebracht door Harry Nelson. De puzzelkaartuitdagingen werden door verscheidene medewerkers uitgedacht, waaronder Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, andere leden van het NOBrain Corps en het Har-e-brain Corps, in samenwerking met Dwight Porter en Bill Ritchie.

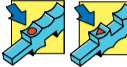
 **Tu objetivo:** ¡navegar por los mares agitados para hacer que el barco rojo llegue de vuelta al puerto!

Preparación:

1. Elige una carta de reto.
2. Quita las olas del tablero y colócalas de nuevo junto con los barcos, como se indica en la carta de reto.



Notas:

- Las olas tienen círculos con un código de color en un lado y triángulos en el otro. El color y la posición de estos símbolos debe coincidir para preparar el tablero correctamente.

- Como ayuda, los colores y las formas de los símbolos que quedan boca arriba aparecen también en el lado derecho de la carta de reto.

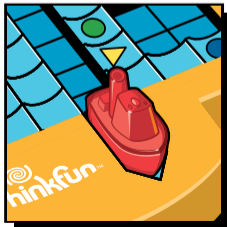


Cómo se juega:

- Usando las siguientes reglas, mueve una ola a izquierda o derecha, o un barco a izquierda, derecha, arriba o abajo.
- Continúa moviendo las olas y los barcos hasta crear un camino para que el barco rojo llegue a puerto.
- Si consigues que el barco rojo llegue a puerto, ¡HAS GANADO!

Reglas de movimiento:

- El barco rojo sólo puede entrar en el puerto mirando hacia delante.



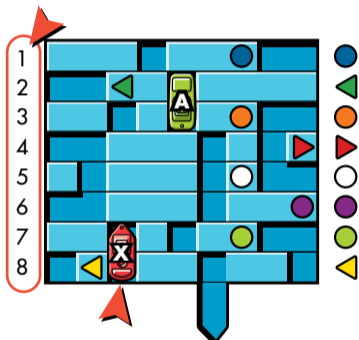
- Cualquier barco se puede mover arriba, abajo, a izquierda o derecha dentro de un canal.
- El barco rojo es el único que puede girar. Para girar 180 grados, el barco rojo debe estar en un canal lateral, que tenga dos espacios de ancho.



- Los barcos no pueden moverse diagonalmente en los canales anchos.
- Los barcos pueden adelantarse unos a otros en canales anchos.
- Los barcos pueden usarse para mover a la vez dos o tres olas a izquierda o derecha.

Cómo leer las soluciones:


- Cuando se mueva una ola sola, la instrucción empezará con un número de fila.



- Cuando se muevan varias olas a la vez, la instrucción empezará con una letra.

Sobre los inventores:

Hiroshi Yamamoto desarrolló el concepto original de Wave Breaker, lanzado por primera vez como Stormy Seas en el año 1997. Posteriormente, Harry Nelson desarrolló algunas mejoras de diseño. Las cartas de reto se elaboraron como un esfuerzo colectivo, con colaboradores como Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson, otros miembros de NOBrain Corps, y los Har-e-brain Corps, junto con Dwight Porter y Bill Ritchie.

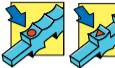
 **Objetivo do jogo:** Enfrentar as ondas ameaçadoras e levar o Navio Vermelho de volta ao porto.

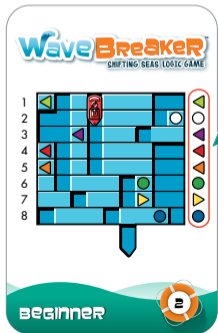
Preparação:

1. Escolhe uma carta Desafio.
2. Remove as ondas do tabuleiro de jogo e posiciona as ondas e os navios como indicado.



Note Bem:

- As ondas têm um círculo colorido num lado e um triângulo no outro. Para preparar o tabuleiro de jogo corretamente, a cor e a posição destes símbolos devem coincidir com a ilustração da carta desafio.

- Para mais facilidade, as cores e as formas dos símbolos visíveis estão reproduzidos no lado direito da carta desafio.



Como se joga:

1. Segue as regras indicadas abaixo. Faz rolar uma onda para a esquerda ou para a direita, ou um navio para a esquerda, direita, para cima ou para baixo.
2. Continua a fazer as ondas e os navios rolarem para liberar um canal e levar o navio vermelho de volta ao porto.
3. Quando o navio vermelho chegar no porto – **GANHASTE!**

Como mover os navios:

- O navio vermelho pode atracar somente se a proa está virada na direção do porto.



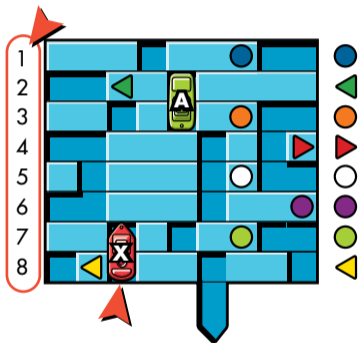
- Os navios podem rolar para cima, para baixo, para a direita ou esquerda, dentro de um canal.
- O navio vermelho é o único navio que pode virar de 180° e isso somente se está num canal composto por duas casas.



- Os navios não podem mover-se em diagonal mesmo se estiverem num canal amplo.
- Num canal suficientemente amplo os navios podem cruzar entre si.
- Um navio pode ser utilizado para fazer rolar ao mesmo tempo duas ou três ondas para a esquerda ou para a direita.

Como ler as soluções:

- Se as instruções começam com um número, podes deslocar somente uma onda.



- Se as instruções começam com uma letra, podes deslocar simultaneamente mais ondas.

Quem é o inventor?

Hiroshi Yamamoto desenvolveu o conceito original de Wave Breaker, comercializado pela primeira vez em 1979 com o nome de Stormy Seas. Harry Nelson refez o design. As cartas desafio são o resultado da colaboração entre Hiroshi Yamamoto, Harry Nelson e outros membros de NOBrain Corps, the Har-e-brain Coprs, auxiliados por Dwight Porter e Bill Ritchie.

ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games and mobile apps make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



© 2016 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CHINA, 106. #76 332 0. IN01.