

SPILLEREGLER FOR 2D-UTFORDRINGER (INNSIDEN OG UNDERSIDEN)

Velg en utfordring og det tilhørende brettet.

- 1 Plasser brikkene på brettet som vist i den utfordringen du har valgt.
- 2 Fyll 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-UTFORDRINGER

På brettet på innsiden er det et triangel laget av 3D-overflater. Dette er brettet ditt for 3D-pyramideutfordringene.

- 1 Velg en utfordring. Hver utfordring viser posisjonen til noen brikker i pyramidens 6 lag. En brikke kan plasseres horisontalt (med alle dens former på samme pyramidnivå), eller vinklet (med formene spredt ut over flere lag). Plasser brikkene som vist i utfordringen. Hvite former angir plasser i pyramidens som fremdeles er tomme.
- 2 Fyll de tomme plassene med alle de gjenværende brikkene og lag en pyramide med 6 lag.
- 3 Det er bare 1 løsning, som du finner bakerst i heftet.



dd: 2021109B
Made in China



5 414301 524540

NO

SPELLREGLER FÖR 2D-UTMANINGAR (INUTI OCH PÅ UNDERSIDAN)

Välj en utmaning och motsvarande spelplan.

- 1 Placera pusselbitarna på spelplanen på det sätt som anvisas i den valda utmaningen.
- 2 Fyll de tomma platserna med alla återstående pusselbitar.
- 3 Det finns bara en lösning och den finns i slutet av spelhäftet.

SPELLREGLER FÖR 3D-UTMANINGAR

På insidan av spelplanen finns en triangel som består av 3D-tytor. Det är din spelplan för 3D-pyramidutmaningarna.

- 1 Välj en utmaning. Varje utmaning visar placeringen för några av pusselbitarna i pyramidens sex lager. En pusselbit kan placeras horisontellt (med hela profilen i samma pyramidnivå) eller i vinkel (med hela profilen utspridd i flera lager). Placera pusselbitarna på det sätt som utmaningen anvisar. Vita profiler indikerar platser i pyramidens som fortfarande är tomma.
- 2 Fyll de tomma platserna med de återstående pusselbitarna för att skapa en pyramid i sex lager.
- 3 Det finns bara en lösning och den finns i slutet av spelhäftet.

NO

SE

Spelregler

REGLAS DE JUEGO PARA LOS DESAFÍOS EN 2D (LADO INTERIOR Y LADO INFERIOR)

Elige un desafío y el tablero de juego correspondiente.

- 1 Coloca las fichas del rompecabezas en el tablero de juego como se indica en el desafío elegido.
- 2 Completa los espacios vacíos con todas las fichas del rompecabezas restantes.
- 3 Solo hay 1 solución, que se muestra al final de la hoja de desafíos.

REGLAS DEL JUEGO PARA LOS DESAFÍOS EN 3D

En el tablero de juego interior hay un triángulo formado por superficies en 3D. Este es tu tablero de juego para los desafíos de pirámides en 3D.

- 1 Elige un desafío. Cada desafío muestra la posición de algunas fichas del rompecabezas en las 6 capas de la pirámide. Una ficha de rompecabezas puede colocarse en horizontal (con todas sus formas en el mismo nivel de la pirámide), o en ángulo (con sus formas repartidas en varias capas). Coloca las fichas del rompecabezas como se indica en el desafío. Las formas blancas indican los puntos de la pirámide que aún están vacíos.
- 2 Completa los espacios vacíos con las fichas del rompecabezas restantes para crear una pirámide de 6 capas.
- 3 Solo hay 1 solución, que se muestra al final de la hoja de desafíos.

ES

Reglas del juego

REGRAS DO JOGO PARA DESAFIOS 2D (LADO INTERIOR E INFERIOR)

Escolhe um desafio e o respetivo tabuleiro de jogo.

- 1 Coloca as peças do puzzle no tabuleiro de jogo conforme indicado no desafio que escolheste.
- 2 Preenche os espaços vazios com todas as peças do puzzle restantes.
- 3 Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do livro de desafios.

REGRAS DO JOGO PARA DESAFIOS 3D

No tabuleiro de jogo interior existe um triângulo constituído por superfícies 3D. Este é o teu tabuleiro de jogo para os desafios da pirâmide em 3D.

- 1 Escolhe um desafio. Cada desafio mostra a posição de algumas peças do puzzle nas 6 camadas da pirâmide. Uma peça de puzzle pode ser colocada na horizontal (com todas as suas formas no mesmo nível da pirâmide) ou na diagonal (com as suas formas a ocupar várias camadas). Coloca as peças do puzzle como indicado no desafio. As formas brancas indicam os espaços na pirâmide que ainda estão vazios.
- 2 Preenche os espaços vazios com as peças do puzzle restantes de modo a criares uma pirâmide com 6 camadas.
- 3 Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do folheto.

PT

Regras do Jogo

REGOLE DEL GIOCO PER LE SFIDE 2D (PARTE INTERNA E INFERIORE)

Scegli una sfida e la relativa base di gioco.

- 1 Posiziona i pezzi sulla base di gioco, come indicato nella sfida che hai scelto.
- 2 Riempi gli spazi vuoti con tutti i pezzi rimanenti.
- 3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

REGOLE DI GIOCO PER LE SFIDE 3D

Nella parte interna della base di gioco c'è un triangolo con superfici in 3D. Questa è la tua base di gioco per le sfide piramidali in 3D.

- 1 Scegli una sfida. Ciascuna sfida mostra la posizione di alcuni pezzi nei 6 strati della piramide. Ogni pezzo può essere posizionato in orizzontale (con tutte le facce disposte sullo stesso livello piramidale) o a formare un angolo (con le facce disposte su più strati). Posiziona i pezzi come illustrato nella sfida. Le caselle bianche indicano i punti della piramide rimasti vuoti.
- 2 Riempi gli spazi vuoti con i pezzi rimanenti per creare una piramide a 6 strati.
- 3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ 2D ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ (ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΚΟΥΤΙΟΥ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΩ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ).

Επιλέξτε μία πρόκληση και το ταμπλό του παιχνιδιού που της αντιστοιχεί.

- 1 Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ στο ταμπλό ακριβώς όπως υποδεικνύεται στην πρόκληση που επιλέξατε.
- 2 Συμπληρώστε όλες τις κενές θέσεις με τα εναπομείναντα κομμάτια του παζλ.
- 3 Υπάρχει μόνο μια επίλυση, η οποία μπορεί να βρεθεί στο τέλος του εγχειριδίου προκλήσεων.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ 3D ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ

Στο εσωτερικό του ταμπλό του παιχνιδιού υπάρχει ένα τρίγωνο που αποτελείται από 3D επιφάνειες. Αυτό είναι το ταμπλό σας για τις προκλήσεις της 3D Πυραμίδας.

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Κάθε πρόκληση απεικονίζει τη θέση από μερικά κομμάτια παζλ στις 6 στρώσεις της πυραμίδας. Ένα κομμάτι παζλ μπορεί να τοποθετηθεί οριζόντια (με όλα τα σχήματά του στο ίδιο επίπεδο της πυραμίδας), ή σε γωνία (με τα σχήματά του να απλώνονται σε πολλαπλές στρώσεις). Τοποθετήστε τα κομμάτια του παζλ όπως υποδεικνύεται στην πρόκληση. Τα λευκά σχήματα υποδεικνύουν τις θέσεις στην πυραμίδα που είναι ακόμη κενές.
- 2 Συμπληρώστε τις κενές θέσεις με τα εναπομείναντα κομμάτια του παζλ για να δημιουργήσετε μια πυραμίδα με 6 στρώσεις.
- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία μπορεί να βρεθεί στο τέλος του εγχειριδίου.

GR

Κανόνες του παιχνιδιού

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 2D (À PLAT) POUR LES DEUX PLANS DE JEU INTÉRIEUR ET EXTÉRIEUR
Choisissez sur quel plan de jeu vous désirez jouer : intérieur (défis n° 1 à 36) ou extérieur, le papillon (défis n° 37 à 72).

- 1 Placez les pièces de jeu initiales tel qu'indiqué par le défi à l'intérieur du plan de jeu correspondant. Celles-ci ne pourront plus être déplacées.
- 2 Complétez la forme choisie à l'aide de TOUTES les autres pièces, en les plaçant à l'intérieur du plan de jeu.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret des défis.

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 3D (EN VOLUME)
Au centre du plan de jeu INTÉRIEUR, vous trouverez une surface triangulaire (indiquée dans le livret des défis : 3D Challenge) qui servira de socle pour jouer aux défis en 3D (défis n°73 à 120) .
Vous y construisez votre tétraèdre.

- 1 Choisissez un défi. Chaque défi montre la position de certaines pièces aux SIX niveaux du tétraèdre. Une pièce peut être placée soit horizontalement (elle ne sera alors présente que sur UN seul niveau) soit obliquement (elle sera alors présente sur différents niveaux). Placez les pièces de jeu initiales tel qu'indiqué par le défi. Les formes blanches présentes dans le défi indiquent les emplacements libres que vous devrez compléter avec les pièces de jeu.
- 2 Achevez la construction des six niveaux du tétraèdre à l'aide de TOUTES les autres pièces.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret des défis.

FR

Règles du jeu

SPELREGELS VOOR 2D OPDRACHTEN (BINNENKANT EN ONDERKANT VAN HET SPELBORD)
Kies een uitdaging en het bijbehorende spelbord.

- 1 Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangeduid.
- 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
Het middelste deel van het spelbord bestaat uit 3D vlakken die een driehoek vormen. Dit is je grondvlak voor de 3D-opdrachten.

- 1 Kies een opdracht. Elke opdracht toont de positie van enkele puzzelstukken in de 6 lagen van de piramide. Een puzzelstuk kan horizontaal geplaatst worden (met het puzzelstuk in één laag), of onder een hoek (met het puzzelstuk verspreid over meerdere lagen). Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid in de opdracht. Witte vormen 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 6 lagen ontstaat.
- 3 Er is telkens maar één oplossing die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

NL

Spelregels

SPIELREGELN FÜR HERAUSFORDERUNGEN IN 2D
Wähle eine Aufgabe und das entsprechende Spielbrett (innen oder außen).

- 1 Platziere die Puzzleteile auf dem Spielbrett wie in der gewählten Aufgabe angegeben.
- 2 Fülle nun die leeren Lücken mit allen übrigen Puzzleteilen.
- 3 Es gibt nur eine korrekte Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

SPIELREGELN FÜR HERAUSFORDERUNGEN IN 3D
Auf dem Spielbrett der Innenseite befindet sich ein Dreieck – das ist dein Spielbrett für die Pyramiden-Herausforderungen.

- 1 Wähle eine Aufgabe. Jede Aufgabe zeigt die Position einiger Puzzleteile in den 6 Ebenen der Pyramide. Ein Puzzleteil kann horizontal (mit all seinen Formen in derselben Pyramidenebene) oder schräg (mit seinen Formen über mehrere Ebenen verteilt) platziert werden. Platziere die Puzzleteile wie in der Aufgabe angegeben. Weiße Flächen kennzeichnen Stellen in der Pyramide, die noch leer sind.
- 2 Fülle die leeren Stellen mit den restlichen Puzzleteilen, um eine Pyramide mit 6 Ebenen zu bilden.
- 3 Es gibt nur eine korrekte Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

DE

Spielregeln

SPILLEREGLER TIL 2D-UDFORDRINGER (INDENI OG PÅ UNDERSIDEN)
Vælg en udfordring og den tilhørende spilleplade.

- 1 Læg brikkerne på spillepladen som vist i den udfordring, du har valgt.
- 2 Læg de øvrige brikker i alle de tomme huller.
- 3 Der er kun 1 løsning; den kan du se sidst i udfordringsbogen.

SPILLEREGLER TIL 3D-UDFORDRINGER
Spillepladen indeni er en trekant bestående af 3D-flader. Den bruges til udfordringerne med en 3D-pyramide.

- 1 Vælg en udfordring. I hver udfordring ses placeringen af nogle af brikkerne i de 6 lag i pyramiden. Brikkerne kan placeres vandret (alle i det samme pyramideniveau) eller skråt (fordelt i forskellige pyramidelag). Placer brikkerne som vist i udfordringen. De hvide felter er der, hvor der mangler brikker i pyramiden.
- 2 Placer de resterende brikker de tomme steder for at bygge en pyramide med 6 lag.
- 3 Der er kun én løsning, som du kan se sidst i hæftet.

DK

Spilleregler

PELISÄÄNNÖT 2D-HAASTEILLE
Valitse haaste ja pelilaudan puoli sen mukaan.

- 1 Aseta palat pelilaudalle valitun haasteen mukaisesti.
- 2 Täytä pelilaudan tyhjät kohdat jäljelle jääneillä paloilla.
- 3 Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjasen lopusta. Pelisäännöt 3D-haasteisiin

PELILAUDAN KESKELLÄ ON KOLMIO, JOSSA ON 3D-KUVIOINTI.
Kolmio on pelilautasi 3D-pyramidihaasteisiin.

- 1 Valitse haaste. Haasteissa on kuvattu palojen sijaintoja pyramidin kuudessa eri kerroksessa. Palat voidaan sijoittaa vaaka- tai pystysuoraan. Aseta palat pelilaudalle haasteen mukaisesti. Valkoiset kohdat kuvaavat pyramidin toistaiseksi tyhjiä kohtia.
- 2 Täytä tyhjät kohdat jäljelle jääneillä paloilla ja rakenna kuusi kerrosta korkea pyramidi.
- 3 Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, joka löytyy haastevihkosen lopusta.

FI

Pelisäännöt

GAME RULES FOR 2D CHALLENGES (INSIDE AND BOTTOM SIDE)
Select a challenge and the corresponding game board accordingly.

- 1 Place the puzzle pieces on the game board as indicated in your selected challenge.
- 2 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
On the inside game board there is a triangle made up out of 3D surfaces. This is your game board for the 3D pyramid challenges.

- 1 Select a challenge. Each challenge shows the position of some puzzle pieces in the 6 layers of the pyramid. A puzzle piece can be placed horizontally (with all its shapes in the same pyramid level), or at an angle (with its shapes spread over multiple layers). Place the puzzle pieces as shown in the challenge. White shapes indicate spots in the pyramid that are still empty.
- 2 Fill the empty spaces with the remaining puzzle pieces to create a pyramid with 6 layers.
- 3 There is only 1 solution, which can be found at the end of the booklet.

UK

Game Rules