

GAME RULES

UK

- 1 Choose one of the 100 challenges in the game guide.
- 2 Pick the tiles you need and stack them up, one by one, in the tile display holder.
Don't forget! You need to think about the shape, colour and the order of the tiles, as well as which way around they need to be in the tile display holder:
 - * You can only place tiles face up.
 - * In many challenges you'll also need to use the white base of the tile holder to complete your composition.
 - * Different tiles with same-colour shapes can be combined to create a new form as each colour appears on two different tiles. Meanwhile, white-coloured shapes combined with the white base can also create a new form. Think laterally when you look at your challenge to figure out exactly which combinations you need.
- 3 When your composition matches the challenge exactly you've cracked it! Check the solutions at the back of the game guide if you want.

SPELREGELS

NL

- 1 Leg de 18 plaatjes naast de houder en kies één van de 100 opdrachten uit het boekje.
- 2 Kies de plaatjes die je denkt nodig te hebben en leg ze op elkaar in de houder.
Opgelet! Zowel de vormen en de kleuren van de plaatjes als hun volgorde en oriëntatie zijn belangrijk:
 - * Leg de plaatjes steeds met de gedrukte zijde naar boven.
 - * In vele opdrachten zul je de witte ondergrond van de houder nodig hebben.
 - * 2 plaatjes met dezelfde kleur kunnen worden gebruikt om samen één kleurvlak te maken. Plaatjes met witte figuren kunnen op dezelfde manier worden gecombineerd met de witte ondergrond om één wit vlak te maken.
- 3 Wanneer je resultaat helemaal overeenkomt met de afbeelding in de opdracht, dan heb je de puzzel opgelost! Alle oplossingen staan achteraan in het boekje.

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine der 100 Aufgaben aus dem Büchlein aus.
- 2 Nun werden die Teile mit den benötigten Formen und Farben herausgesucht und in der richtigen Reihenfolge und Ausrichtung auf der Ablagebank einzeln übereinander gelegt. Dabei gelten folgende Regeln:
 - * Die Teile dürfen nicht mit der Unterseite nach oben abgelegt werden.
 - * Bei manchen Aufgaben wird der weiße Hintergrund der Ablagebank benötigt.
 - * Verschiedene Teile mit Formen derselben Farbe können kombiniert werden, so dass eine anders geformte Fläche dieser Farbe entsteht. Dasselbe gilt für weiße Flächen und den weißen Hintergrund der Ablagebank.
- 3 Wenn das Ergebnis genauso aussieht wie in der Aufgabe, hast du es geschafft! Die Lösung ist auch im hinteren Teil des Büchleins zu finden.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez l'une des 100 images figurant dans le livret.
- 2 Choisissez les plaquettes dont vous avez besoin et disposez-les selon le bon ordre et la bonne orientation sur le support :
 - * Vous ne pouvez pas disposer les plaquettes avec le côté inférieur vers le haut.
 - * Vous aurez souvent besoin d'utiliser le fond blanc du support pour reproduire certaines figures.
 - * Les plans d'une même couleur se trouvant sur une plaquette différente sont, dans le livret, représentés comme un seul plan de couleur lorsqu'ils figurent l'un à côté de l'autre.
- 3 Vous avez trouvé la solution lorsque le résultat reproduit fidèlement l'image choisie. La solution se trouve à la fin du livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Elige uno de los 100 objetivos en la libreta.
- 2 Elige las tarjetas que necesitas y colócalas en el soporte en el orden y la orientación adecuados:
 - * No puedes colocar las tarjetas con la parte inferior hacia arriba.
 - * Para algunos códigos también necesitas el fondo blanco del soporte.
 - * Las formas de un mismo color que están en una tarjeta diferente pero que forman un conjunto en el código se representan en el objetivo como una sola figura de un mismo color. Lo mismo vale para las figuras blancas y el fondo blanco en el soporte.
- 3 Has encontrado la solución cuando el resultado es igual que el objetivo. La solución está al final de la libreta.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Escolhe uma das 100 missões do manual.
- 2 Escolhe as plaquinhas de que necessitas e coloca-as na ordem e direcção (orientação) correctas sobre o suporte:
 - * não podes colocar as placas pequenas com a sua face inferior para cima.
 - * em algumas missões também vais precisar do fundo branco do suporte!
 - * superfícies com a mesma cor, que se encontram sobre plaquinhas diferentes, são, caso estejam colocadas umas ao lado das outras, representadas na missão como uma superfície colorida. Isto também se aplica para superfícies brancas e para o fundo branco do suporte.
- 3 Encontra a solução quando o resultado for igual à missão. Também podes encontrar a solução mais atrás no manual.

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1 Scegli una delle 100 sfide all'interno del libretto.
- 2 Scegli le tessere che ti serviranno e sovrapponele una per una nell'apposito supporto. **Non dimenticare:** dovrai pensare alla forma, al colore e all'ordine delle tessere, ma anche all'orientamento con cui posizionarle nel supporto:
 - * Le tessere possono essere solo rivolte verso l'alto.
 - * In alcune sfide, anche la base bianca del supporto concorre alla soluzione.
 - * Si possono combinare tessere con forme dello stesso colore per creare una forma nuova, dato che ogni colore è presente su due tessere diverse. Le forme di colore bianco si possono combinare anche con la base bianca per creare una forma nuova. Pensa con creatività quando osservi la sfida per scoprire esattamente quale combinazione ti serve.
- 3 Quando la composizione corrisponde esattamente alla sfida, ce l'hai fatta! Se vuoi, puoi controllare la soluzione sul retro del libretto.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1 Επιλέξτε μία από τις 100 προκλήσεις νοημοσύνης που εικονίζονται στο σπιράλ βιβλιαράκι.
- 2 Πάρτε τα πλακίδια που θα σας χρειαστούν για να λύσετε τη πρόκληση και τοποθετήστε τα το ένα πάνω στο άλλο στη βάση, έτσι ώστε να δημιουργήσετε το σχήμα της εικονιζόμενης πρόκλησης νοημοσύνης. ΠΡΟΣΕΞΤΕ! Πρέπει να σκεφτείτε για το σχήμα, το χρώμα και τη σειρά των πλακιδίων, όπως επίσης προς ποια πλευρά πρέπει να βρίσκεται το κάθε σχήμα πάνω στη βάση.
 - * Τα πλακίδια τοποθετούνται πάντα με την εικόνα προς τα επάνω.
 - * Σε κάποιες προκλήσεις θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και το λευκό πλαίσιο της βάσης για να ολοκληρώσετε τη σύνθεσή σας.
 - * Διαφορετικά πλακίδια με ίδια σχήματα και χρώματα μπορούν να συνδυαστούν, ώστε να προκύψουν νέα σχήματα. Επίσης λευκά σχήματα σε συνδυασμό με τη λευκή βάση, δημιουργούν νέα σχήματα. Μελετήστε προσεκτικά την εικόνα της πρόκλησης νοημοσύνης ώστε να μαντέψετε ακριβώς ποιους συνδυασμούς πρέπει να κάνετε ώστε να επιτύχετε τη λύση.
- 3 Εάν στο τέλος καταφέρατε και δημιουργήσατε ακριβώς το ίδιο σχέδιο, έχετε επιτύχει και λύσατε τη πρόκληση!!!! Οι λύσεις απεικονίζονται στο τέλος στο σπιράλ βιβλιαράκι.

SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en af de 100 udfordringer i spillebogen.
- 2 Find de brikker du skal bruge og læg dem, lag for lag, i displayet. Glem ikke, at du både skal tænke på form, farve, brikernes rækkefølge og retning, når du lægger dem i displayet.
 - * Du må kun placere brikkerne med den farvede form op.
 - * I mange udfordringer er du også nødt til at bruge den hvide baggrundsfarve i displayet for at løse udfordringen.
 - * Forskellige former i samme farve kan blive brugt sammen til at skabe en ny form. De brikker med hvide former kan også bruges sammen med baggrundsfarven til at skabe nye former. Tænk ud af boksen når du kigger på udfordringen for at finde den rigtige kombination af brikker.
- 3 Når dit motiv ligner motivet i spillebogen præcist, har du fundet løsningen. Du kan se alle løsningerne bagerst i bogen, hvis du vil.

SPELREGLER

SE

- 1 Välj en av de 100 utmaningarna i spelguiden.
- 2 Plocka de tegelstenar du behöver och stapla dem en och en i tegelstenshållaren. **Glöm inte!** Du måste tänka på tegelstenarnas form, färg, ordningsföljd och hur de måste ligga i tegelstenshållaren:
 - * Du kan bara placera tegelstenarna med framsidan uppåt.
 - * I flera utmaningar måste du också använda tegelstenshållarens vita bas för att färdigställa ditt bygge.
 - * Olika tegelstenar med samma färg och form kan kombineras för att skapa en ny form eftersom varje färg visas med två olika tegelstenar. Samtidigt kan vita former kombineras tillsammans med den vita basen för att skapa en ny form. Tänk i sidled när du tittar på din utmaning för att lista ut exakt vilka kombinationer du behöver.
- 3 När ditt bygge matchar utmaningen exakt har du löst problemet! Du hittar lösningarna på baksidan av spelguiden om du vill.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en av de 100 oppgavene i veiledningen.
- 2 Velg brikkene du trenger, og legg dem etter tur på brikkeholderen. **Pass på!** Husk å ta hensyn til brikkenes form, farge og rekkefølge. I tillegg bør du tenke på hvilken vei de må ligge for å få plass i brikkeholderen:
 - * Brikkene kan bare legges med forsiden opp.
 - * I mange av oppgavene må du også bruke den hvite bunnen i brikkeholderen for å bli ferdig med oppgaven.
 - * Du kan kombinere brikker med samme farge og forskjellig form for å lage en ny form etter hvert som hver farge vises på to forskjellige fliser. I tillegg kan hvite figurer kombineres med den hvite bunnen for å lage en ny form. Du bør tenke i høyden når du ser på oppgaven for å finne ut hvilke kombinasjoner du trenger.
- 3 Når du har funnet en kombinasjon som passer nøyaktig til oppgaven, har du løst den! Du kan sammenlikne med løsningen på baksiden av veiledningen hvis du trenger hjelp.

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste.
- 2 Valitse haasteen ratkaisemiseen tarvittavat laatat ja aseta ne yksitellen telineeseen. Huomiothan laatoissa olevan muodon ja värin sekä laattojen järjestyksen ja suunnan telineessä:
 - * Laatta tulee asettaa telineeseen maalattu puoli päällepäin.
 - * Hyödynnä tarvittaessa telineen valkoista pohjaväriä.
 - * Samanväriset laatat, joissa on erilainen muoto, voidaan yhdistää uudeksi muodoksi. Myös valkoisen laatan voi yhdistää uudeksi muodoksi pohjavärin kanssa. Ajattele lateraalisesti, niin saat ratkaistua vaadittavan yhdistelmän.
- 3 Kun yhdistelmäsi on täysin samanlainen kuin haasteessa, olet ratkaissut tehtävän! Ratkaisut löytyvät myös haastevihkosien lopusta.



© 2006-2008 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Kris Burm
Original product name: Colour Code

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



COLOUR
CODE