



River Crossing™

MAGNETIC PLANK PUZZLE



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



River Crossing™

MAGNETIC PLANK PUZZLE



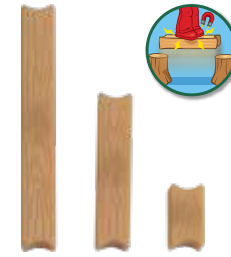
x 1

Hiker (with magnetic feet)
 Wanderer (mit magnetischem Fuß)
 Randonneur (avec des pieds magnétiques)
 Escursionista (con piedi magnetici)
 Wandelaar (met magnetische voeten)
 Excursionista (con pies magnéticos)
 Excursionista (com pés imantados)



x 1

Game Grid
 Spielfläche
 Plateau
 Piano di gioco
 Spelbord
 Rejilla de juego
 Tabuleiro de jogo



x 1

x 2

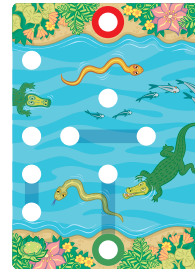
x 2

5 Planks
 5 Holzbalken
 5 planches
 5 assi
 5 planken
 5 tablones
 5 tábuas



x 20

Tree Stumps
 Baumstümpfe
 Souches d'arbre
 Tronchetti
 Boomstronken
 Tocones de árbol
 Pedacos de tronco



x 40

Challenges
 Aufgaben
 Défis
 Carte sfida
 Uitdagingen
 Retos
 Cartas de desafio

KEY • LEGENDE • LÉGENDE • LEGENDA • LEGENDE • LEYENDA • LEGENDA:



Beginner • Anfänger • Débutant • Principiante • Beginner • Principiante • Iniciado



Intermediate • Fortgeschrittener • Intermédiaire • Intermedio Gemiddeld
 Intermedio • Intermédio



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



Expert • Experte • Expert • Esperto • Expert • Experto • Especialista



Start • Start • Départ • Partenza • Start • Salida • Partida



Finish • Ziel • Arrivée • Arrivo • Finish • Llegada • Chegada

 **Your Goal:** Help the Hiker find a route across the River.

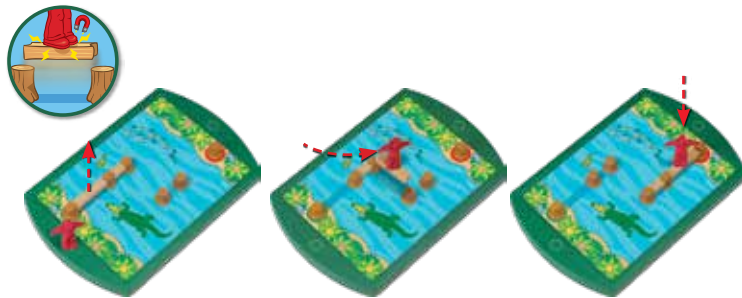
Set Up

1. Select a Challenge Card and place it face-up on the Game Grid.
2. Place Stumps in each of the holes that show through the Card.
3. Lay Planks over the shadowed place markers indicated on the Challenge Card.
4. Place the Hiker on the Stump labeled **START**.

Steps to Play

1. Using the Movement Rules on page 5, move the Planks between the Stumps to create a path for the Hiker to move toward the **FINISH** Stump.
2. When the Hiker crosses the river and arrives at the **FINISH** Stump – **YOU WIN!**

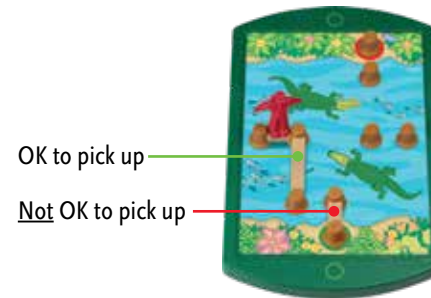
Note: To move Planks, place the magnetic Hiker at the center of the plank, and carry the plank to a new set of Stumps. To release the plank, place the plank between the stumps, then slide the Hiker off the plank.



Movement Rules

For every move, the Hiker can either pick up/put down a Plank, or walk across a plank with or without another plank. Use the rules below to determine the best action.

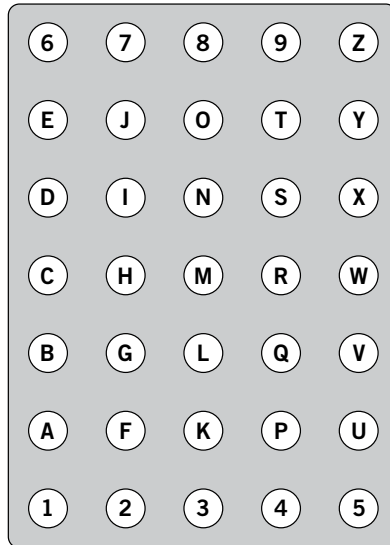
- The Hiker can only move forward by walking across a plank. He cannot jump between stumps or planks.
- The Hiker may only pick up and carry a plank if one of its ends touches a stump that he can currently walk to.



- The Hiker may lift a plank and rotate it to a new position (north, south, east, west).
- The Hiker may carry a plank across another plank and place it between two new stumps.
- The Hiker may only carry one plank at a time.
- Planks may only be placed between two stumps if they are an exact fit.
- Planks can only be placed between two stumps. Planks cannot be wedged between a plank and a stump, or between two planks.
- Planks cannot be placed diagonally.
- Planks cannot be placed on top of or lay across other planks.
- Planks may not be removed from the Game Grid.

Game Grid Key & Solutions

Refer to this Game Grid Key when using the solutions found on pages 25-31.



About the Inventor:

River Crossing™ was invented by UK puzzle-designer Andrea Gilbert and first launched on-line as a web-based puzzle game called 'Plank Puzzles' at www.clickmazes.com. Andrea's partner, Bill Mitchell, later adapted the concept to work as a mechanical puzzle.

 **Ziel des Spiels:** Hilf dem Wanderer, einen Weg über den Fluss zu finden.

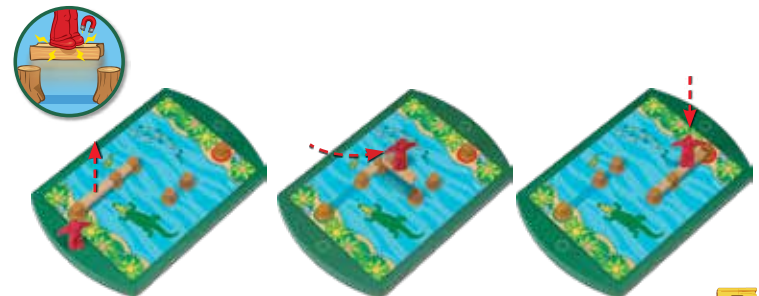
Spielvorbereitung

1. Wähle eine Aufgabenkarte und lege sie offen auf die Spielfläche.
2. Stecke die Baumstümpfe in die Löcher, so wie es die Aufgabenkarte vorgibt.
3. Die schattierten Stellen auf der Aufgabenkarte zeigen dir, wo du die Holzbalken für die Startaufstellung platzieren sollst.
4. Stelle den Wanderer auf den grün markierten **START**-Baumstumpf.

Spielablauf

1. Verschiebe die Holzbalken zwischen den Baumstümpfen, damit nach und nach ein Weg entsteht, auf dem der Wanderer zum rot markierten **ZIEL**-Baumstumpf gelangt. Beachte dabei die Zugregeln auf Seite 8 und 9.
2. Sobald der Wanderer den Fluss überquert und den **ZIEL**-Baumstumpf erreicht hat, hast du **GEWONNEN!**

Hinweis: Wenn du einen Holzbalken zu einer anderen Stelle transportieren möchtest, stellst du den magnetischen Wanderer in die Mitte des Balkens. So bleibt der Wanderer daran haften und du kannst beide anheben. Um den Holzbalken wieder abzulegen, platzierst du ihn zwischen zwei neuen Baumstümpfen und ziehst den Wanderer langsam ab.



Zugregeln

In jedem Spielzug kann der Wanderer entweder einen Holzbalken aufnehmen bzw. ablegen oder – mit oder ohne einen Holzbalken im Gepäck – einen anderen Holzbalken überqueren. Dabei gelten die folgenden Zugregeln.

- Der Wanderer kann sich nur auf Holzbalken vorwärts bewegen. Er kann nicht durchs Wasser laufen oder zu Baumstümpfen und Holzbalken springen.
- Der Wanderer kann nur Holzbalken aufnehmen und transportieren, die für ihn derzeit erreichbar sind (der Holzbalken muss also einen Baumstumpf berühren, zu dem der Wanderer hinlaufen kann).



Kann aufgenommen werden

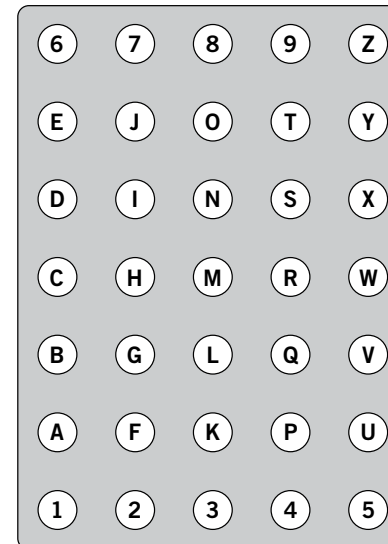
Kann nicht aufgenommen werden

- Der Wanderer kann einen Holzbalken anheben und in eine neue Richtung drehen (Norden, Süden, Osten oder Westen).
- Der Wanderer kann einen Holzbalken über einen anderen Holzbalken tragen und zwischen zwei neuen Baumstümpfen ablegen.
- Der Wanderer kann nie mehr als einen Holzbalken auf einmal tragen.
- Holzbalken können nur dann zwischen zwei Baumstümpfen abgelegt werden, wenn sie genau dazwischen passen.
- Holzbalken können ausschließlich zwischen zwei Baumstümpfen platziert werden. Sie können weder zwischen einen Holzbalken und einen Baumstumpf, noch zwischen zwei Holzbalken gelegt werden.

- Holzbalken können nicht diagonal platziert werden.
- Holzbalken können nicht auf andere Holzbalken gelegt werden und dürfen einander nicht überkreuzen.
- Holzbalken dürfen nicht von der Spielfläche entfernt werden.

Lösungscode und Lösungen

Beachte diesen Lösungscode, wenn du dir die Lösungen auf den Seiten 25 bis 31 anschaust.



Über die Spieleautorin:

River Crossing® wurde von der britischen Geduldspiel-Autorin Andrea Gilbert erfunden und zuerst als Internetspiel unter dem Namen „Plank Puzzles“ auf www.clickmazes.com veröffentlicht. Andreas Partner, Bill Mitchell, hat die Idee später so umgearbeitet, dass sie auch als Brettspiel funktioniert.

But du jeu : Aide ton randonneur à trouver un passage pour traverser la rivière.

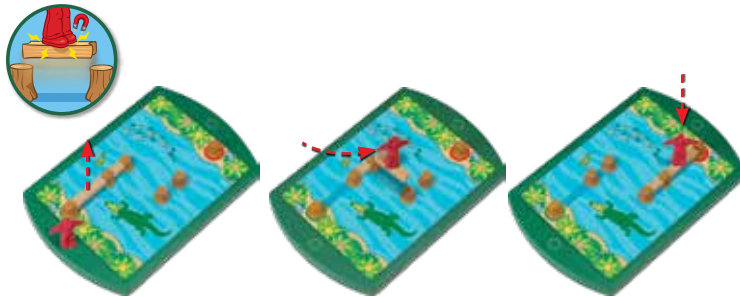
Mise en place

1. Choisis une fiche Défi et place-la, face visible, sur le plateau.
2. Insère une souche dans chaque trou de la fiche.
3. Pose la planche correspondante sur chaque emplacement grisé de la fiche.
4. Place le randonneur sur la souche **DÉPART**.

Déroulement du jeu

1. En suivant les règles page 11, déplace les planches reliant les souches pour créer un passage permettant au randonneur de se diriger vers la souche **D'ARRIVÉE**.
2. **POUR GAGNER**, ton randonneur doit traverser la rivière et atteindre la souche **D'ARRIVÉE**.

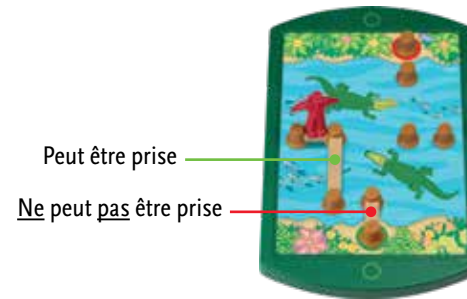
Remarque : Pour déplacer les planches, place le randonneur magnétique au centre de la planche et porte-la entre deux nouvelles souches. Pour la reposer, coince-la entre deux souches et fais glisser le randonneur hors de la planche.



Règles de déplacement

À chaque déplacement, le randonneur peut choisir, soit de porter puis reposer une planche, soit de traverser une planche tout en portant une autre planche ou non. Reporte-toi aux règles ci-dessous pour choisir la meilleure action.

- Le randonneur ne peut se déplacer que sur une planche, il ne peut pas sauter par-dessus la rivière d'une souche à une autre ou d'une planche à une autre.
- Le randonneur ne peut prendre et porter une planche que si l'une de ses extrémités touche une souche qu'il peut atteindre.

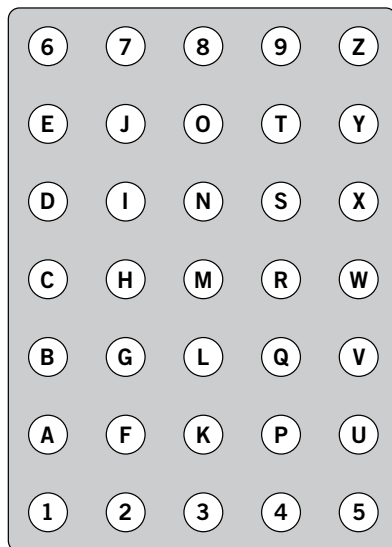


- Le randonneur peut soulever une planche et la faire pivoter vers une autre direction (nord, sud, est ou ouest).
- Le randonneur peut porter une planche tout en se déplaçant sur une autre et la placer entre deux nouvelles souches.
- Le randonneur ne peut porter qu'une seule planche à la fois.
- Pour pouvoir être placée entre deux souches, une planche doit être de la bonne taille.
- Une planche ne peut être placée qu'entre deux souches. Elle ne peut pas être calée entre une planche et une souche ou entre deux planches.
- Une planche ne peut pas être placée en diagonale.

- Une planche ne peut pas être placée par-dessus ou en travers d'une autre planche.
- Une planche ne peut pas être mise à l'écart du plateau.


Codes et solutions

Réfère-toi à ce code au moment de vérifier les solutions aux pages 25 à 31.



Concernant l'auteur :

River Crossing® (La traversée de la rivière) est l'œuvre du créateur de casse-tête britannique, Andrea Gilbert. Il fut d'abord lancé en ligne, comme jeu sur le web, sous le nom de « Plank Puzzles » (Casse-tête des planches) sur www.clickmazes.com. Le partenaire d'Andrea, Bill Mitchell, adapta le concept pour en faire un jeu mécanique.

 **Scopo del gioco:** Aiutare l'escursionista ad attraversare il fiume.

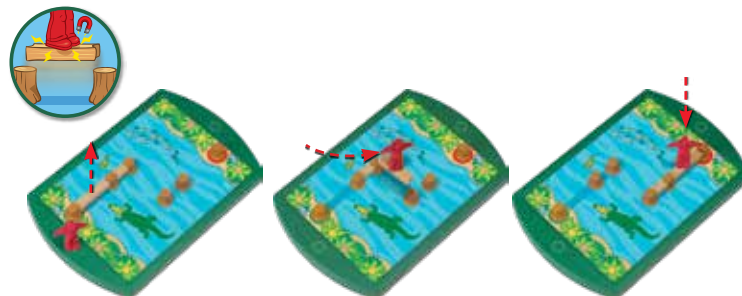
Preparazione

1. Scegli una carta sfida e appoggiala in vista vicino al piano di gioco.
2. Posiziona i tronchetti nei fori come mostrato dalla carta sfida.
3. Appoggia le assi come indicato dall'area ombreggiata sulla carta sfida.
4. Posiziona l'escursionista sul tronchetto **PARTENZA**.

Come si gioca

1. Applicando le regole riportate a pag 14, sposta le assi fra i tronchetti per creare un passaggio sicuro e permettere all'escursionista di raggiungere il tronchetto **ARRIVO**.
2. Quando l'escursionista raggiunge il tronchetto **ARRIVO** – **HAI VINTO!**

Nota bene: per spostare un'asse, posiziona nel suo centro l'escursionista. In questo modo puoi sollevarla e trasportarla verso un nuovo gruppo di tronchetti. Per rilasciare l'asse, incastrala fra due tronchetti e rimuovi l'escursionista facendolo scivolare da un lato.



Regole per gli spostamenti

Ogni movimento corrisponde ad un'azione dell'escursionista che può sollevare/rilasciare un'asse, attraversarla con o senza un'altra asse. Usa le regole sotto riportate per decidere la mossa migliore.

- L'escursionista può muoversi solo in avanti attraversando un'asse. Non può saltare da un tronchetto all'altro o da un'asse all'altra.
- L'escursionista può sollevare e trasportare un'asse solo se una delle sue estremità poggia su un tronchetto verso il quale può muoversi.

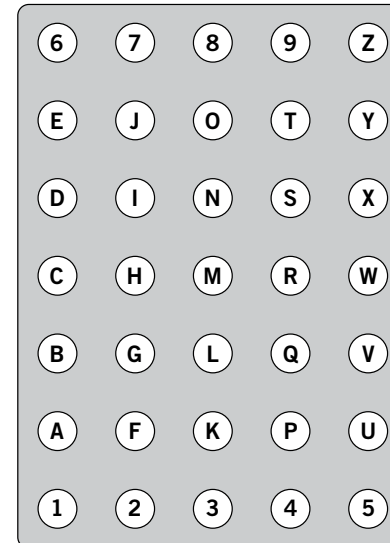


- L'escursionista può sollevare un'asse e ruotarla verso nord, sud, est o ovest.
- L'escursionista può trasportare un'asse attraversando un'altra asse e posizionarla tra due nuovi tronchetti.
- L'escursionista può trasportare una sola asse alla volta.
- Un'asse può essere posizionata fra due tronchetti solo se è della misura esatta.
- Le assi possono essere posizionate solo fra due tronchetti. Non possono poggiare, ad esempio, un'estremità su un tronchetto e l'altra su un'asse né essere incastrate fra due assi.
- Le assi non possono essere posizionate in diagonale.

- Le assi non possono essere sovrapposte o appoggiate trasversalmente su altre assi.
- Le assi non possono essere tolte dal piano di gioco.


Legenda e soluzioni

Nell'usare le soluzioni riportate alle pagine 25-31, si faccia riferimento alla legenda.



Chi è l'inventore?

River Crossing® è stato inventato da Andrea Gilbert, progettista inglese di rompicapi ed è stato lanciato on-line come gioco digitale con il nome di Plank Puzzles (www.clickmazes.com). Il socio di Andrea, Bill Mitchell, lo ha successivamente implementato rendendolo un rompicapo meccanico.

 **Doel:** Help de wandelaar een route te vinden om de rivier over te steken.

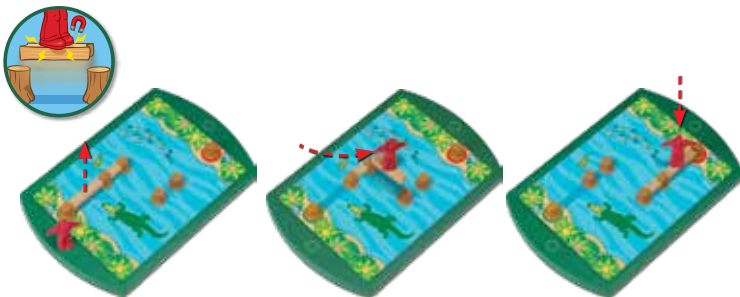
Vorbereiding

1. Kies een breinbreker en leg die met de afbeelding naar boven op het spelbord.
2. Plaats boomstronken in de gaten zoals aangegeven op de kaart.
3. Leg planken op de plaatsen die op de breinbreker donker gemarkeerd zijn.
4. Plaats de wandelaar op de **START** boomstronk.

Hoe gaat het?

1. Zoals beschreven in de regels om je te verplaatsen op pagina 17, plaats je de planken tussen de boomstronken om voor de wandelaar een weg te maken om naar de **FINISH** boomstronk te kunnen lopen.
2. Als de wandelaar de rivier oversteekt en de **FINISH** boomstronk bereikt – **WIN JE!**

Tip: om de planken te verplaatsen, zet je de magnetische wandelaar in het midden van de plank, en plaats je de plank naar een nieuwe set boomstronken. Om de plank los te maken, plaats je de plank tussen de boomstronken, vervolgens schuif je de wandelaar van de plank.

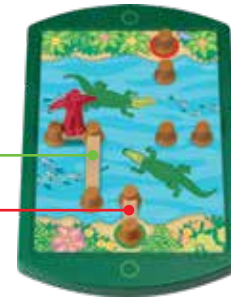


16

Regels om je te verplaatsen

Voor iedere zet, kan de wandelaar een plank pakken/neerleggen of over een plank lopen met of zonder een andere plank. Gebruik de regels hieronder voor de beste actie.

- De wandelaar kan alleen vooruit door over een plank te lopen. Hij mag niet tussen boomstronken of planken springen.
- De wandelaar mag alleen een plank pakken en verplaatsen als één van de uiteinden een boomstronk raakt waar hij nu naar toe kan lopen.

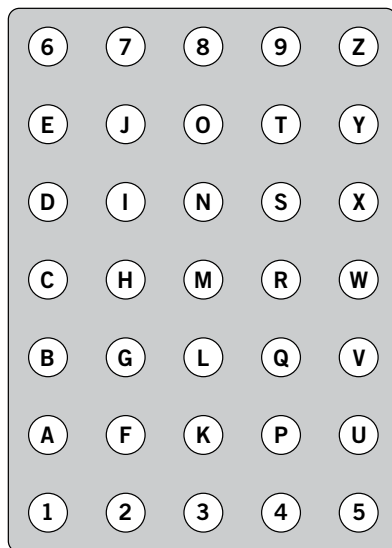


- De wandelaar mag een plank optillen en naar een nieuwe positie draaien (noord, zuid, oost, west).
- De wandelaar mag een plank over een andere plank dragen en hem tussen twee andere boomstronken plaatsen.
- De wandelaar mag maar één plank tegelijk verplaatsen.
- Planken mogen alleen tussen twee boomstronken gelegd worden als ze precies passen.
- Planken kunnen alleen tussen twee boomstronken worden gelegd. Planken kunnen niet tussen een plank en een boomstronk of tussen twee planken geplaatst worden.
- Planken mogen niet op of over andere planken worden geplaatst.
- Planken mogen niet van het spelbord worden gehaald.

17


Spelbord sleutel & oplossingen

Raadpleeg de spelbord sleutel als je de oplossingen gebruikt die op pagina 25-31 staan.



Over de uitvinder:

River Crossing® is uitgevonden door UK puzzel-ontwerper Andrea Gilbert en is eerst online op de markt gebracht als een web-puzzelspel genaamd 'Plank Puzzles' op www.clickmazes.com. Andrea's partner, Bill Mitchell, paste het concept later aan tot een mechanische puzzel.

 **Tu objetivo:** Ayuda al excursionista a encontrar una ruta para cruzar el río.

Preparativos

1. Escoge una tarjeta de reto y colócala boca arriba sobre la rejilla de juego.
2. Coloca los tocones en cada uno de los agujeros que se vean a través de la tarjeta de reto.
3. Pon tabloncillos sobre las zonas ensombrecidas de la tarjeta de reto.
4. Coloca al excursionista en el tocón de **SALIDA**.

Cómo jugar

1. Aplicando las normas de movimiento de la página 20, mueve los tabloncillos entre los tocones para crear un camino para que el excursionista pueda avanzar hacia el tocón de **LLEGADA**.
2. Cuando el excursionista haya cruzado el río y llegue al tocón de **LLEGADA**, ¡HAS GANADO!

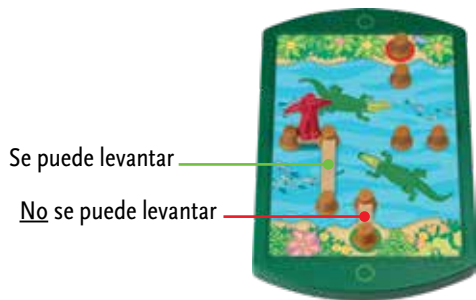
Nota: para mover los tabloncillos, coloca al excursionista magnético en el centro del tablón y luego eleva el tablón y llévalo entre dos nuevos tocones. Para soltar el tablón, coloca el tablón entre los tocones y después desliza el excursionista hacia fuera del tablón.



Normas de movimiento

Para cada movimiento, el excursionista puede levantar/dejar un tablón, o bien caminar a lo largo de un tablón cargando o no otro tablón. Las siguientes reglas te ayudarán a decidir cuál es la mejor acción que puedes llevar a cabo.

- El excursionista solo puede avanzar caminando a lo largo de los tablones. No puede saltar de un tocón o un tablón a otro.
- El excursionista solo puede levantar y mover un tablón si uno de sus extremos está tocando un tocón hasta el que él puede llegar caminando en ese momento.



- El excursionista puede levantar un tablón y girarlo a una nueva posición (norte, sur, este, oeste).
- El excursionista puede llevar un tablón caminando por otro tablón y colocarlo entre dos nuevos tocones.
- El excursionista solo puede llevar un tablón a la vez.
- Los tablones solo se pueden colocar entre dos tocones si encajan perfectamente entre ellos.
- Los tablones solo se pueden colocar entre dos tocones. Los tablones no se pueden dejar entre un tablón y un tocón, o entre dos tablones.
- Los tablones no se pueden colocar en diagonal.

- Los tablones no se pueden colocar encima de otros o ponerlos de forma que crucen por encima de otros tablones.
- Los tablones no se pueden sacar de la rejilla de juego.


Claves de la rejilla de juego y soluciones

Consulta estas claves de la rejilla de juego cuando utilices las soluciones de las páginas 25-31.

6	7	8	9	Z
E	J	O	T	Y
D	I	N	S	X
C	H	M	R	W
B	G	L	Q	V
A	F	K	P	U
1	2	3	4	5

Acerca de la autora:

River Crossing® fue inventado por la creadora de juegos de ingenio inglesa Andrea Gilbert. Se lanzó primero en Internet como un juego web con el nombre de «Plank Puzzles» en www.clickmazes.com. Su socio, Bill Mitchell, adaptó más tarde el concepto del juego para convertirlo en un juego mecánico.

 **Objetivo do jogo:** Ajudar o excursionista a atravessar o rio.

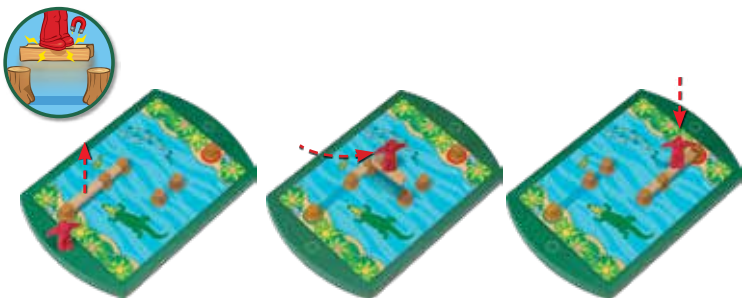
Preparação

1. Escolhe uma carta desafio e apoia-a à vista perto do tabuleiro de jogo.
2. Posiciona os pedaços de tronco nos furos como mostrado na carta desafio.
3. Apoia as tábuas conforme indicado na área sombreada na carta desafio.
4. Posiciona o excursionista no tronco de **PARTIDA**.

Como se joga

1. Aplica as regras contidas na pág. 23, move as tábuas entre os pedaços de tronco para criar uma passagem segura e permitir ao excursionista de alcançar no tronco **CHEGADA**.
2. Quando o excursionista alcança no tronco **CHEGADA – GANHASTE!**

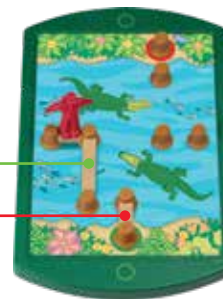
Note bem: para mover uma tábua, posiciona o excursionista no centro desta. Dessa forma pode erguê-la e transportá-la para um novo conjunto de pedaços de tronco. Para soltar a tábua, encaixa-a entre dois pedaços de tronco e remove o excursionista fazendo-o deslizar de um lado.



Regras para as movimentações

Cada movimento corresponde a uma ação do excursionista que pode erguer/ soltar uma tábua, atravessá-la com ou sem outra tábua. Usa as regras contidas abaixo para decidir a melhor jogada.

- O excursionista pode mover-se somente para frente atravessando uma tábua. Não pode pular de um pedaço de tronco a outro ou de uma tábua a outra.
- O excursionista pode erguer e transportar uma tábua somente se uma de suas extremidades apoia sobre um pedaço de tronco na direção do qual pode mover-se.

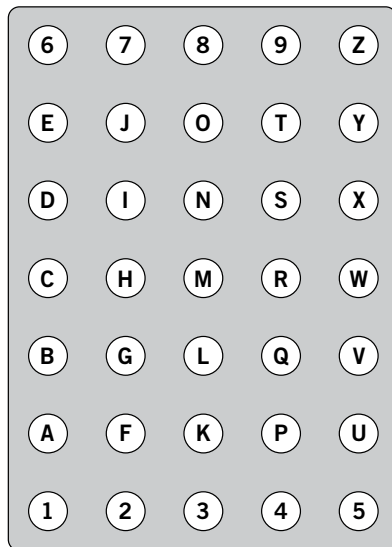


- O excursionista pode erguer uma tábua e virá-la para o norte, o sul, o leste ou o oeste.
- O excursionista pode transportar uma tábua através de outra tábua e colocá-la entre dois troncos.
- O excursionista pode transportar somente uma tábua de cada vez.
- Uma tábua pode ser posicionada entre dois pedaços de tronco somente se for da medida exata.
- As tábuas podem ser posicionadas somente entre dois pedaços de tronco. Não podem apoiar, por exemplo, uma extremidade sobre um pedaço de tronco e a outra sobre uma tábua, nem ser encaixadas entre duas tábuas.

- As tábuas não podem ser posicionadas em diagonal.
- As tábuas não podem ser sobrepostas ou apoiadas transversalmente sobre outras tábuas.
- As tábuas não podem ser removidas do tabuleiro de jogo.

Legenda e soluções

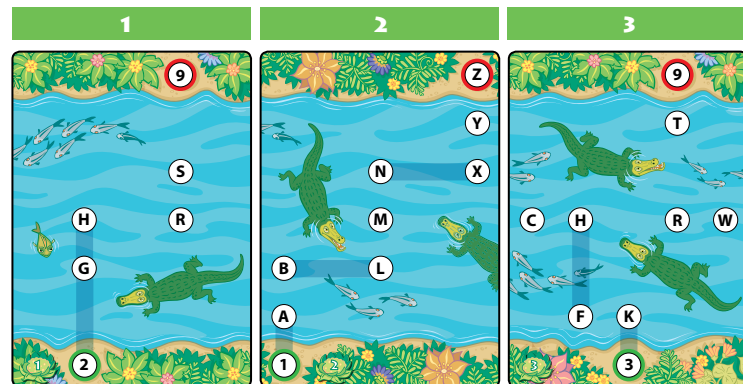
Ao usar as soluções contidas nas páginas 25-31, consulta a legenda.



Quem é o inventor?

River Crossing® foi inventado por Andrea Gilbert, projetista inglês de quebra-cabeças e foi lançado online como jogo digital com o nome de Plank Puzzles (www.clickmazes.com). O sócio de Andrea, Bill Mitchell, de seguida implementou-o e tornou-se assim um quebra-cabeça mecânico.

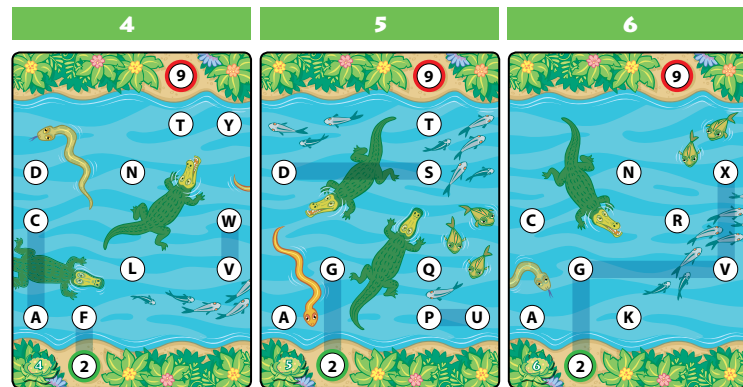
Solutions • Lösungen • Solutions • Soluzioni • Oplossingen Soluciones • Soluções:



•2G-HR GH-RS HR-S9•

•1A-AB AB-LM LM-MN MN-XY XY-YZ•

•3K-FK FK-CH FH-HR CH-RW HR-RT RW-T9•

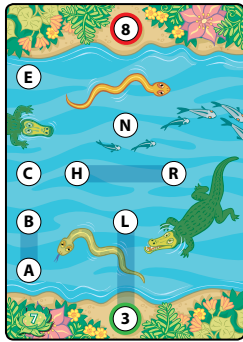


•2F-AF AF-CD AC-DN DN-LN LN-LV LV-WY VW-TY TY-T9•

•2G-GQ GQ-QS DS-AD AD-AP PU-PQ PQ-ST ST-T9•

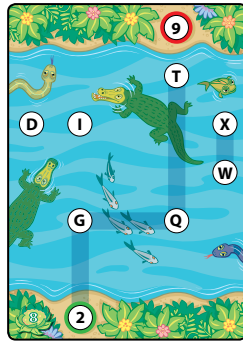
•2G-NX GV-KN VX-AK NX-AC KN-CR CR-R9•

7



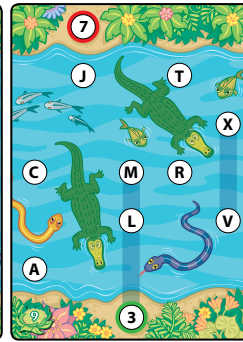
●3L-BL AB-BC BC-CH HR-CE
CH-BC BL-LN LN-N8●

8



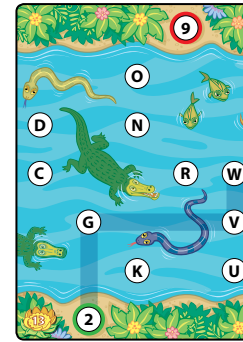
●2G-GI QT-IX WX-DI IX-QT
DI-T9●

9



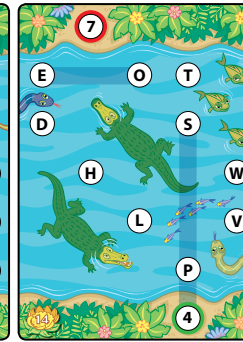
●3L-LV VX-CM LV-AC LM-MR
AC-RT CM-JT MR-J7●

13



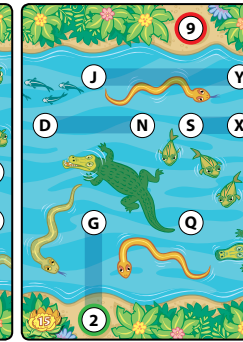
●VW-UV 2G-KU GV-KN UV-NO
KU-DN NO-CD KN-CR CR-R9●

14



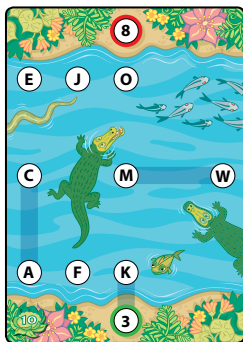
●4P-ST PS-DS ST-DE DS-LO
DE-OT EO-LV OT-VW LO-HW
HW-H7●

15



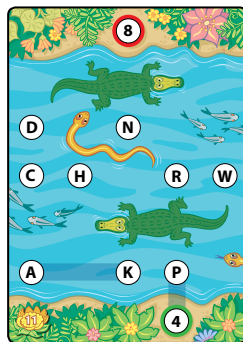
●2G-GQ GQ-QS SX-NS DN-GQ
NS-SX SX-XY JY-GJ QS-S9●

10



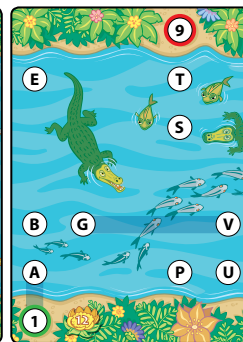
●3K-FK FK-AF AC-CM MW-AC
CM-CE AF-EJ EJ-JO JO-08●

11



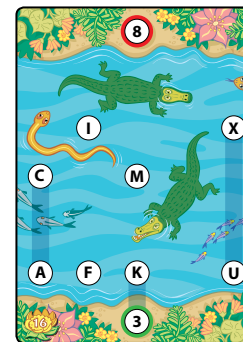
●4P-KP AK-PR KP-RW PR-HR
RW-CH HR-AC CH-CD AC-DN
DN-N8●

12



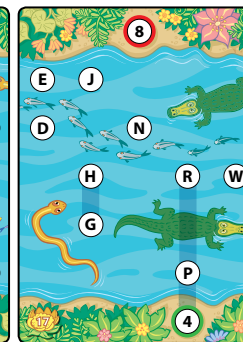
●1A-AB AB-BG GV-BE BG-AB
BE-AP AB-PU AP-PS PU-ST
ST-T9●

16



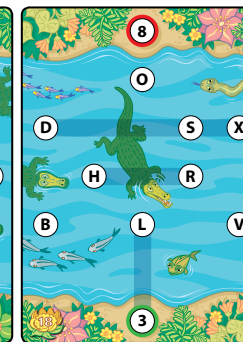
●3K-FK FK-AF AC-CM CM-KM
KM-KU UX-IX IX-FI AF-FK
KU-KM FI-M8●

17



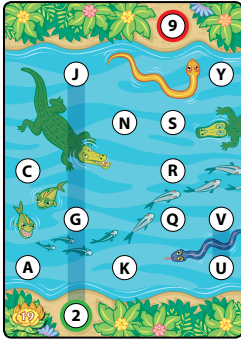
●4P-RW PR-HR HR-HJ GH-EJ
HJ-HR RW-GH HR-HJ GH-DE
HJ-DN DN-N8●

18



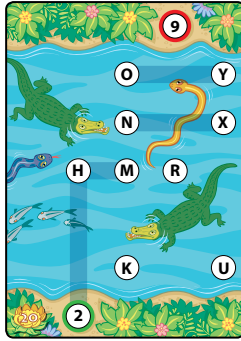
●3L-LV LV-VX SX-RS HR-BD
RS-SX BD-LV DS-LO SX-08●

19



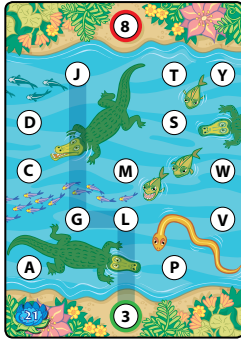
2G-GQ GJ-JY JY-VY UV-QV
VY-GJ QV-QR GJ-CR GQ-AC
QR-RS AC-S9

20



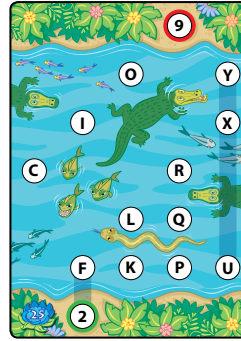
HM-MN NX-KM MN-NO
OY-NX NO-MN NX-KU MN-HM
2H-UX HM-MR UX-R9

21



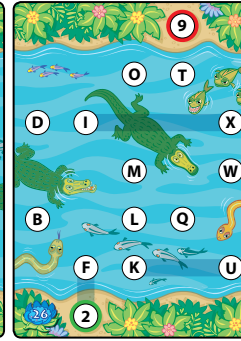
3L-JT GL-ST GJ-DS ST-TY
JT-WY TY-VW WY-MW VW-LM
MW-CM LM-CD DS-M8

25



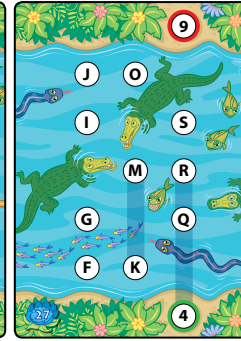
2F-FK FK-KP KP-PU XY-KP
PU-FK KP-PU UX-IX IX-FI FK-
KP PU-KL KP-FK FI-LO FK-LQ
KL-QR LO-R9

26



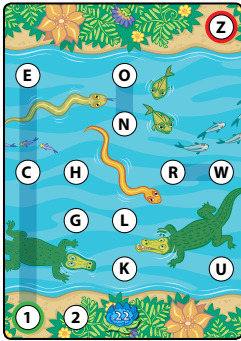
2F-FK FK-KL KU-BL KL-LM
BL-MW LM-WX WX-DI IX-FI
DI-FK FK-KL KL-LM MW-MO
LM-OT OT-T9

27



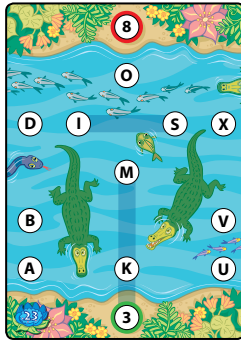
QR-MR KM-MO MR-QR 4Q-
GQ QR-FG GQ-GI FG-IJ IJ-JO
JO-MR MO-KM MR-FK FK-FG
GI-IS IS-S9

22



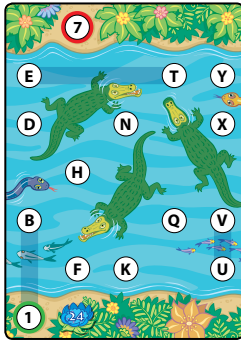
CE-EO EO-LN NO-KL LN-KU
KU-UW UW-HR RW-GH GH-GL
KL-GH GL-CH GH-RW IC-WZ

23



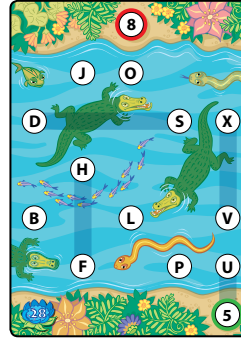
KM-AK 3K-AB AK-BD AB-DI
DI-SX IS-VX SX-UV VX-KU
UV-3K KU-AK 3K-AB BD-KM
AB-3K AK-MO 3K-O8

24



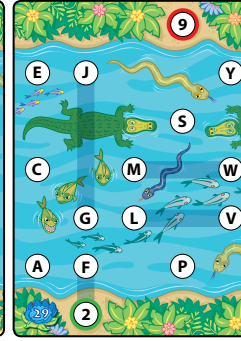
1B-BD BD-DN DN-NX NX-VX
UV-XY XY-TY ET-QT TY-QV
QT-BQ VX-BD QV-DE BQ-ET
BD-DN ET-KN DE-FK DN-FH
KN-H7

28



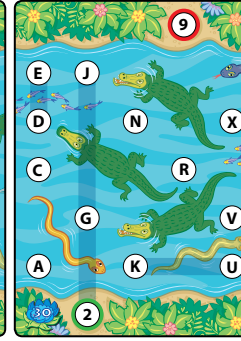
5U-UV UV-SX DS-PS VX-FP
FH-VX PS-DS VX-BD DS-PS
FP-VX PS-DS BD-LV DS-LO
SX-O8

29



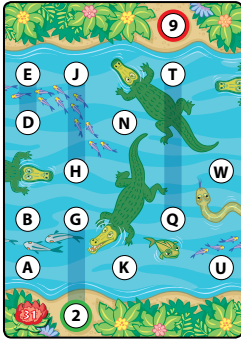
2F-FG FG-GL GL-LM LV-WY
LM-GL GL-EJ GJ-JY MW-CE
WY-AC JY-GJ EJ-AF AC-FP
AF-FG GJ-PS FP-S9

30



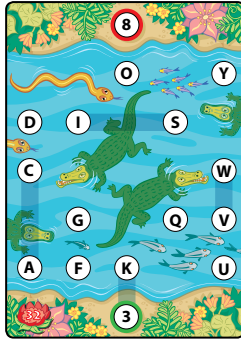
6G-GV 2G-VX VX-NX NX-DN
DE-CD DN-AC AC-AK KU-AC
AK-DN AC-NX DN-VX GV-KN
NX-DN KN-CR CR-R9

31



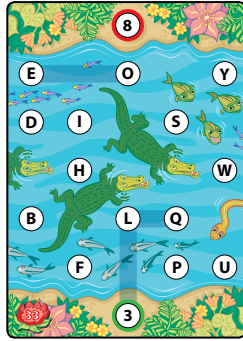
2G-GQ GQ-JT QT-HW JT-UW
HJ-KU HW-KN KU-DN DN-BD
DE-BG BD-2G BG-GH 2G-HJ
GH-EJ HJ-JT EJ-T9

32



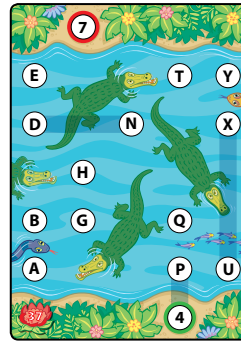
3K-FK FK-AF AF-CD CD-DI
IS-GI DI-FG GI-GQ FG-QV
VW-FG QV-AF AC-QS AF-QV
FG-VW GQ-WY QS-OY VW-08

33



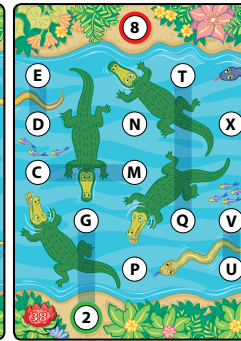
3L-QS LQ-PQ QS-FP PQ-PU
FP-UW UW-WY WY-OY EO-WY
OY-UW WY-FP UW-FH PU-HI
FH-IS HI-DI IS-BD DI-DE
BD-EO DE-08

37



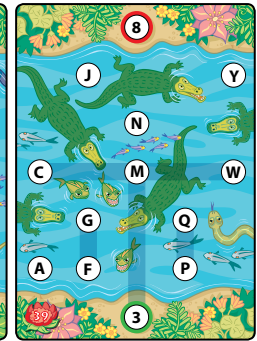
4P-PU UX-AP PU-PQ AP-QT
PQ-TY QT-ET TY-DE DN-BD
DE-TY ET-QT TY-PQ QT-AP
PQ-AB AB-BG BD-GQ BG-PQ
AP-QT PQ-GH QT-H7

38



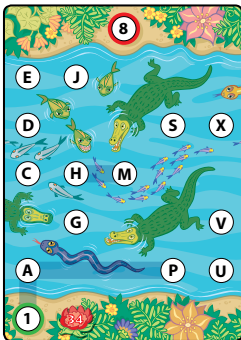
2G-GQ QT-ET DE-CD CD-MN
CM-NX NX-VX UV-QV GQ-NX
NX-CM MN-CD CD-DE ET-QT
QV-UV VX-PU PU-PM CM-PU
UV-MN PM-N8

39



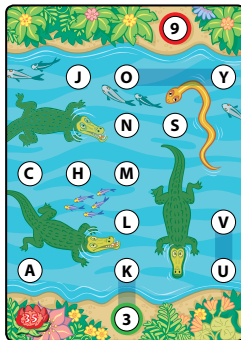
CM-WY 3M-JY WY-CM
MW-AC CM-MW MW-WY JY-GJ
FG-AF AC-FP PQ-FG FP-AC
GJ-JY WY-MW MW-CM AF-MN
AC-MW CM-WY JY-3M WY-N8

34



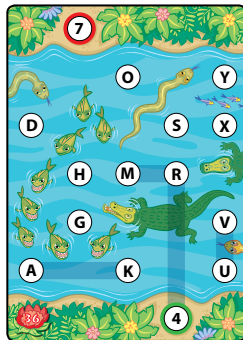
1A-PU AP-PS PU-SX PS-DS
SX-CD CD-CH HM-CD CH-SX
DS-PS SX-PU PS-DS CD-SX
DS-PS SX-UV PS-6V PU-GH
UV-HM GV-M8

35



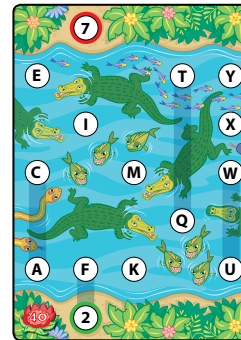
3K-KL KL-LM LM-MN MN-NO
NO-JO OY-HJ JO-CH HJ-AC AC-
AK AK-KU KU-LV UV-LM LM-HM
CH-LM LV-HJ LM-JO HM-NO
HJ-OY JO-NS OY-S9

36



MR-RS 4R-DS RS-SX DS-AD
AK-KU KU-VX UV-XY VX-OY
OY-MO MO-KM KM-AK AD-DS
XY-RS SX-MR DS-4R RS-HM
4R-H7

40



2F-AF AC-CM CM-KM KM-KU UW-KM
KU-CM CM-AC AF-FK KM-CM AC-KM CM-KU
KM-UW FK-WX WX-XY XY-TY QT-ET TY-XY
XY-WX WX-FK UW-KM KU-CM KM-AC CM-KM
FK-AF AC-CM KM-CE CM-AC ET-FI AC-I7

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



© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA, 106. #76 349 8. IN01.