

GAME RULES

UK

BEFORE YOU START

Remove all of the bolts from the cube by unscrewing them. There are 13 bolts:

- 4 short (red)
- 4 medium (yellow)
- 5 long (blue)

- 1 Choose a challenge. Easier challenges show two adjacent sides of the cube. More difficult challenges only show one side. Screw the shown bolts into the cube as indicated.
- 2 Fit in ALL the remaining bolts:
A) Often bolts will block each other.
B) 8 holes will remain empty in each solution. Holes on the side(s) that are shown empty in the challenge (white circles), should remain empty in the solution!
- 3 You have solved the challenge when all the bolts are screwed completely inside the cube. There is only one solution, found at the end of the challenge booklet.

HINTS

Challenges that show only 1 side of the cube do not indicate a specific orientation of the cube. In these cases, players must note there are 2 or 4 different orientations possible as they set up the cube, and therefore also multiple starting positions for the bolts. Finding the correct orientation is part of the challenge, as only 1 starting position will result in a solution.

SPELREGELS

VOOR JE START

Verwijder alle 13 schroeven uit de kubus:

- 4 korte (rood)
- 4 medium (geel)
- 5 lange (blauw)

- 1 Kies een opdracht. Makkelijke opdrachten tonen 2 naast elkaar liggende zijden van de kubus. Moeilijkere opdrachten tonen slechts 1 zijde. Draai de schroeven in de kubus vast zoals aangeduid.
- 2 Draai alle overgebleven schroeven in de kubus:
A) Vaak blokkeren schroeven elkaar.
B) Er zijn meer gaten dan schroeven, daarom zullen 8 gaten altijd leeg blijven.
C) Gaten die leeg aangeduid staan in de opdracht (witte cirkels) moeten bij het oplossen ook leeg blijven.
- 3 Je hebt de oplossing gevonden wanneer alle schroeven volledig in de kubus vastzitten. Er is slechts 1 oplossing die je achteraan in het opdrachtenboekje terugvindt.

HINTS

Opgelet! Bij de moeilijkere opdrachten die slechts 1 zijde tonen, ken je niet de juiste oriëntatie van de kubus. Er zijn dan 2 of 4 verschillende startposities van de schroeven mogelijk, maar slechts 1 daarvan leidt uiteindelijk tot de oplossing. Het vinden van de juiste oriëntatie van de kubus is daarom een deel van de uitdaging.

NL

SPIELREGELN

DE

VOR DEM START

Entferne alle Schrauben aus dem Würfel. Es gibt insgesamt 13 Schrauben:

- 4 kurze (rot)
- 4 normale (gelb)
- 5 lange (blau)

- 1 Wähle eine Herausforderung. Einfache Herausforderungen zeigen 2 nebeneinanderliegende Seiten des Würfels. Die schwierigeren Herausforderungen zeigen nur eine Seite. Stecke die abgebildeten Schrauben wie angegeben in den Würfel.
- 2 Stecke ALLE übrigen Schrauben ein.
A) Häufig werden die Schrauben einander blockieren.
B) 8 Löcher werden bei jeder gelösten Herausforderung leer bleiben. Löcher, die in der Herausforderung leer angezeigt werden (weiße Kreise), müssen in der Lösung auch leer sein.
- 3 Du hast die Herausforderung gelöst, wenn alle Schrauben im Würfel stecken. Es gibt nur eine richtige Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

HINWEISE

Herausforderungen, die nur eine Seite des Würfels zeigen, geben keine bestimmte Ausrichtung des Würfels vor. In diesen Fällen musst du beim Aufstellen des Würfels beachten, dass es 2 oder 4 verschiedene Ausrichtungen gibt und somit auch mehrere Startpositionen für die Schrauben. Die richtige Ausrichtung ist bereits Teil der Herausforderung, da nur eine Startposition zur Lösung führt.

RÈGLES DU JEU

FR

AVANT DE COMMENCER

Enlever tous les boulons du cube en les dévissant. Il y a 13 boulons :

- 4 boulons courts (rouges)
- 4 boulons moyens (jaunes)
- 5 boulons longs (bleus)

- 1 Choisissez un défi. Les défis les plus faciles montrent deux faces adjacentes du cube. Les défis plus difficiles montrent seulement une face. Placez les boulons demandés en les vissant aux endroits indiqués dans le défi.
- 2 Placez TOUS les boulons restants dans le cube :
A) Souvent un boulon empêche d'autres boulons d'être placés.
B) 8 ouvertures resteront vides dans chaque solution. Les ouvertures montrées vides (disque blanc) dans le défi devront rester vides lors de la résolution.
- 3 Vous avez résolu le défi lorsque tous les boulons sont entièrement placés et vissés dans le cube. Chaque défi n'a qu'une solution que vous trouverez en fin de livret.

CONSEILS

Les défis qui ne montrent qu'une face du cube ne donnent pas son orientation. Dans ce cas, le joueur doit noter qu'il peut y avoir 2 ou 4 orientations possibles de la face lors de la mise en place, et donc autant de possibilités de placer les boulons différemment. Trouver la bonne orientation fait partie du défi, puisqu'une seule de ces orientations permettra de résoudre le défi.

REGLAS DE JUEGO

ES

ANTES DE EMPEZAR

Retira todos los tornillos del cubo desatornillándolos. Hay 13 tornillos:

- 4 cortos (rojos)
- 4 medianos (amarillos)
- 5 largos (azules)

- 1 Selecciona un desafío. Los desafíos más fáciles muestran dos lados contiguos al cubo. Los retos más difíciles solo muestran un lado. Atornilla los tornillos que se muestran en el cubo como se indica.
- 2 Introduce TODOS los tornillos restantes:
A) A veces ocurre que los tornillos se bloquean entre sí.
B) En cada solución quedarán vacíos 8 agujeros. Los agujeros de los lados que se muestran vacíos en el desafío (círculos blancos), deben permanecer vacíos en la solución.
- 3 Has resuelto el desafío cuando todos los tornillos están completamente colocados dentro del cubo. Solo hay una solución posible, que se encuentra al final de la hoja de desafíos.

PISTAS

Los desafíos que muestran solo una cara del cubo no indican una orientación específica del cubo. En estos casos, los jugadores deben tener en cuenta que hay 2 o 4 orientaciones diferentes posibles al colocar el cubo y, por tanto, también múltiples posiciones de partida para los tornillos. Encontrar la orientación correcta es parte del desafío, ya que solo una posición inicial dará lugar a una solución.

REGRAS DO JOGO

PT

ANTES DE COMEÇARES

Retira todos os parafusos do cubo desenroscando-os. Existem 13 parafusos:

- 4 curtos (vermelhos)
- 4 médios (amarelos)
- 5 compridos (azuis)

- 1 Escolhe um desafio. Os desafios mais fáceis mostram dois lados adjacentes do cubo. Os desafios mais difíceis mostram apenas um lado. Enrosca os parafusos apresentados no cubo como indicado.
- 2 Coloca TODOS os parafusos restantes:
A) Frequentemente os parafusos bloqueiam o trajeto uns dos outros.
B) Em cada solução, existem 8 orifícios que permanecem vazios. Os orifícios nas partes laterais que são mostrados vazios no desafio (círculos brancos), deverão permanecer vazios na solução.
- 3 Resolveste o desafio assim que todos os parafusos estejam completamente dentro do cubo. Existe apenas uma solução, que podes encontrar no final do folheto do desafio.

DICAS

Os desafios que mostram apenas 1 lado do cubo, não indicam uma orientação específica do cubo. Nestes casos, os jogadores têm de ter em atenção de que existem 2 ou 4 orientações diferentes possíveis quando preparam o cubo e, por isso, existem várias posições iniciais diferentes para os parafusos. Encontrar a orientação correta é parte do desafio, uma vez que apenas 1 posição inicial irá resultar numa solução.

REGOLE DEL GIOCO

IT

PRIMA DI INIZIARE

Rimuovi tutti i bulloni dal cubo svitandoli. Ci sono in tutto 13 bulloni:

- 4 corti (rossi)
- 4 medi (gialli)
- 5 lunghi (blu)

- 1 Scegli una sfida. Le sfide più facili mostrano due lati adiacenti del cubo. Le sfide più difficili mostrano solo un lato. Avvita i bulloni indicati nel cubo come indicato.
- 2 Inserisci TUTTI i bulloni rimanenti:
A) Spesso i bulloni si bloccano a vicenda.
B) 8 fori rimarranno vuoti in ogni soluzione. I fori sul lato (o sui lati) che appaiono vuoti nella sfida (cerchi bianchi), devono rimanere vuoti nella soluzione.
- 3 La sfida è risolta quando tutti i bulloni sono posizionati completamente all'interno del cubo. Esiste solo una soluzione, che troverai al fondo del libretto.

SUGGERIMENTI

Le sfide che mostrano solo un lato del cubo non indicano un orientamento specifico del cubo. In questi casi i giocatori devono tenere presente che ci sono 2 o 4 orientamenti diversi possibili mentre sistemano il cubo, e quindi anche più posizioni di partenza per i bulloni. Trovare l'orientamento giusto è parte della sfida, poiché solo una posizione di partenza darà luogo a una soluzione.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

ΠΡΙΝ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ

Αφαιρέστε όλα τα μπουλόνια από τον κύβο, ξεβιδώνοντάς τα. Υπάρχουν συνολικά 13:

- 4 κοντά (κόκκινα)
- 4 μεσαία (κίτρινα)
- 5 μακριά (μπλε)

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση. Οι ευκολότερες προκλήσεις δείχνουν δύο γειτονικές πλευρές του κύβου, που εφάπτονται μεταξύ τους. Οι πιο δύσκολες προκλήσεις δείχνουν μόνο τη μία πλευρά. Έπειτα βιδώστε εκείνα τα μπουλόνια στον κύβο, όπως υποδεικνύεται.
- 2 Τοποθετήστε ΟΛΕΣ τις υπόλοιπες βίδες:
Α) Συχνά οι βίδες μπορεί να εμποδίζουν η μία την άλλη.
Β) Σε κάθε λύση υπάρχουν 8 τρύπες που παραμένουν κενές. Οι τρύπες στις πλευρές του κύβου που εμφανίζονται κενές στην πρόκληση (λευκοί κύκλοι), θα πρέπει να παραμένουν κενές και στην τελική λύση.
- 3 Έχετε βρει τη λύση όταν όλες οι βίδες έχουν τοποθετηθεί σωστά μέσα στον κύβο. Υπάρχει μόνο μία λύση, που μπορεί να βρεθεί στο τέλος του εγχειριδίου προκλήσεων.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Οι προκλήσεις που απεικονίζουν μόνο τη μία πλευρά του κύβου δεν υποδεικνύουν συγκεκριμένο προσανατολισμό. Σε αυτές τις περιπτώσεις οι παίκτες πρέπει να έχουν κατά νου ότι είναι δυνατοί 2 ή 4 διαφορετικοί προσανατολισμοί καθώς στήνουν τον κύβο, και επομένως και πολλές θέσεις εκκίνησης για τα μπουλόνια. Η εύρεση του σωστού προσανατολισμού είναι μέρος της πρόκλησης, καθώς μόνο 1 αρχική θέση θα οδηγήσει στην τελική λύση.

SPILLEREGLER

DK

INDEN DU GÅR I GANG

Afmonter alle boltene fra terningen ved at skrue dem ud. Der er 13 bolte:

- 4 korte (røde)
- 4 mellemlange (gule)
- 5 lange (blå)

- 1 Vælg en udfordring. I de nemme udfordringer bliver der vist to terningsider ved siden af hinanden. I de svære udfordringer bliver der kun vist én side. Skru de viste bolte i terningen, som vist.
- 2 Skru ALLE de resterende bolte i:
A) Boltene vil tit spærre for hinanden.
B) I hver løsning er der 8 huller uden bolte. Huller i siden/siderne, som bliver vist uden bolte i udfordringen (de hvide cirkler), skal være uden bolte for at løse udfordringen.
- 3 Du har løst udfordringen, når alle boltene er skruet helt i terningen. Der er kun én løsning, som ses bagest i udfordringshæftet.

TIP

I udfordringer, hvor der kun bliver vist 1 side af terningen, kan man ikke se, hvordan terningen skal vende. I disse udfordringer skal spilleren være klar over, at der er 2 eller 4 forskellige måder, som terningen kan vende på, og derfor er der også forskellige steder at starte med at skrue boltene i. Det er en del af udfordringen at finde ud af, hvilken vej boltene skal vende, fordi der kun er 1 startposition, som gør det muligt at finde løsningen.

SPELREGLER

SE

INNAN DU BÖRJAR

Skruva loss alla bultar från kuben. Det finns 13 bultar:

- 4 korta (röda)
- 5 halvlånga (gula)
- 4 långa (blå)

- 1 Välj en utmaning. Enklare utmaningar visar två intilliggande sidor på kubens. Svårare utmaningar visar endast en sida. Skruva fast bultarna som visas i kubens.
- 2 Fäst ALLA återstående skruvar:
A) Skruvarna kommer ofta blockera varandra.
B) Åtta hål kommer förbli tomma i varje utmaning. Hålen på sidan/sidorna som visas som tomma i utmaningen (vita ringar) ska även vara tomma när du löser den.
- 3 Du löser utmaningen när alla skruvar har skruvats fast helt i kubens. Det finns bara en lösning som du hittar i slutet av spelhäftet.

TIPS

Utmaningar som endast visar en sida av kubens anger inte kubens riktning. Var därför uppmärksam på att det finns 2-4 olika möjliga riktningar när du påbörjar utmaningen och därmed även flera startpositioner för bultarna. Att hitta den rätta riktningen är en del av utmaningen eftersom endast en position kommer leda till lösningen.

SPILLEREGLER

NO

FØR DERE STARTER

Fjern alle boltene fra kubens ved å skru dem ut. Det er 13 bolter:

- 4 korte (røde)
- 4 middels (gule)
- 5 lange (blå)

- 1 Velg en utfordring. Enklere utfordringer viser to tilstøtende sider av kubens. Vanskeligere utfordringer viser bare en side. Skru de viste boltene inn i kubens som vist.
- 2 Få på plass ALLE de resterende skruene:
A) Ofte vil skruene blokkere hverandre.
B) 8 hull vil forbli tomme i hver løsning. Hull på siden(e) som vises tomme i utfordringen (hvite sirkler), skal forbli tomme i løsningen.
- 3 Du har løst utfordringen når alle skruene er plassert helt inne i kubens. Hver utfordring har bare én løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

TIPS

Utfordringer som bare viser en side av kubens indikerer ikke en spesifikk retning på kubens. I disse tilfellene må spillerne merke seg at det er to eller fire forskjellige retninger som er mulig når de setter opp kubens, og derfor også flere startposisjoner for boltene. Det å finne den korrekte retningen er del av utfordringen, ettersom bare en startposisjon vil føre til en løsning.

© 2022 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Criss Cross Cube

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



PELISÄÄNNÖT

FI

ENNEN KUIN ALOITAT

Poista ruuvit kuutiosta. Pelissä on yhteensä 13 ruuvia:

- 4 lyhyttä (punainen)
- 4 keskikokoista (keltainen)
- 5 pitkää (sininen)

- 1 Valitse haaste. Helpommissa haasteissa on kuvattu kuution kaksi vierekkäistä sivua, vaikeammissa haasteissa vain yksi sivu. Ruuvaa haasteessa kuvatut ruuvit kuution kuvan mukaisesti.
- 2 Ruuvaa KAIKKI loput ruuvit kuution:
A) Varmista, etteivät ruuvit ole toistensa tiellä.
B) Jokaisessa haasteessa kahdeksan reikää jää tyhjäksi. Haasteessa tyhjäksi kuvatut reiät (valkoinen rengas) tulee olla tyhjiä myös ratkaisussa.
- 3 Olet ratkaissut haasteen, kun kaikki ruuvit ovat kokonaan kuution sisällä. Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastevihkosien lopusta.

VIHJEITÄ

Haasteissa, joissa on esitetty vain kuution yksi sivu, ei ole kerrottu kuution suuntaa. Huomioi, että kuution suunnalle on kaksi tai neljä eri vaihtoehtoa. Oikean suunnan löytäminen on osa haastetta, sillä vain yksi alkuasetelma mahdollistaa oikean ratkaisun.

dd. 20221012

Made in China

