

## GAME RULES

UK

The apple game board is divided into 5 horizontal segments that can each be rotated 180°:

- The frontside segments are indicated by numbers 1 – 5
- The backside segments are indicated by letters A-E for each apple segment.

**1** Choose a challenge. Create a game board as shown by mixing the correct sides of the apple. All 15 Starter challenges use the same setup (12C4E). All Junior challenges also use the same setup (1BCD5). However Expert and Master challenges use a different setup for each challenge.

**2** Place the 3 caterpillars on the apple game board. Each caterpillar can be bended in different shapes. All parts of the caterpillars must fit inside the dimples of the apple. No part of a caterpillar can sit on a flat part of the apple.

Easy challenges offer hints about the position of some of the caterpillars:

- Colored circles indicate the position on the game board of a caterpillar with that color.
- A yellow, green or blue head indicates that the head of that specific caterpillar **MUST** be placed there. This hint only shows the position of the head, but **NOT** its orientation on the game board!
- A white head indicates that the head of one of the caterpillars **MUST** be placed there. It can be the head of any of the 3 caterpillars. Again it only indicates the position of a head, but not its orientation.
- Often a few of the dimples will remain empty. This is OK.

**3** There is only one solution, shown at the end of the challenge booklet.

### HINTS

You can also play this game without the challenge booklet. Just randomly mix your apple (32 different gameboards are possible) and try to place the three caterpillars on top. Most apples can be solved in many different ways.

## RÈGLES DU JEU

FR

La «Pomme» représente le plan de jeu. Elle est scindée en CINQ tranches qui peuvent pivoter sur un axe à 180°.

- Sur le recto du plan de jeu, les tranches sont numérotées de 1 à 5
- Sur le verso du plan de jeu, les tranches sont lettrées de A à E

**1** Choisissez un défi. Configurez la «Pomme» de manière à faire apparaître les informations requises : lettres et chiffres, à la gauche du plan de jeu. Les quinze défis STARTER ne requièrent qu'une seule mise en place : 1-2-C-4-E pour jouer. De même, les quinze défis JUNIOR ne requièrent qu'une seule autre mise en place : 1-B-C-D-5 pour jouer. Les défis EXPERT et MASTER proposeront des mises en place initiales toutes différentes.

**2** Afin de résoudre le défi, vous DEVREZ réussir à placer à l'intérieur de la Pomme les TROIS chenilles. Celles-ci doivent impérativement tenir INTÉGRALEMENT à l'intérieur des cavités sans dépasser du plan de jeu. Vous pourrez couder les chenilles pour remplir votre objectif, chacune d'elle étant différente.

Les défis les plus faciles donnent des indices quant à l'emplacement des chenilles à l'intérieur de la Pomme :

- La couleur d'une pastille indique l'emplacement d'une portion du corps de la chenille de cette couleur.
- Si la pastille correspond à la tête de l'une des chenilles, vous devrez alors l'y placer OBLIGATOIREMENT. Vous devrez ensuite trouver comment placer son corps à l'intérieur de la Pomme...La tête de la chenille n'indiquant en aucune façon dans quelle direction son corps se trouve !
- Si la pastille est neutre, c'est à dire BLANCHE, et qu'une tête de chenille y figure, vous DEVREZ placer la tête de l'une des trois chenilles à cet endroit, sans connaître pour autant la direction de son corps.
- Dans la plupart des défis, certaines cavités restent vides. Cela fait partie du jeu.

**3** Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret des défis.

### DÉFIS SUPPLÉMENTAIRES

Vous pourrez ajouter des défis à ceux présentés dans le livret en plaçant de manière aléatoire les tranches comme bon vous semble. Il y a de nombreuses façons de préparer le plan de jeu. Dans la plupart des défis, vous pourrez trouver plusieurs solutions.

## SPIELREGELN

DE

Der Apfel (das Spielbrett) ist in 5 horizontale Segmente geteilt, die jeweils im 180° Winkel bewegt werden können.

- Die vordere Apfelseite ist mit den Nummern 1 – 5 versehen
- Die hintere Apfelseite wird durch die Buchstaben A – E markiert.

**1** Wähle eine Aufgabe. Setze den Apfel so zusammen wie in der jeweiligen Aufgabe angegeben. Hinweis: Alle 15 STARTER-Aufgaben haben dieselbe Ausgangsposition: 12C4E. Auch die JUNIOR Aufgaben nutzen eine identische Ausgangsposition: 1BCD5. Die Aufgaben der schwierigeren Level müssen individuell und je nach Aufgabenstellung zusammengesetzt werden.

**2** Setze alle 3 Raupen auf das Spielbrett (den Apfel). Jede Raupe kann dabei eine unterschiedliche Form annehmen (durch Bewegung der Raupenteile). Alle Raupen müssen komplett im Apfel untergebracht werden (in die jeweiligen Ausstanzungen gesetzt). Es darf sich kein Teil einer Raupe ausserhalb dieser Ausstanzungen befinden.

Einfache Aufgaben geben Hinweise, wie die Raupen im Apfel angeordnet werden müssen:

- Die jeweiligen Farben zeigen an, welche der 3 Raupen sich dort befindet.
- Der Kopf einer gelben, grünen oder blauen Raupe muss auch genau dort platziert werden, wo er in der Aufgabe abgebildet ist. Der Kopf zeigt jedoch nur die Kopf-Position an, nicht jedoch den weiteren Verlauf des Raupen-Körpers.
- Wird ein weißer Kopf abgebildet, bedeutet das lediglich, dass sich an der Position ein Kopf einer Raupe befinden muss. Es wird jedoch kein Hinweis gegeben, welche Farbe der Raupenkopf hat.
- Es kann häufiger vorkommen, dass nicht der komplette Apfel mit den Raupen ausgefüllt ist (nicht alle Ausstanzungen sind für die Lösung der Aufgabe notwendig).

**3** Es gibt pro Aufgabe nur jeweils eine richtige Lösung, die am Ende des Aufgabenheftes gezeigt wird.

### HINWEISE & TIPPS

Dieses Spiel kann auch ohne Aufgabenheft gespielt werden. Der Apfel kann dabei frei zusammengestellt werden (egal, welche Nummer-Buchstaben-Kombination). Anschließend werden die 3 Raupen in den Apfel gesetzt; hierbei sind jeweils mehrere Anordnungen möglich.

## SPELREGELS

NL

Het spelbord (de appel) is verdeeld in 5 horizontale stukken die 180° gedraaid kunnen worden.

- De voorkanten van de appelsegmenten worden aangeduid door de cijfers 1 - 5
- De achterkanten van de appelsegmenten worden aangeduid door de letters A - E

**1** Kies een opdracht. Maak het getoonde spelbord door de juiste voor-en achterkanten te mixen. Voor de 15 STARTER-opdrachten moet je dit enkel de eerste keer doen, omdat ze allemaal dezelfde setup hebben, namelijk 1-2-C-4-E. Ook de 15 JUNIOR-opdrachten moet je maar één keer klaarzetten, omdat ze allemaal het spelbord met setup 1-B-C-D-5 gebruiken. Maar bij de EXPERT en MASTER opdrachten zal je telkens voor elke opdracht een andere appel moeten maken.

**2** Plaats de 3 rupsen op het spelbord. Elke rups kan in verschillende vormen verbogen worden. Alle onderdelen van de rupsen moeten passen in de kuiltjes van de appel. Je mag geen rupsen leggen op de vlakke kanten van de appel!

Makkelijke opdrachten geven bijkomende hints over de positie van sommige rupsen:

- Gekleurde cirkels duiden de plaats aan van een rups met die kleur.
- Een gele, rode of blauwe kop, duidt de plaats aan waar de kop van die specifieke rups MOET gelegd worden. Deze hint geeft enkel informatie over de plaats van de kop van een rups, maar NIET over de richting. De kop van de rups kan in elk van de 4 mogelijke richtingen liggen!
- Een witte kop duidt aan dat op die plaats de kop van een rups MOET liggen. Het kan de kop van elk van de 3 rupsen zijn. Ook nu geeft de hint enkel informatie over de plaats van kop, maar niet over de richting.
- Meestal zullen er sommige kuiltjes leeg blijven. Dat is OK.

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

### TIP

Je kan dit spel ook zonder opdrachtboekje spelen. Mix je appel willekeurig door elkaar (er zijn 32 mogelijkheden). Probeer de drie rupsen op de appel te leggen. Op de meeste appels kan je dit op verschillende manieren doen.

## REGLAS DE JUEGO

ES

El tablero con forma de manzana está dividido en 5 segmentos horizontales que se pueden girar 180° cada uno:

- Los segmentos de la parte frontal están indicados con números del 1 - 5.
- Los segmentos de la parte posterior están indicados con letras de la A - E para cada segmento de manzana.

**1** Selecciona un desafío. Crea un tablero de juego como el que se muestra mezclando los lados correctos de la manzana. Los 15 desafíos para principiantes utilizan la misma configuración (12C4E). Los desafíos Junior utilizan la misma configuración (1BCD5). Sin embargo, los desafíos Experto y Máster utilizan una configuración diferente para cada desafío.

**2** Coloca las 3 orugas en el tablero con forma de manzana. Cada oruga se puede doblar de diferentes formas. Todas las partes de las orugas deben caber dentro de los agujeros de la manzana. Ninguna parte de una oruga puede colocarse sobre una parte plana de la manzana.

Los desafíos fáciles ofrecen pistas sobre la posición de algunas de las orugas:

- Los círculos de colores indican la posición en el tablero de juego de una oruga de ese color.
- Una cabeza amarilla, verde o azul indica que la cabeza de esa oruga en concreto DEBE colocarse allí. Esta sugerencia solo muestra la posición de la cabeza, ¡pero NO su orientación en el tablero de juego!
- Una cabeza blanca indica que la cabeza de una de las orugas DEBE colocarse allí. Puede ser la cabeza de cualquiera de las 3 orugas. De nuevo, solo indica la posición de una cabeza, pero no su orientación.
- A menudo, puede ocurrir que algunos de los agujeros queden vacíos. Esto es correcto.

**3** Solo hay una solución posible, que se muestra al final de la hoja de desafíos.

### PISTAS

También puedes jugar a este juego sin la hoja de desafíos. Simplemente mezcla tu manzana al azar (son posibles 32 tableros de juego diferentes) e intenta colocar las tres orugas en la parte superior. La mayoría de las manzanas se pueden resolver de muchas formas diferentes.

## REGRAS DO JOGO

PT

O tabuleiro de jogo em forma de maçã está dividido em 5 segmentos horizontais que podem ser rodados 180°:

- Os segmentos da parte da frente estão indicados pelos números 1 – 5
- Os segmentos da parte de trás estão indicados pelas letras A – E.

**1** Escolhe um desafio. Cria um tabuleiro de jogo como mostrado, misturando os lados corretos da maçã. Os 15 desafios para Principiante utilizam a mesma configuração (12C4E). Todos os desafios para Júnior utilizam a mesma configuração (1BCD5). No entanto dos desafios Perito e Mestre utilizam uma configuração diferente para cada desafio.

**2** Coloca as 3 lagartas no tabuleiro de jogo em forma de maçã. Cada lagarta pode ser dobrada, criando formas diferentes. Todas as partes da lagarta têm de colocadas dentro das covinhas da maçã. Nenhuma parte da lagarta pode ficar sobre uma parte plana da maçã.

Os desafios fáceis oferecem dicas para a posição de algumas das lagartas:

- Círculos coloridos indicam a posição no tabuleiro de jogo de uma lagarta com essa cor.
- Uma cabeça amarela, verde ou azul, indica que a cabeça dessa lagarta em específico TEM de ser colocada naquele ponto. Esta dica apenas mostra a posição da cabeça, mas NÃO a sua orientação no tabuleiro de jogo!
- Uma cabeça branca indica que a cabeça de uma das lagartas TEM de ser colocada naquele ponto. Pode ser a cabeça de qualquer uma das 3 lagartas. Novamente, apenas indica a posição de uma cabeça, mas não a sua orientação.
- Muitas vezes algumas das covinhas ficarão vazias. Não tem mal.

**3** Existe apenas uma solução, que encontra no final do folheto do desafio.

### DICAS

Também podes jogar este jogo sem o folheto do desafio. Mistura aleatoriamente a tua maçã (são possíveis 32 tabuleiros de jogo diferentes) e tenta colocar as três lagartas sobre o mesmo. A maior parte das maçãs podem ser solucionadas de várias formas diferentes.

## SPILLEREGLER

DK

Æble-spillepladen er inddelt i 5 vandrette stykker, der hver især kan vendes 180°:

- På forsiden af æblestykkerne står der 1-5
- På bagsiden af æblestykkerne står der A-E

**1** Vælg en udfordring. Opstil spillepladen, som vist, ved at blande æblets to sider. Alle 15 udfordringer på begynderniveau har den samme opstilling (12C4E). Alle udfordringerne på juniorniveau har også den samme opstilling (1BCD5). Opstillingen på ekspert- og masterniveau varierer fra udfordring til udfordring.

**2** Sæt de 3 sommerfuglelarver på æble-spillepladen. Sommerfuglelarverne kan drejes i forskellige former. Sommerfuglelarverne skal være helt nede i hullerne i æblet. Der må ikke være nogen dele af en sommerfuglelarve, som er på æblets flade del.

Til de nemme udfordringer er der tip til placeringen af nogle af sommerfuglelarverne:

- Farvecirklerne viser, hvor på spillepladen der skal placeres en sommerfuglelarve med denne farve.
- Et gult, grønt eller blåt hoved betyder, at hovedet på den pågældende sommerfuglelarve SKAL placeres der. Dette tip viser kun hovedets placering, men IKKE hvordan det vender på spillepladen!
- Et hvidt hoved betyder, at hovedet på et af sommerfuglelarverne SKAL placeres der. Det kan være hovedet på en hvilken som helst af de 3 sommerfuglelarver. Som før viser det kun hovedets placering og ikke, hvordan det vender.
- Der vil tit være huller i æblet, som er tomme. Det må der gerne være.

**3** Der er kun én løsning, som vist bagest i udfordringsheftet.

**TIP**  
Dette brætspil kan også spilles uden udfordringsheftet. Bare bland æblestykkerne tilfældigt (spillepladen kan opstilles på op til 32 forskellige måder), og prøv at placere de 3 sommerfuglelarver ovenpå. De fleste af æbleudfordringerne kan løses på mange forskellige måder.

## SPELREGLER

Äppelspelbrädet är uppdelat i 5 horisontella segment som alla kan roteras 180°:

- De främre segmenten indikeras av siffrorna 1–5.
- De bakre segmenten indikeras av bokstäverna A–E för varje äppelsegment.

**1** Välj en utmaning. Skapa ett spelbräde så som visas genom att flytta rätt sidor av äpplet. Alla 15 nybörjarutmaningar använder samma spelbrädekonfiguration (12C4E). Alla juniorutmaningar använder också samma spelbrädekonfiguration (1BCD5). Expert- och mästarutmaningar använder dock annorlunda konfigurationer för varje utmaning.

**2** Placera de 3 larverna på äppelspelbrädet. Varje larv kan böjas till olika former. Alla delar av larverna måste få plats i de små groparna i äpplet. Ingen del av en larv kan vila mot en plan del av äpplet.

Enkla utmaningar erbjuder ofta tips för vissa av larvernas placeringar:

- Färgade cirklar indikerar placeringen på brädet för en larv med den färgen.
- Ett gult, grönt eller blått huvud indikerar att den specifika larvens huvud MÅSTE placeras där. Detta tips visar endast huvudets placering, men INTE dess riktning på spelbrädet!
- Ett vitt huvud indikerar att ett av larvernas huvuden MÅSTE placeras där. Det kan vara vilket som helst av de 3 larvernas huvud. Återigen indikerar det bara huvudets placering, men inte dess riktning.
- Ofta är några av groparna tomma. Det är helt okej.

**3** Det finns bara en lösning och den finns i slutet av utmaningsheftet.

### TIPS

Du kan också spela det här spelet utan ett utmaningshäfte. Flytta slumpmässigt äpplets delar (32 olika spelbrädekonfigurationer är möjliga) och försök placera de tre larverna på brädet. De flesta äpplen har många olika lösningar.

SE

## SPILLEREGLER

Eplebrettet er delt inn i fem horisontale deler, og hver del kan roteres 180 grader:

- Delene på forsiden er nummerert fra 1 - 5.
- Delene på baksiden er merket med bokstavene A - E.

**1** Velg en utfordring. Lag et Brett som vist ved å snu og sette sammen epledelene på riktig måte. Alle de 15 begynner-utfordringene har samme oppsett (12C4E). Alle junior-utfordringene har også samme oppsett (1BCD5). Ekspert- og mesterutfordringene har imidlertid et nytt oppsett for hver utfordring.

**2** Plasser de tre larvene på eplebrettet. Hver larve kan bøyes til ulike former. Alle delene av larvene må passe i fordypningene i eplet. Ingen deler av larvene kan ligge på en flat del av eplet.

Enkle utfordringer inneholder hint om hvor noen av larvene skal plasseres:

- Fargede sirkler angir plasseringen på brettet til en larve med samme farge.
- Et gult, grønt eller blått hode betyr at hodet til denne larven MÅ plasseres der. Dette hintet viser bare hvor hodet skal plasseres på brettet, men IKKE i hvilken retning!
- Et hvitt hode betyr at hodet til en av larvene MÅ plasseres der. Du velger fritt blant hodene til de tre larvene. Også her viser hintet bare hvor hodet skal plasseres, men ikke retningen.
- Noen fordypninger vil ofte være tomme. Det er ok.

**3** Hver utfordring har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

### TIPS

Du kan også spille uten å bruke heftet med utfordringer. Bare bland eplet tilfeldig (det finnes 32 mulige Brett) og forsøk å plassere de tre larvene på brettet. De fleste eplevarianter kan løses på mange forskjellige måter.

NO

## PELISÄÄNNÖT

Omenan muotoinen pelilauta on jaettu vaakasuunnassa viiteen lohkoon, joista jokaista voidaan kääntää 180 astetta.

- Etupuolen lohkot on merkitty numeroilla 1-5.
- Kääntöpuolen lohkot on merkitty kirjaimilla A-E.

**1** Valitse haaste. Muodosta pelilauta kääntämällä pelilaudan lohkot haasteen mukaisesti. Kaikissa Starter-tason haasteissa käytetään samaa muodostelmaa (12C4E). Myös kaikissa Junior-tason haasteissa käytetään samaa muodostelmaa (1BCD5). Expert- ja Master-tason haasteissa pelilauta muodostetaan jokaiselle haasteelle erikseen.

**2** Aseta kolme toukkaa pelilaudalle. Jokainen toukka voidaan taistaa eri asentoon. Toukan osien on sovittava pelilaudalla oleviin syvennyksiin. Mikään toukan osa ei saa jäädä pelilaudan sileälle pinnalle.

Helpommissa tehtävissä annetaan vihjeitä joidenkin toukkien paikoista:

- Värilliset ympyrät antavat vihjeen saman värisen toukan paikasta.
- Keltainen, vihreä tai sininen pään kuva merkitsee, että tällä paikalla on oltava samanvärinen toukan pää. Pään kuva symboloi vain pään paikkaa, ei sen suuntaa.
- Valkoinen pään kuva kertoo, että tälle paikalle kuuluu toukan pää, mutta sen väriä ei ole paljastettu. Pää voi kuulua minkä väriselle toukalle tahansa. Pään kuva symboloi vain pään paikkaa, ei sen suuntaa.
- Haasteessa muutama syvennys saattaa jäädä tyhjäksi.
- Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, joka löytyy haastevihkosen lopusta.

**3** Haasteeseen on olemassa vain yksi ratkaisu, jonka löydät haastevihkosen lopusta.

### VIHJE

Voit pelata peliä myös ilman haastevihkosta. Muodosta pelilauta kääntämällä lohkot sattumanvaraiseen järjestykseen (32 erilaista vaihtoehtoa) ja asettamalla toukat pelilaudalle. Useimmat vaihtoehdot voidaan ratkaista monella eri tavalla.

FI

## REGOLE DEL GIOCO

La base di gioco a forma di mela è divisa in 5 segmenti che possono essere ruotati di 180°:

- I segmenti anteriori sono indicati con i numeri da 1 - 5.
- I segmenti posteriori sono indicati dalle lettere da A - E.

**1** Scegli una sfida. Componi una base di gioco come illustrato nelle sfide scegliendo i lati corretti della mela. Le 15 sfide del livello Principiante presentano la stessa configurazione (12C4E). Le sfide del livello Junior presentano la stessa configurazione (1BCD5). Le sfide dei livelli Esperto e Maestro presentano una configurazione diversa per ogni sfida.

**2** Posiziona i 3 bruchi sulla base di gioco a forma di mela. I bruchi possono essere piegati in forme diverse. Tutti i segmenti dei bruchi devono essere inseriti nelle scanalature presenti sulla mela. Nessun segmento può essere posizionato su una zona piana della base di gioco.

Le sfide del livello Facile presentano indizi sulla posizione di alcuni bruchi.

- I cerchi colorati indicano la posizione di un bruco del colore corrispondente sulla base di gioco.
- Una testa gialla, verde o blu indica che in quel punto DEVE essere posizionata la testa del bruco del colore corrispondente. Questo simbolo indica la posizione della testa del bruco, NON il suo orientamento sulla base di gioco!
- Una testa bianca indica che in quel punto DEVE essere posizionata la testa di uno dei bruchi. Può essere la testa di uno qualsiasi dei 3 bruchi. Anche in questo caso, il simbolo indica la posizione della testa del bruco, non il suo orientamento.
- In diverse sfide, alcune scanalature possono rimanere vuote.

**3** Esiste solo una soluzione ed è indicata al fondo del libretto.

### SUGGERIMENTI

Puoi giocare questo gioco anche senza consultare il libretto delle sfide. Ti basterà comporre a caso la mela (si possono creare 32 diverse basi di gioco) e provare a disporre sopra i bruchi. La maggior parte delle basi di gioco offre più soluzioni.



© 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Apple Twist  
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
info@smart.be  
www.SmartGames.eu

IT

## KANONES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Το ταμπλό παιχνιδιού-μήλο είναι χωρισμένο σε 5 οριζόντια κομμάτια τα οποία μπορούν να περιστραφούν κατά 180°:

- Τα εμπρόσθια κομμάτια υποδεικνύονται από τους αριθμούς 1 έως 5.
- Τα πίσω κομμάτια υποδεικνύονται από τα γράμματα A-E.

**1** Επιλέξτε μια πρόκληση. Δημιουργήστε ένα ταμπλό παιχνιδιού όπως απεικονίζεται, συνδυάζοντας τις σωστές πλευρές του μήλου. Όλες οι 15 προκλήσεις Αρχαρίων χρησιμοποιούν το ίδιο στήσιμο του παιχνιδιού (12C4E). Όλες οι Junior προκλήσεις χρησιμοποιούν επίσης το ίδιο στήσιμο του παιχνιδιού (1BCD5). Οι προκλήσεις Προχωρημένων και Master όμως, χρησιμοποιούν διαφορετικό στήσιμο για κάθε μία πρόκληση.

**2** Τοποθετήστε τις 3 κάμπιες στο ταμπλό του παιχνιδιού-μήλο. Κάθε κάμπια μπορεί να στρίβει, παίρνοντας διαφορετικά σχήματα. Όλα τα κομμάτια από τις κάμπιες θα πρέπει να είναι τοποθετημένα μέσα στα βαθουλώματα του μήλου. Κανένα κομμάτι κάμπιας δεν θα πρέπει να βρίσκεται σε σημείο του μήλου που είναι επίπεδο.

- Οι εύκολες προκλήσεις προσφέρουν στοιχεία από τη θέση μερικών από τις κάμπιες:
- Οι χρωματιστοί κύκλοι υποδεικνύουν τη θέση στο ταμπλό, που θα πρέπει να λάβει η κάμπια με το αντίστοιχο χρώμα.
  - Ένα κίτρινο, πράσινο ή μπλε κεφάλι υποδεικνύει ότι το κεφάλι από τη συγκεκριμένη κάμπια, ΠΡΕΠΕΙ να τοποθετηθεί εκεί. Αυτό το στοιχείο απεικονίζει μόνο τη θέση του κεφαλιού, αλλά ΟΧΙ τον προσανατολισμό του στο ταμπλό!
  - Ένα λευκό κεφάλι απεικονίζει ότι το κεφάλι μίας από τις κάμπιες ΠΡΕΠΕΙ να τοποθετηθεί εκεί. Μπορεί να είναι ένα κεφάλι από οποιαδήποτε από τις 3 κάμπιες. Επίσης απεικονίζει μόνο τη θέση από το κεφάλι και όχι τον προσανατολισμό του.
  - Συχνά, κάποια από τα βαθουλώματα ενδέχεται να παραμείνουν κενά. Δεν υπάρχει πρόβλημα σε αυτό.

**3** Υπάρχει μόνο μία λύση κάθε φορά, η οποία αναφέρεται στο τέλος των οδηγιών.

### ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Μπορείτε να παίξετε το συγκεκριμένο παιχνίδι και χωρίς τις οδηγίες. Απλά τυχαία ανακατέψτε το μήλο σας (32 διαφορετικά ταμπλό παιχνιδιού είναι δυνατό να προκύψουν) και προσπαθήστε να τοποθετήσετε τις κάμπιες στην επιφάνειά του. Οι περισσότεροι συνδυασμοί μπορούν να επιλυθούν με πολλούς διαφορετικούς τρόπους.

dd: 20201021B Made in China

