

RÈGLES DU JEU

FR

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 2D

Avant De Commencer : Utilisez le côté du plateau qui comporte 55 trous ET orientez-le de façon à pouvoir lire le mot « SMARTGAMES » à l'endroit.

- 1 Choisissez un défi dans le livret de défis. Placez les pièces sur le plateau comme indiqué dans le défi. Vous n'avez pas le droit de modifier la position de ces pièces de départ.
- 2 Placez toutes les pièces restantes sur le plateau afin de combler les espaces vides.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi. Les solutions sont données à la fin du livret de défis.

RÈGLES DU JEU POUR LES DÉFIS EN 3D

Avant de commencer : Utilisez le côté du plateau qui comporte 25 trous.

- 1 Placez les pièces sur le plateau comme indiqué dans le défi :
 - Les pièces peuvent être placées horizontalement (toutes les billes se trouvent sur le même niveau) ou verticalement à un angle de 45° (toutes les billes sont réparties sur plusieurs niveaux).
 - Les billes blanches dans le défi indiquent des emplacements de la pyramide qui sont encore vides.
- 2 Comblez les emplacements vides avec les pièces restantes afin de construire une pyramide sur 5 niveaux.
- 3 Il n'y a qu'une seule solution possible pour chaque défi. Les solutions sont données à la fin du livret de défis.

SPELREGELS

NL

SPELREGELS VOOR 2D OPDRACHTEN

Voor je start: Flip het spelbord naar de zijde met 55 kuiltes en draai het met het woord "SMARTGAMES" naar jou.

- 1 Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken op het spelbord zoals aangeduid.

Na de set-up mag je deze puzzelstukken niet meer van plaats veranderen.

- 2 Plaats ALLE andere puzzelstukken op het spelbord.
- 3 Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPELREGELS VOOR 3D OPDRACHTEN

Voor je start: Flip het spelbord naar de zijde met 25 kuiltes.

- 1 Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid in de gekozen opdracht:
 - Een puzzelstuk kan zowel horizontaal (met alle bollen van het puzzelstuk in één laag) als in een hoek van 45° liggen (met de bollen van het puzzelstuk verspreid over meerdere lagen).
 - Witte bollen 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 5 lagen ontstaat.
- 3 Er is slechts één oplossing, die je achteraan in het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

ANLEITUNG FÜR 2D-HERAUSFORDERUNGEN

Bevor du beginnst: Lege das Podest mit den 55 Vertiefungen nach oben vor dich und drehe es so, dass das Wort SMARTGAMES zu dir zeigt.

- 1 Wähle eine Herausforderung und platziere die Knobelsteine wie vorgegeben. Du kannst die vorgegebene Position dieser Steine nicht verändern.
- 2 Fülle nun mit allen übrigen Knobelsteinen die leeren Felder auf dem Podest auf.
- 3 Es gibt immer nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

ANLEITUNG FÜR 3D-HERAUSFORDERUNGEN

Bevor du beginnst: Lege das Podest mit den 25 Vertiefungen nach oben vor dich.

- 1 Platziere die Knobelsteine wie in der Herausforderung abgebildet: