

## GAME RULES

UK

- 1 Select a challenge and remove all puzzle pieces from the game board. Every challenge shows 2 frogs and 3 salamanders with different colors. Some challenges also show bugs.
- 2 Place all puzzle pieces on the game board so that the frogs, salamanders and bugs match the colors shown in the challenge:
  - The color of an animal will change based on where it is placed on the game board.
  - The position of the animals does not need to match what is shown in the challenge. Only the color is relevant!
  - Bugs are included on the puzzle pieces but are only shown in the challenge when they can be caught by a frog or salamander. In these challenges the frogs and salamanders must be placed so they can catch the bugs directly in front of them.
  - Salamanders and frogs shown without bugs are not allowed to catch any bugs. If they don't have a bug in front of them in the challenge, they cannot have a bug in front of them in the solution!
  - In some challenges the same bug can be caught by more than one frog or salamander. In these cases a challenge can show two salamanders catching separate bugs of the same color; however in the solution they may catch the same bug.
- 3 There is only 1 possible solution, shown at the end of the booklet.

### HINT:

Use deduction and logic to find the right place for every puzzle piece. Some colors, animals or combinations have fewer options than others. Begin by looking for the animal with the fewest possibilities. To get you started the starter level shows the position and orientation of some animals.

## SPELREGELS

NL

- 1 Kies een opdracht en verwijder alle puzzelstukken van het spelbord. Elke opdracht toont de kleur van 2 kikkers en 3 salamanders. In sommige opdrachten zijn ook insecten afgebeeld.
- 2 Plaats alle puzzelstukken op het spelbord zodat de kleur van de kikkers, salamanders en insecten overeenkomt met de opdracht:
  - De kleur van dieren verandert naargelang hun plaats op het spelbord.
  - De positie van elk dier in de opdracht moet niet overeenkomen met positie op het spelbord. Enkel de kleur van elk dier is van belang.
  - Er zullen altijd 3 insecten zichtbaar zijn op het spelbord. Maar deze insecten zullen enkel afgebeeld worden in de opdrachten wanneer ze kunnen gevangen worden door een kikkers en/of salamanders. Deze kunnen enkel een insect vangen met hun tong, wanneer het zich vlak voor hun neus bevindt.
  - Wanneer een kikker of salamander zonder insect is afgebeeld, dan mag deze geen insect kunnen vangen! Als er geen insect voor een kikker of salamander in de opdracht staat, dan staat er ook geen insect voor de kikker of salamander in de oplossing.
  - In sommige opdrachten kan hetzelfde insect door meerdere kikkers en/of salamanders gevangen worden. Wanneer bijvoorbeeld 2 salamanders insecten vangen met dezelfde kleur, dan kan dit in de oplossing eventueel hetzelfde insect zijn.
- 3 Er is telkens maar 1 oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

### HINT:

Gebbruik deductie en logica om de juiste plaats voor elk puzzelstuk te vinden. Sommige kleuren, dieren of combinaties komen minder vaak voor dan andere. Begin altijd daar waar het aantal opties het kleinst is. Om je op weg te helpen toont het starter level je de positie en oriëntatie van sommige dieren.

## SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Aufgabe. Jede Aufgabe zeigt 2 Frösche und 3 Salamander in unterschiedlichen Farben. In einigen Aufgaben sind auch Fliegen zu sehen.
- 2 Platziere die Puzzleteile so auf dem Spielbrett, dass die Frösche, Salamander und Fliegen den Farben in der Aufgabenstellung entsprechen.
  - Je nach Positionierung der Tiere nehmen diese eine unterschiedliche Farbe an. Für die Lösung der Aufgabe ist die Farbe des jeweiligen Tieres entscheidend. Die Position des Tieres ist hierbei nicht von Bedeutung.
  - Aufgaben mit Fliegen: die Frösche und Salamander müssen hier so platziert werden, dass sich diese direkt vor den Fliegen befinden (damit die Tiere die Fliegen schnappen können).
  - Salamander und Frösche, die in der Aufgabenstellung keine Fliegen schnappen können, können auch in der Lösung nicht direkt vor einer Fliege positioniert sein.
  - Bei einigen Aufgaben ist es möglich, dass eine Fliege von mehreren Fröschen oder Salamandern verspeist werden kann (Nahrungsteilung). Dabei kann in der Aufgabenstellung abgebildet sein, dass 2 Frösche/Salamander unterschiedliche Fliegen derselben Farbe schnappen müssen – die Lösung jedoch kann sein, dass beide Tiere dieselbe Fliege verspeisen (s. Punkt 2: die Farbe ist entscheidend).
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung, die am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

### HINWEIS:

Einige Farb-Tier-Kombinationen haben geringere Legemöglichkeiten als andere Kombinationen. Diese zuerst zu legen hilft beim Lösen der Aufgaben (Deduktions-Verfahren). In den Starter-Aufgaben sind einige Positionen bzw. Anordnungen der Tiere angegeben, um das Lösen der Aufgaben zu erleichtern.

## RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi et retirez toutes les pièces du puzzle du plateau de jeu. Chaque défi montre la couleur de 2 grenouilles et 3 salamandres. Dans certains défis se trouve des insectes.
- 2 Placez toutes les pièces du puzzle sur le plateau de jeu de façon à ce que la couleur des grenouilles, des salamandres et des insectes corresponde au défi :
  - La couleur des animaux change en fonction de leur position sur le plateau de jeu.
  - La position de chaque animal dans le défi ne doit pas correspondre à sa position sur le plateau de jeu. Seule la couleur de chaque animal est importante.
  - Il y aura toujours 3 insectes visibles sur le plateau de jeu. Mais ces insectes ne seront représentés dans les défis que lorsqu'ils pourront être attrapés par des grenouilles et/ou des salamandres. Ils ne peuvent attraper un insecte avec leur langue que lorsque l'insecte se trouve juste devant leur nez.
  - Dans certains défis, le même insecte peut être attrapé par plusieurs grenouilles et/ou salamandres. Par exemple, si 2 salamandres attrapent des insectes de la même couleur, il se peut que ce soit le même insecte dans le défi.
- 3 Il n'y a qu'une solution à la fois, que vous trouverez à la fin du livret.

### CONSEIL DE JEU:

Utilisez la déduction et la logique pour trouver la position correcte pour chaque pièce du puzzle. Certaines couleurs, certains animaux ou certaines combinaisons sont moins courants que d'autres. Commencez toujours là où le nombre d'options est le plus petit. Afin de bien vous accompagner, les défis des niveaux « starter » vous indiquent la position et l'orientation de certains animaux.

## REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Selecciona un desafío y quita todas las fichas del tablero. Cada desafío muestra 2 ranas y 3 salamandras con diferentes colores. Algunos desafíos también muestran insectos.
- 2 Coloca todas las fichas en el tablero de modo que las ranas, las salamandras y los insectos coincidan con los colores que se muestran en el desafío:
  - El color de un animal cambiará dependiendo de dónde se sitúe en el tablero.
  - La posición de los animales no tiene por qué coincidir con la que se muestra en el desafío. ¡Solo importa el color!
  - Las fichas incluyen insectos, pero solo se muestran en el desafío cuando pueden ser atrapados por una rana o una salamandra. En estos desafíos las ranas y las salamandras deben colocarse de modo que puedan atrapar los insectos que están delante de ellas.
  - En algunos desafíos el mismo insecto puede ser atrapado por más de una rana o salamandra. En estos casos, el desafío puede mostrar dos salamandras que atrapan insectos independientes del mismo color; sin embargo, en la solución pueden atrapar el mismo insecto.
- 3 Solo hay una solución posible, que se muestra al final del folleto.

### PISTA:

Usa la deducción y la lógica para encontrar el lugar adecuado para cada ficha. Algunos colores, animales o combinaciones tienen menos opciones que otros. Comienza buscando el animal con menores posibilidades. Para empezar a jugar, en el nivel principiante se muestra la posición y la dirección en que se colocan algunos animales.

## REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Selecciona um desafio e retira todas as peças do puzzle do tabuleiro de jogo. Cada desafio inclui 2 rãs e 3 salamandras com cores diferentes. Alguns desafios incluem também insetos.
- 2 Coloca todas peças do puzzle no tabuleiro de jogo de modo a que as cores das rãs, das salamandras e dos insetos correspondam ao que é indicado no desafio:
  - A cor dos animais irá mudar conforme o local onde são colocados no tabuleiro de jogo.
  - A posição dos animais não tem de corresponder ao que é mostrado no desafio. Apenas a cor é importante!
  - Os insetos fazem parte das peças do puzzle mas apenas são mostrados no desafio quando podem ser apanhados por uma rã ou uma salamandra. Nestes desafios, as rãs e as salamandras têm de ser colocadas de modo a poderem apanhar os insetos colocados diretamente à sua frente.
  - Em alguns desafios, o mesmo inseto pode ser apanhado por mais do que uma rã ou salamandra. Neste casos, um desafio poderá mostrar duas salamandras a apanhar insetos diferentes da mesma cor; no entanto, na solução poderão apanhar o mesmo inseto.
- 3 Existe apenas 1 solução possível, que encontra no final do folheto.

### DICA:

Utiliza a dedução e a lógica para encontrares o local correto para cada uma das peças do puzzle. Algumas cores, animais ou combinações têm menos opções do que outras. Começa por procurar o animal que tem menos possibilidades. Para começar, o nível inicial mostra a posição e a orientação de alguns animais.

## REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Seleziona una sfida e rimuovi tutti i pezzi dal tabellone di gioco. Ogni sfida è composta da 2 rane e 3 salamandre di colore diverso. Alcune sfide prevedono anche gli insetti.
- 2 Posiziona i pezzi sul tabellone di gioco in modo da abbinare le rane, le salamandre e gli insetti in base al colore come illustrato nella sfida:
  - Il colore degli animali cambierà in base a dove li posizioni sul tabellone di gioco.
  - Gli animali non devono necessariamente essere posizionati come illustrato nella sfida. Solo il colore è importante!
  - Gli insetti sono inclusi nei pezzi di gioco ma vengono mostrati solo nelle sfide in cui possono essere catturati da una rana o salamandra. In queste sfide, le rane e le salamandre devono essere posizionate in modo che possano catturare gli insetti che si trovano di fronte ad esse.
  - In alcune sfide, lo stesso insetto può essere catturato da più di una rana o salamandra. In questi casi, una sfida può mostrare due salamandre che catturano insetti diversi dello stesso colore; tuttavia, nella soluzione possono catturare lo stesso insetto.
- 3 Esiste solo 1 soluzione ed è indicata al fondo del libretto.

**AIUTO:**  
Usa la deduzione e la logica per trovare la posizione corretta di ogni pezzo. Alcuni colori, animali o combinazioni hanno meno opzioni di altre. Inizia cercando l'animale che ha il minor numero di opzioni possibili.  
Per iniziare, il livello principiante mostra la posizione e l'orientamento di alcuni animali.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

GR

- 1 Επιλέξτε τη δοκιμασία και απομακρύνετε όλα τα κομμάτια του παζλ από το ταμπλό του παιχνιδιού. Κάθε δοκιμασία απεικονίζει 2 βάτραχους και 3 σαλαμάνδρες με διαφορετικά χρώματα. Ορισμένες δοκιμασίες δείχνουν επίσης έντομα.
- 2 Τοποθετήστε όλα τα κομμάτια του παζλ στο ταμπλό του παιχνιδιού έτσι ώστε οι βάτραχοι, οι σαλαμάνδρες και τα έντομα να ταιριάζουν με τα χρώματα που φαίνονται στη δοκιμασία:
  - Το χρώμα ενός ζώου αλλάζει ανάλογα με το σημείο του ταμπλό στο οποίο τοποθετείται.
  - Οι θέσεις των ζώων δεν είναι απαραίτητο να ταιριάζουν με αυτές που απεικονίζονται στην δοκιμασία. Μόνο τα χρώματα πρέπει να είναι ίδια!
  - Τα έντομα συμπεριλαμβάνονται στα κομμάτια του παζλ αλλά εμφανίζονται στην δοκιμασία μόνο όταν μπορούν να πιαστούν από έναν βάτραχο ή μια σαλαμάνδρα. Σε αυτές τις δοκιμασίες οι βάτραχοι και οι σαλαμάνδρες θα πρέπει να τοποθετηθούν έτσι ώστε να μπορούν να πιάσουν τα έντομα ακριβώς μπροστά τους.
  - Σε ορισμένες δοκιμασίες το ίδιο έντομο μπορεί να φαγωθεί από περισσότερους από έναν βάτραχο ή σαλαμάνδρα. Σε αυτές τις περιπτώσεις μια δοκιμασία μπορεί να δείχνει δύο σαλαμάνδρες να πιάσουν ξεχωριστά έντομα του ίδιου χρώματος, ωστόσο στην λύση μπορεί να πιάσουν το ίδιο έντομο.
- 3 Υπάρχει μόνο 1 πιθανή λύση, που εμφανίζεται στο τέλος του εγχειριδίου.

**ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:**  
Σκεφτείτε αφαιρετικά και λογικά για να βρείτε τη σωστή θέση για κάθε κομμάτι του παζλ. Μερικά χρώματα, ζώα ή συνδυασμοί αυτών, έχουν λιγότερες επιλογές από άλλους συνδυασμούς. Ξεκινήστε αναζητώντας το ζώο με τις λιγότερες εναλλακτικές.  
Για να ξεκινήσετε, στο επίπεδο εκκίνησης εμφανίζεται η θέση και ο προσανατολισμός ορισμένων ζώων.

## SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en udfordring, og tag alle brikkerne af spillepladen. Til hver udfordring er der 2 frøer og 3 salamandere i forskellige farver. Til nogle af udfordringerne er der også insekter.
- 2 Sæt alle brikkerne på spillepladen, så frøerne, salamandere og insekterne passer med farverne, som vist i udfordringen:
  - Farven på dyrene skifter, alt efter hvor de er på spillepladen.
  - Dyrene behøver ikke at være placeret, som vist i udfordringen. Det er farven, der skal passe!
  - Insekterne er på brikkerne, men de bliver kun vist i udfordringen, når de kan fanges af en frø eller salamander. Til disse udfordringer skal frøerne og salamandere placeres, så de kan fange insekterne lige foran sig.
  - Til nogle af udfordringerne kan det samme insekt fanges af mere end én frø eller salamander. I disse tilfælde kan der i udfordringen blive vist 2 salamandere, som fanger forskellige insekter med den samme farve, mens de i løsningen til udfordringen måske fanger det samme insekt.
- 3 Der er kun 1 mulig løsning, som vist bagest i hæftet.

**TIP:**  
Brug din logik til at sætte hver brik det rigtige sted. Nogle farver, dyr eller kombinationer har færre valgmuligheder end andre. Begynd med at finde efter det dyr, der har færrest valgmuligheder.  
Til at komme i gang med spillet bliver det vist på begynderniveauet, hvordan nogle af dyrene skal placeres og vende.

## SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning och ta bort alla pusselbitarna från spelbrädet. Varje utmaning visar 2 grodor och 3 ödlor med olika färger. Vissa utmaningar visar också insekter.
- 2 Lägg alla pusselbitar på spelbrädet så att grodorna, ödlorna och insekterna matchar de färger som visas i utmaningen:
  - Färgen för ett djur skiftar baserat på var det placeras på spelbrädet.
  - Djurens position behöver inte matcha den som visas i utmaningen. Endast färgen är viktig!
  - Insekter ingår i pusselbitarna, men de visas bara i utmaningen när de kan fångas av en groda eller ödla. I dessa utmaningar måste grodorna och ödlorna placeras så att de kan fånga insekterna direkt framför dem.
  - I vissa utmaningar kan samma insekt fångas av mer än en groda eller ödla. I dessa fall kan en utmaning visa två ödlor som fångar olika insekter av samma färg; men i lösningen fångar de samma insekt.
- 3 Det finns bara en rätt lösning och den finns i slutet av utmaningshäftet.

**TIP:**  
Använd din slutledningsförmåga och logiskt tänkande för att hitta rätt plats för varje pusselbit. Vissa färger, djur eller kombinationer har färre alternativ än andra. Börja med att leta efter djuret med minst antal möjligheter.  
För att hjälpa dig att komma igång visas på startnivån position och riktning för några djur.

## SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring, og fjern alle brikkene fra brettet. Hver utfordring består av to frosker og tre salamandere med forskjellige farger. Noen utfordringer har også med insekter.
- 2 Legg brikkene på brettet slik at hver frosk og salamander har fargen som er vist i utfordringen:
  - Fargen på hvert dyr endrer seg avhengig av hvor det plasseres på brettet.
  - Dyrenes trenger ikke å ligge akkurat slik som vist i utfordringen. Det er bare fargen som gjelder.
  - Brikkene er utstyrt med insekter, men insektene vises bare i utfordringen når de kan bli fanget av en frosk eller salamander. I disse utfordringene må froskene og salamandere plasseres slik at de kan fange insektene som er rett foran dem.
  - I noen av utfordringene kan samme insekt bli fanget av mer enn én frosk eller salamander. I disse tilfellene kan en utfordring vise to salamandere som fanger forskjellige insekter av samme farge, men i løsningen kan de fange samme insekt.
- 3 Hver utfordring har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

**TIP:**  
Bruk din logiske sans til å finne riktig sted for hver brikke. Noen farger, dyr eller kombinasjoner har færre alternativer enn andre. Begynn med å se etter dyret som har færrest muligheter.  
Begynnernivået viser posisjonen og retningen på noen av dyrene for å hjelpe deg å komme i gang.



© 2018 Concept, game design & artwork:  
SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Colour Catch  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
info@smart.be  
www.SmartGames.eu

## PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste ja poista kaikki palat pelilaudalta. Jokaisessa haasteessa on kaksi sammakkoa ja kolme sisiliskoa. Osassa haasteita on mukana myös ötököitä.
- 2 Aseta palat pelilaudalle niin, että sammakoiden, sisiliskojen ja ötököiden värit vastaavat haasteessa annettuja värejä:
  - Eläimen väri vaihtuu pelilaudan eri kohdissa.
  - Eläimen asennon ei tarvitse vastata haasteessa esitettyä, sillä vain värillä on väliä!
  - Paloissa on ötököitä, mutta ne ovat kuvattuna haasteissa vain, mikäli sammakko tai sisilisko voi napata sen kielellään. Tällaisissa haasteissa sammakot ja sisiliskot tulee asettaa niin, että ne voivat napata ötökän suoraan edestään.
  - Osassa haasteita saman ötökän voi napata useampi sammakko tai sisilisko. Näissä tapauksissa haasteessa voi olla kuvattuna kaksi sisiliskoa nappaamassa kahta samanväristä ötökkää, vaikka ratkaisussa ne saattavat napata saman ötökän.
- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjusen lopusta.

**VINKKEJÄ:**  
Käytä logiikkaa ja päättelykykyä löytääksesi oikean paikan kullekin palalle. Joillain väreillä, eläimillä tai yhdistelmillä on vähemmän vaihtoehtoja kuin toisilla. Aloita etsimällä eläin, jolla on vähiten mahdollisia vaihtoehtoja.  
Aloitettaessa peli aloittelijan taso osoittaa joidenkin eläinten paikan ja suunnan.

dd: 20190424B Made in China  
5 414301 522065

