RÈGLES DU JEU

FR

AVANT DE COMMENCER : Orientez correctement le plateau ; la petite étoile incrustée dans le bord du plateau doit se trouver tout en haut.

1. Choisissez un défi dans le livret de défis. Placez les pièces sur le plateau comme indiqué dans le défi. Vous n'avez pas le droit de modifier la position de ces pièces de départ.
2. Placez toutes les pièces restantes sur le plateau afin de combler les espaces vides.
   - Bien que les pièces aient une forme hexagonale, elles ne peuvent rentrer sur le plateau que dans trois orientations différentes. Les pièces peuvent être placées uniquement si leurs triangles sont orientés de la même façon que ceux du plateau
   - Vous pouvez parfois faire rentrer une pièce en la retournant ou en la faisant pivoter de 180°. Si la pièce ne rentre toujours pas, c'est qu'elle doit être placée à un autre endroit du plateau.
3. Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi. Les solutions sont données à la fin du livret de défis

SPELREGELS

NL

Voor je start: Draai het spelbord zodat het kleine sterretje op de rand bovenaan staat.

1. Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken op het spelbord zoals aangeduid. Na de set-up mag je deze puzzelstukken niet meer van plaats veranderen.
2. Plaats alle andere puzzelstukken op het spelbord.
   - Hoewel de puzzelstukken dubbelzijdig zijn, hebben ze aan elke zijde slechts drie in plaats van 6 mogelijke oriëntaties. Puzzelstukken passen alleen wanneer de oriëntatie van de "driehoeken" in de puzzelstukken overeenkomen met die van de "driehoeken" op het spelbord.
   - Soms kan je een puzzelstuk doen passen door het 180° te draaien of op zijn andere zijde te kantelen. Indien de oriëntatie van de driehoeken dan nog steeds niet overeenkomt, zal je een andere plaats moeten zoeken voor dat puzzelstuk.
3. Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

Vor dem Start:
Wähle eine Herausforderung und platziere die vorgegebenen Knobelsteine wie abgebildet. Du kannst die vorgegebene Position dieser Steine nicht mehr verändern.

1. Wähle eine Herausforderung und platziere die vorgegebenen Knobelsteine wie abgebildet. Du kannst die vorgegebene Position dieser Steine nicht mehr verändern..
2. Fülle nun mit allen übrigen Knobelsteinen die leeren Felder des Tableaus aus:
   - Obwohl die Knobelsteine aus Sechsecken bestehen, passen sie nur in 3 verschiedenen Ausrichtungen auf das Tableau. Die Steine passen nur, sobald ihre dreieckigen Vertiefungen zu den dreieckigen Erhöhungen des Tableaus ausgerichtet sind.
   - Damit ein Knobelstein passt, reicht es manchmal, dass du ihn um 180° drehst oder wendest. Passt der Knobelstein dann immer noch nicht, musst du eine andere Position auf dem Tableau finden.
3. Es gibt für jede Herausforderung nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

SPILLEREGLER

DK

Inden du starter: Drej spillepladen, så den vender rigtigt, og den lille stjerne på kanten er øverst Svære opgaver: Spillepladens retning er ikke vist i opgaven!

At finde placeringen af de lodrette vægge er en del af opgaven. Derfor kan orienteringen af spillepladen være forskellig for hver opgave.

1. Vælg en opgave, og placér de viste brikker som angivet. Du må ikke ændre placeringen af de brikker, der er vist i opgaven.
2. Fyld de tomme felter med alle de resterende brikker:
   - Selvom brikkerne er baseret på sekskanter, passer de kun på spillepladen i tre forskellige retninger. Brikker passer kun, hvis retningen af trekanterne på brikken matcher retningen af trekanterne på gitteret under dem.
   - Du kan nogle gange få en brik til at passe ved at dreje den 180° eller vende den. Hvis denne brik stadig ikke passer, skal du finde en anden position på spillepladen.
3. Hver opgave har kun én løsning, som findes bagerst i opgavehæftet.

SPELETS REGLER

SE

Innan du börjar: Vrid på spelbrädet så att det ligger rätt. Den lilla stjärnan på ramen ska peka uppåt..

1. Välj ett problem och placera ut de utvalda pusselbitarna på spelbrädet så som bilden visar. Bitarnas placering får inte ändras från det som anges i problemet.
2. Fyll spelbrädet med de återstående pusselbitarna:
   - Trots att pusselbitarna är hexagonformade kan de enbart placeras vridna åt tre olika håll. En pusselbit passar enbart om dess triangel placeras på motsvarande triangel på spelbrädet.
   - Ibland kan man få en pusselbit att passa genom att vrida på den 180° eller vända den upp och ner. Om pusselbiten ändå inte passar får du leta efter en ny plats på spelbrädet.
3. Det finns endast en lösning per problem. Facit hittar du längst bak i problemhäftet.

SPILLEREGLER

NO

Før du begynner: Rotér spillbrettet til riktig retning, slik at den lille stjernen på kanten er plassert øverst.

1. Velg en utfordring og plasser de angitte puslespillbrikkene som vist. Du har ikke lov til å endre posisjonen til brikkene som er vist i utfordringene
2. Fyll de tomme plassene med alle de gjenværende puslespillbrikkene:
   - Selv om puslespillbrikkene er basert på sekskanter, passer de bare på spillbrettet i tre forskjellige retninger. Brikkene passer bare hvis retningen til trekantene på puslespillbrikken samsvarer med retningen til trekantene på rutenettet under dem.
   - Noen ganger kan du få en puslespillbrikke til å passe ved å rotere den 180° eller ved å snu den. Hvis puslespillbrikken fortsatt ikke passer, må du se etter en annen plassering på spillbrettet.
3. Det finnes bare én løsning for hver utfordring, som er tilgjengelig på slutten av utfordringsheftet.

PELIN SÄÄNNÖT

FI

Ennen aloittamista:
Käännä pelilauta sellaiseen asentoon, että pieni tähti laudan reunassa on ylhäällä.

1. Valitse haaste ja asettele aloituspalaset haasteessa esitetyllä tavalla. Näiden palasten sijaintia ei saa muuttaa.
2. Täytä tyhjät tilat jäljelle jääneillä palasilla:
   - Vaikka palaset koostuvat kuusikulmioista, ne voi asettaa pelilaudalle vain kolmeen eri asentoon. Palaset sopivat laudalle vain silloin, kun palasissa olevien kolmioiden asento täsmää pelilaudan kolmioiden asentoon.
   - Joskus palasen voi saada sopimaan kiertämällä sitä 180 astetta tai kääntämällä sen toisinpäin. Jos palanen ei sittenkään sovi laudalle, se on

asetettava johonkin toiseen kohtaan.

3. Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu. Ratkaisut esitetään haastevihkosen lopussa.

REGRAS DO JOGO

PT

Antes de começares:
Gira o tabuleiro para a orientação correta, de modo a que a pequena estrela na borda fique posicionada no topo.

1. Escolhe um desafio e coloca as peças do puzzle no tabuleiro como indicado. Não é permitido mudar a posição das peças apresentadas no desafio.
2. Preenche os espaços vazios com todas as peças de puzzle restantes:
   - Embora as peças de puzzle sejam baseadas em hexágonos, elas somente se encaixarão no tabuleiro em três orientações diferentes. As peças somente encaixam se a orientação dos triângulos nas peças de puzzle corresponder à orientação dos triângulos na grelha abaixo deles.
   - Podes, às vezes, fazer uma peça de puzzle encaixar ao girá-la 180º ou ao virá-la. Se ainda assim essa peça de puzzle não se encaixar, terás de encontrar uma posição diferente no tabuleiro.
3. Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios.

REGLAS DEL JUEGO

ES

Antes de empezar:
Gira el tablero de juego hasta colocarlo en la orientación correcta, de modo que la estrellita del borde quede en la parte superior.

1. Elige un desafío y coloca las piezas de puzle indicadas como se muestra. No está permitido cambiar la posición de las piezas que se muestran en el desafío.
2. Rellena los espacios vacíos con el resto de piezas del puzle
   - Aunque las piezas del puzle tienen forma hexagonal, solo encajan en el tablero en tres orientaciones diferentes. Las piezas solo encajan si la orientación de los triángulos de la pieza coincide con la orientación de los triángulos de la cuadrícula que hay debajo.
   - A veces puedes hacer que una pieza de puzle encaje girándola 180° o volteándola. Si esta pieza de puzle sigue sin encajar, tendrás que buscar una posición diferente en el tablero de juego.
3. Solo hay una solución para cada desafío, que se puede encontrar al final del folleto de desafíos.

REGOLE

IT

Prima di cominciare:
girate la plancia di gioco fino a posizionarla nell'orientamento corretto, in modo che la stellina sul bordo si trovi nella parte superiore..

1. Scegliete una sfida e posizionate i pezzi del rompicapo indicati come mostrato. Non è possibile modificare la posizione dei pezzi imposta dalla sfida.
2. Posizionate tutti i pezzi rimanenti negli spazi vuoti:
   - Anche se i pezzi del rompicapo hanno forma esagonale, possono essere inseriti nella plancia solo in tre orientamenti diversi. I pezzi possono essere posizionati solo se i loro triangoli sono orientati nello stesso modo di quelli del tabellone.
   - A volte è possibile inserire un pezzo ruotandolo di 180° o capovolgendolo. Se questo pezzo non entra comunque, dovrete inserirlo in un punto diverso della plancia.
3. C'è un'unica soluzione possibile per ogni sfida, che si trova in fondo al libretto delle sfide.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

Προτού ξεκινήσεις: Στρέψε το ταμπλό παιχνιδιού προς τον σωστό προσανατολισμό, έτσι ώστε το αστεράκι στο πλαίσιο να βρίσκεται στην πάνω μεριά.

1. Διάλεξε μια πρόκληση και τοποθέτησε τα κομμάτια που υποδεικνύει η πρόκληση στο ταμπλό παιχνιδιού όπως δείχνει η εικόνα. Δεν επιτρέπεται να αλλάξεις τη θέση αυτών των κομματιών.
2. Γέμισε τα κενά με όλα τα υπόλοιπα κομμάτια:
   - Αν και τα κομμάτια βασίζονται σε εξάγωνα, ταιριάζουν στο ταμπλό παιχνιδιού μόνο με τρεις διαφορετικούς προσανατολισμούς. Τα κομμάτια ταιριάζουν μόνο εφόσον τα τρίγωνά τους έχουν τον ίδιο προσανατολισμό με τα τρίγωνα στο πλέγμα από κάτω τους.
   - Κάποιες φορές μπορείς να κάνεις ένα κομμάτι να ταιριάξει περιστρέφοντάς το κατά 180° ή αναποδογυρίζοντάς το. Αν εξακολουθεί να μην ταιριάζει στη συγκεκριμένη θέση, πρέπει να ψάξεις για μια άλλη θέση στο ταμπλό.
3. Για κάθε πρόκληση υπάρχει μόνο μία λύση, την οποία μπορείς να βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων

GAME RULES

EN

Before you start:
Rotate the game board to the right orientation, so that the little star on the border is positioned at the top.

1. Choose a challenge and place the indicated puzzle pieces as shown. You are not allowed to change the position of the pieces shown in the challenge.
2. Fill the empty spaces with all the remaining puzzle pieces:
   - Although the puzzle pieces are based on hexagons, they will only fit on the game board in three different orientations. Pieces only fit if the orientation of the triangles on the puzzle piece matches the orientation of the triangles on the grid below them.
   - You can sometimes make a puzzle piece fit by rotating it 180° or by flipping it. If this puzzle piece still doesn't fit you need to look for a different position on the game board.
3. There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the challenge booklet.



IQ® STAR

© 2025 Concept, game design & artwork: SMART nv. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: IQ Star
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.
Contact us: **www.SmartGames.eu/contact**

5 414301 527916

dd: 20251202B Made in China