Spilleregler for 3D-oppgavene

Fjern alle brikkene, og plasser dem i det gjennomsiktige lokket. Merk at den midtre delen av dette brettet har dypere hull som danner et kvadratisk rutenett. Dette er utgangspunktet for 3D-oppgavene.

1. Velg en oppgave. Hver oppgave viser hvor noen av brikkene skal være i de 5 lagene i pyramiden. En brikke kan plasseres vannrett (med alle de tilhørende kulene i samme lag i pyramiden) eller i 45-graders vinkel (hvor kulene er spredt over flere lag).

   Plasser brikkene som vist i oppgaven. Du har ikke lov til å flytte på brikkene som er angitt i oppgaven. De hvite kulene viser hvilke plasser i pyramiden som fremdeles er tomme.

   Merk: For å gjøre det enklere å forstå oppgavene, kan kulene som tilhører en bestemt brikke, vises atskilt, men de er en del av samme brikke. Bare hele brikker er vist.

2. Prøv å fylle de tomme plassene med resten av brikkene for å lage en pyramide med 5 lag.
3. Hver oppgave har bare 1 løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

Spilleregler for 2D-oppgaver (innvendig og baksiden)

1. Velg en oppgave. Plasser brikkene som vist. Du har ikke lov til å flytte på brikkene som er angitt i oppgaven.
2. Prøv å fylle de tomme plassene med alle de gjenværende brikkene.
3. Hver oppgave har bare 1 løsning, som du kan finne bakerst i heftet

© 2015 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.

Original product name: SG 455 IQ Puzzler Pro
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu

NO

Spelregler för 3D-utmaningar

Ta bort alla pusselbitar och placera dem i det genomskinliga locket. Observera att planens mittdel har djupare hål och är utformad som ett fyrkantigt galler. Detta är nedersta nivån för 3D-utmaningarna.

1 Välj en utmaning. Varje utmaning visar platserna för några pusselbitar i pyramidens fem lager. En pusselbit kan placeras vågrätt (med alla sina bollar på samma nivå i pyramiden) eller i 45 graders vinkel (med bollarna utspridda över flera nivåer).

Placera pusselbitarna så som anges i utmaningen. Du får inte ändra de platser som anges för pusselbitarna i utmaningen. Vita bollar visar platser i pyramiden som fortfarande är tomma.

Obs! I illustrationssyfte kan bollarna på en viss pusselbit se ut att vara åtskilda, men de sitter ihop och hör till samma bit. Bara hela bitar visas.

2 Försök att fylla de tomma platserna med de återstående pusselbitarna så att du bygger en pyramid med fem lager.

3 Det finns bara en riktig lösning och den beskrivs längst bak i utmaningshäftet.

Spelregler för 2D-utmaningar (insida och undersida)

1 Välj en utmaning. Placera ut pusselbitarna enligt anvisningar. Du får inte ändra de platser som anges för bitarna i utmaningen.

2 Försök fylla de tomma platserna med alla återstående pusselbitar.

3 Det finns bara en riktig lösning och den beskrivs längst bak i häftet.

5 414301 518587
dd: 20160325B
Made in China

Reglas de juego para los desafíos en 3D

Quita todas las piezas del juego y colócalas en la tapa transparente. Observa que la parte central de la rejilla tiene unos agujeros más profundos que forman un cuadrado. Este es el nivel inferior para los retos en 3D.

Elije un desafío. Cada desafío muestra la posición de algunas piezas en los 5 pisos de la pirámide. Las piezas se pueden colocar horizontalmente (con todas las bolas en el mismo nivel de la pirámide) o en un ángulo de 45° (con todas las bolas distribuidas en varios pisos).

Coloca las piezas tal y como se indica en el desafío. No puedes cambiar la posición de las piezas que se especifican en el desafío. Las bolas blancas indican huecos de la pirámide que siguen vacíos.

Nota: A efectos ilustrativos, en los desafíos las bolas de una pieza específica del juego pueden aparecer separadas, pero están unidas en la misma pieza. Solo se muestran las piezas completas.

2 Intenta llenar los espacios vacíos con las demás piezas para crear una pirámide de 5 pisos.

3 Solo hay 1 solución, que encontrarás al final del manual.

Reglas de juego para los desafíos en 2D (parte interior e inferior)

1 Elije un desafío. Coloca las piezas tal y como se indica. No puedes cambiar la posición de las piezas que se especifican durante la resolución del desafío.

2 Intenta llenar los espacios vacíos con las demás piezas.

3 Solo hay 1 solución, que encontrarás al final del manual de desafíos.

Regras do jogo para desafios 3D

Retira todas as peças do puzzle e coloca-as na tampa transparente. Repara que a parte central desta grelha tem orifícios mais fundos e forma um quadrado. Esta será a tua base para os desafios 3D.

1. Escolhe um desafio. Em cada desafio é indicada a posição de algumas peças do puzzle nas 5 camadas da pirâmide. Podes colocar as peças do puzzle na horizontal (com todas as formas esféricas no mesmo nível da pirâmide) ou com um ângulo de 45° (com as formas esféricas posicionadas em várias camadas da pirâmide).

   Coloca as peças do puzzle como indicado no desafio. Não podes alterar a posição das peças do puzzle indicada no desafio. As esferas brancas indicam pontos na pirâmide que ainda estão vazios.

   Nota: Para fins ilustrativos, nos desafios as esferas de uma peça específica do puzzle poderão parecer separadas, mas estão todas ligadas à mesma peça. Apenas são mostradas peças inteiras.

2. Tenta preencher os espaços vazios com as peças do puzzle restantes para criares uma pirâmide com 5 camadas.

3. Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do folheto.

Regras do jogo para desafios 2D (interior e parte de baixo do tabuleiro)

1. Escolhe um desafio. Coloca as peças do puzzle como indicado. Não podes alterar a posição das peças indicada no desafio.

2. Tenta preencher os espaços vazios com todas as outras peças do puzzle.

3. Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do folheto do desafio.

Regole di gioco per sfide 3D

Rimuovi tutti i pezzi del gioco e posizionali sul coperchio trasparente. Nota che la parte centrale di questo tabellone è composta da fori più profondi che costituiscono una griglia quadrata nonché il livello di partenza delle tue sfide 3D.

1. Scegli una sfida. In ciascuna sfida viene indicata la posizione di alcuni pezzi sui 5 strati della piramide. I pezzi possono essere posizionati in senso orizzontale (con le sfere disposte sullo stesso livello della piramide), oppure a 45 gradi (con le sfere disposte su più strati).

   Posiziona i pezzi di gioco come illustrato. La posizione dei pezzi di gioco già indicata nella sfida non può essere modificata. Le sfere bianche indicano gli spazi vuoti sulla piramide.

   Nota: a scopo illustrativo, alcune sfere dei pezzi di gioco potrebbero apparire separate, quando, in realtà, sono collegate allo stesso pezzo. Difatti, vengono illustrati solamente pezzi interi.

2. Prova a riempire gli spazi vuoti con i restanti pezzi di gioco fino a comporre una piramide a 5 strati.

3. La soluzione è unica ed è riportata nelle ultime pagine del libretto delle istruzioni.

Regole di gioco per sfide 2D (parte interna e inferiore della plancia)

1. Scegli una sfida. Posiziona i pezzi di gioco come illustrato. La posizione dei pezzi di gioco già indicata nella sfida non può essere modificata.

2. Prova a riempire gli spazi vuoti con i restanti pezzi di gioco.

3. La soluzione è unica ed è riportata nelle ultime pagine del libretto delle istruzioni.

Κανόνες του παιχνιδιού για 3D προκλήσειςλήσεις

Αφαιρέστε όλα τα κομμάτια του παζλ και τοποθετήστε τα στο διαφανές καπάκι. Σημειώστε ότι το μεσαίο τμήμα του πλαισίου έχει βαθύτερες τρύπες και σχηματίζει ένα τετράγωνο πλέγμα. Αυτό είναι το επίπεδο-βάση για τις 3D προκλήσεις σας.

1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Κάθε πρόκληση δείχνει τη θέση κάποιων τμημάτων του παζλ στα 5 στρώματα της πυραμίδας. Ένα κομμάτι του παζλ μπορεί να τοποθετηθεί οριζόντια (με όλα του τα σφαιρικά τμήματα στο ίδιο επίπεδο της πυραμίδας), ή σε μια γωνία 45 ° (με τα σφαιρικά του τμήματα τοποθετημένα σε πολλαπλά στρώματα).

Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ, όπως φαίνεται στην πρόκληση. Δεν επιτρέπεται να αλλάξετε τη θέση των κομματιών του παζλ που δίνονται στην πρόκληση. Άσπρες μπάλες υποδεικνύουν σημεία στην πυραμίδα που είναι ακόμη κενά.

Σημείωση: Για λόγους απεικόνισης στις προκλήσεις, οι μπάλες ενός συγκεκριμένου τμήμα παζλ εμφανίζονται χωρισμένες ενώ είναι συνδεμένες σε ένα κομμάτι. Μόνο ολόκληρα τμήματα φαίνονται.

2 Προσπαθήστε να συμπληρώσετε τα κενά με τα υπόλοιπα κομμάτια του παζλ για να δημιουργήσετε μια πυραμίδα με 5 στρώματα.

3 Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία βρίσκεται στο τέλος του φυλλαδίου.

Κανόνες παιχνιδιού για 2 επιπέδων προκλήσεις (εντός και κάτω πλευρά)

1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ, όπως υποδεικνύεται. Δεν επιτρέπεται να αλλάξετε τη θέση των τμημάτων που δίνονται στην πρόκληση.

2 Προσπαθήστε να συμπληρώσετε τα κενά με όλα τα υπόλοιπα κομμάτια του παζλ.

3 Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία βρίσκεται στο τέλος του φυλλαδίου πρόκλησης.

Règles de jeu pour les défis en 3D

Otez toutes les pièces du plan de jeu et placez-les dans le couvercle transparent. Notez que la partie centrale du plan de jeu contient un carré aux trous plus profonds. Il s'agit de l'espace de jeu pour les défis en 3D.

1. Choisissez un défi. Chaque défi indique la position de certaines pièces de jeu dans les 5 niveaux de la pyramide. Une pièce peut être placée horizontalement (entièrement posée sur un seul niveau) ou suivant un angle de 45° (qui repose sur plusieurs niveaux).

   Placez les pièces comme indiqué sur le défi. La position de ces pièces n'est pas modifiable. Les points blancs indiquent les emplacements libres de la pyramide.

   Remarque : les illustrations des défis peuvent laisser penser que des pièces de couleur sont dissociées. Or, chaque couleur est bien la représentation d'une pièce d'un seul tenant.

2. Complétez les espaces libres avec les pièces restantes afin de former une pyramide parfaite de 5 niveaux.

3. Il n'existe qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret.

Règles de jeu pour les défis en 2D (plans de jeu intérieur et du dessous)

1. Choisissez un défi. Placez les pièces demandées comme indiqué. Ces pièces ne peuvent alors plus être déplacées.

2. Placez toutes les pièces restantes sur le plan de jeu.

3. Il n'existe qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret.

Spelregels voor 3D-opdrachten

Verwijder alle puzzelstukken en leg ze bovenaan in het deksel. Het middelste deel van het spelbord heeft diepere gaten en vormt zo een vierkant. Dit is je grondvlak voor de 3D-opdrachten.

1. Kies een opdracht. Elke opdracht toont in welke van de 5 lagen van de piramide bepaalde bollen van puzzelstukken liggen. Een puzzelstuk kan zowel horizontaal (met alle bollen van het puzzelstuk in één laag) als in een hoek van 45° liggen (met de bollen van het puzzelstuk verspreid over meerdere lagen).

   Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid in de opdracht. De puzzelstukken die in de opdracht staan afgebeeld mag je niet meer verplaatsen. Witte bollen geven plaatsen aan in de piramide die nog leeg zijn.

   Opmerking: In een opdracht worden de bollen van puzzelstukken voor de duidelijkheid soms los van elkaar weergegeven, maar in werkelijkheid vormen ze steeds één geheel. Enkel volledige puzzelstukken worden getoond.

2. Probeer de lege plaatsen met de overige stukken op te vullen zodat een piramide met 5 lagen ontstaat.

3. Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

Spelregels voor 2D opdrachten (binnenkant en onderkant van het spelbord)

1. Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangeduid. De puzzelstukken die in de opdracht staan afgebeeld mag je niet meer verplaatsen.

2. Probeer met alle overige stukken de lege plaatsen op te vullen.

3. Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

Spielregeln für 3D-Aufgaben

Nimm alle Puzzleteile vom Spielbrett herunter und lege sie in den transparenten Deckel. In der Mitte des Gittermusters (Spielbrett) befinden sich tiefere Löcher, die ein Quadrat bilden. Dieses ist die Basis für die 3D-Aufgaben.

1. Wähle eine Aufgabe. Jede Aufgabe zeigt die Position einiger Puzzleteile in den fünf Ebenen der Pyramide. Jedes Puzzleteil kann waagerecht platziert werden: dann liegen alle Kugeln auf der gleichen Ebene der Pyramide. Alternativ kann ein Puzzleteil im 45°-Winkel platziert werden: dann liegen die Kugeln auf mehreren Ebenen.

   Ordne die Puzzleteile so an, wie es in der Aufgabe vorgegeben ist. Du darfst die in der Aufgabe vorgegebenen Positionen der Puzzleteile nicht verändern. Weiße Kugeln zeigen die Stellen in der Pyramide an, die noch leer sind.

   Beachte: Zu Illustrationszwecken können in den Aufgaben die Kugeln eines Puzzleteils getrennt erscheinen, sie gehören aber zum gleichen Teil. Es werden nur ganze Puzzleteile gezeigt.

2. Versuche nun, die leeren Stellen mit den verbleibenden Puzzleteilen aufzufüllen, um eine Pyramide mit fünf Ebenen zu bauen.

3. Es gibt nur immer eine Lösung. Die jeweilige Lösung zur Aufgabe ist im hinteren Teil des Aufgabenheftes zu finden.

Spielregeln für 2D-Aufgaben (innen und unten)

1. Wähle eine Aufgabe. Ordne die Puzzleteile, wie angegeben, an. Du darfst die in der Aufgabe vorgegebenen Positionen der Teile nicht verändern.

2. Versuche nun, die leeren Stellen mit allen verbleibenden Puzzleteilen aufzufüllen.

3. Es gibt immer nur eine Lösung. Die jeweilige Lösung zur Aufgabe ist im hinteren Teil des Aufgabenheftes zu finden.

Spilleregler for 3D udfordringerne

Fjern alle brikkerne og placer dem i det transparente låg. Den midterste del af spillepladen har anderledes huller og form som en firkant. Dette er arealet, hvor der skal laves 3D udfordringer.

1. Vælg en udfordring. Hver udfordring viser retningen af nogle af brikkerne i den fem lag høje pyramide. En brik kan placeres horisontalt (med alle kugler i samme lag i pyramiden), eller i en 45° vinkel (hvor kuglerne er i flere lag i pyramiden).

   Placer brikkerne som vist i udfordringen. Du må ikke ændre på puslebrikkerne vist i udfordringen. Hvide kugler i pyramiden indikerer, at det er tomme felter.

   OBS: Af illustrative årsager er kuglerne på den samme puslebrik skilt ad for at vise, at den ligger i flere lag, men det er selvfølgelig en samlet brik. Der er kun vist hele brikker.

2. Prøv at udfylde spillepladen med de resterende puslebrikker for at skabe en pyramide med fem lag.

3. Der er kun en løsning, som kan ses bagerst i udfordringsbogen.

Spilleregler for 2D udfordringer (indvendigt og udvendigt)

1. Vælg en udfordring. Placer puslebrikkerne som vist. Du må ikke flytte på deres placering , mens du løser udfordringen.

2. Placer de resterende puslebrikker på spillepladen, så den er hel fyldt.

3. Der er kun en løsning, som kan ses bagerst i udfordringsbogen.

Pelisäännöt kolmiulotteisille haasteille

Siirrä kaikki palat läpinäkyvälle kannelle. Huomaa, että peliruudukon keskiosan muita syvemmät kolot muodostavat neliön muotoisen ruudukon. Tähän neliöön rakennetaan kaikki kolmiulotteiset haasteet.

1 Valitse haaste. Kukin haaste osoittaa tiettyjen palojen paikan viisikerroksisessa pyramidissa. Palat voidaan asettaa vaakatasoon (kaikki pallot ovat samalla pyramidin tasolla) tai 45 asteen kulmaan (pallot tulevat useammalle tasolle).

Aseta palat haasteen osoittamalla tavalla. Näiden palojen sijaintia ei saa muuttaa. Valkoiset pallot kuvaavat pyramidin kohtia, jotka jäävät vielä tyhjiksi.

Huomaa! Havainnollistamisen vuoksi jotkin pallot voivat haasteiden kuvissa näyttää olevan irti toisistaan, vaikka ne kuuluvat samaan palaan. Kuvissa on vain kokonaisia paloja.

2 Yritä rakentaa viisikerroksinen pyramidi täyttämällä tyhjät kohdat jäljelle jääneillä paloilla.

3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu, joka löytyy vihkosen lopusta.

Pelisäännöt kaksiulotteisille haasteille (sisä- ja alapuoli)

1 Valitse haaste. Aseta palat haasteen osoittamalla tavalla. Näiden palojen sijaintia ei saa muuttaa.

2 Yritä täyttää tyhjät kohdat jäljelle jääneillä paloilla.

3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu, joka löytyy haastevihkosen lopusta.

Game rules for 3D challenges

Remove all puzzle pieces and place them in the transparent lid. Note that the middle part of this grid has deeper holes and forms a square grid. This is your ground level for the 3D challenges.

1 Choose a challenge. Each challenge shows the position of some puzzle pieces in the 5 layers of the pyramid. A puzzle piece can be placed horizontally (with all its ball shapes in the same pyramid level), or at a 45° angle (with its ball shapes spread over multiple layers).

Place the puzzle pieces as shown in the challenge. You are not allowed to change the position of the puzzle pieces given in the challenge. White balls indicate spots in the pyramid that are still empty.

Note: For illustration purposes in the challenges the balls of a specific puzzle piece may appear separated, but they are connected to the same piece. Only whole pieces are shown.

2 Try to fill the empty spaces with the remaining puzzle pieces to create a pyramid with 5 layers.

3 There is only 1 solution, which can be found at the end of the booklet.

Game rules for 2D challenges (inside and bottom side)

1 Choose a challenge. Place the puzzle pieces as indicated. You are not allowed to change the position of the pieces given in the challenge.

2 Try to fill the empty spaces with all the remaining puzzle pieces.

3 There is only 1 solution, which can be found at the end of the challenge booklet