



COMMENT JOUER ?

Prends une carte verte et pose-la côté défi apparent. La carte t'indique comment positionner le carré sur lequel se trouve Roxy pour démarrer le puzzle. Maintenant, essaie de connecter les 4 autres tuiles rectangulaires pour que leurs couleurs correspondent au motif coloré de la carte défi.

Rappelle-toi que les tuiles sont recto-verso, et que la solution se trouve peut-être de l'autre côté !



LES DÉFIS JAUNES, ORANGE ET ROUGES

Pour jouer les cartes défi jaunes, orange ou rouges, il faut utiliser les 9 tuiles.

COMMENT JOUER ?

Prends une carte jaune, orange ou rouge, et pose-la côté défi apparent. La carte t'indique comment positionner les carrés jaunes où se trouvent Roxy et sa niche ; si tu vois des images de ses amis, elles sont là pour te guider. Essaie de connecter les 7 tuiles rectangulaires pour que leurs couleurs correspondent au motif coloré de la Carte Défi.

Rappelle-toi que les tuiles sont recto-verso, et que la solution se trouve peut-être de l'autre côté !

NOTE : Tu peux mettre les tuiles dont les deux carrés sont de couleur identique dans le sens de ton choix.

Exemple :
Les deux positions sont correctes même si une seule apparaît sur la carte solution.



1 JOUEUR • 5 ANS ET PLUS

MATÉRIEL DE JEU

- 60 cartes défi (avec solutions au dos)
- 9 tuiles recto-verso (2 carrés, 7 rectangles)

BUT DU JEU

Roxy veut aller dire bonjour à ses amis avant de retourner à sa niche. Aide-le à les trouver ! Connecte les tuiles dans une grille de 3x3 ou 4x4, et reconstitue le motif coloré de la Carte Défi.

Chaque carte défi te montre de quel endroit Roxy va partir. Et parfois un ou deux de ses amis apparaîtront sur le parcours pour t'aider ! Une seule solution possible pour chaque carte défi.



LES CARTES DÉFI

La couleur des cartes indique le niveau de difficulté :

- **Vert :** grille de 3x3 facile
- **Jaune :** grille de 4x4 facile (2 indices sont fournis)
- **Orange :** grille de 4x4 niveau moyen (un indice est fourni)
- **Rouge :** grille de 4x4 niveau expert (aucun indice n'est fourni)

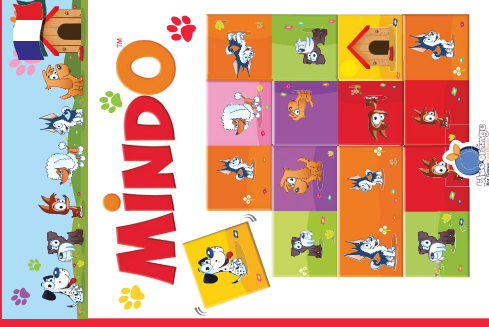


COMMENT GAGNER ?

Compare et vérifie le motif que tu as créé avec la solution au dos de chaque carte défi. Lorsque tu as réussi à réaliser le défi, c'est gagné !



© 2018 Blue Orange. Mindo et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 Impasse Jean Fauriol, 34100 Font de Maussion, France. France, Royaume-Uni, Espagne et France. www.blueorangegames.eu



Avant de jouer, choisis un niveau de difficulté.

Puis, forme une pioche avec les cartes correspondant à ce niveau, les côtés défis face visible, et les côtés avec les solutions face cachée (La face solution est celle avec tous les chiens visibles)

LES DÉFIS VERTS — NIVEAU FACILE

Pour jouer avec les défis verts, mets de côté les 3 tuiles sur lesquelles apparaît un fond vert, ainsi que le carré jaune avec la niche de Roxy.

Seules les quatre tuiles qui restent, ainsi que la tuile jaune avec Roxy, seront nécessaires pour réaliser les 25 Défis des cartes vertes.



WWW.BLUEORANGEGAMES.EU
[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/BLUEORANGENETS/](https://WWW.FACEBOOK.COM/BLUEORANGENETS/)

