

GAME RULES

UK

This game includes 2 challenge booklets, each with 40 challenges.

- 1 Select a challenge.
- 2 Place all the pieces on the game board so that the colors in your structure match the colors shown in the challenge.
 - The challenges in the first booklet show a top view of a completed pyramid built on the blue side of the game board.
 - The challenges in the second booklet show a top view of the white game board that is filled up in two layers (angled at 45°). None of the puzzle pieces should stick out higher than the zigzag 'teeth' on the border.
 - White squares in a challenge indicate the colors that are not revealed. Use deduction skills to figure out what colors should be placed in these squares!
 - Sometimes there are multiple ways to place puzzle pieces on the game board as you start a challenge. For example: if a challenge shows 3 red adjacent squares, these could be from one red puzzle piece OR from a combination of red pieces. So doing the setup is already part of the challenge!
- 3 There is only 1 solution, which can be found at the back of the booklet.

NOTE: You can store all of the puzzle pieces with the 2 challenge booklets on top on the white side of the game board. This way you can easily take the game with you wherever you go!

SPELREGELS

NL

Bij dit spel zitten 2 boekjes, elk met 40 opdrachten.

- 1 Kies een opdracht.
- 2 Plaats alle puzzelstukken op het spelbord zodat de kleuren in jouw constructie overeenkomen met de kleuren in de opdracht:
 - De opdrachten in het eerste boekje tonen een bovenaanzicht van een afgewerkte piramide, die op de blauwe kant van het spelbord is gebouwd.
 - De opdrachten in het tweede boekje tonen een bovenaanzicht van de witte kant van het spelbord dat gevuld is in twee lagen (die 45° gedraaid zijn). Geen enkel puzzelstuk mag hoger uitsteken dan de "tanden" op de rand van het spelbord.
 - Wanneer een vakje in de opdracht wit is, betekent dat niet dat daar een wit puzzelstuk moet komen, maar wel dat je de kleur van het puzzelstuk op die plaats zelf moet uitzoeken.
 - Soms zijn er meerdere mogelijkheden om puzzelstukken op het spelbord te plaatsen tijdens het klaarzetten van de opdracht. Bijvoorbeeld wanneer een opdracht 3 rode vakjes naast elkaar toont, kan dit het resultaat zijn van één rood puzzelstuk maar ook van een combinatie van 2 rode puzzelstukken. Daarom is het klaarzetten van de opdracht al een deel van de uitdaging.
- 3 Er is maar 1 juiste oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

TIP: Je kan alle puzzelstukken samen met de 2 boekjes opbergen in de witte kant van het spelbord. Zo kan je het spel overal makkelijk mee naar toe nemen.

SPIELREGELN

DE

Dieses Spiel beinhaltet zwei Aufgabenhefte mit jeweils 40 Aufgaben.

- 1 Wähle eine Aufgabe.
- 2 Lege alle Teile, wie in der Aufgabe vorgegeben, auf das Spielfeld!
 - Die Aufgaben des ersten Aufgabenheftes zeigen eine Pyramiden-Sicht. Diese Aufgaben werden auf der blauen Spielfeldseite gespielt.
 - Die Aufgaben des zweiten Aufgabenheftes zeigen das weiße Spielfeld im „Zick-Zack“-Format. Das Spielfeld muss mit den Spielsteinen in maximal zwei Lagen (45° Winkel) aufgefüllt werden. Dabei darf kein Teil eines Spielsteines über die Höhen- und Seitenbegrenzung hinausragen.
 - Die weißen Felder können jede beliebige Farbe annehmen. Tipp: Nutze deine deduktiven Fähigkeiten, um herauszufinden, welcher Spielstein dort gelegt werden muss.
 - Manchmal gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Spielsteine am Anfang gelegt werden können (z.B.: die drei roten Felder in Aufgabe 3 können durch einen Spielstein erzeugt werden, aber genau so gut kann es auch eine Kombination aus beiden roten Steinen sein)!
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung. Diese findest du hinten im Aufgabenheft!

HINWEIS: Du kannst das gesamte Spielmaterial auf der weißen Seite des Spielfeldes unterbringen. So kannst du das Spiel komfortabel überall mit hinnehmen!

RÈGLES DU JEU

FR

Ce jeu inclut deux livrets de défis proposant chacun 40 défis.

- 1 Choisissez un défi.
- 2 Le but du jeu consiste à réussir à placer toutes les pièces de couleur à l'intérieur des deux plateaux du jeu (deux faces opposées), l'un en forme de vague, l'autre de forme pyramidale de manière à ce que les couleurs de votre réalisation correspondent à celles indiquées par le défi.
 - Les défis du premier livret montrent une vue du zénithale d'une pyramide tétraédrique complète, construite sur le plateau de jeu bleu.
 - Les défis du second livret montrent une vue du dessus du plateau de jeu blanc formé de deux plans inclinés chacun à 45°. Aucune pièce ne devra dépasser la hauteur de ces crans en forme de vagues du plateau de jeu.
 - Les carrés blancs ou légèrement grisés des défis indiquent une couleur de pièce en jeu qui n'est pas révélée. Vous devrez donc trouver, en faisant preuve de déduction, quelles sont les pièces de couleur qui pourraient se situer à ces emplacements.
 - Prêtez bien attention à la pose des pièces de couleur lors de la mise en place d'un défi, car vous pouvez obtenir le même résultat en plaçant sur le plan de jeu de différentes manières des pièces de la couleur demandée. Si par exemple le défi indique trois carrés rouges adjacents, ceux-ci peuvent appartenir soit à la même pièce, soit à plusieurs d'entre elles. C'est la raison pour laquelle la mise en place fait déjà partie du défi !
- 3 Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi que vous trouverez à la fin du livret de défis.

INFORMATION : Vous pouvez ranger toutes les pièces de jeu ainsi que les deux livrets de défis à l'intérieur et au-dessus du plateau de jeu blanc à l'aide du couvercle transparent. Ainsi, vous pourrez facilement emporter le jeu partout avec vous !

REGLAS DE JUEGO

ES

Este juego incluye 2 libros de retos, cada uno con 40 desafíos.

- 1 Selecciona un desafío.
- 2 Coloca las piezas en el tablero, de forma que los colores de tu estructura coincidan con los del desafío.
 - Los desafíos del primer libro muestran una vista superior de una pirámide, construida sobre la cara azul del tablero.
 - Los desafíos del segundo libro muestran una vista superior de la cara blanca del tablero, que se rellena en dos capas, con las piezas inclinadas a 45°. Ninguna de las piezas puede sobresalir más que los huecos en zigzag del borde del tablero.
 - Los cuadrados blancos en un desafío indican los colores que no te muestra. Debes averiguar qué colores se deben colocar en esos cuadrados.
 - A veces hay diferentes maneras de colocar las piezas cuando empiezas un desafío. Por ejemplo: si un reto muestra 3 cuadrados rojos adyacentes, esto puede estar formado por una pieza roja o por varias de ellas. ¡Resolver esto es también parte del juego!
- 3 Solo hay una solución, que se puede consultar al final del libro de retos.

NOTA: puedes guardar todas las piezas del juego y ambos libros encima de la cara blanca del tablero. De este modo ¡puedes llevarte el juego y disfrutarlo donde quieras!

REGRAS DO JOGO

PT

Este jogo inclui 2 livros de desafios, cada um com 40 desafios.

- 1 Escolhe um desafio.
- 2 Coloca todas peças do puzzle no tabuleiro de jogo de modo a que as cores na tua estrutura correspondam às cores mostradas no desafio.
 - Os desafios no primeiro folheto mostram uma imagem superior de uma pirâmide finalizada, construída no lado azul do tabuleiro de jogo.
 - Os desafios no segundo folheto mostram uma imagem superior do tabuleiro de jogo branco preenchido em duas camadas (num ângulo de 45°). Nenhuma das peças do puzzle deverá ficar mais alta do que os "dentes" do zigzag na borda.
 - Os quadrados brancos num desafio indicam as cores que não são reveladas. Utiliza as tuas capacidades de dedução para descobrires quais as cores que tens de colocar nestes quadrados!
 - Por vezes há várias formas de se colocarem as peças do puzzle no tabuleiro de jogo quando se inicia um desafio. Por exemplo: se um desafio mostrar 3 quadrados vermelhos adjacentes, estes poderão ser uma peça de puzzle vermelha OU uma combinação de peças vermelhas. Por isso a preparação do jogo já faz parte do desafio!
- 3 Existe apenas 1 solução, a qual se encontra na parte de trás do folheto.

NOTA: Podes guardar todas as peças do puzzle com os 2 folhetos de desafios sobre o lado branco do tabuleiro de jogo. Desta forma podes levar o jogo contigo onde quer que vás!

REGOLE DEL GIOCO

IT

Questo gioco include 2 libretti delle sfide contenenti 40 sfide ciascuno.

- 1 Scegli una sfida.
- 2 Posiziona tutti i mattoncini sulla base di gioco in modo tale che i colori della tua struttura corrispondano a quelli illustrati nella sfida.
 - Le sfide riportate nel primo libretto mostrano una vista dall'alto di una piramide costruita sul lato blu della base di gioco.
 - Le sfide riportate nel secondo libretto mostrano una vista dall'alto della base di gioco bianca che viene riempita su due livelli (inclinati a 45°). I mattoncini di gioco non devono sporgere oltre le "creste" a zigzag sul bordo.
 - Le caselle bianche nelle sfide indicano i colori che non vengono mostrati. Usa le tue capacità di deduzione per scoprire quali colori posizionare in queste caselle!
 - In alcuni casi, all'inizio di una sfida, possono esserci diversi modi di posizionare i mattoncini sulla base di gioco. Ad esempio: se una sfida mostra 3 caselle adiacenti rosso, puoi formarle con un unico blocco rosso OPPURE con una combinazione di essi. Perciò, decidere come sistemare i blocchi fa già parte della sfida!

- 3 Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

NOTA: Puoi riporre tutti i mattoncini e i 2 libretti delle sfide sopra la sezione bianca della base di gioco. In questo modo, potrai portare il gioco sempre con te!

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

GR

Αυτό το παιχνίδι συμπεριλαμβάνει 2 εγχειρίδια, το καθένα με 40 προκλήσεις.

- 1 Επιλέξτε μία πρόκληση.
- 2 Τοποθετήστε όλα τα κομμάτια στο ταμπλό του παιχνιδιού έτσι ώστε τα χρώματα στην κατασκευή σας να είναι τοποθετημένα σύμφωνα με τα χρώματα που απεικονίζονται στην πρόκληση.
 - Οι προκλήσεις στο πρώτο εγχειρίδιο απεικονίζουν την όψη της κορυφής από μια ολοκληρωμένη πυραμίδα, η οποία είναι χτισμένη στην μπλε πλευρά του ταμπλό.
 - Οι προκλήσεις στο δεύτερο εγχειρίδιο απεικονίζουν την όψη της κορυφής από το λευκό ταμπλό του παιχνιδιού, το οποίο είναι συμπληρωμένο σε δύο στρώσεις (υπό γωνία 45°). Κανένα από τα κομμάτια του παζλ δεν πρέπει να προεξέχει από τα «δόντια» του ζιγκ ζαγκ στην άκρη.
 - Τα λευκά τετράγωνα σε μία πρόκληση υποδεικνύουν τα χρώματα που δεν έχουν αποκαλυφθεί. Χρησιμοποιήστε τις αφαιρετικές ικανότητές σας προκειμένου να αντιληφθείτε ποια χρώματα θα πρέπει να τοποθετηθούν στα συγκεκριμένα τετράγωνα!
 - Μερικές φορές υπάρχουν πολλαπλοί τρόποι τοποθέτησης των κομματιών του παζλ στο ταμπλό, όταν ξεκινάτε μία πρόκληση. Για παράδειγμα: εάν μια πρόκληση απεικονίζει 3 συνεχόμενα κόκκινα τετράγωνα, αυτό μπορεί να προκύπτει από ένα κόκκινο κομμάτι του παζλ ή από έναν συνδυασμό από κόκκινα κομμάτια. Οπότε, η οργάνωση στην αρχή είναι και αυτή μέρος της πρόκλησης.
- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση, η οποία μπορεί να βρεθεί πίσω στο εγχειρίδιο.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Μπορείτε να αποθηκεύσετε όλα τα κομμάτια του παζλ μαζί με τα 2 εγχειρίδια των προκλήσεων, στην κορυφή της λευκής πλευράς του ταμπλό. Με αυτό τον τρόπο έχετε τη δυνατότητα να πάρετε μαζί σας το παιχνίδι, οπουδήποτε!

SPILLEREGLER

DK

Til dette spil er der 2 udfordringshæfter med hver 40 udfordringer.

- 1 Vælg en udfordring.
- 2 Sæt alle klodserne på spillepladen, så farverne i det, du bygger, passer med farverne, som er vist i udfordringen.
 - Udfordringerne i det første hæfte bliver vist set ovenfra af en færdigbygget pyramide på spillepladens blå side.
 - Udfordringerne i det andet hæfte bliver vist set ovenfra af den hvide spilleplade med 2 lag (i 45° vinkel). Ingen af klodserne må stikke højere op end "zigzag-tænderne" i kanten.
 - Hvide felter i udfordringen betyder, at du selv skal regne farven ud. Brug din logik til at finde ud af, hvilke farver disse klodser skal have!
 - I nogle tilfælde er der flere måder, hvorpå klodserne kan sættes på spillepladen, når du går i gang med en udfordring. Hvis der i en udfordring f.eks. er 3 røde felter ved siden af hinanden, kan de tilhøre den samme røde klods ELLER være fra mere end én rød klods. Så selve opstillingen er også en del af udfordringen!
- 3 Der er kun én løsning, som du kan se sidst i hæftet.

BEMÆRK: Alle klodserne og de 2 udfordringshæfter kan sættes oven i spillepladen på den hvide side, så spillet også er nemt at tage med!

SPELREGLER

SE

Med spelet medföljer 2 utmaningshäften, vart och ett med 40 utmaningar.

- 1 Välj en utmaning.
- 2 Lägg alla bitar på spelplanen så att färgerna i din konstruktion matchar de färger som visas i utmaningen.
 - Utmaningarna i det första häftet visar en färdig pyramid, sedd ovanifrån, som byggts på spelplanens blå sida.
 - Utmaningarna i det andra häftet visar en vit spelplan, sedd ovanifrån, som består av två lager (i 45° vinkel). Ingen av pusselbitarna ska sticka ut mer än sicksacktänderna på kanten.
 - Vita rutor i en utmaning indikerar de färger som inte avslöjas. Använd din slutledningsförmåga för att ta reda på vilka färger som ska placeras i dessa rutor!
 - Ibland finns det flera sätt att placera pusselbitarna på spelplanen när du startar en utmaning. Om en utmaning t.ex. visar 3 intilliggande röda rutor, kan de vara från en röd pusselbit ELLER från en kombination av röda bitar. Förberedelserna är därför redan en del i utmaningen!
- 3 Det finns bara en lösning och den finns på baksidan av spelhäftet.

OBS! Du kan förvara alla pusselbitarna tillsammans med de 2 utmaningshäften på spelplanens vita sida. På detta sätt kan du enkelt bära med dig spelet överallt!

SPILLEREGLER

NO

Dette spillet inneholder to hefter med 40 utfordringer hver.

- 1 Velg en utfordring.
- 2 Legg brikkene på brettet slik at fargene i det du har laget, har fargene som er vist i utfordringen.
 - Utfordringene i det første heftet viser en fullstendig pyramide sett ovenfra, bygget på den blå siden av brettet.
 - Utfordringene i det andre heftet viser den hvite siden av brettet sett ovenfra, fylt opp i to lag (i 45° vinkel). Ingen av brikkene skal stikke høyere opp enn «sicksakktennene» på kanten.
 - Hvite felt i en utfordring indikerer farger som ikke er vist. Bruk din logiske sans til å finne ut hvilke farger som skal plasseres hvor i disse feltene!
 - Noen ganger kan brikkene plasseres på brettet på ulike måter når du starter en utfordring. For eksempel: Hvis en utfordring viser tre tilstøtende røde felt, kan dette være én rød brikke ELLER en kombinasjon av røde brikker. Så selve oppsettet er også en del av utfordringen!
- 3 Hver oppgave har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

MERK: Det er plass til alle brikkene og de to heftene med utfordringer oppå den hvite siden av brettet. Spillet kan derfor enkelt tas med på farten!

© 2019 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Zigzag Puzzler

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



dd: 20191223B

Made in China



5 414301 523208

PELISÄÄNNÖT

FI

Peli sisältää kaksi haastekirjasta. Molemmissa on 40 haastetta.

- 1 Valitse haaste.
- 2 Aseta palat pelilaudalle siten, että rakennelmasi värit vastaavat haasteessa esitetyjä värejä.
 - Ensimmäisen haastekirjasen haasteet esittävät pelilaudan siniselle puolelle rakennettua pyramidia ylhäältä päin kuvattuna.
 - Toisen haastekirjasen haasteet esittävät pelilaudan valkoiselle puolelle rakennettua siksak-asetelmaa, jossa palat ovat kahdessa tasossa 45°:een kulmassa. Rakennelman muodon on mukailtava pelilaudan reunan siksak-muotoa.
 - Haasteen valkoiset kohdat peittävät kyseisen paikan väriin. Käytä päättelykykyäsi ja selvitä, mikä väri ja pala kyseiselle paikalle kuuluu!
 - Osassa haasteita alkuasetelman tekemiseen voi olla useita vaihtoehtoja. Esimerkiksi haasteessa olevat kolme vierekkäistä punaista kuutiota voivat olla kaikki yhdestä punaisesta palasta TAI yhdistelmä kahdesta punaisesta palasta. Jo alkuasetelman tekeminen on siis osa haastetta!
- 3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, jonka löydät haastekirjasen lopusta.

HUOM! Voit säilyttää pelin osat ja haastekirjaset pelilaudan valkoisella puolella. Aseta kansi päälle, pakkaa mukaasi ja pelaa missä vain!

