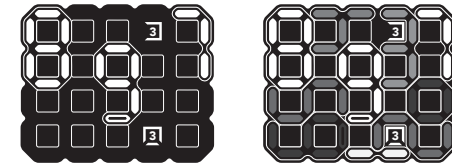


GAME RULES

EN

- Place the starting numbers (pieces 0 to 9) on the game board as shown in the challenge (some Expert and Master challenges won't show any starting numbers).
- Place all remaining numbers on the game board. If the challenge shows a sum in one or more squares (a number surrounded by one or more white lines), the number you place around the sum must add up to that sum, and surround the sum in the same way the white lines do (i.e., each line shows where a number is adjacent to the sum).

Example: The challenge shows two sums of 3, one on the top and one on the bottom. The single white line surrounding the top sum indicates we can only use one number to add up to 3. This can only be the number 3 itself. There is only one way for number 3 to surround the sum in the same way that the white line does. The two white lines surrounding the bottom sum indicate we must use two numbers to add up to 3. The 3 having already been used for the top hint, this can only be numbers 1 and 2. There is only one way for numbers 1 and 2 to surround the sum in the same way that the white lines do.



- There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the booklet.

NOTES:

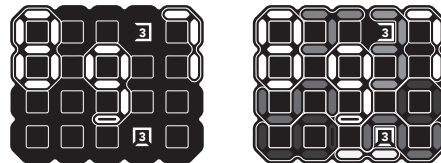
- The game board will not be completely full at the end of each challenge - there will be two empty spaces.
- The numbers 6 and 9 are differentiated by a small groove on the bottom of each number.

SPELREGELS

NL

- Plaats de startcijfers op het spelbord zoals weergegeven in de opdracht (sommige Expert- en Master-opdrachten tonen geen startcijfers).
- Plaats alle overgebleven cijfers op het spelbord. Als de opdracht een som toont in één of meer vakjes (een getal omringd door één of meer witte lijnen), dan moeten de cijfers die je rond de som plaatst optellen tot die som, en de som op dezelfde manier omringen als de witte lijnen dat doen (d.w.z. elke witte lijn toont waar een cijfer aan de som grenst).

Voorbeeld: De opdracht toont twee sommen van 3, één bovenaan en één onderaan. De enkele witte lijn rond de bovenste som geeft aan dat we maar één cijfer kunnen gebruiken om op te tellen tot 3. Dit kan alleen het cijfer 3 zelf zijn. Er is maar één manier waarop het cijfer 3 de som op dezelfde manier kan omringen als de witte lijn doet. De twee witte lijnen rond de onderste som geven aan dat we twee cijfers moeten gebruiken om op te tellen tot 3. Aangezien de 3 al gebruikt is voor de bovenste hint, kunnen dit alleen de cijfers 1 en 2 zijn. Er is slechts één manier waarop de cijfers 1 en 2 de som kunnen omringen op dezelfde manier als de witte lijnen dat doen.



- Er is slechts één oplossing, die aan het einde van het boekje kan worden teruggevonden.

OPMERKING:

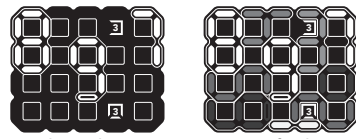
- Het spelbord zal niet helemaal gevuld zijn aan het einde van elke opdracht, twee vakjes blijven onbedekt.
- De cijfers 6 en 9 zijn van elkaar te onderscheiden door een kleine groef aan de onderkant van elk cijfer.

SPIELREGELN

DE

- Platzieren die Nummern so auf dem Spielbrett, wie in der Aufgabe angegeben. In einigen Expert- und Master-Aufgaben sind keine Nummern mehr angegeben.
- Nun müssen alle weiteren Zahlen auf dem Spielbrett untergebracht werden.
 - Sind in der Aufgabe Summen in Kästchen angezeigt, so bedeutet dies: diese Summenzahl muss mit der zu legenden Zahl/den zu legenden Zahlen erreicht werden. Die jeweils angegebenen Markierung um die Summe zeigen an, an welche der umliegenden Stellen die Summe gebildet werden muss.

Die Aufgabe zeigt zwei Summenkästchen mit jeweils der Summe 3. Die Markierungen der oberen Summe 3 zeigt an, dass diese Summe aus einer "3er" Zusammensetzung gebildet werden muss. Damit ist eindeutig, dass dies nur durch die Zahl "3" passieren kann. Die Markierungen der unteren Summe 3 zeigt an, dass diese Summe aus einer "4er" Zusammensetzung gebildet werden muss (alle vier Markierungen sind aktiv). Damit ist eindeutig, dass hier die Zahlen "1" und "2" gelegt werden müssen.



- Es gibt immer nur eine korrekte Lösung pro Aufgabe. Diese kann jeweils am Ende des Aufgabenheftes gefunden werden.

HINWEIS:

- Nicht alle Positionen auf dem Spielbrett werden bei der Aufgabenlösung belegt – es bleiben immer bei der Aufgabenlösung zwei Felder frei.
- Die Ziffern 6 und 9 unterscheiden sich durch eine kleine Ausstanzung am Zifferboden.

RÈGLES DU JEU

FR

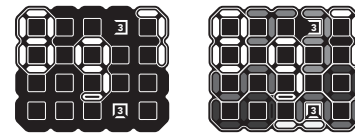
- Placez les nombres (les pièces de 0 à 9) de départ sur le plateau de jeu comme indiqué dans le défi (certains défis EXPERT et MASTER ne montrent aucun nombre de départ).
- Placez tous les nombres restants dans le plateau de jeu, en respectant les indices donnés en blanc (une valeur blanche entourée d'un ou plusieurs traits blancs, voir le livret de défi pour la couleur) s'il y en a.

Un indice blanc donne trois informations:

 - La valeur indiquée correspond à la **somme des nombres** qui doivent l'encadrer.
 - Chaque trait continu**, sur un ou plusieurs côtés de la valeur, correspond à un **nombre différent**.
 - La **position** de ces traits continus indique la position exacte des nombres à placer autour de l'indice.

Exemple:

Le défi montre deux indices blancs, chacun avec une valeur de 3. L'indice du haut contient UN unique trait continu sur trois côtés, cela indique qu'UN seul nombre doit être utilisé pour atteindre cette somme. Cela ne peut donc être que le nombre 3 lui-même. Ce nombre 3 doit être placé pour occuper exactement les trois côtés du trait continu (l'espace sans trait restera vide). Les DEUX traits continus de l'indice du bas indiquent que nous devons utiliser DEUX nombres pour atteindre la somme de 3. Le 3 ayant déjà été utilisé pour l'indice du haut, il s'agira des nombres 1 et 2, à placer pour que chaque trait continu corresponde à un nombre différent.



- Chaque défi n'a qu'une seule solution que vous trouverez en fin de livret.

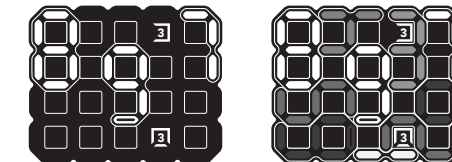
NOTES: Le plateau de jeu ne sera pas entièrement rempli à la fin du défi, il restera deux espaces libres. Le 6 et le 9 sont différenciés par une petite rainure en bas de la pièce.

REGLAS DE JUEGO

ES

- Coloca los números iniciales en el tablero de juego como se muestra en el desafío (algunos desafíos nivel Experto y Máster no mostrarán ningún número).
- Coloca todos los números restantes en el tablero de juego.
 - Si el desafío muestra una suma, los números que la rodean deben sumar esa suma. Las marcas alrededor de la suma indican la cantidad y la ubicación de los números necesarios. Ve el ejemplo a continuación.

El desafío muestra dos sumas de 3. Las marcas que rodean la primera suma indican que solo hay 1 número alrededor de la suma que podemos usar para sumar hasta 3 (mostrado por 1 borde blanco continuo). Este solo puede ser el número 3. Las marcas que rodean la segunda suma indican que debemos usar 2 números para sumar 3 (mostrados por 2 secciones de un borde blanco). Debido a la ubicación de las marcas, solo hay una forma de colocar correctamente los números (1 y 2) para sumar 3.



- Solo hay una solución para cada desafío, que se muestra al final de la hoja de desafíos.

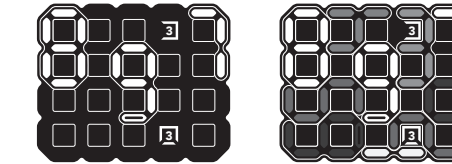
NOTA: El tablero de juego no estará completamente lleno al final de cada desafío; quedarán dos casillas vacías.

REGRAS DO JOGO

PT

- Coloca os primeiros números no tabuleiro de jogo como mostrado no desafio (alguns desafios no nível Expert e Mestre não mostrarão quaisquer números).
- Encaixa os números restantes no tabuleiro de jogo.
 - Se o desafio mostrar uma soma, os números circundantes somados têm de ter como resultado essa soma. As marcas à volta da soma indicam o valor e a posição dos números necessários. Vê o exemplo a seguir.

O desafio mostra duas somas de 3. As marcas à volta da primeira soma indicam que existe apenas 1 número à volta da soma que podemos usar para ter como resultado 3 (indicado por 1 borda branca contínua). Este poderá ser apenas o próprio número 3. As marcas à volta da segunda soma indicam que temos de utilizar 2 números para obter o resultado 3 (indicado por 2 secções de uma borda branca). Dada a posição das marcas, existe apenas uma forma para colocar corretamente os números (1 e 2) para que o resultado da soma seja 3.



- Existe apenas uma solução para cada desafio, a qual se encontra no final do folheto.

NOTA: O tabuleiro de jogo não ficará totalmente preenchido no final de cada desafio - existirão dois espaços vazios.

REGOLE DEL GIOCO

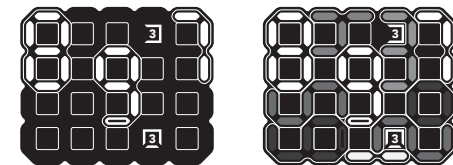
IT

1 Posiziona i numeri iniziali sulla base di gioco come illustrato nella sfida (in alcune sfide Esperto e Maestro non vengono mostrate cifre).

2 Inserisci tutti gli altri numeri sulla base di gioco.

- Se la sfida mostra una somma, i numeri circostanti devono dare quella somma. Le linee bianche che circondano la somma indicano la quantità e la posizione dei numeri necessari per ottenere quella somma. Di seguito, riportiamo un esempio.

La sfida mostra due somme di 3.
Le linee che circondano la prima somma suggeriscono che c'è solo 1 numero che è possibile posizionare intorno ad essa per ottenere il risultato di 3 (indicato da 1 linea bianca continua). Quel numero può essere solo il 3.
Le linee che circondano la seconda somma suggeriscono che sono necessari 2 numeri per ottenere il risultato di 3 (indicati da 2 linee bianche). Data la disposizione delle linee, c'è solo un modo per posizionare correttamente i numeri (1 e 2) per ottenere il risultato di 3.



3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

NOTA: Al termine di ogni sfida, sulla base di gioco restano sempre due alloggiamenti vuoti.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

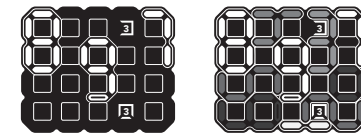
GR

1 Τοποθετήστε τους αριθμούς έναρξης στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως απεικονίζεται στην πρόκληση (ορισμένες προκλήσεις εμπειρογνομόνων και master δεν εμφανίζουν αριθμούς).

2 Εισάγετε όλους τους εναπομείναντες αριθμούς στο ταμπλό του παιχνιδιού.

- Εάν η πρόκληση απεικονίζει ένα άθροισμα, οι αριθμοί που το περιβάλλουν θα πρέπει να είναι αθροιστικά ίσοι με αυτό. Τα σήματα γύρω από το άθροισμα υποδεικνύουν ποιοι αριθμοί χρειάζονται και σε ποιες θέσεις. Δείτε το ακόλουθο παράδειγμα.

Η πρόκληση απεικονίζει δύο αθροίσματα του 3.
Τα σήματα που περιβάλλουν το πρώτο άθροισμα υποδεικνύουν ότι υπάρχει μόνο 1 αριθμός που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε γύρω από αυτό το άθροισμα, ο οποίος να ισούται με 3 (όπως απεικονίζεται από το 1 συνεχές λευκό περίγραμμα). Αυτός ο αριθμός δεν μπορεί να είναι άλλος από το ίδιο το 3.
Τα σήματα που περιβάλλουν το δεύτερο άθροισμα υποδεικνύουν ότι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε 2 αριθμούς οι οποίοι στο σύνολό τους να είναι ίσοι με το 3 (όπως απεικονίζεται από τα 2 τμήματα του λευκού περιγράμματος). Σύμφωνα με την τοποθέτηση των σημάτων, υπάρχει μόνο ένας τρόπος να τοποθετήσουμε τους αριθμούς (1 και 2) ώστε αυτοί να είναι ίσοι με το 3.



3 Υπάρχει μόνο μία λύση για την κάθε πρόκληση, η οποία βρίσκεται στο τέλος των οδηγιών.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το ταμπλό του παιχνιδιού δεν θα είναι ποτέ εντελώς συμπληρωμένο στο τέλος της κάθε πρόκλησης – θα υπάρχουν δύο άδειες θέσεις.

HVORDAN SPILLER MAN

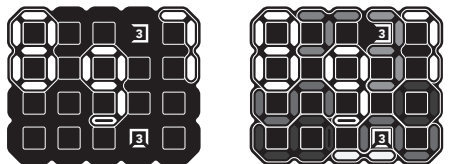
DK

1 Læg starttallene på spillepladen, som vist i udfordringen (i nogle af udfordringerne på expert- of master-niveau bliver der ikke vist tal).

2 Placer alle de resterende tal rigtigt på spillepladen.

- Hvis der er en sum i udfordringen, skal tallene omkring tilsammen give denne sum. De hvide rammestreg omkring summen viser, hvor mange tal der skal bruges, og hvordan de skal placeres. Se eksemplet nedenfor.

I udfordringen bliver der vist to summer på 3.
Den hvide rammestreg omkring den første sum viser, at der kun må bruges ét tal omkring den til at give summen 3 (vist med en ubrudt rammestreg). Det kan kun være tallet 3.
De hvide rammestreg omkring den anden sum viser, at der skal lægges to tal sammen for at give 3 (vist med en ramme delt i 2). Rammestregernes placering viser, at der kun er én måde at placere tallene (1 og 2) på for at få summen 3.



3 Der er kun én løsning til hver udfordring, som står sidst i hæftet.

BEMÆRK: Spillepladen bliver ikke helt fuld i udfordringerne; der er altid to tomme pladser.

SPELREGLER

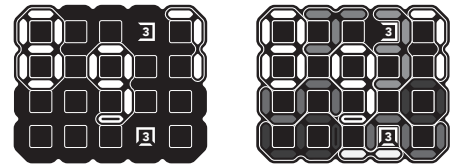
SE

1 Placera alla startsiffror på spelbrädet så som visas i utmaningen (vissa utmaningar på expert- och mästarnivå visar inga siffror).

2 Placera de återstående siffrorna på spelbrädet.

- Om utmaningen visar en summa måste de omringande siffrorna motsvara den summan när de räknas ihop. Markeringar runt summan indikerar hur många siffror som krävs och deras placering. Se exempel nedan.

Utmaningen visar två summer på 3.
Markeringarna runt den första summan indikerar att vi endast kan använda 1 siffra runt summan för att få summan 3 (visas av 1 kontinuerlig vit kant). Detta kan endast vara siffran 3.
Markeringarna runt den andra summan indikerar att vi måste använda 2 siffror för att få summan 3 (visas av 2 sektioner av en vit kant). På grund av markeringarnas placering, finns det bara ett sätt att korrekt placera siffrorna (1 och 2) och därmed få summan 3.



3 Det finns bara en lösning för varje utmaning och den finns i slutet av spelhäftet.

OBS! Spelbrädet kommer inte att vara helt fullt i slutet av varje utmaning – det kommer att finnas två tomma utrymmen.

SPILLEREGLER

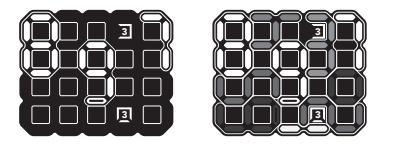
NO

1 Legg starttallene på brettet som vist i utfordringen (i noen av utfordringene på nivåene Ekspert og Mester vises ingen tall).

2 Få resten av tallene til å passe på brettet.

- Hvis utfordringen viser en sum, må summen av tallene du legger rundt, bli den samme. Rammen rundt summen angir hvor mange tall du trenger og hvor de skal plasseres. Se eksemplet nedenfor.

Utfordringen viser to summer på 3.
Rammen rundt den første summen angir at vi bare kan legge 1 tall rundt summen for å komme til 3 (vises som én sammenhengende hvit ramme). Dette kan bare være tallet 3.
Rammen rundt den andre summen angir at vi må bruke to tall for å komme til 3 (vises ved at den hvite rammen har to deler). Rammen er plassert slik at det bare er én måte å plassere tallene (1 og 2) på slik at summen blir 3.



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

MERK: Når utfordringen er ferdig, er ikke brettet helt fullt – det vil være to ledige plasser.

© 2019 - 2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
LED HOT puzzle concept by Silvano Sorrentino.
Puzzles & challenges by Alain Brobecker & STUDIO SMART. Original product name: IQ Digits.

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Kontich,
Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu



PELISÄÄNNÖT

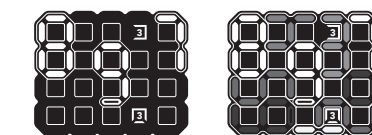
FI

1 Aseta haasteessa esitetyt numerot pelilaudalle (osassa Expert- ja Master-tason haasteista ei ole valmiina yhtään numeroa).

2 Sovita loput numerot pelilaudalle.

- Jos haasteessa on esitetty summa, muodostuu se laskemalla yhteen summan ympärillä olevat numerot. Summan ympärillä olevat viivat osoittavat tarvittavien numeroiden määrän ja sijainnin.

Haasteessa on kaksi kolmosen summaa.
Ylemmän summan ympärillä oleva viiva tarkoittaa, että summaa ympäröi vain yksi numero (yksi yhtenäinen viiva). Luvun on siis oltava 3.
Alemman summan ympärillä olevat viivat kertovat, että summaan 3 tarvitaan kaksi numeroa (kaksi erillistä viivaa). Viivojen sijainnit kuvaavat, että on vain yksi tapa sijoittaa numerot (1 ja 2) summan 3 ympärille.



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

HUOM: Pelilauta ei täyty haasteen lopuksi, vaan pelilaudalle jää kaksi tyhjää paikkaa.

dd: 20220308B Made in China
5 414301 524045

