

ARIEL LADEN

COBRACUBES



GAME RULES





- Le jeu a une règle d'or, 4 niveaux de jeu & 4 objectifs uniques.
- Choisissez des cubes au bas de chaque défi illustré.
- Pour tous les niveaux, remarquez la couleur, la position et l'angle des cubes.
- La structure créée doit toujours être placée sur une table.
- Voir l'illustration en page 2 pour mieux comprendre les règles pour chaque niveau.

RÈGLE D'OR :

Toutes les solutions doivent présenter un serpent complet : tête, corps & queue.



COPIER LE SERPENT

- Copiez le serpent sur les cubes pour qu'il soit identique au défi illustré.
- Remarquez la couleur, la position et l'angle des cubes.



ELABORER LE SERPENT

- Elaborez un serpent de la tête à la queue sur les faces des cubes devant vous.
- Une face des cubes est noire : elle ne fait pas partie de la solution.



ASSEMBLER LE SERPENT

- Assemblez un serpent complet de la tête à la queue sur les faces des cubes devant vous.
- La solution doit comprendre toutes les faces des cubes devant vous.



UN SERPENT TOUT AUTEUR DE LA STRUCTURE

- Assemblez un serpent complet de la tête à la queue sur toutes les faces visibles tout autour de la structure des cubes.
- La solution doit apparaître sur toutes les faces visibles tout autour de la structure.



- Het spel heeft 1 gouden regel, 4 puzzelniveaus & 4 unieke doelen.
- Kies de kubussen zoals afgebeeld onder iedere opdracht.
- Voor alle niveaus geldt: let op kleur, positie en hoek van de kubussen.
- Leg de kubussen altijd op een vlakke ondergrond.
- Zie afbeelding op pagina 2 voor uitleg over regels en niveaus.

GOUDEN REGEL:

Alle oplossingen moeten een complete slang vormen:
Kop, lijf & staart.

A VORM DE SLANG

- Vorm de slang op de kubussen zoals afgebeeld.
- Let op kleur, positie en hoek van de kubussen.

C MAAK DE SLANG

- Maak een complete slang van kop tot staart op de voor jou zichtbare zijden van de kubussen.

B LEG DE SLANG

- Leg een complete slang van kop tot staart op de zichtbare zijden van de kubussen.
- Eén zijde van de kubussen is zwart – die zijde doet niet mee bij het oplossen

D 360° SLANG

- Maak een slang van kop tot staart die rondom alle kubussen loopt.
- De oplossing moet alle zichtbare zijden van de kubussen bevatten.