

## 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

## Spilleregler for 3D-oppgavene

Fjern alle brikkene. 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).
- 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.

NO

## 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 heftet.

## Spelregler för 3D-utmaningar

Ta bort alla pusselbitar. 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).
- 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.

IQ

PUZZLER  
PRO

XXL

SE

## 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.

## Reglas de juego para los desafíos en 3D

Quita todas las piezas del juego. 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.

- 1 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).
- 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.

ES

## 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.

## Regras do jogo para desafios 3D

Retira todas as peças do puzzle. 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).
- 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.

PT

## 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.

## Regole di gioco per sfide 3D

Rimuovi tutti i pezzi del gioco. 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).
- 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.

IT

## 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.

## Κανόνες του παιχνιδιού για 3D προκλήσεις/λήσεις

Αφαιρέστε όλα τα κομμάτια του παζλ. 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).
- 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.

GR

5 414301 523666

dd: 20200514B  
Made in China

### 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.

### Règles de jeu pour les défis en 3D

Otez toutes les pièces du plan de jeu. 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.

FR

### 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.

### Spelregels voor 3D-opdrachten

Verwijder alle puzzelstukken. 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.

NL

### 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.

### Spielregeln für 3D-Aufgaben

Nimm alle Puzzleteile vom Spielbrett. 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 waagrecht 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.

DE

### 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.

### Spilleregler for 3D udfordringerne

Fjern alle brikkerne. 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.

DK

### 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 haastevihkosien lopusta.

### Pelisäännöt kolmiulotteisille haasteille

Poista kaikki palapelin palat. 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 vihkosien lopusta.

FI

### 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.

### Game rules for 3D challenges

Remove all puzzle pieces. 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.

UK