



## GAME RULES

- 1 Choose a challenge and count how many of each monster is shown.
- 2 Place the 4 puzzle pieces on the game board, to hide all monsters - except the ones pictured in your challenge, which remain in the open. The game board is divided in 4 parts. You must place 1 puzzle piece in each separate part. Only the quantity of each exposed monster is important.  
For example, if you need to keep 1 red monster exposed, it can be any of the 4 red monsters pictured on the game board.
- 3 There is only one solution for each challenge. Solutions to all 60 challenges can be found at the end of the challenge booklet.

### HINTS:

- *Each piece has its own shape and is able to show or hide images in different areas. The shape of each piece is designed so that 8 areas are always visible. In other words, they cannot cover every image. For example, if you have to see 2 purple and 2 pink monsters, you should make sure that 4 of the 8 areas remain "empty".*
- *You can sometimes find the solution more quickly and easily if you concentrate on the empty areas rather than on the monsters you want to show.*



© 2003-2020 Concept, game design & artwork:  
SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters.  
Original product name: Pirates Jr. H&S  
SMART - Belgium Neerveld 14,  
B-2550 Kontich, Belgium -  
info@smart.be  
[www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)

dd: 2020301B

Made in China



5 414301 524076

## הוראות המשחק

- 1 בחרו אתגר וספרו כמה פעמים מופיעה כל מפלצת באתגר שבחרתם.
- 2 מקמו את חלקי המשחק על גבי הלוח והסתירו את המפלצות. השאירו גלויות רק את המפלצות המופיעות באתגר. הלוח מחולק ל-4 חלקים, ועליכם להניח חלק משחק אחד בכל רבע של הלוח. בדקו כמה מפלצות ובאיילו צבעים נשארו גלויות. זהו האתגר!
- לדוגמה: אם עליכם להשאיר רק מפלצת אדומה אחת גלויה, היא יכולה להיות כל אחת מארבע המפלצות האדומות שמצוירות על הלוח.
- 3 כאשר מספר המפלצות הגלויות על הלוח זהה למספר המפלצות שמופיעות באתגר - הצלחתם להסתיר את המפלצות ופתרתם את האתגר. כל אתגר יש רק פתרון אחד. תוכלו למצוא אותו בסוף החוברת.

### רמזים:

- לכל חלק יש צורה ייחודית משלו, ולכן הוא מסתיר או מגלה איורים במקומות שונים. החלקים מתוכננים כך שתמיד יישארו 8 מקומות גלויים על הלוח.
- לדוגמה: אם עליכם להשאיר 2 מפלצות סגולות ו-2 ורודות, ודאו ש-4 מהמקומות הגלויים הם "ריקים".
- לעיתים תגלו שקל ומהיר יותר למצוא את הפתרון לאתגר אם תתמקדו במקומות הריקים במקום במפלצות שעליכם להשאיר גלויות.

