RÈGLES DU JEU

FR

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 2D

Avant De Commencer : Utilisez le côté du plateau qui comporte 55 trous ET orientez-le de façon à pouvoir lire le mot « SMARTGAMES » à l'endroit.

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.
3. Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi. Les solutions sont données à la fin du livret de défis.

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 3D

Avant de commencer : Utilisez le côté du plateau qui comporte 25 trous.

1. Placez les pièces sur le plateau comme indiqué dans le défi :
   - Les pièces peuvent être placées horizontalement (toutes les billes se trouvent sur le même niveau) ou verticalement à un angle de 45° (toutes les billes sont réparties sur plusieurs niveaux).
   - Les billes blanches dans le défi indiquent des emplacements de la pyramide qui sont encore vides.
2. Comblez les emplacements vides avec les pièces restantes afin de construire une pyramide sur 5 niveaux.
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

SPELREGELS VOOR 2D OPDRACHTEN

Voor je start: Flip het spelbord naar de zijde met 55 kuiltjes en draai het met het woord "SMARTGAMES" naar jou.

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.
3. Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPELREGELS VOOR 3D OPDRACHTEN

Voor je start: Flip het spelbord naar de zijde met 25 kuiltjes.

1. Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid in de gekozen opdracht:
   - 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).
   - Witte bollen geven plaatsen aan in de piramide die nog leeg zijn.
2. Probeer de lege plaatsen met de overige stukken op te vullen zodat een piramide met 5 lagen ontstaat.
3. Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

ANLEITUNG FÜR 2D-HERAUSFORDERUNGEN

Bevor du beginnst: Lege das Podest mit den 55 Vertiefungen nach oben vor dich und drehe es so, dass das Wort SMARTGAMES zu dir zeigt.

1. Wähle eine Herausforderung und platziere die Knobelsteine wie vorgegeben. Du kannst die vorgegebene Position dieser Steine nicht verändern.
2. Fülle nun mit allen übrigen Knobelsteinen die leeren Felder auf dem Podest auf.
3. Es gibt immer nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

ANLEITUNG FÜR 3D-HERAUSFORDERUNGEN

Bevor du beginnst: Lege das Podest mit den 25 Vertiefungen nach oben vor dich.

1. Platziere die Knobelsteine wie in der Herausforderung abgebildet:
   - Ein Knobelstein darf waagerecht sitzen (mit allen Kugeln in derselben Ebene), oder aufrecht mit einer Neigung von 45° (mit den Kugeln in mehreren Ebenen).
   - In der Herausforderung stehen weiß abgebildete Kugeln für vorerst leere Stellen in der Pyramide.
2. Fülle diese leeren Stellen nun mit den übrigen Knobelsteinen, um eine Pyramide mit 5 Ebenen zusammenzusetzen.
3. Es gibt immer nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

SPILLEREGLER

DK

REGLER FOR 2D-OPGAVER

Inden spillet starter: Vend spillepladen til siden med 55 fordybninger, og drej den, så ordet "SMARTGAMES" vender mod dig.

1. Vælg en opgave, og placér brikkerne som angivet. Du må ikke ændre placeringen af de brikker, der er angivet i opgaven.
2. Fyld alle de tomme felter på spillepladen med de resterende brikker.
3. Der er kun én løsning, som findes bagerst i opgavehæftet.

REGLER FOR 3D-OPGAVER

Inden spillet starter: Vend spillepladen til siden med 25 fordybninger.

1. Placér brikkerne som vist i opgaven:
   - En brik kan placeres vandret (med alle kugleformerne i samme lag) eller lodret i en vinkel på 45° (med alle kugleformerne fordelt på flere lag).
   - De hvide kugler i opgaven angiver steder i pyramiden, der stadig er tomme.
2. Fyld de tomme felter med de resterende brikker, så der dannes en pyramide med 5 lag.
3. Hver opgave har kun én løsning, som findes bagerst i opgavehæftet.

SPELETS REGLER

SE

SPELREGLER FÖR 2D-PROBLEM

Innan du börjar: Vänd på spelbrädet så du har sidan med 55 gropar uppåt OCH vrid på det så att ordet "SMARTGAMES" är vänt mot dig.

1. Välj ett problem och placera ut de utvalda pusselbitarna på spelbrädet så som bilden visar. Bitarnas placering får inte ändras från det som angetts i problemet.
2. Fyll spelbrädet med de återstående pusselbitarna.
3. Det finns endast en lösning per problem. Facit hittar du längst bak i problemhäftet.

SPELREGLER FÖR 3D-PROBLEM

Innan du börjar: Vänd spelbrädet så du har sidan med 25 gropar uppåt.

1. Placera pusselbitarna enligt bilden som hör till problemet.
   - En pusselbit kan placeras horisontellt (med alla kulor på samma nivå) eller vertikalt, vinklade 45° (så att kulorna hamnar på olika nivåer).
   - Vita kulor i problembeskrivningen symboliserar tomma utrymmen i pyramiden.
2. Fyll de tomma utrymmena med de återstående bitarna och bygg en pyramid med 5 nivåer.
3. Det finns endast en lösning per problem. Facit hittar du längst bak i problemhäftet.

SPILLEREGLER

NO

SPILLEREGLER FOR 2D-UTFORDRINGER

Før du starter: Snu spillbrettet til siden med 55 fordypninger OG roter det slik at «SMARTGAMES» vender mot deg.

1. Velg en utfordring og plasser puslespillbrikkene som vist. Du har ikke lov til å endre posisjonen til brikkene som er gitt i utfordringene.
2. Fyll alle de tomme feltene på brettet med alle de gjenværende puslespillbrikkene.
3. Det finnes bare én løsning, som er tilgjengelig på slutten av utfordringsheftet.

SPILLEREGLER FOR 3D-UTFORDRINGER

Før du starter: Snu spillbrettet til siden med 25 fordypninger.

1. Plasser puslespillbrikkene som vist i utfordringen:
   - En puslespillbrikke kan plasseres horisontalt (med alle kuleformene i samme lag), eller vertikalt med en 45° vinkel (med kuleformene fordelt over flere lag).
   - Hvite kuler som vises i utfordringen indikerer plasser i pyramiden

som fortsatt er tomme.

2. Fyll de tomme plassene med de resterende brikkene for å lage en pyramide med fem lag.
3. Det finnes bare én løsning, som er tilgjengelig på slutten av utfordringsheftet.

PELIN SÄÄNNÖT

FI

2D-HAASTEIDEN SÄÄNNÖT

Ennen kuin aloitat: Aseta pelilauta niin, että ylempänä on se puoli, jossa on 55 koloa. Käännä pelilauta sellaiseen asentoon, että sana "SMARTGAMES" on sinua kohti.

1. Valitse haaste ja asettele aloituspalaset haasteessa esitetyllä tavalla. Näiden palasten sijaintia ei saa muuttaa.
2. Täytä kaikki pelilaudan tyhjät tilat jäljelle jääneillä palasilla.
3. Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu. Ratkaisut esitetään haastevihkosen lopussa.

3D-HAASTEIDEN SÄÄNNÖT

Ennen kuin aloitat: Käännä pelilauta niin, että ylempänä on se puoli, jossa on 25 koloa.

1. Asettele palaset haasteessa kuvatulla tavalla:
   - Palasen voi asettaa joko vaakatasoon (kaikki pallot ovat samassa kerroksessa) tai pystyyn 45 asteen kulmaan (pallot ovat eri kerroksissa).
   - Haasteessa valkoiset pallot osoittavat ne pyramidin kohdat, jotka ovat vielä tyhjiä.
2. Täytä tyhjät tilat jäljelle jääneillä palasilla niin, että muodostuu 5-kerroksinen pyramidi.

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

REGRAS DO JOGO

PT

REGRAS DO JOGO PARA DESAFIOS 2D

Antes de começar: Vira o tabuleiro para o lado com 55 entalhes E gira-o de modo a que a palavra "SMARTGAMES" esteja virada para ti.

1. Escolhe um desafio e coloca as peças do puzzle no tabuleiro como indicado. Não podes mudar a posição das peças dadas no desafio.
2. Preenche todos os espaços vazios no tabuleiro com todas as peças de puzzle restantes.
3. Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios.

REGRAS DO JOGO PARA DESAFIOS 3D

Antes de começar: Vira o tabuleiro para o lado com 25 entalhes.

1. Coloca as peças de puzzle como apresentado no desafio:
   - Uma peça de puzzle pode ser colocada horizontalmente (com todas as suas formas de bola na mesma camada), ou verticalmente num ângulo de 45º (com todas as suas formas de bola espalhadas em múltiplas camadas).
   - As bolas brancas apresentadas no desafio indicam pontos na pirâmide que ainda estão vazios.
2. Preenche os espaços vazios com as peças restantes para criar uma pirâmide com 5 camadas.
3. Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios.

REGLAS DEL JUEGO

ES

REGLAS PARA LOS DESAFÍOS 2D

Antes de empezar: Voltea el tablero de juego hacia el lado con 55 hoyuelos Y giralo de forma que la palabra «SMARTGAMES» quede frente a ti.

1. Elige un desafío y coloca las piezas de puzle como se muestra. No está permitido cambiar la posición de las piezas que se proporcionan en el desafío.
2. Rellena todos los espacios vacíos del tablero con todas las piezas de puzle restantes.
3. Solo hay una solución, que se encuentra al final del folleto de desafíos.

REGLAS PARA LOS DESAFÍOS 3D

Antes de empezar: Voltea el tablero de juego hacia el lado con 25 hoyuelos.

1. Coloca las piezas del puzle como se muestra en el desafío:
   - Una pieza de puzle puede colocarse horizontalmente (con todas sus formas esféricas en la misma capa) o verticalmente en un ángulo de 45° (con todas sus formas esféricas repartidas en varias capas).
   - Las esferas blancas que se muestran en el desafío indican los puntos de la pirámide que aún están vacíos.
2. Rellena los espacios vacíos con las piezas restantes para crear una pirámide de 5 capas.
3. Solo hay una solución, que se encuentra al final del folleto de desafíos.

REGOLE

IT

REGOLE PER LE SFIDE IN 2D

Prima di iniziare: girate la plancia di gioco sul lato con 55 incavi E orientatela in modo che la parola "SMARTGAMES" sia nel verso giusto.

1. Scegliete una sfida e disponete i pezzi indicati sulla plancia come mostrato. Non è possibile modificare la posizione dei pezzi imposta dalla sfida.
2. Posizionate tutti i pezzi rimanenti negli spazi vuoti della plancia.
3. C'è un'unica soluzione possibile per ogni sfida, che si trova in fondo al libretto delle sfide.

REGOLE PER LE SFIDE IN 3D

Prima di iniziare: girate la plancia di gioco sul lato con 25 incavi.

1. Posizionate i pezzi del rompicapo come indicato dalla sfida:
   - Un pezzo può essere posizionato in orizzontale (con tutte le sue sfere nella stessa fila), o in verticale con un angolo di 45° gradi (con tutte le sue sfere distribuite su più strati).
   - Le sfere bianche mostrate nella sfida indicano i punti della piramide che sono ancora vuoti.
2. Riempite gli spazi vuoti con i pezzi rimanenti per creare una piramide a 5 livelli.
3. C'è un'unica soluzione possibile per ogni sfida, che si trova in fondo al libretto delle sfide.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ 2D

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙΣ: Γύρνα το ταμπλό παιχνιδιού στην πλευρά με τα 55 βαθουλώματα ΚΑΙ περίστρεψέ το ώστου να έχεις μπροστά σου την πλευρά που γράφει «SMARTGAMES».

1. Διάλεξε μια πρόκληση και τοποθέτησε τα κομμάτια όπως υποδεικνύεται. Δεν επιτρέπεται να αλλάξεις τη θέση αυτών των κομματιών.
2. Γέμισε τα κενά στο ταμπλό με όλα τα υπόλοιπα κομμάτια.
3. Υπάρχει μόνο μία λύση, την οποία θα βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ 3D

ΠΡΙΝ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙΣ: Γύρνα το ταμπλό παιχνιδιού στην πλευρά με τα 25 βαθουλώματα.

1. Τοποθέτησε τα κομμάτια στο ταμπλό όπως υποδεικνύει η πρόκληση:
   - Μπορείς να τοποθετήσεις ένα κομμάτι οριζόντια (όλα τα μπαλάκια του βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο) ή κάθετα σε γωνία 45° (τα μπαλάκια του μοιράζονται σε πολλαπλά επίπεδα).
   - Τα λευκά μπαλάκια στην εικόνα της πρόκλησης υποδεικνύουν τις θέσεις στην πυραμίδα που είναι ακόμα κενές.
2. Γέμισε τις κενές θέσεις με τα υπόλοιπα κομμάτια, ώστε να σχηματίσεις μια πυραμίδα με 5 επίπεδα.
3. Υπάρχει μόνο μία λύση, την οποία μπορείς να βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων.

GAME RULES

EN

GAME RULES FOR 2D CHALLENGES

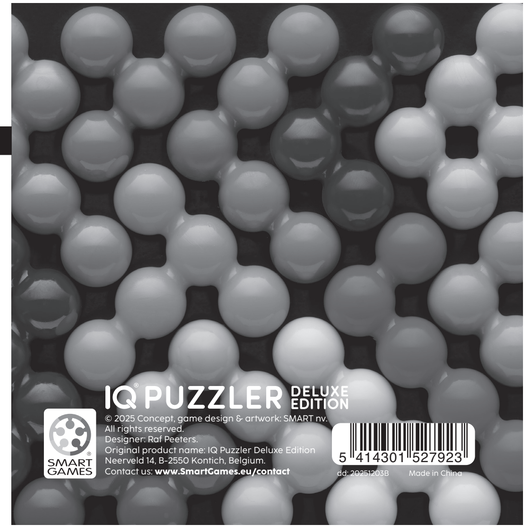
Before you start: Flip the game board to the side with 55 dimples AND rotate it so that the word "SMARTGAMES" is facing you.

1. Choose a challenge and place the puzzle pieces as indicated. You are not allowed to change the position of the pieces given in the challenge.
2. Fill all the empty spaces on the board with all the remaining puzzle pieces.
3. There is only one solution, found at the end of the challenge booklet.

GAME RULES FOR 3D CHALLENGES

Before you start: Flip the game board to the side with 25 dimples.

1. Place the puzzle pieces as shown in the challenge:
   - A puzzle piece can be placed horizontally (with all its ball shapes in the same layer), or vertically at a 45° angle (with all its ball shapes spread over multiple layers).
   - White balls shown in the challenge indicate spots in the pyramid that are still empty.
2. Fill the empty spaces with the remaining pieces to create a pyramid with 5 layers.
3. There is only one solution, found at the end of the challenge booklet.



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

5 414301 527923

dd: 20251203B Made in China