

GAME RULES

UK

Before you start:
Open the transparent case and place it open on a table to create a V-shaped game board that is angled at 45°.

- 1 Choose a challenge:
 - Starter challenges show the complete frontside and backside of the final cube.
 - Junior and Expert challenges also show the front and backside, but some information about the colours in the final cube is missing (indicated by white squares).
 - Master and Wizard challenges only show the front side of the final cube.
- 2 Place the 7 puzzle pieces on the transparent tray to create a cube. All 7 pieces must be used in every challenge.
- 3 You have found the correct solution when you have create a full cube with all squares the same colour as shown in the challenge. There is only 1 solution, which can be found at the end of the challenge booklet.

HINTS:

- When a challenge includes missing information about the colour of individual pieces, you may find the solution easier if you concentrate on the pieces you don't see in the challenge, instead of only focusing on the pieces you can see.
- Build your cube from the bottom up. If information of the pieces at the bottom is missing, use logic and deduction to figure out which pieces belong there. If you try to build your cube from top to bottom, you will discover that you will not have enough hands to keep all puzzle pieces in place.

SPELREGELS

NL

Vorbereiding:
Open de transparante kubus en plaats hem opgevouwen op tafel, zodat een V-vormig spelbord ontstaat onder een hoek van 45°.

- 1 Kies een opdracht:
 - Starter opdrachten tonen een volledig vooraanzicht en achteraanzicht van de uiteindelijke kubus.
 - Junior en Expert opdrachten tonen ook een voor- en achteraanzicht, maar sommige kleurinformatie van de uiteindelijke kubus is weggelaten (aangeduid door witte vierkantjes).
 - Master en Wizard opdrachten tonen enkel een vooraanzicht met onvolledige kleurinformatie.
- 2 Plaats de 7 puzzelstukken op het transparante spelbord om een 3x3x3 kubus te bouwen. De 7 puzzelstukken moeten allemaal gebruikt worden.
- 3 Je hebt de juiste oplossing gevonden wanneer je een volledige kubus hebt gebouwd en de gekleurde vierkantjes in de getoonde aanzichten overeenkomen met de opdracht. Er is telkens maar één juiste oplossing, die je achteraan in het boekje kan terugvinden.

HINTS:

- Soms zal je een oplossing sneller vinden, wanneer je je concentreert op de puzzelstukken die je niet ziet in de opdracht.
- Bouw de kubus van onder naar boven. Wanneer de kleurinformatie over de puzzelstukken onderaan ontbreekt, gebruik dan deductie en logica om uit te zoeken welke puzzelstukken daar zouden kunnen liggen. Wanneer je van boven naar onder probeert te werken, zal je snel ontdekken dat je niet genoeg handen hebt om alle puzzelstukken op zijn plaats te houden.

SPIELREGELN

DE

Bevor Du beginnst, öffne den transparenten Würfel, und drehe ihn um – so dass ein V-förmiges Spielfeld mit 45° Winkel entsteht.

- 1 Wähle eine Aufgabe:
 - Starteraufgaben zeigen eine komplette Vorder- und Rückansicht des fertigen Würfels.
 - Junior- und Expertaufgaben zeigen die Vorder- und Rückansicht, aber es fehlen einige Informationen über Farben. Diese werden als weiße Quadrate angezeigt. Hier musst Du entscheiden, welche Farbe Du nutzen möchtest.
 - Master- und Wizardaufgaben zeigen nur noch die Vorderansicht des fertigen Würfels. Auch hier fehlen wieder einige Farbinformationen!
- 2 Platziere alle 7 Puzzleteile auf dem transparenten Spielfeld, um einen Würfel zu bilden. Für jede Aufgabe werden immer alle Puzzleteile benötigt.
- 3 Du hast die richtige Lösung gefunden, wenn alle Teile verbaut sind, Du einen 6-seitigen Würfel gebildet hast, und alle Farbvorgaben der Aufgabe erfüllt wurden. Es gibt nur eine richtige Lösung - diese findest Du am Ende des Aufgabenheftes.

HINWEIS

- Du kannst eine Aufgabe häufig einfacher lösen, wenn Du Dich auf die Teile konzentrierst, die man nicht sehen kann. Häufig bekommst Du so Informationen über die endgültige Lage der sichtbaren Puzzleteile.
- Baue den Würfel immer von unten nach oben. Auch wenn Du keine Informationen über die Farben in der unteren Reihen hast, nutze einfach Deine deduktiven Fähigkeiten. Du wirst nicht genug Hände haben, um einen Würfel von oben nach unten zu bauen.

RÈGLES DU JEU

FR

Avant de jouer :
Ouvrez le cube transparent et placez-le sur une table pour qu'il devienne un plateau en forme de V, avec un angle de 45° en son centre.

- 1 Choisissez un défi :
 - Les défis Starter présentent deux faces complètes du même cube: l'avant et l'arrière.
 - Les défis Junior et Expert présentent également ces deux faces, mais de manière incomplète (certains carrés de couleurs apparaissent alors en blanc) afin d'augmenter la difficulté. Les carrés blancs sont bien entendu des espaces qui doivent être occupés mais dont vous ne connaissez à-priori par la couleur!
 - Les défis Master et Wizard ne présentent que la face avant du cube.
- 2 Placez les sept pièces de jeu sur le plateau transparent pour construire le cube tout en respectant les contraintes données pour défi. Chacune des sept pièces doit être utilisée dans tous les défis.
- 3 Vous avez trouvé la bonne solution lorsque vous avez reconstruit un cube complet régulier (3x3x3) respectant la position de tous les carrés de couleur présentés sur le défi. Il n'existe qu'une seule solution par défi que vous pourrez trouver à la fin du livret.

CONSEILS DE JEU:

- Lorsqu'un défi présente des informations partielles au sujet de la couleur d'une pièce, concentrez-vous d'abord sur les pièces de couleur que vous NE pouvez PAS voir sur le défi, plutôt que sur celles que vous voyez. Vous devriez accéder ainsi plus facilement à la solution.
- Construisez votre cube de bas en haut. Si les informations du bas sont manquantes, utilisez votre logique et votre esprit de déduction pour en déduire quelles pièces pourraient s'y trouver. Si vous tentez de construire votre cube de haut en bas, vous serez rapidement dans l'impossibilité de tenir toutes les pièces simultanément en place dans vos mains!

REGLAS DE JUEGO

ES

Antes de empezar:
Abre la caja transparente y colócala abierta en la mesa para crear un tablero de juego en forma de V con un ángulo de 45°

- 1 Elije un desafío:
 - Los desafíos de nivel Starter muestran la cara frontal y trasera del cubo final completas.
 - Los desafíos Junior y Expert también muestran las caras frontal y trasera, pero falta parte de la información de los colores del cubo (están indicados con cuadros blancos).
 - Los desafíos Master y Wizard sólo muestran la cara frontal del cubo.
- 2 Coloca las 7 piezas del puzzle en la bandeja transparente para crear un cubo. Las 7 piezas deben utilizar en cada desafío.
- 3 Has resuelto el desafío cuando hayas creado un cubo completo con todos los cuadros del mismo color que muestra el desafío. Sólo hay una solución posible que encontrarás en las hojas finales del libro de retos.

PISTAS:

- Cuando en un desafío falta información sobre el color de una pieza individual, es más fácil encontrar la solución si te concentras en las piezas que no ves en el desafío en lugar de concentrarte en las piezas que puedes ver.
- Construye el cubo de abajo arriba. Si falta información de las piezas de abajo, utiliza la lógica y la deducción para averiguar que piezas van ahí. Si intentas construir el cubo de arriba abajo, te darás cuenta que no tiene bastantes manos para sujetar cada pieza en sus sitio.

REGRAS DO JOGO

PT

Antes de começares:
Abre a caixa transparente e coloca-a aberta sobre uma mesa para criares um tabuleiro de jogo em forma de V com um ângulo de 45°.

- 1 Escolhe um desafio:
 - Os desafios de nível Principiante mostram a parte da frente e de trás completas do cubo final.
 - Os desafios de nível Júnior e Perito também mostram a parte da frente e a de trás, mas faltam algumas informações sobre as cores no cubo final (apresentadas como quadrados brancos).
 - Os desafios de nível Mestre e Sábio apenas mostram a parte da frente do cubo final.
- 2 Coloca as 7 peças do puzzle no tabuleiro transparente para criares um cubo. As 7 peças têm de ser utilizadas em todos os desafios.
- 3 Terás encontrado a solução do desafio assim que tenhas criado um cubo completo com todos os quadrados da mesma cor indicada no desafio. Existe apenas 1 solução, a qual se encontra no final do livro de desafios.

DICAS:

- Quando um desafio inclui informações em falta sobre a cor de algumas peças, poderás encontrar mais facilmente a solução se te concentras nas peças que não vês no desafio, em vez de te focares apenas nas peças que vês.
- Constrói o teu cubo de baixo para cima. Se faltarem informações sobre as peças no fundo, utiliza a lógica e a dedução para descobrires quais as peças que pertencem ali. Se tentares construir o cubo de cima para baixo, irás descobrir que não terás mãos suficientes para manteres todas as peças do puzzle no lugar.

REGOLE DEL GIOCO

IT

Prima di iniziare:
Apri la custodia trasparente e posizionala su un tavolo per creare un piano di gioco a forma di V a 45°.

- 1 Scegli una sfida.
 - Le sfide Principiante mostrano il lato frontale e posteriore completi del cubo finale.
 - Le sfide Junior ed Esperto mostrano il lato frontale e posteriore del cubo finale, ma omettono alcune informazioni sui colori dello stesso (indicati da caselle bianche).
 - Le sfide Maestro e Mago mostrano solo il lato frontale del cubo finale.

2 Disponi i 7 pezzi del cubo sul piano trasparente. Per completare ciascuna sfida, devi utilizzare tutti i 7 pezzi.

3 La sfida è completata quando il giocatore riesce a comporre un cubo con tutte le caselle del colore indicato nella sfida. Esiste solo una soluzione, indicata al fondo del libretto.

- SUGGERIMENTI:**
- Se una sfida omette delle informazioni sul colore dei singoli pezzi, puoi trovare la soluzione più facilmente se ti concentri sui pezzi non visibili nella sfida, invece che su quelli visibili.
 - Costruisci il tuo cubo dal basso verso l'alto. Se non ci sono informazioni su quali pezzi posizionare nella parte inferiore, usa le tue capacità di logica e deduzione per capire quali pezzi disporre.
 - Se cerchi di costruire il tuo cubo dall'alto verso il basso, ti accorgerai di non riuscire a tenere tutti i pezzi insieme.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

Πριν ξεκινήσετε:
Ανοίξτε τη διαφανή θήκη και τοποθετήστε την ανοιχτή πάνω στο τραπέζι, για να δημιουργήσετε ένα ταμπλό παιχνιδιού σε σχήμα V με γωνία 45°.

- 1 Επιλέξτε μία πρόκληση νοημοσύνης:
 - Οι δοκιμασίες για πολύ αρχάριους (starter) δείχνουν ολόκληρο το μπροστά και το πίσω μέρος του τελικού κύβου.
 - Οι δοκιμασίες για αρχάριους (junior) και προχωρημένους (expert) παίκτες επίσης δείχνουν το μπροστά και το πίσω μέρος, αλλά λείπουν ορισμένες πληροφορίες για τα χρώματα του τελικού κύβου (οι πληροφορίες που λείπουν απεικονίζονται με λευκά τετράγωνα).
 - Οι δοκιμασίες για πολύ προχωρημένους (master) παίκτες και για παίκτες του ανώτατου επιπέδου (wizard) δείχνουν μόνο την μπροστά πλευρά του τελικού κύβου.

2 Τοποθετήστε τα 7 κομμάτια της πρόκλησης νοημοσύνης στη διαφανή βάση, για να δημιουργήσετε έναν κύβο. Σε κάθε δοκιμασία πρέπει να χρησιμοποιούνται και τα 7 κομμάτια.

3 Βρήκατε τη σωστή λύση, αν έχετε δημιουργήσει έναν κανονικό κύβο με όλα τα τετράγωνα του να έχουν το χρώμα που απεικονίζεται στην πρόκληση νοημοσύνης. Υπάρχει μόνο 1 λύση, που απεικονίζεται στο τέλος από το βιβλιάρaki με τις προκλήσεις.

- ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ:**
- Όταν σε μία δοκιμασία λείπουν ορισμένες πληροφορίες σχετικά με το χρώμα των μεμονωμένων κομματιών, θα βρείτε πιο εύκολα τη λύση, αν επικεντρωθείτε στα κομμάτια που δεν απεικονίζονται στην πρόκληση νοημοσύνης, αντί να επικεντρώνεστε μόνο στα κομμάτια που φαίνονται.
 - Φτιάξε τον κύβο σας από τη βάση προς τα πάνω. Αν λείπουν πληροφορίες για τα κομμάτια της βάσης, χρησιμοποιήστε τη λογική σας, για να καταλήξετε στο πιο πιθανό συμπέρασμα και να βρείτε ποια κομμάτι πρέπει να τοποθετήσετε στη βάση. Αν προσπαθήσετε να φτιάξετε τον κύβο ξεκινώντας από το πάνω μέρος, θα διαπιστώσετε ότι δεν θα μπορείτε να κρατήσετε τα κομμάτια στη θέση τους.

GR

SPILLEREGLER

Inden du går i gang:
Åbn den gennemsigtige æske, og stil den på et bord, så den står i 45° vinkel som en V-format holder til terningen.

- 1 Vælg en udfordring:
 - Til begynder-udfordringerne får du vist hele for- og bagsiden af den færdige terning.
 - Til junior- og ekspertudfordringerne bliver for- og bagsiden også vist, men der mangler nogle af farverne på den færdige terning (de hvide felter).
 - Til Master- og Wizard-udfordringerne bliver der kun vist forsiden af færdige terning.

2 Læg de 7 brikker i den gennemsigtige terningholder, så de danner en terning. Alle 7 brikker skal bruges til hver udfordring.

3 Du har løst opgaven, når du har lavet en hel terning, og alle felterne har den samme farve, som vist i udfordringsbogen. Der er kun 1 løsning; den kan du se sidst i udfordringsbogen.

- TIP:**
- Hvis ikke alle felterne for en brikfarve er vist for en udfordring, er det måske nemmere at finde løsningen, hvis du koncentrerer dig om de brikker, der ikke bliver vist, i stedet for kun at fokusere på de brikker, der bliver vist.
 - Byg terningen op fra bunden. Hvis ikke alle brikkerne i bunden er vist i udfordringsbogen, skal du tænke logisk for at finde ud af, hvilke brikker der mangler. Hvis du prøver at bygge terningen fra oven og ned, vil du opdage, at du ikke kan holde alle brikkerne på plads med to hænder.

DK

SPELREGLER

Innan du börjar:
Öppna det transparenta fodralet och placera det i öppet läge på ett bord, för att skapa ett V-format spelbord i 45° vinkel.

- 1 Välj en utmaning:
 - Startutmaningar visar hela framsidan och baksidan av kubens slutliga utseende.
 - Junior- och expertutmaningar visar också fram- och baksidan, men viss information om färgerna i kubens slutliga utseende saknas (indikerar med vita fyrkanter).
 - Master- och Wizard-utmaningar visar endast framsidan av kubens slutliga utseende.

2 Placera de 7 pusselbitarna på den transparenta brickan för att skapa en kub. Alla 7 bitarna måste användas i varje utmaning.

3 Du har hittat rätt lösning när du har skapat en hel kub med alla fyrkanter i samma färg som visas i utmaningen. Det finns bara en lösning och den finns i slutet av spelhäftet.

- TIPS:**
- När information om färgen på individuella bitar saknas i en utmaning kan du lättare hitta lösningen om du koncentrerar dig på de bitar du inte ser, istället för att fokusera på de bitar du kan se i utmaningen.
 - Bygg kuben nerifrån och upp. Använd logik och slutledningsförmåga för att klura ut vilka bitar som saknas, om information om bitarna längst ner saknas. Om du försöker bygga kuben uppifrån och ner kommer du att upptäcka att du inte har tillräckligt många händer för att hålla pusselbitarna på plats.

SE

SPILLEREGLER

Før du starter:
Åpne den gjennomsiktige esken, og legg den åpen på et bord så den danner et V-format brett som står i 45 graders vinkel.

- 1 Velg en utfordring:
 - Begynnerutfordringene viser hele for- og baksiden på den endelige terningen.
 - Junior- og Ekspert-utfordringene viser også for- og baksiden, men noe av informasjon om fargene i den endelige terningen er ikke tatt med (vist med hvite firkanter).
 - Mester- og Trollmann-utfordringene viser bare forsiden av den endelige terningen.

2 Legg de 7 brikkene på det gjennomsiktige brettet for å lage en terning. Alle de 7 brikkene må brukes i alle utfordringene.

3 Du har funnet riktig løsning når du har laget en terning der alle firkantene har samme farge som i utfordringen. Hver oppgave har bare 1 løsning, som du kan finne bakerst i heftet.

- TIPS:**
- Når en utfordring ikke har med informasjon om fargen på enkelte av brikkene, kan du finne løsningen enklere hvis du konsentrerer deg om brikken du ikke ser i utfordringen, i stedet for bare å fokusere på brikkene du ser.
 - Bygg terningen nedenfra og opp. Hvis informasjonen om brikkene i bunnen ikke er tatt med, må du bruke logikk og dine analytiske evner til å finne ut hvilke brikker som hører til der. Hvis du prøver å lage terningen fra toppen og ned, vil du oppdage at du ikke har nok hender til å holde alle brikkene på plass.

© 2017 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Cube Puzzler GO

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



NO

PELISÄÄNNÖT

Ennen aloittamista:
Avaa läpinäkyvä säilytysrasia ja aseta sen sisäpuoli pöytää vasten, jolloin rasiasta muodostuu paloille V-kirjaimen muotoinen pelialusta.

- 1 Valitse haaste:
 - Starter-tason haasteissa esitetään valmiin kuution etu- ja takasivu.
 - Junior- ja Expert-tason haasteissa esitetään myös etu- ja takasivu, mutta osa valmiin kuution väleistä on piilotettu (esitetty valkoisilla ruuduilla).
 - Master- ja Wizard-tason haasteissa esitetään vain valmiin kuution etusivu.

2 Rakenna kuutio asettamalla kaikki seitsemän palaa läpinäkyvälle pelialustalle oikeassa järjestyksessä.

3 Olet ratkaissut haasteen, kun olet rakentanut kuution, jonka sivut vastaavat haasteessa esitettyä kuvaa. Jokaiseen tehtävään on vain yksi oikea ratkaisu. Oikeat ratkaisut löytyvät haastevihon lopusta.

- VINKKEJÄ:**
- Kun ratkaiset haastetta, jossa osa valmiin kuution väleistä puuttuu, keskity piilossa oleviin väriin, älä näkyvillä oleviin. Näin pääset helpommin eteenpäin ratkaisussa.
 - Aloita kuution rakentaminen pohjalta. Joudut käyttämään logiikkaa ja päättelykykyä ratkaistaksesi niiden palojen sijainnin, joiden värejä ei ole esitetty haasteessa. Jos yrität rakentaa kuution ylhäältä alaspäin, huomaat pian, että rakennelma ei pysy kasassa.

dd: 20180508 Made in China
5 414301 521112

