

SPELREGELS voor 2D opdrachten

- 1** Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangeduid. De witte kubusjes zitten vast aan het spelbord en kunnen niet van plaats veranderd worden.
- 2** Plaats ALLE overige puzzelstukken op het spelbord. Puzzelstukken zijn dubbelzijdig en mogen elkaar of de rand van het spelbord niet overlappen.
- 3** Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPELREGELS voor 3D opdrachten

- 1** Kies een opdracht. Opdrachten tonen één of meerdere zijden van een 4x4x4 kubus. Gebruik deductie om te bepalen hoe je alle puzzelstukken in elkaar moet steken om een kubus te bouwen.
- 2** Gebruik alle gekleurde puzzelstukken om een volle 4x4x4 kubus te maken. De kleuren die aan de buitenkant van de kubus zichtbaar zijn, moeten overeenkomen met de kleuren die in de aanzichten in de opdracht getoond worden. Lichtgrijze vierkantjes (enkel in het Wizard level) kunnen eender welke kleur hebben.
- 3** Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.