

FR RÈGLES DU JEU EN RULES OF THE GAME DE SPIELREGELN ES REGLAS DEL JUEGO
IT REGOLE DEL GIOCO PT REGRAS DO JOGO NL SPELREGELS SE SPELREGLER
DA SPILLEREGLER RU ПРАВИЛА ИГРЫ



OCTOPUSH

90 CHALLENGES

AUTHOR
THIERRY CHAPEAU

6-99
ANS YEARS
JAHRE AÑOS



SOLOGIC



OCTOPUSH

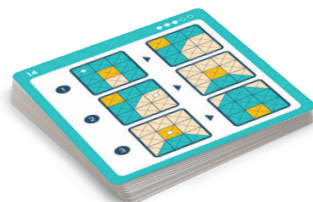
90 CHALLENGES



x1



x8



x15

FR

4 - 7

EN

8 - 11

DE

12 - 15

ES

16 - 19

IT

20 - 23

PT

24 - 27

NL

28 - 31

SE

32 - 35

DA

36 - 39

RU

40 - 43



BUT DU JEU

Par un jeu de bascule, passer d'une image à une autre.

DÉROULEMENT DU JEU

• Placer le plateau de jeu devant soi.

• Choisir une carte-défi. Le niveau de difficulté progressif est indiqué par ce symbole :

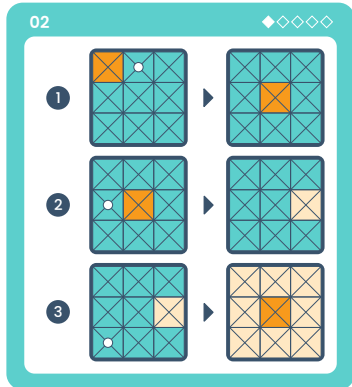
• Une carte-défi comporte 3 étapes-défis.

La carte-défi est pleinement remportée lorsque toutes les étapes ont été réussies, dans l'ordre imposé par la carte.

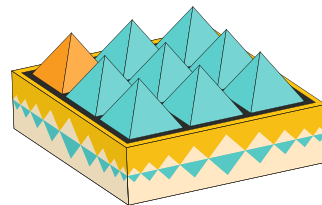
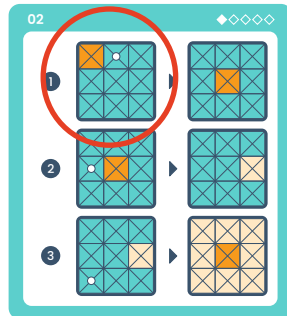
CONTENU DU JEU



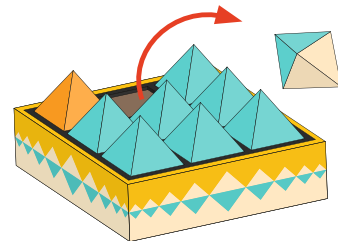
- 1 réceptacle en bois avec grille
- 9 pièces en bois
- 15 cartes-défi recto et verso



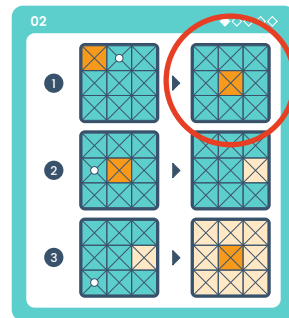
• Placer les pièces comme indiqué sur la 1^{re} image.



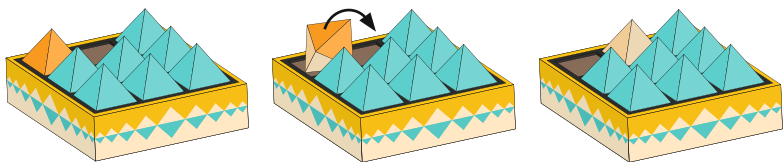
• Retirer la pièce indiquée par un petit rond blanc : la pièce est placée à côté.



• Sur l'image suivante, repérer l'objectif à atteindre.

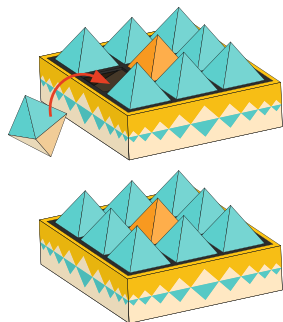
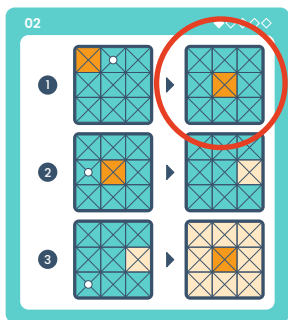


- Déplacer les pièces, les unes après les autres, en les faisant basculer dans la case vide, afin d'obtenir le résultat demandé.

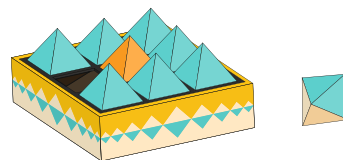
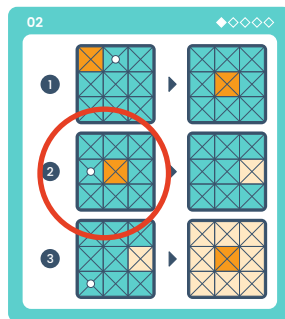


À NOTER : lorsque l'objectif est atteint, peu importe où se retrouve la case vide sur le plateau de jeu. Les 8 autres cases doivent correspondre.

- Lorsqu'un défi-étape est atteint, replacer la pièce précédemment mise de côté afin de compléter l'image à l'identique.



- Passer au défi-étape suivant : retirer la pièce indiquée par un petit rond blanc pour atteindre le nouvel objectif.



- Poursuivre vers le dernier défi-étape.

À NOTER :

- Le plateau ne change pas d'orientation pendant la résolution des défis.
- Pour les experts, le nombre de minimum de manipulations de chaque défi accompagne les solutions.

Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.

Un jeu de Thierry Chapeau.

EN A GAME OF LOGIC



AIM OF THE GAME

Flip the pieces around the grid to change from one image to another.

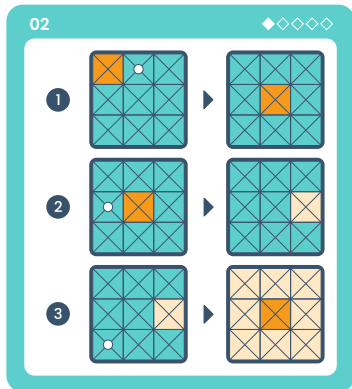
HOW TO PLAY

- Place the game board in front of you.
 - Choose a challenge card.
- Increasing levels of difficulty are shown by this symbol:



- A challenge card consists of 3 challenge steps.

The challenge card is completed when all the steps have been successfully accomplished, in the order indicated on the card.

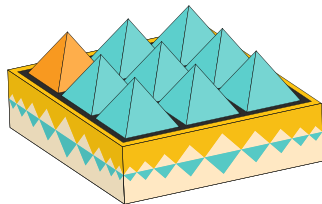
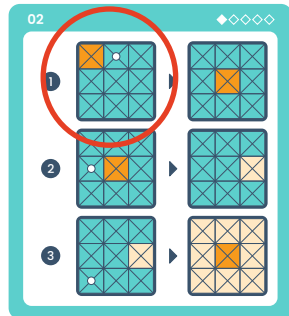


GAME CONTENTS

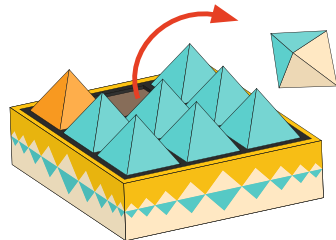


- 1 wooden board with grid
- 9 wooden pieces
- 15 double-sided challenge cards

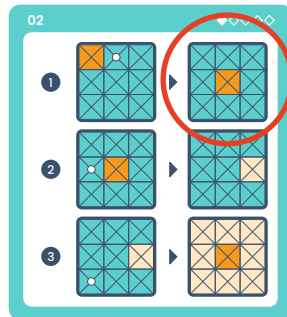
- Position the pieces as shown in the 1st picture.



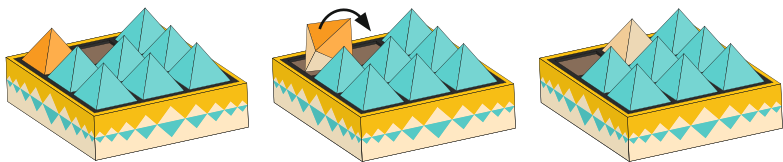
- Remove the piece indicated by the small white circle and put it to one side.



- Identify the target pattern in the next image.

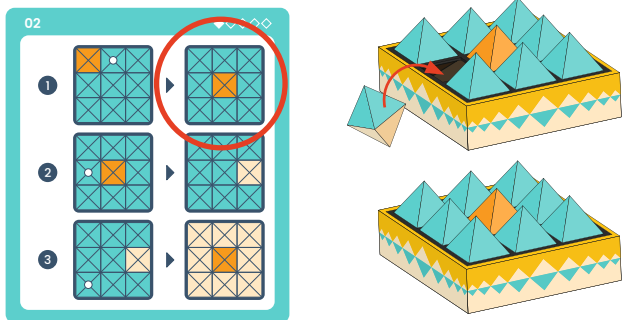


- Move the pieces around by flipping them, one after the other, into the empty square, in order to achieve the required result.

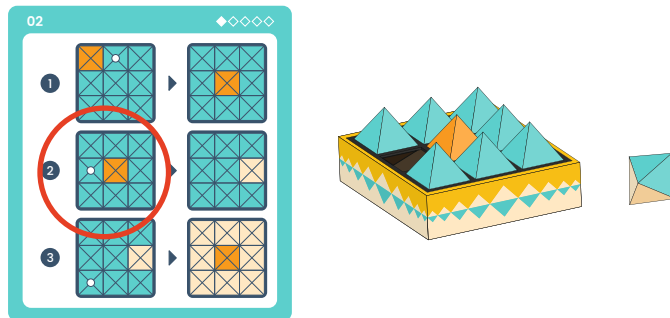


PLEASE NOTE: It doesn't matter where the empty square is on the board when you complete the objective. The other 8 squares must all match the target pattern.

- Once you have solved a challenge step, put the piece previously set aside back on the board to replicate the original image identically.



- Move on to the next challenge step. Remove the piece indicated by the small white circle to complete the new mission.



- Carry on to solve the final challenge step.

PLEASE NOTE:

- You are not allowed to rotate the board while solving the challenges.
- For expert players, the minimum number of moves needed to complete each challenge is provided with the solutions.

Solutions can be found at the end of this booklet.

A game by Thierry Chapeau.

DE EIN LOGIKSPIEL



ZIEL DES SPIELS

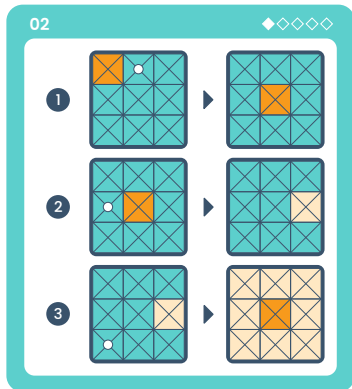
Löse die Aufgaben durch Kippen der richtigen Oktaeder in der richtigen Reihenfolge.

SPIELABLAUF

- Lege den Holzkasten vor dich.
- Wähle eine Aufgabenkarte. Den Schwierigkeitsgrad siehst du jeweils an diesem Symbol:

- Jede Aufgabenkarte zeigt 3 Aufgabenschritte.

Die Aufgabenkarte ist gewonnen, sobald du alle Schritte in der auf der Karte vorgegebenen Reihenfolge erfolgreich durchgeführt hast.

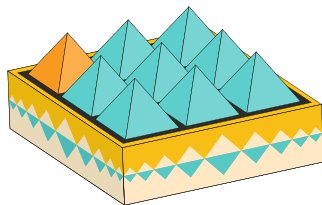
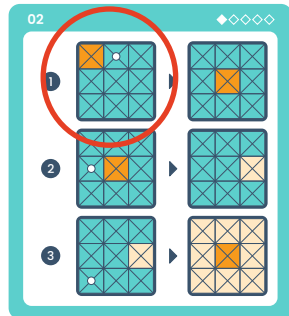


INHALT

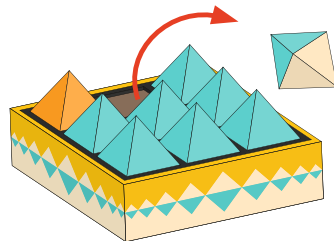


- 1 Holzkasten mit Gitterrahmen
- 9 Oktaeder aus Holz
- 15 Aufgabenkarten (Vorder- und Rückseite)

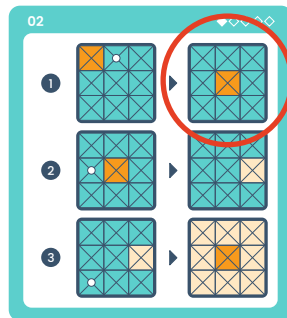
- Ordne zunächst die Oktaeder gemäß der Abbildung an.



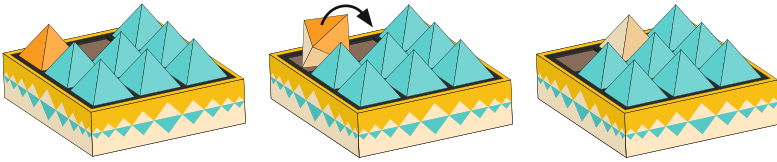
- Nimm das Oktaeder mit dem kleinen weißen Kreis aus dem Kasten und leg es zur Seite.



- Das folgende Bild zeigt das Ziel, das du erreichen musst.

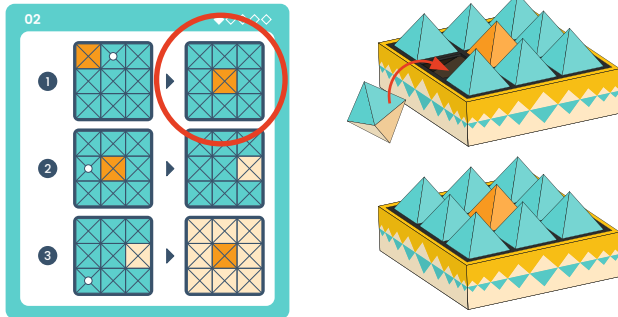


- Kippe nacheinander Oktaeder jeweils auf ein leeres Feld, bis das vorgegebene Ziel erreicht ist.

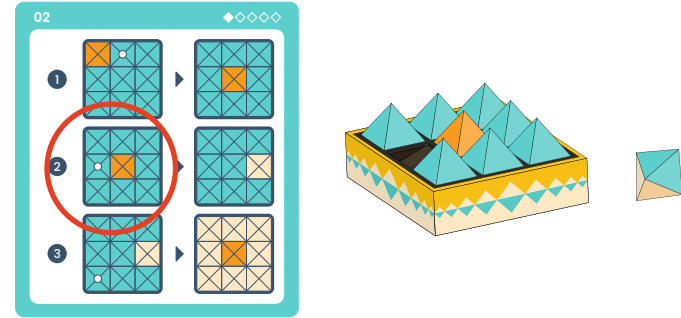


HINWEIS: Nach Erreichen des Ziels ist es unwichtig, wo das leere Feld im Kasten ist. Die 8 anderen Felder müssen stimmen.

- Sobald ein Aufgabenschritt erreicht ist, füge das zuvor zur Seite gelegte Oktaeder wieder ein, um den Aufgabenschritt zu erfüllen.



- Weiter zum nächsten Aufgabenschritt: Entferne wieder das Oktaeder mit dem kleinen weißen Kreis, um das neue Ziel zu erreichen.



- Usw. bis zum letzten Aufgabenschritt.

HINWEIS:

- Bei der Lösungsfindung der Aufgaben darf der Holzkasten nicht gedreht werden.
- Für Profis: Bei den Lösungen steht die Mindestanzahl der Spielzüge für jede Challenge.

Die Lösungen findest du am Ende dieser Anleitung.

Ein Spiel von Thierry Chapeau.

ES JUEGO DE LÓGICA



OBJETIVO DEL JUEGO

Pasar de una imagen a otra volteando las piezas.

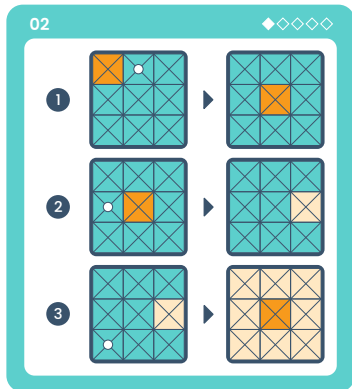
DESARROLLO DEL JUEGO

- Colocarse el tablero de juego delante.
- Elegir una carta-reto. El nivel de dificultad progresivo está indicado por este símbolo:



- Cada carta-reto contiene 3 retos-etapas.

La carta-reto está ganada cuando se han completado todas las etapas en el orden establecido por la carta.

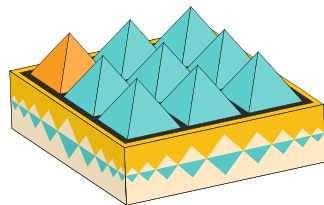
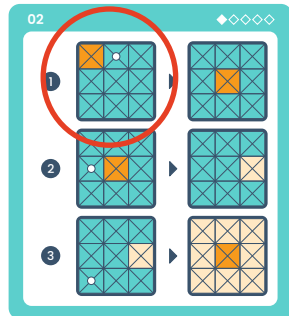


CONTENIDO

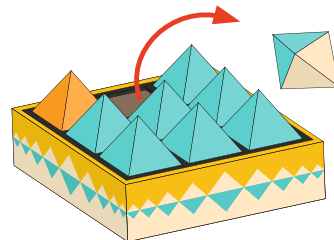


- 1 caja de madera con cuadrícula
- 9 piezas de madera
- 15 cartas-reto con lado anverso y reverso

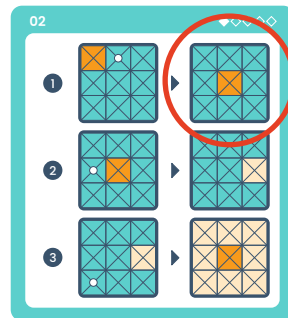
- Colocar las piezas como se indica en la 1.ª imagen.



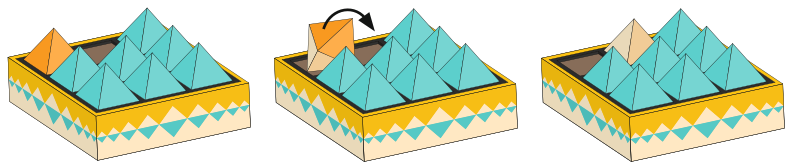
- Retirar la pieza indicada por un pequeño círculo blanco: la pieza se coloca a un lado.



- En la siguiente imagen, identificar el objetivo que se debe alcanzar.

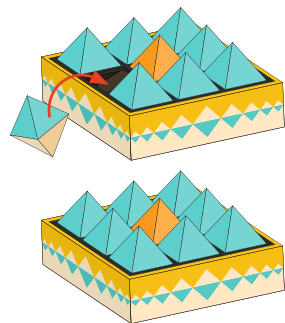
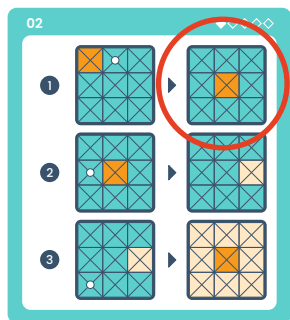


- Mover las piezas, una a una, volteándolas hacia la casilla vacía para conseguir el resultado deseado.

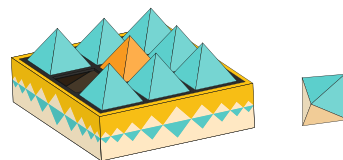
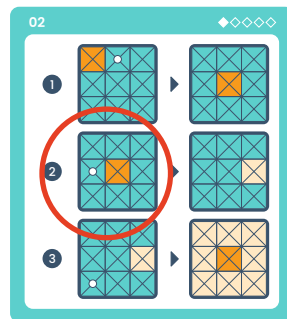


IMPORTANTE: cuando se consigue el objetivo, no importa dónde se sitúa la casilla vacía en el tablero de juego. Las 8 casillas restantes deben coincidir.

- Cuando se complete un reto-etapa, volver a colocar la pieza que se había dejado a un lado para reproducir la imagen de forma idéntica.



- Pasar al siguiente reto-etapa: retirar la pieza indicada por un pequeño círculo blanco para completar el nuevo objetivo.



- Seguir hasta el último reto-etapa.

IMPORTANTE:

- El tablero no cambia de orientación mientras se resuelven los retos.
- Para los expertos, el número mínimo de movimientos para cada reto viene dado con las soluciones.

Las soluciones se encuentran al final de este folleto.

Un juego de Thierry Chapeau.

IT **GIOCO DI LOGICA**



SCOPO DEL GIOCO

Passare da un'immagine all'altra ribaltando i pezzi.

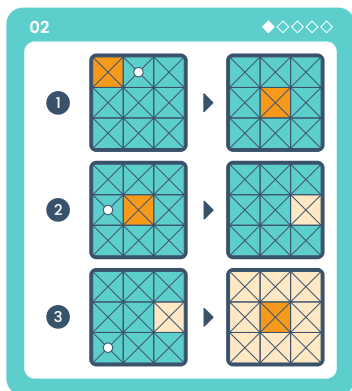
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Posizionare il tabellone di gioco davanti a sé.
- Scegliere una carta sfida. Il livello di difficoltà crescente è indicato da questo simbolo:



- Una carta sfida comprende 3 tappe sfida.

Si vince la carta sfida quando tutte le tappe sono state raggiunte nell'ordine indicato dalla carta.

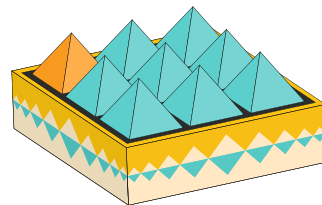
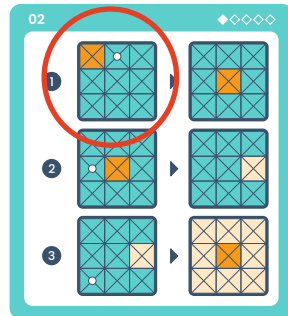


CONTENUTO

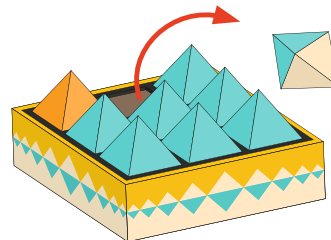
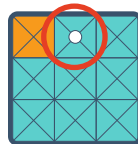


- 1 contenitore di legno con griglia
- 9 pezzi di legno
- 15 carte sfida fronte-retro

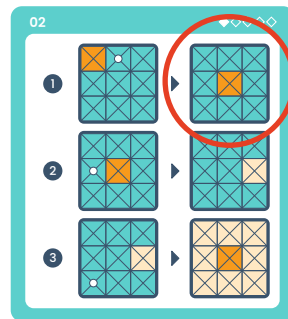
- Posizionare i pezzi come indicato nella 1ª immagine.



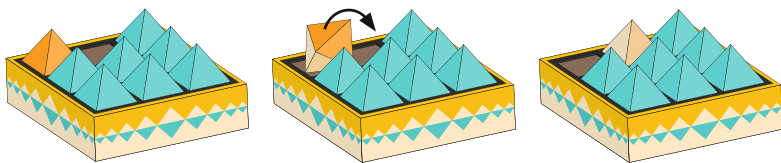
- Togliere il pezzo indicato dal puntino bianco e metterlo da parte.



- Individuare l'obiettivo da raggiungere nell'immagine successiva.

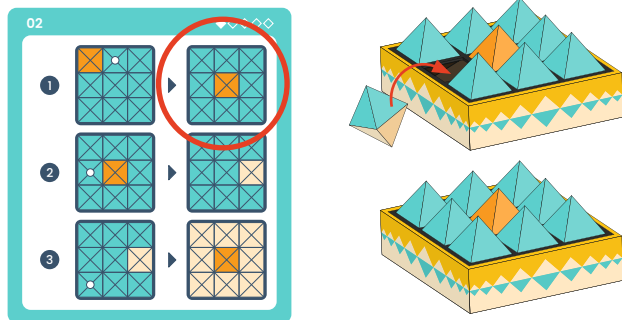


- Spostare i pezzi uno dopo l'altro, facendoli ribaltare nella casella vuota, per ottenere il risultato richiesto.

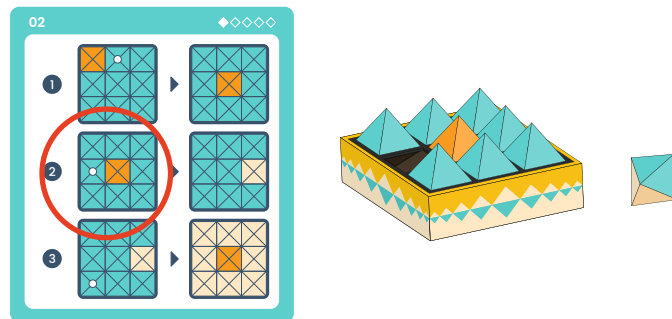


N.B.: quando si raggiunge l'obiettivo, non è importante dove si trova la casella vuota sul tabellone di gioco. Le 8 caselle restanti devono corrispondere.

- Quando si supera una tappa sfida, inserire il pezzo messo da parte precedentemente per completare l'immagine in modo identico.



- Passare alla tappa sfida successiva: togliere il pezzo indicato dal puntino bianco per raggiungere il nuovo obiettivo.



- Continuare fino all'ultima tappa sfida.

N.B.:

- Il tabellone non deve cambiare orientamento mentre si risolvono le sfide.
- Per gli esperti, il numero minimo di manipolazioni per ogni sfida si trova nelle soluzioni.

Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.

Un gioco di Thierry Chapeau.

PT UM JOGO DE LÓGICA



OBJETIVO DO JOGO

Jogo basculante, passe de uma imagem para a outra.

COMO JOGAR

- Colocar o tabuleiro de jogo na frente do jogador.
- Escolher uma carta-desafio. O nível de dificuldade crescente é indicado por este símbolo:



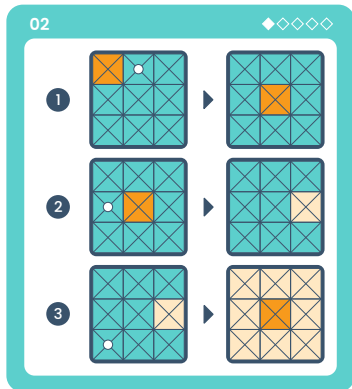
- Uma carta-desafio tem 3 desafios-etapas.

A carta-desafio é completamente ganha quando todas as etapas forem conseguidas, na ordem imposta pela carta.

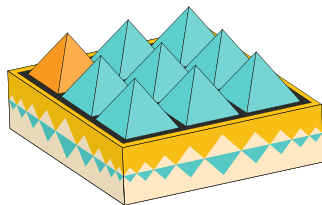
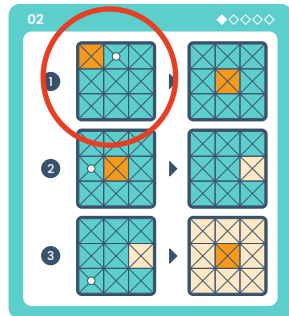
CONTEÚDO



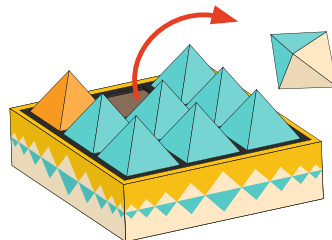
- 1 recipiente em madeira com uma grelha
- 9 peças de madeira
- 15 cartas-desafio, frente e verso



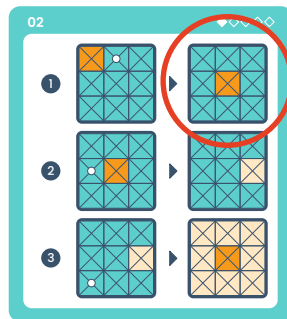
- Colocar as peças conforme indicado na 1ª imagem.



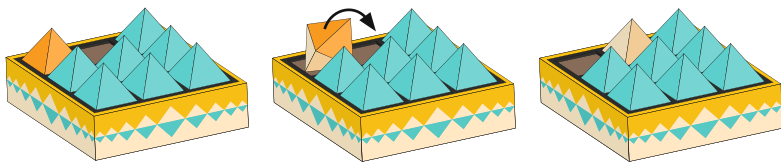
- Tirar a peça indicada por uma pequena esfera branca: a peça é posta de lado.



- Na imagem seguinte, veja qual o objetivo a atingir.

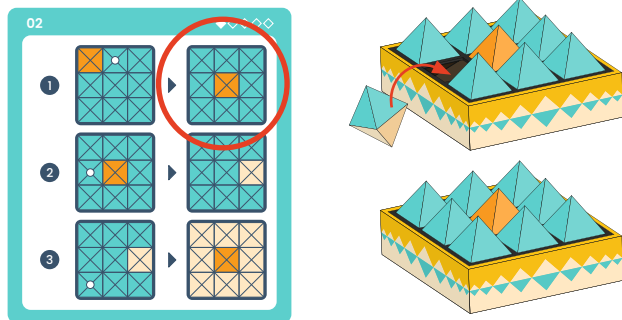


- Desloque as peças, umas após as outras, tentando fazê-las bascular para uma casa vazia, de forma a obter o resultado pedido.

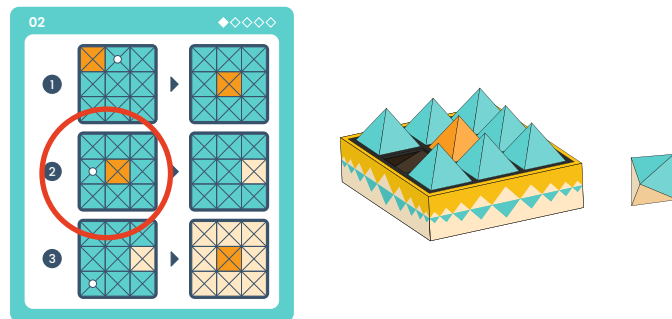


NOTA: quando o objetivo é atingido, pouco importa onde ficou a casa vazia no tabuleiro de jogo. As 8 outras casas devem corresponder.

- Quando um desafio-etapa é atingido, voltar a colocar a peça que foi posta de lado de forma a completar a imagem de forma idêntica.



- Passar para o desafio-etapa seguinte: tirar a peça indicada por uma pequena esfera branca para atingir o novo objetivo.



- Continuar com o próximo desafio-etapa.

NOTA:

- O tabuleiro não muda de orientação durante a resolução dos desafios.
- Para os peritos, o número mínimo de manipulações para cada desafio acompanha as soluções.

As soluções encontram-se no final deste folheto.

Um jogo de Thierry Chapeau.

NL LOGICASPEL



DOEL VAN HET SPEL

Van de ene afbeelding naar de andere gaan door de stukken te kantelen.

SPELVERLOOP



- Leg het speelbord voor je neer.
- Kies een uitdagskaart. De oplopende moeilijkheidsgraad wordt aangeduid door dit symbool:

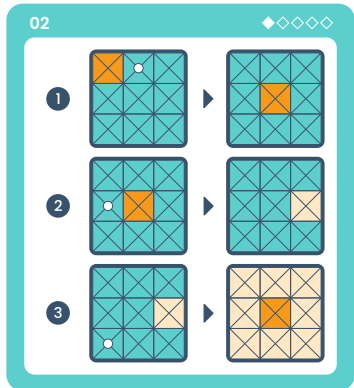
- Op een uitdagskaart staan een uitdaging in 3 stappen.

Je wint de uitdagskaart pas als je alle stappen met succes hebt doorlopen, in de volgorde die op de kaart staat.

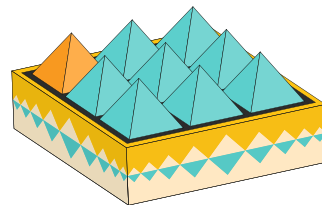
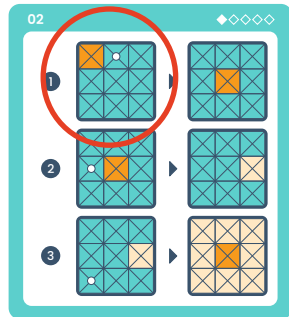
INHOUD



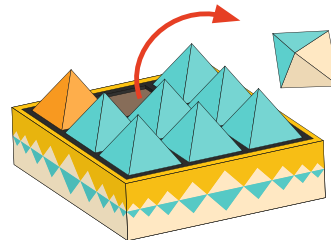
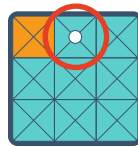
- 1 houten bakje met rooster
- 9 houten stukken
- 15 dubbelzijdige uitdagskaarten



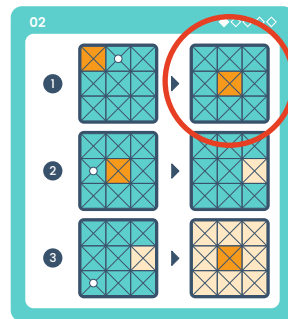
- Plaats de stukken zoals aangegeven op de 1e afbeelding.



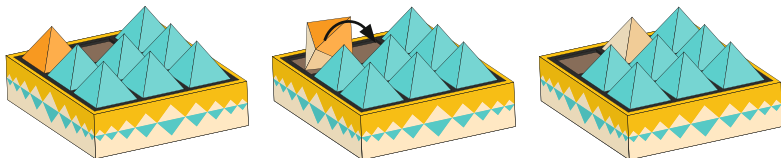
- Haal het stuk dat is aangeduid met een wit rondje van het speelbord en leg het eraanast.



- Op de volgende afbeelding staat het doel dat je moet bereiken.

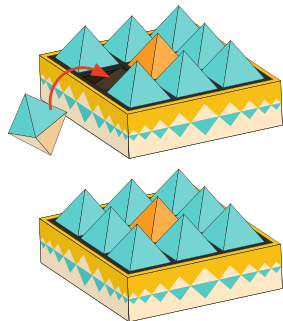
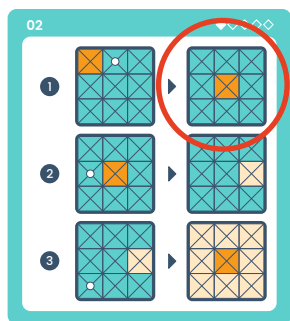


- Verplaats de stukken, een voor een, door ze in het lege vakje te kantelen, om het gewenste resultaat te krijgen.

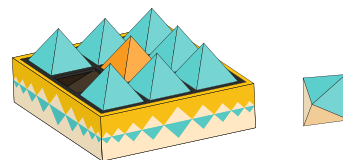
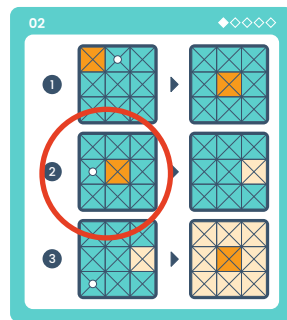


LET OP: als het doel is bereikt, maakt het niet uit waar het lege vakje zich op het speelbord bevindt. Zolang de andere 8 vakjes maar overeenkomen met de afbeelding.

- Als je een stap van de uitdaging hebt opgelost, leg je het stuk dat naast het speelbord ligt weer terug om de afbeelding op exact dezelfde wijze af te maken.



- Ga door naar de volgende stap van de uitdaging: haal het stuk dat is aangeduid met een wit rondje van het speelbord en probeer het nieuwe doel te bereiken.



- Ga door naar de laatste stap van de uitdaging.

LET OP:

- Het bord mag niet in een andere richting worden gelegd tijdens het oplossen van de uitdagingen.
- Voor experts staat het minimumaantal zetten voor elke uitdaging bij de oplossingen.

De oplossingen staan achter in dit boekje.

Een spel van Thierry Chapeau.

SE LOGIKSPEL



SPELETS MÅL

Växla från en bild till en annan bild genom att tippa på klossarna.

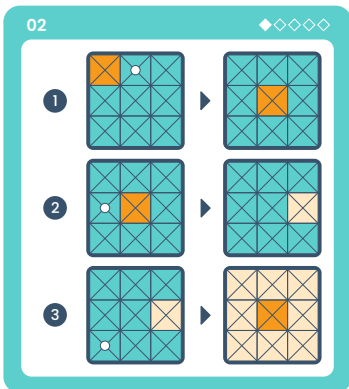
SPELETS GÅNG

- Placera spelplattan framför dig.
- Välj ett utmaningskort. Den ökande svårighetsgraden visas med den här symbolen:



- Ett utmaningskort består av 3 utmaningssteg.

Utmaningskortet vinnas när alla stegen har klarats av i den ordning som visas på kortet.

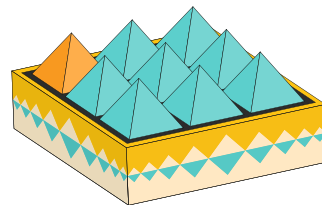
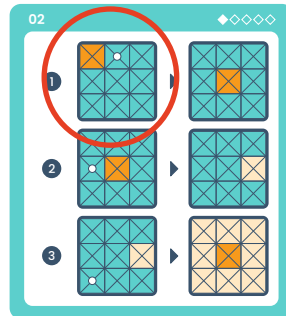


SPELINNEHÅLL

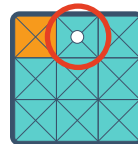
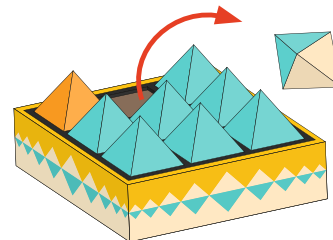


- 1 samlingslåda i trä med ett galler
- 9 träklossar
- 15 tvåsidiga utmaningskort

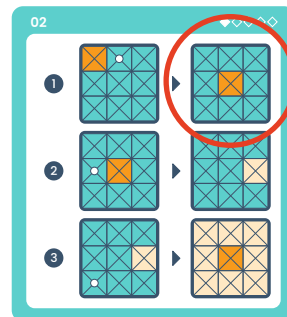
- Placera klossarna enligt det som visas på 1:a bilden.



- Ta bort den kloss som är markerad med en liten vit prick: klossen placeras vid sidan om spelplanen.



- På nästa bild visas utmaningen som ska utföras.

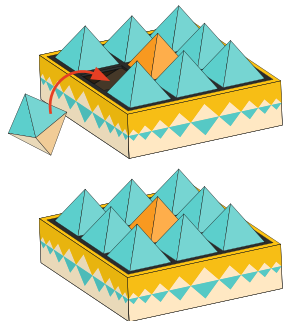
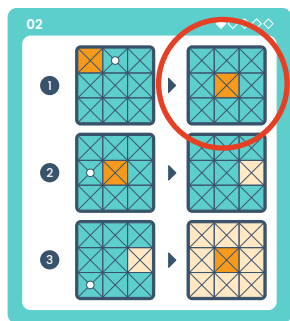


- Flytta runt klossarna en efter en genom att dem tippa över i den tomma rutan för att uppnå det efterfrågade resultatet.

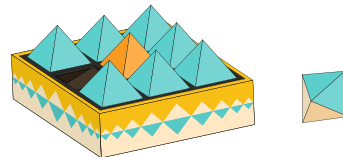
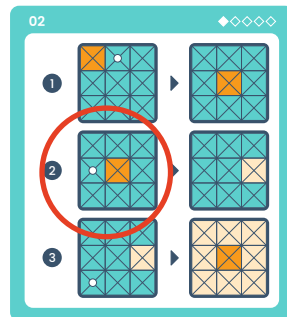


OBSERVERA! När målet är uppnått, spelar det ingen roll var den tomma rutan finns på spelplanen. De andra 8 rutorna måste matcha.

- När utmaningssteget är uppnått sätts klossen som placerades vid sidan om tillbaka för att skapa den identiska bilden.



- Gå vidare till nästa steg: ta bort klossen som är markerad med de lilla vita prickerna för att uppnå det nya målet.



- Fortsätt mot det sista utmaningssteget.

OBSERVERA!

- Spelplattans riktning ändras inte under utmaningarna.
- För experter, minsta antalet förflyttningar för varje utmaning står bland lösningarna.

Lösningarna står längst bak i detta häfte.

Ett spel av Thierry Chapeau.



SPILLETS FORMÅL

At komme fra et billede til et andet ved at vippe brikkerne rundt.

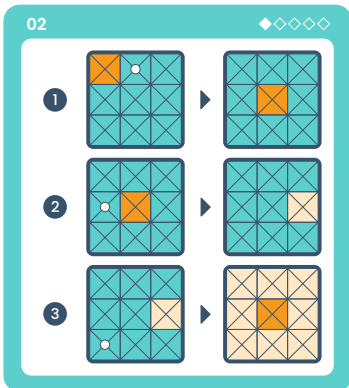
SÅDAN FOREGÅR SPILLET

- Læg spillepladen foran dig.
- Vælg et udfordringskort. Den stigende sværhedsgrad er angivet med dette symbol:



- Et udfordringskort har 3 udfordringsetaper.

Man vinder hele udfordringskortet, når man har gennemført alle etaper, i den rækkefølge, kortet angiver.

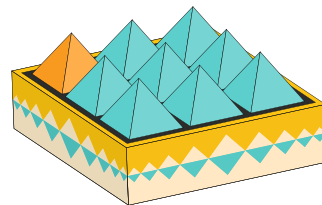
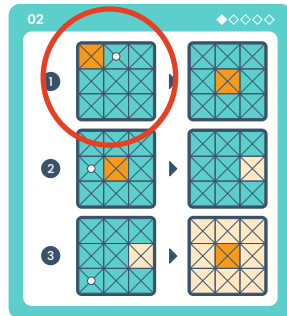


SPILLETS INDHOLD

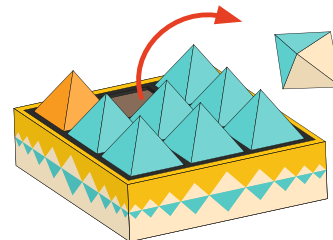


- 1 æske i træ med en rist
- 9 træbrikker
- 15 udfordringskort med for- og bagside

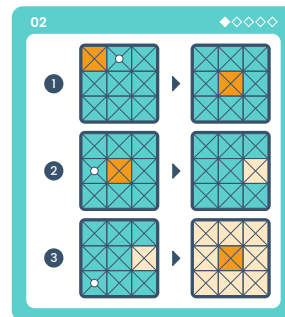
- Placer brikkerne som angivet på det 1. billede.



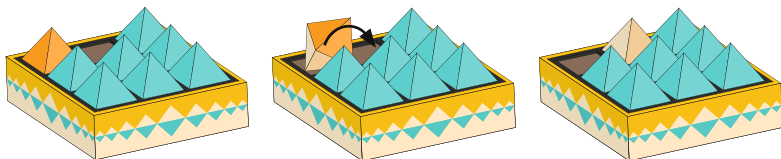
- Fjern den brik, som er angivet med en lille hvid prik, og læg den ved siden af.



- Find ud af, hvad du skal opnå på det næste billede.

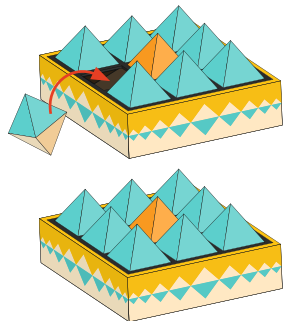
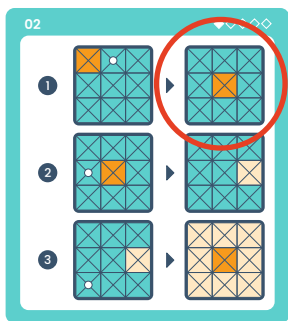


- Flyt brikkerne efter hinanden ved at lade dem vippe ned på det tomme felt for at opnå det angivne resultat.

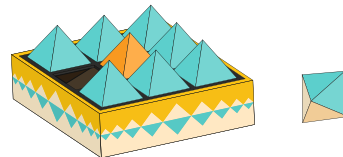
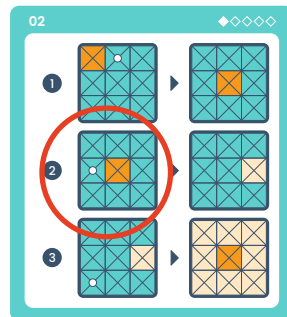


BEMÆRK: Når man har nået målet, er det lige meget, hvor det tomme felt på spillepladen er. De 8 andre felter skal passe.

- Når man har gennemført en udfordringsetape, sætter man den brik, der før blev fjernet tilbage, så billedet bliver identisk.



- Gå videre til næste udfordring: Fjern den brik, som er angivet med en lille hvid prik, så du kan nå det nye mål.



- Gå videre til den sidste udfordringsetape.

BEMÆRK:

- Pladen skifter ikke retning, mens man løser udfordringerne.
- For eksperterne ledsages løsningen af et lavest mulige antal handlinger til hver udfordring.

Løsningerne findes i slutningen af dette hæfte.

Et spil af Thierry Chapeau.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Поэтапно пройти от одного изображения к другому, переставляя и переворачивая кубики в соответствии с указаниями на карточках.

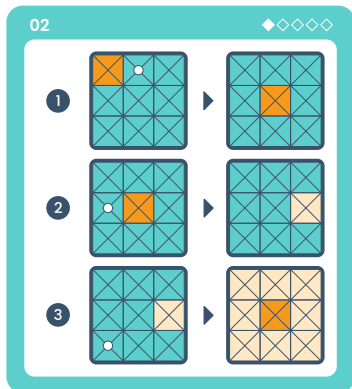
ХОД ИГРЫ

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием. Уровень сложности обозначен следующим символом:



- На карточке содержится 3 задания, соответствующих разным этапам.

Задания на карточке считаются выполненными, только когда все этапы успешно пройдены в указанном порядке.

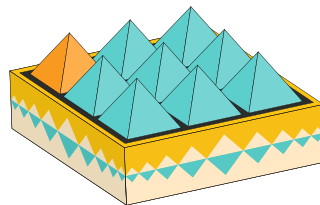
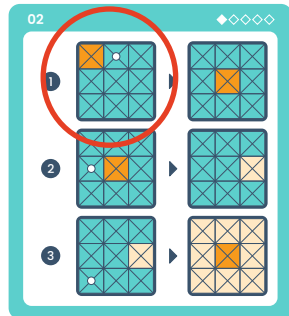


ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

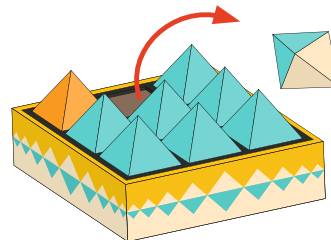


- 1 деревянная коробка с решеткой
- 9 деревянных кубиков
- 15 двусторонних карточек с заданиями

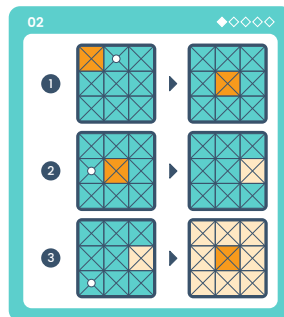
- Расположите кубики так, как указано на первом изображении.



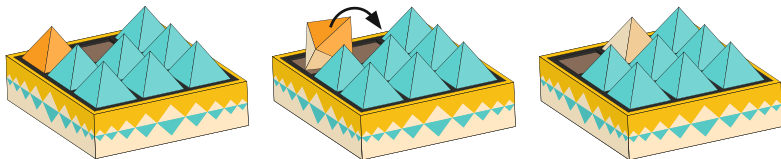
- Уберите с поля кубик, обозначенный белым кружком, и отложите его в сторону.



- Определите цель, которую вам нужно достичь: она указана на следующем изображении.

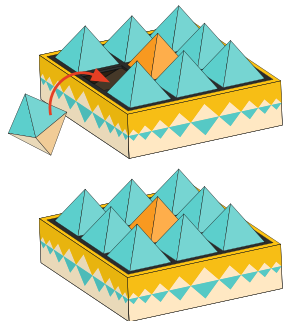
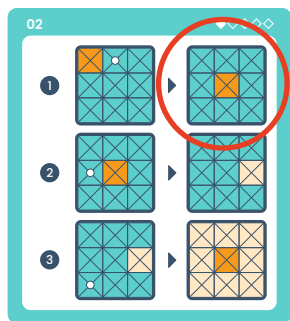


- Перемещайте кубики по очереди, переворачивая их так, чтобы нужный кубик встал в пустую ячейку.

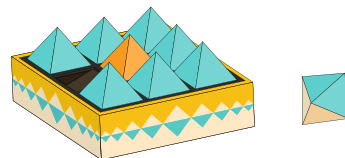
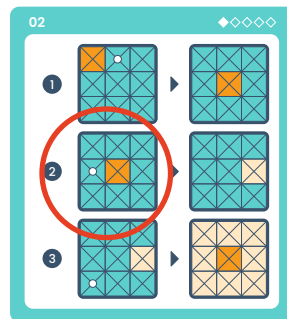


ПРИМЕЧАНИЕ: когда цель достигнута, неважно, где находится пустая ячейка на игровом поле. Остальные 8 ячеек должны соответствовать тому, что изображено на карточке.

- После того, как задание одного этапа будет выполнено, возьмите отложенный кубик и поместите его на поле, чтобы полностью воспроизвести изображение на карточке.



- Перейдите к заданию следующего этапа: уберите с поля кубик, обозначенный белым кружком, и начинайте двигаться к новой цели.



- Перейдите к заданию последнего этапа.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- Во время выполнения заданий коробку с игровым полем нельзя переворачивать.
- Для опытных игроков в решениях указывается минимальное количество перемещений, которое требуется для выполнения задания.

Решения приведены в конце брошюры.

Автор игры: Тьерри Шапо.



SOLUTIONS

00

00 : Numéro de la carte • Card number • Nummer der Karte • número de la carta • numero della carta • número da carta • nummer van de kaart • kortnummer • kortets nummer • номер карточки

0

0 : Numéro du défi • Challenge number • Nummer der Challenge • número del reto • numero della sfida • número do desafio • nummer van de uitdaging • utmaningsnummer • udfordringens nummer • номер задания

0 > 0

Désigne les cases des pièces à faire culbuter successivement en direction de la case vide.

Indicates the squares containing the pieces that have to be flipped, one after the other, into the empty square.

Zeigt die Felder mit Oktaedern, die einzeln nacheinander auf ein leeres Feld gekippt werden müssen

indica las casillas de las piezas que hay que voltear sucesivamente hacia la casilla vacía.

indica le caselle dei pezzi da far rotolare uno dopo l'altro in direzione della casella vuota.

indica as casas das peças a serem viradas sucessivamente na direção da casa vazia.

geeft de vakjes aan van de stukken die na elkaar moeten worden gekanteld richting het lege vakje.

anger antalet rutor som klossarna successivt måste tippas i riktning mot den tomma rutan.

angiver felterne med de brikker, som skal vippes en efter en i retning af det tomme felt.

обозначают ячейки, между которыми кубики будут перемещаться при их передвижении к пустой ячейке.

8

8 : Nombre de manipulations minimal pour résoudre le défi.

Minimum number of moves needed to complete the challenge.

Mindestanzahl an Spielzügen, um die Challenge zu lösen.

número mínimo de movimientos para resolver el reto.

numero minimo di manipolazioni per risolvere la sfida.

número mínimo de manipulações para resolver o desafio.

minimumaantal zetten om de uitdaging op te lossen.

minsta möjliga antal vändningar för att lösa utmaningen.

det lavest mulige antal handlinger for at løse udfordringen.

минимальное количество перемещений, которое требуется для выполнения задания.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Numérotation des 9 cases du plateau pour les solutions :

Numbers assigned to the 9 squares on the board for solutions:

Nummerierung der 9 Felder im Holzkasten für die Lösungen:

Numeración de las 9 casillas del tablero para las soluciones:

Numerazione delle 9 caselle del tabellone per le soluzioni:

Números das 9 casas do tabuleiro para as soluções:

Nummering van de 9 vakjes op het speelveld voor de oplossingen:

Numreringen av de 9 rutorna på tavlan för lösningarna:

Nummering af pladens 9 felter til løsningerne:

Нумерация 9 ячеек на игровом поле, используемая в решениях:

01

1 : 8 | 1

2 : 8 > 9 > 6 > 5 > 8 > 9 | 6

3 : 5 > 8 > 9 > 6 > 5 > 8 > 7 | 7

02

1 : 1 > 4 > 5 > 2 > 1 > 4 | 6

1 : 5 > 4 > 1 > 2 > 5 > 4 | 6

2 : 7 > 8 > 9 > 6 > 5 > 4 > 7 > 8 > 9 | 9

3 : 4 > 5 > 6 > 3 > 2 > 5 > 6 > 9 > 8 > 5 > 2 > 1 | 12

03

- 1 : 6>9>8>5>4>1>2>5>6 | 9
- 2 : 4>5>6>3>2>5>8>7>4 | 9
- 3 : 6>5>8>7>4>5>8>9>6 | 9
- 3 : 6>5>4>7>8>9>6>5>4 | 9

04

- 1 : 9>8>7>4>5>8>7 | 7
- 2 : 8>7>4>5>8>7 | 6
- 3 : 4>5>2>1 | 4
- 3 : 4>1>2>5 | 4

05

- 1 : 4>5>6>9>8>5>2>1>4>5>2>3 | 12
- 2 : 5>8>7>4>5>8>9>6>3>2 | 10
- 3 : 5>4>7>8>5>4>1>2>5>6>9>8 | 12

06

- 1 : 5>8>9>6>5>2>3>6>9>8 | 10
- 2 : 7>4>1>2>3>6>5>2>3>6>9>8>5>4>7>8 | 16
- 3 : 2>3>6>9>8>7>4>1>2>5>8 | 11

07

- 1 : 6>3>2>1>4>7>8 | 7
- 2 : 7>8>9>6>3>2>1>4>7>8 | 10
- 3 : 5>4>7>8>5>4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6 | 16

08

- 1 : 8>7>4>1>2>3>6 | 7
- 2 : 5>4>7>8>9>6>3>2>5>8 | 10
- 3 : 7>4>5>2>1>4>5>8>7>4>5>6>3 | 13

09

- 1 : 9>8>5>2>3>6>9>8>5>4>7 | 11
- 2 : 5>8>7>4>5>2>1>4>5>6>3>2>5>6>9 | 15
- 3 : 8>5>2>1>4>5>2>3>6>9>8>5>6>3>2>5>4>1 | 18

10

- 1 : 5>8>7>4>5>2>1 | 7
- 2 : 2>3>6>5>4>1>2>5>6>3>2>5>4>7 | 14
- 3 : 2>5>6>9>8>5>4>7>8>9>6>5 | 12

11

- 1 : 6>3>2>5>8>9>6>3>2>1>4>7 | 12
- 2 : 6>9>8>7>4>1>2>5>6>9>8>7>4>5>2>1>4 | 17
- 3 : 5>6>9>8>7>4>1>2>3>6>5>8>7>4>1>2>5 | 17

12

- 1 : 9>6>5>8>9>6>3>2>1>4>5>2>1>4>7>
8>5>6>9>8>5>2 | 22
- 2 : 3>6>9>8>7>4>1>2>3>6>9>8 | 12
- 3 : 8>5>4>7>8>5>2>3>6>9>8>5>2>1>4>7>8 | 17

13

- 1 : 6>9>8>5>4>1>2>3>6>5>4>7 | 12
- 2 : 8>5>6>9>8>5>4>7>8>5>2>3>6>9>8 | 15
- 3 : 8>7>4>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>5>8>9 | 16
- 3 : 6>3>2>1>4>7>8>9>6>5>4>1>2>5>8>9 | 16

14

- 1 : 2>5>4>1>2>5>8>9>6>5 | 10
- 2 : 9>8>5>2>1>4>7>8>5>2>3>6>9 | 13
- 3 : 4>7>8>5>6>9>8>5>2>1>4>5>2>3>6>5>4>7>8 | 19

15

- 1 : 4>1>2>3>6>5>4>1>2>3>6>5>4>1>2 | 15
- 2 : 5>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>9>
8>7>4>5>2>3>6>5 | 21
- 3 : 3>6>5>2>1>4>7>8>9>6>5>2>1>4>5>8>9>6>3 | 19

16

- 1 : 4>1>2>5>4>7>8>9>6>3>2>5 | 12
- 2 : 4>7>8>9>6>5>2>3>6>5>4>7>8>
9>6>5>2>1>4>7>8>5 | 22
- 3 : 8>9>6>3>2>5>8>7>4>1>2>3>6>5>2>1>4 | 17

17

- 1 : 4>1>2>3>6>9>8>7>4>5>2>1>4>5>2>3>6>9 | 18
- 2 : 6>5>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8 | 13
- 3 : 2>1>4>5>8>9>6>3>2>5>4>1>2>3 | 14

18

- 1 : 2>1>4>5>2>1>4>7>8>5>2>3 | 12
- 2 : 9>8>5>4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6>9>8>5>4>7 | 19
- 3 : 5>2>1>4>7>8>5>2>1>4>5>8>9 | 13

19

- 1 : 5>6>3>2>1>4>5>8>9>6>5>8>7>4>1>2>5>6>3 | 19
- 2 : 5>4>1>2>5>8>7>4>5>8>9>6>3>2>5>
6>9>8>5>4>7>8>9>6>5 | 25
- 3 : 3>6>5>8>9>6>5>4>7>8>9>6>3 | 13

20

- 1 : 6>5>4>1>2>5>8 | 7
- 2 : 1>2>5>8>9 | 5
- 3 : 5>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8 | 12

21

- 1 : 5>2>1>4>5>8>9>6>3>2>5>8>9>6>5>4>1 | 17
- 2 : 8>9>6>5>2>1>4>7>8>5>2>3>6>5>4>1>2 | 17
- 3 : 8>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>5>6>9>8>5>4>1>2 | 19

22

- 1 : 5>6>3>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>7>8>5 | 17
- 2 : 2>1>4>7>8>9>6>5>2>1>4>7>8>9 | 14
- 3 : 8>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>3>2>1 | 18

23

- ① : 4>7>8>5>6>3>2>1>4>5>6>9>8>
5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>5 | 24
- ② : 8>5>4>7>8>5>2>1>4>7>8>5>2>3>
6>9>8>5>2>3>6>5 | 22
- ③ : 4>5>6>3>2>1>4>5>6>9>8>7>4>5>8>9>6>5 | 18

24

- ① : 6>5>4>7>8>9>6>5>8>7>4>5>6>3>2>1>4>5>2 | 19
- ② : 2>1>4>5>8>9>6>5>2>3>6>5>8>7>
4>5>2>1>4>5>8>9>6>3 | 24
- ③ : 4>7>8>5>2>3>6>9>8>5>4>1>2>5>
6>3>2>5>4>1>2>3>6>9 | 24

25

- ① : 4>5>8>9>6>3>2>1>4>5>8>7>
4>5>2>3>6>9>8>5>6 | 21
- ② : 3>2>1>4>5>2>3>6>5>8>9>6>3>2>1>
4>5>2>1>4>7>8 | 22
- ③ : 2>1>4>5>2>3>6>5>4>7>8>9>
6>5>4>7>8>5>4>1 | 20

26

- ① : 6>5>2>1>4>5>6>3>2>5>8>9>6>5>2>1 | 16
- ② : 4>1>2>3>6>5>4>1>2>3>6>5>4>1>2 | 15
- ③ : 1>4>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>1>4>5>8>9>6 | 18

27

- ① : 6>9>8>5>2>3>6>5>4>1>2>5>4>7>8>9>6>3 | 18
- ② : 2>1>4>5>8>7>4>5>6>3>2>1>4>5>6>
9>8>5>6>3>2>1>4>7 | 24
- ③ : 6>5>2>1>4>5>2>3>6>5>8>7>4>5>8>9>6 | 17

28

- ① : 4>1>2>3>6>9>8>5>2>3>6>9>8>7>4>
5>6>9>8>7>4>5>2>3 | 24
- ② : 2>3>6>5>8>7>4>5>2>1>4>5>6>3>
2>5>8>7>4>1>2>3 | 22
- ③ : 8>9>6>5>2>1>4>7>8>5>6>3>2>1>4>5 | 16

29

- ① : 4>1>2>3>6>5>4>7>8>9>6>5>4>1>2>5>
8>9>6>3>2>5>4>1>2>5>8>7>4>5 | 30
- ② : 9>6>5>2>3>6>9>8>7>4>1>2>5>8>9 | 15
- ③ : 8>5>6>9>8>5>2>3>6>5>2>1>4>5>
6>9>8>7>4>5>8>9>6>5>2>1 | 26
- ③ : 8>9>6>3>2>1>4>5>6>3>2>1>4>5>6>
9>8>7>4>5>6>9>8>5>6>9 | 26

30

- ① : 4>1>2>5>6>3>2>5>8>9>6>3>2>
5>4>7>8>5>4>1>2>3>6>5 | 24
- ② : 3>6>9>8>7>4>5>6>3>2>5>8>7>4>1 | 15
- ③ : 6>3>2>5>4>1>2>5>6>9>8>5>6>3 | 14

OCTOPUSH

DJ00806



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France