

Brett J. Gilbert

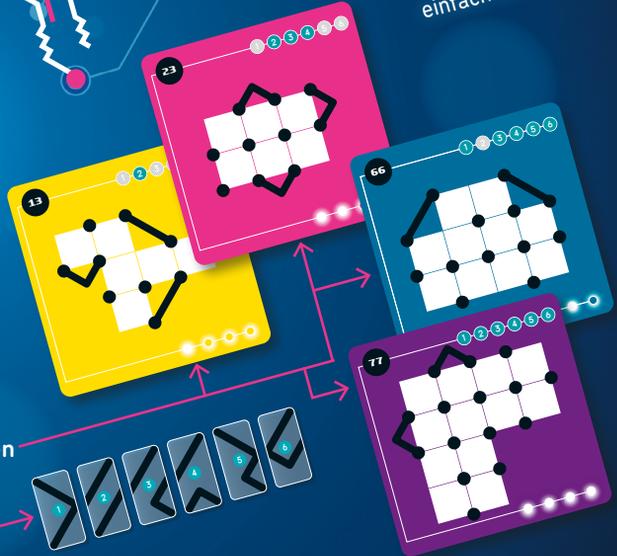
# DOT TO DOT

DAS LOGIKSPIEL  
MIT DURCHBLICK



**ANLEITUNG**

Für die Lösungen  
diese Anleitung  
einfach umdrehen!



## DAS IST DRIN:

- 40 Aufgabenkarten mit 80 Aufgaben in vier Schwierigkeitsgraden
- 6 transparente Spielsteine (nummeriert von 1 bis 6)

## DARUM GEHT'S:

Eigentlich ganz einfach: Jede Aufgabenkarte zeigt eine Fläche mit Punkten (Dots), die du mit einer durchgehenden Linie verbinden sollst. Dafür hast du 6 verschiedene Spielsteine, die du drehen und wenden darfst, wie du willst. Aber wo müssen sie hin? Hier heißt es: Durchblick bewahren!

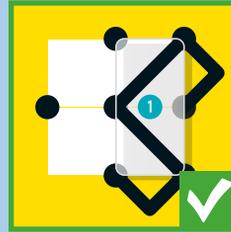
  
**moses.**



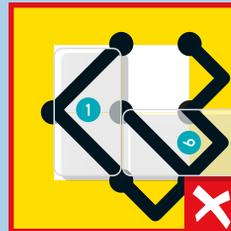
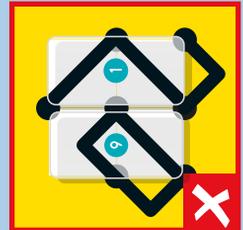
## SO LÖST DU DIE AUFGABEN:

- ✓ Du musst **alle Dots mit einer durchgehenden Linie** miteinander **verbinden** (eben Dot to Dot), von einem Start- bis zu einem Endpunkt. Dann hast du die Aufgabe gelöst.
- ✓ Du darfst **nur die Spielsteine** verwenden, **die die Aufgabenkarte vorgibt**. Du darfst die Spielsteine dabei **drehen und wenden**, wie du möchtest.
- ✓ Lege die Spielsteine **direkt auf das vorgegebene Spielfeld**. Die Spielsteine müssen dabei jeweils passend auf **zwei weißen Quadraten** liegen.
- ✗ **Die Linie darf nicht abzweigen.** Du musst **eine einzelne durchgehende Linie** legen. Diese muss bei einem Dot anfangen und bei einem anderen Dot enden.
- ✗ Die Spielsteine dürfen **nicht über die weißen Flächen** des Spielfelds **hinausragen**.
- ✗ Du darfst die Spielsteine **nicht aufeinander** legen, sie dürfen sich auch **nicht „überlappen“**. Jeder Spielstein muss komplett auf dem Spielfeld liegen.

So könnte es klappen:

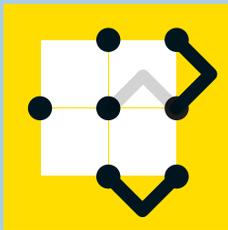


So geht's nicht:



## BRAUCHST DU HILFE?

Wenn du einmal gar nicht weiterkommst, kannst du dir unsere **Erste Hilfe** für die Aufgaben anschauen. Sie zeigt dir jeweils **ein Teilstück der Lösung** – sozusagen einen „halben Spielstein“.



Das grau gefärbte Element ist Teil der Lösung. Das bedeutet: An dieser Stelle liegt ein Spielstein, der exakt das abgebildete Liniensegment zeigt. Welcher Spielstein das ist, musst du aber immer noch selbst herausfinden.

Damit du dir nicht versehentlich den Spaß am Selber-Austüfteln verlierst, sind die Tipps auf den Hilfe-Seiten nicht nach aufsteigenden Nummern der Aufgabenkarten sortiert, sondern nach deren Endziffern.

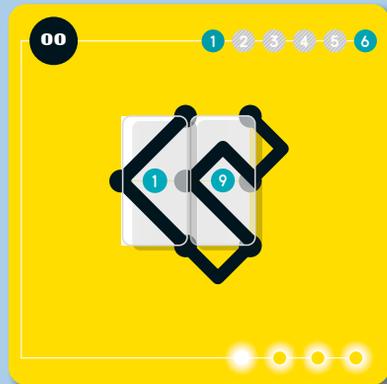
Auf der ersten Seite findest du also Tipps zu den Aufgaben 01, 11, 21 usw. (\*1). Auf der nächsten Seite folgen Tipps zu den Aufgaben 02, 12, 22 usw. (\*2).

Auf diese Weise findest du auf den nächsten 10 Seiten Tipps zu allen 80 Aufgaben. Wenn du eine Aufgabe nicht weiter selbst lösen willst, drehe dieses Heft einfach um. Dort findest du die Lösungen für alle 80 Aufgaben. Sie sind auf die gleiche Weise sortiert, wie die Tipps.

### Hinweis:

Für einige Aufgaben gibt es mehr als eine Lösung.

Na bitte – geht doch:



So sieht die Lösung für unsere Beispielaufgabe aus.

Autor: Brett J. Gilbert  
Grafik / Gestaltung: Silke Klemt  
Layout: Volker A. Maas  
Redaktion: Daniel Gaca  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Anja Trentepohl

©2020 moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
D-47906 Kempen  
CH: Dessauer, 8045 Zürich  
www.moses-verlag.de

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Berlin, Bödefeld, Düsseldorf, Ely, Kempen und Wünsdorf.