

# GARDEN MAZE

**G E N I U S**



**LE GÉNIE DU  
LABYRINTHE DE  
JARDIN**



**GARTENLABYRINTH  
GENIUS**



**EL LABERINTO DEL  
GENIO**



**GENIO DEL  
LABIRINTO DA  
GIARDINO**

**GENIUS LEVEL**



NICELY CHALLENGING FOR AGES 5 TO 10

Your ball has ended up behind lots of houses. So, how will you get it back?

Roll the four dice and you'll discover the location of two of the houses, but think carefully about the direction they should face! Now start positioning the other houses until you create a route for the ball, then lift up the board using the grips at the side and roll it back!

Garden Maze Genius is an all new 'Genius' game that will help children to develop their thinking skills, strategic planning and spatial awareness. There are 4,096 possible puzzles to attempt and each one successfully solved will lead to a boost in self-confidence and a growing belief that they too can be a Garden Maze Genius!

## CONTENTS:

- 1 x Garden Maze Genius board and grid
- 16 x Houses to position on the board (note that the houses are all numbered)
- 2 x Pink eight-sided dice
- 2 x Blue eight-sided dice
- 2 x Ball

## HOW TO PLAY:

Start by rolling all four of the dice. The two pink dice will tell you the first numbered house you need to position and the co-ordinates of its location. The two blue dice will tell you the second numbered house you need to position and the co-ordinates of its location.

Next, position those two houses. One will always be on the top two rows and the other on the lower two rows. These houses can be positioned on any rotation and you can change that rotation at any point during the puzzle, but they must remain on the same square.

Now you are ready to solve the puzzle! Position as many of the other houses as you need to, so that when the ball is placed at the START (see Fig. 1), it will be able to roll all the way through to the FINISH.

However, to solve the puzzle correctly, your ball MUST pass through the gardens of both houses that you positioned with the dice at the start.

You don't have to use every house, but if you wish to, you can position any that you have not used on the grid before your final task...

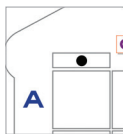
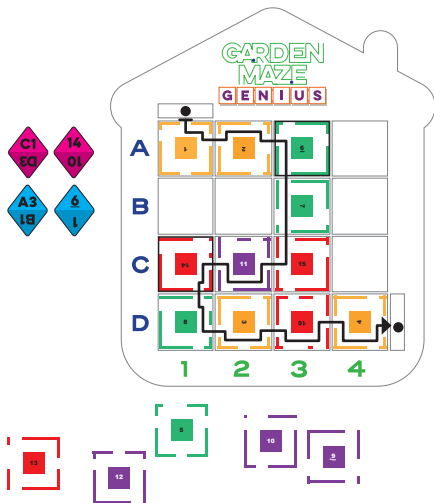


Fig. 1

## Completing each puzzle:

To complete each puzzle, use the grips at the side of the board to lift up the board and then navigate the ball through the maze to the finish, passing through both of the houses you positioned at the start of the puzzle as you go!

Have you succeeded? If you have, it's time to roll again and try the next puzzle. If not, try again because there is ALWAYS a solution!





**Votre balle s'est retrouvée derrière de nombreuses maisons. Alors, comment allez-vous la récupérer ?**

**Lancez les quatre dés et vous découvrirez l'emplacement de deux des maisons, mais réfléchissez bien à la direction qu'elles doivent prendre ! Maintenant, commencez à positionner les autres maisons jusqu'à ce que vous créiez un chemin pour la balle, puis soulevez le plateau en utilisant les poignées sur le côté et faites-la rouler !**

**Le génie du labyrinthe de jardin est un tout nouveau jeu "Genius" qui aidera les enfants à développer leur capacité de réflexion, leur planification stratégique et leur conscience spatiale. Il y a 4 096 énigmes possibles à tenter et chaque énigme résolue avec succès leur permettra de prendre confiance en eux et de croire qu'ils peuvent eux aussi devenir un Génie du jardin !**

## CONTENU :

1x Planchette et génie du labyrinthe de jardin

16 maisons à positionner sur le plateau (notez que les maisons sont toutes numérotées)

2 dés roses à huit faces

2 dés bleus à huit faces

2 boules

## COMMENT JOUER :

Commencez par lancer les quatre dés. Les deux dés roses vous indiqueront la première maison numérotée que vous devez placer et les coordonnées de son emplacement. Les deux dés bleus vous indiqueront la deuxième maison numérotée que vous devez placer et les coordonnées de son emplacement.

Ensuite, positionnez ces deux maisons. L'une sera toujours sur les deux rangées supérieures et l'autre sur les deux rangées inférieures. Ces maisons peuvent être positionnées sur n'importe quelle rotation et vous pouvez changer cette rotation à tout moment pendant le puzzle, mais elles doivent rester sur la même case.

Vous êtes maintenant prêt à résoudre le puzzle ! Placez autant d'autres maisons que nécessaire, de sorte que lorsque la balle est placée au DÉPART (voir Fig. 1), elle puisse rouler jusqu'à l'ARRIVÉE.

Cependant, pour résoudre correctement le puzzle, votre balle DOIT passer par les jardins des deux maisons que vous avez positionnées avec le dé au départ.

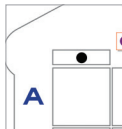
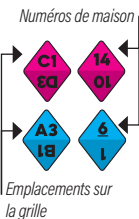


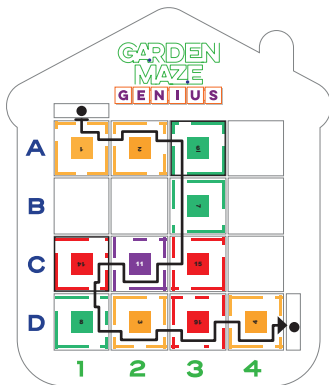
Fig. 1

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les maisons, mais si vous le souhaitez, vous pouvez positionner celles que vous n'avez pas utilisées sur la grille avant votre tâche finale...

### Compléter chaque puzzle :

Pour compléter chaque puzzle, utilisez les poignées sur le côté de la planche pour la soulever, puis faites naviguer la balle dans le labyrinthe jusqu'à la fin, en passant par les deux maisons que vous avez positionnées au début du puzzle !

Avez-vous réussi ? Si oui, il est temps de relancer la balle et d'essayer le prochain puzzle. Sinon, essayez encore car il y a TOUJOURS une solution !





Dein Ball ist hinter vielen Häusern gelandet. Wie bekommst du ihn zurück?

Würfle mit den vier Würfeln und du erfährst, wo sich zwei der Häuser befinden, aber überlege genau, in welche Richtung sie zeigen sollen! Positioniere nun die anderen Häuser, bis du einen Weg für den Ball geschaffen hast. Hebe dann das Brett mit den Griffen an der Seite an und rolle ihn zurück!

Gartenlabyrinth Genius ist ein völlig neues "Genius"-Spiel, das Kindern hilft, ihr Denkvermögen, ihre strategische Planung und ihr räumliches Vorstellungsvermögen zu entwickeln. Es gibt 4.096 mögliche Rätsel zu lösen, und jedes erfolgreich gelöste führt zu einer Stärkung des Selbstbewusstseins und der Überzeugung, dass auch sie ein Gartenlabyrinth Genius sein können!

## INHALT:

1x Gartenlabyrinth Genius Spielbrett und Gitter

16x Häuser zum Aufstellen auf dem Spielbrett (beachten Sie, dass die Häuser alle nummeriert sind)

2x rosa achtsseitige Würfel

2x blaue achtsseitige Würfel

2x Bälle

## WIE SPIELEN:

Beginnen Sie damit, alle vier Würfel zu werfen. Die beiden rosafarbenen Würfel zeigen Ihnen die erste Hausnummer, die Sie platzieren müssen, und die Koordinaten des Standorts. Die beiden blauen Würfel bestimmen das zweite Haus, das Sie aufstellen müssen, und die Koordinaten seines Standorts.

Positionieren Sie nun diese beiden Häuser. Eines wird immer in den oberen beiden Reihen und das andere in den unteren beiden Reihen stehen. Die Häuser können auf jeder beliebigen Drehung positioniert werden und Sie können diese Drehung während des Rätsels jederzeit ändern, aber sie müssen auf demselben Feld bleiben.

Jetzt kannst du das Rätsel lösen! Platziere so viele der anderen Häuser, wie du brauchst, damit die Kugel, wenn sie am START platziert ist (siehe Abb. 1), bis zum ENDE rollen kann.

Um das Rätsel richtig zu lösen, MUSS deine Kugel jedoch durch die Gärten der beiden Häuser rollen, die du mit den Würfeln am Startpunkt platziert hast.

Du musst nicht jedes Haus benutzen, aber wenn du möchtest, kannst du jedes

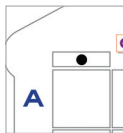
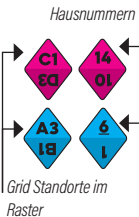


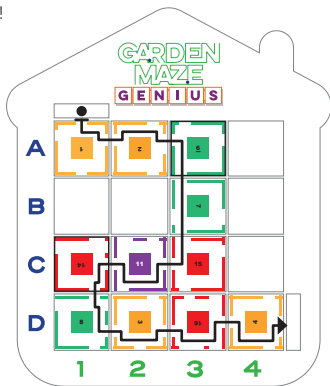
Abb. 1

Haus, das du nicht benutzt hast, vor deiner letzten Aufgabe auf das Gitter legen...

### Vervollständigung jedes Rätsels:

Um jedes Rätsel zu lösen, müssen Sie die Griffe an der Seite des Spielbretts benutzen, um das Brett anzuhoben, und dann den Ball durch das Labyrinth bis zum Ziel navigieren, wobei Sie die beiden Häuser passieren müssen, die Sie zu Beginn des Rätsels positioniert haben, während Sie gehen!

Warst du erfolgreich? Wenn ja, ist es an der Zeit, erneut zu würfeln und das nächste Rätsel zu lösen. Wenn nicht, versuche es noch einmal, denn es gibt IMMER eine Lösung!





Tu bola ha acabado detrás de muchas casas. ¿Cómo la recuperarás?

Tira los cuatro dados y descubrirás la ubicación de dos de las casas, pero piensa bien en la dirección que deben tomar. Ahora empieza a colocar las otras casas hasta que crees una ruta para la bola, entonces levanta el tablero usando los agarres de los lados y ¡hazla rodar de vuelta!

El Laberinto del Genio del laberinto de jardín es un nuevo juego "Genius" que ayudará a los niños a desarrollar sus habilidades de pensamiento, planificación estratégica y conciencia espacial. Hay 4.096 rompecabezas posibles, y cada uno de ellos resuelto con éxito les hará ganar confianza en sí mismos y creer que ellos también pueden ser un genio del laberinto del jardín.

## CONTENIDO:

- 1x Tablero y rejilla de Genio del laberinto de jardín
- 16 casas para colocar en el tablero (las casas están numeradas)
- 2 dados rosas de ocho caras
- 2 dados azules de ocho caras
- 2x Bolas

## CÓMO JUGAR:

Empieza tirando los cuatro dados. Los dos dados rosas te dirán la primera casa numerada que tienes que colocar y las coordenadas de su ubicación. Los dos dados azules te dirán la segunda casa numerada que tienes que colocar y las coordenadas de su ubicación.

A continuación, coloque esas dos casas. Una estará siempre en las dos filas superiores y la otra en las dos filas inferiores. Estas casas pueden colocarse en cualquier rotación y puedes cambiar esa rotación en cualquier momento del puzzle, pero deben permanecer en la misma casilla.

Ahora está listo para resolver el rompecabezas. Coloca todas las casas que necesites para que cuando la bola se coloque en el INICIO (ver Fig. 1), pueda rodar hasta el FINAL.

Sin embargo, para resolver el rompecabezas correctamente, tu bola DEBE pasar por los jardines de las dos casas que posicionaste con los dados al inicio.

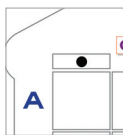
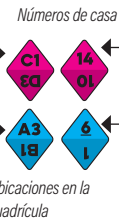


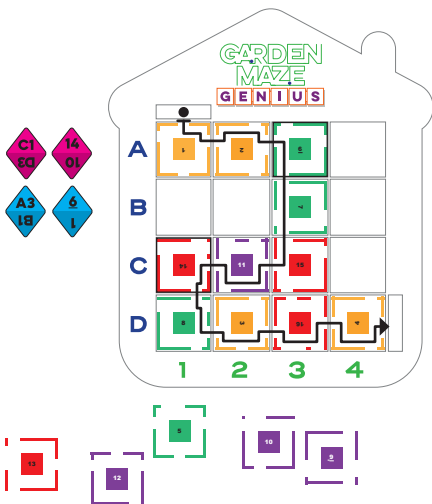
Fig. 1

No es necesario que utilices todas las casas, pero si lo deseas, puedes colocar las que no hayas utilizado en la cuadrícula antes de la tarea final...

## Completando cada puzzle:

Para completar cada rompecabezas, utiliza los agarres de los lados del tablero para levantarlo y luego haz que la bola atraviese el laberinto hasta llegar a la meta, pasando por las dos casas que colocaste al principio del rompecabezas.

¿Lo has conseguido? Si lo has hecho, es hora de volver a rodar e intentar el siguiente puzzle. Si no, inténtalo de nuevo porque ¡siempre hay una solución!





**La tua palla è finita dietro un sacco di case. Come farai a recuperarla?**

**Lancia i quattro dadi e scoprirai la posizione di due delle case, ma pensa attentamente alla direzione in cui dovrebbero essere rivolte! Ora inizia a posizionare le altre case fino a creare un percorso per la palla, poi solleva il tabellone usando le maniglie laterali e fallo rotolare indietro!**

**Genio del labirinto da giardino è un nuovissimo gioco 'Genius' che aiuterà i bambini a sviluppare le loro capacità di pensiero, pianificazione strategica e consapevolezza spaziale. Ci sono 4.096 possibili puzzle da tentare e ogni puzzle risolto con successo porterà ad un aumento della fiducia in se stessi e ad una crescente convinzione che anche loro possono essere un Genio del labirinto!**

## CONTENUTO:

- 1x Genio del labirinto da giardino scheda e griglia
- 16 case da posizionare sul tabellone (notare che le case sono tutte numerate)
- 2 dadi rosa a otto facce
- 2 dadi a otto facce blu
- 2 x Palle

## COME GIOCARE:

Inizia facendo rotolare tutti e quattro i dadi.

I due dadi rosa ti diranno la prima casa numerata che devi posizionare e le coordinate della sua posizione. I due dadi blu ti diranno la seconda casa numerata che devi posizionare e le coordinate della sua posizione.

Poi, posiziona queste due case. Una sarà sempre sulle due file superiori e l'altra sulle due file inferiori. Queste case possono essere posizionate su qualsiasi rotazione e puoi cambiare tale rotazione in qualsiasi momento durante il puzzle, ma devono rimanere sulla stessa casella.

Ora sei pronto a risolvere il puzzle! Posiziona tutte le altre case di cui hai bisogno, in modo che quando la pallina è posizionata allo START (vedi Fig. 1), sarà in grado di rotolare fino al FINISH.

Tuttavia, per risolvere correttamente il puzzle, la tua palla DEVE passare attraverso i giardini di entrambe le case che hai posizionato con i dadi all'inizio.

Non devi usare tutte le case, ma se lo desideri, puoi posizionare quelle che non hai usato sulla griglia prima del tuo compito finale...

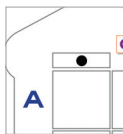
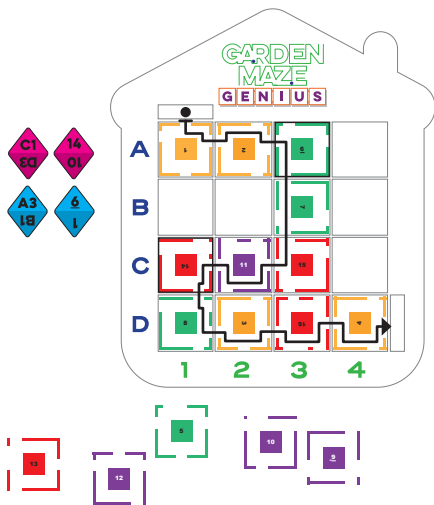


Fig. 1

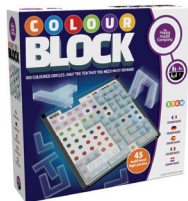
## Completamento di ogni puzzle:

Per completare ogni puzzle, usa le maniglie ai lati della tavola per sollevare la tavola e poi fai navigare la palla attraverso il labirinto fino al traguardo, passando attraverso entrambe le case che hai posizionato all'inizio del puzzle mentre vai!

Ci sei riuscito? Se sì, è il momento di lanciare di nuovo e provare il prossimo puzzle. In caso contrario, riprova perché c'è SEMPRE una soluzione!



If you have enjoyed Garden Maze Genius, see what else we have at [www.happypuzzle.co.uk](http://www.happypuzzle.co.uk)



# THE GENIUS COLLECTION



GENIUS LEVEL



SUITABLE FOR THE WHOLE FAMILY



GENIUS LEVEL



MORE CHALLENGING



GENIUS LEVEL



MORE CHALLENGING



GENIUS LEVEL



SUITABLE FOR YOUNGER PUZZLERS



GENIUS LEVEL



NICELY CHALLENGING FOR AGES 5 TO 10

the  
Happy  
Puzzle  
Company

© 2021 The Happy Puzzle Company Ltd. All rights reserved.  
[www.happypuzzle.co.uk](http://www.happypuzzle.co.uk)

**Warning!** Not suitable for children under three years old due to small parts.

**Attention !** À cause de ses petites pièces, ce jeu n'est pas adapté aux enfants de moins de trois ans.

**Achtung!** Aufgrund von Kleinteilen nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

**¡Advertencia!** No apropiado para niños de menos de tres años debido a sus partes pequeñas.

**Attenzione:** Il gioco contiene componenti di piccole dimensioni e non è adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

