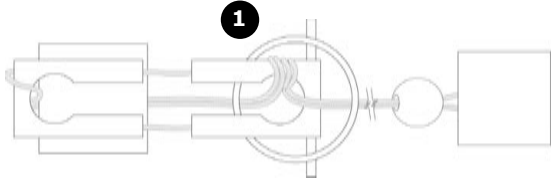


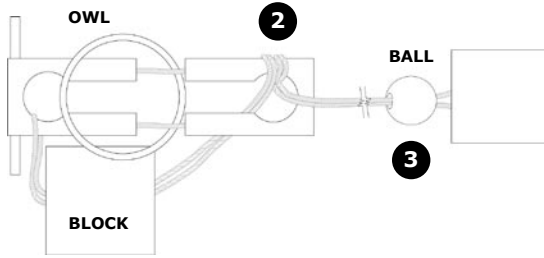
OWL #20082

1 • Move the cord loops to the right hand side of The 'Owl'.



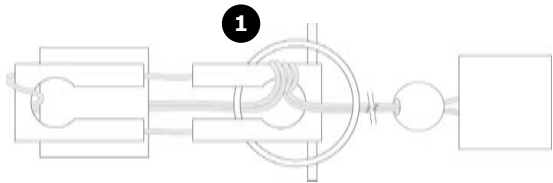
2 • Unite the two obstacles (the 'Block' and the 'Owl') together at one end.

3 • Create an exit point for the ring by way of the 'Ball'.
NOTE: KNOWLEDGE OF UNITING AND CREATING EXIT POINTS ARE PREREQUISITES.



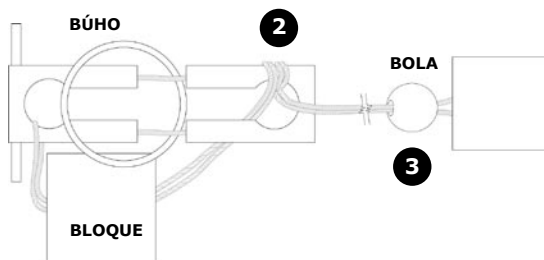
BÚHO #20082

1 • Mueva los lazos del cordón a la derecha del "Búho".



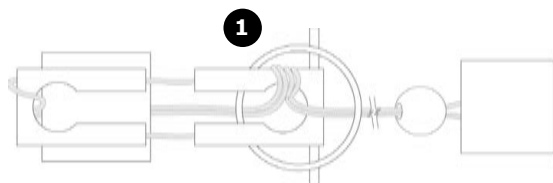
2 • Una los dos obstáculos (el "Bloque" y el "Búho") en uno de sus extremos.

3 • Cree un punto de salida para el anillo mediante la "Bola".
NOTA: ES INDISPENSABLE SABER CÓMO UNIR Y CREAR PUNTOS DE SALIDA.



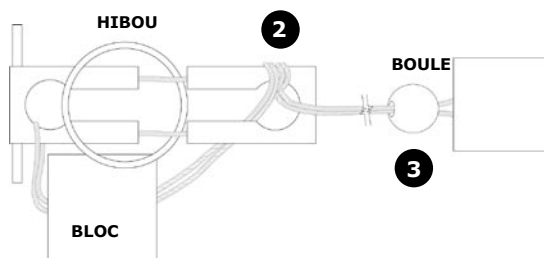
LE HIBOU #20082

1 • Placez les boucles de la corde sur le côté droit du « Hibou ».



2 • Réunissez les deux obstacles (le bloc et le hibou) à une extrémité.

3 • Trouvez une sortie pour y faire passer l'anneau en vous servant de la boule. **REMARQUE :** LA CONNAISSANCE D'UNIR ET DE CRÉER DES POINTS DE SORTIE SONT UNE NÉCESSITÉ.



Retain for future use. / Conservez pour une utilisation future. / Conservar para referencia futura. / Für den zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

Family Games America FGA Inc.
 P.O. BOX 97, SNOWDON, MONTREAL, QC, CANADA H3X 3T3
 www.familygamesamerica.com



SOLUTION BOOKLET
LIBRETE DE LA SOLUCIÓN
LIVRET DE SOLUTION
LÖSUNG BROSCHÜRE



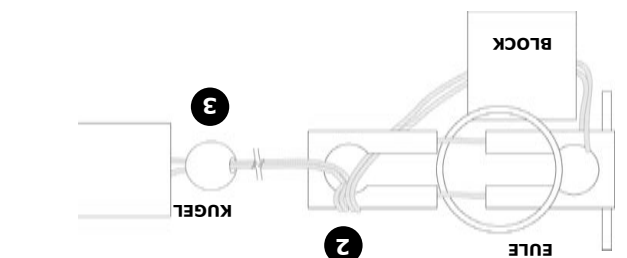
flabber floovers™



AVAILABLE PUZZLES - ROMPECABEZAS DISPONIBLES
 PUZZLES DISPONIBLES - VORHANDENE PUZZLESPIELE

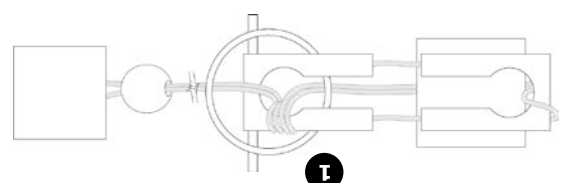
- Dipper™ - La Grande Ourse™ - Zambullida™ - Sternschnuppe™
- Labyrinth™ - Le Labyrinthe™ - Laberintho™ - Labyrinth™
- Weaver™ - Le Tisserand™ - Tejedor™ - Weber™
- Granville™ - Granville™ - Granville™ - Granville™
- Shackle™ - Réactions en chaîne™ - Grillete™ - Fessel™
- Yank™ - Coup sec™ - Tirón™ - Ziehen™
- Duress™ - Sous la contrainte™ - Coacción™ - Zwang™
- Gripper™ - Quelle prise™ - Sujetador™ - Griff™
- Pulley™ - La poulie™ - Polea™ - Scheibe™
- Abacus™ - Le boulier™ - Ábaco™ - Abakus™
- Clench™ - Le Serre-dents™ - Apretón™ - Auf die Zähne beißen™
- Owl™ - Le hibou™ - Búho™ - Eule™

Difficulty level - Niveau de difficulté
 Nivel de dificultad - Schwierigkeitsgrad



3 • Die "Kugel" als Ausgangspunkt zur Befreiung des Rings verwenden. **ANMERKUNG:** KENNNTNISSE BZGL. DER HERSTELLUNG VON VERBINDUNGEN UND AUSGANGSPUNKTEN WIRD VORAUSGESETZT.

2 • Die beiden Hindernisse ("Block" und "Eule") an einem Ende verbinden.



1 • Die Schnurschlaufen auf die rechte Seite der "Eule" bringen.