

RÈGLES DU JEU

- 1** Choisissez un défi. Il y a deux types de défis :
 - A. Les défis autres que « Master » indiquent la forme, la couleur et la position de certaines pièces à l'intérieur du plan de jeu. Placez ces pièces tel qu'indiqué dans le défi. Ces pièces ne peuvent plus être déplacées.
 - B. Les défis du niveau « Master » donnent la solution à trouver SANS révéler ni la forme, ni la couleur, ni la position des pièces. Le plan de jeu est donc vide, en début de partie.
- 2** Placez maintenant TOUTES les pièces restantes à l'intérieur du plan de jeu en respectant les contraintes suivantes :
 - Chaque extrémité sectionnée d'une pièce doit obligatoirement être reliée à celle d'une autre afin de former une trame continue.
 - La trame créée ne DOIT PAS être interrompue, que ce soit à l'intérieur ou en bord de plan de jeu.
 - Les pièces peuvent être placées dans n'importe quel sens.
- 3** Il n'y a qu'une seule solution pour chaque défi, que vous trouverez à la fin du livret de défis. Pour les défis du niveau « Master », vérifiez attentivement que la trame obtenue correspond PARFAITEMENT à celle demandée dans le défi !

SPELREGELS

- 1** Kies een opdracht uit het boekje. Er zijn 2 soorten opdrachten:
 - A. De meeste opdrachten tonen de positie van één of meerdere puzzelstukken op het spelbord. Plaats deze zoals aangeduid. Je mag daarna hun positie niet meer veranderen!
 - B. De opdrachten in het MASTER-level tonen enkel een contour van de oplossing, zonder hints die de plaats of kleur van afzonderlijke puzzelstukken aanduiden. Bij deze opdrachten start je met een leeg spelbord.
- 2** Plaats ALLE (overige) puzzelstukken op het spelbord. Uiteinden van puzzelstukken moeten altijd verbonden worden met uiteinden van andere puzzelstukken. Dus losse eindjes zijn nooit toegelaten. Alle puzzelstukken zijn dubbelzijdig.
- 3** Er is telkens slechts één oplossing voor elke opdracht, die je achteraan in het boekje terugvindt. Controleer zorgvuldig of jouw oplossing overeenkomt, vooral bij het MASTER-level met contouren.

SPIELREGELN

- 1** Wähle eine Herausforderung aus dem Aufgabenheft. Es gibt 2 Arten von Herausforderungen:
 - A. Die meisten Herausforderungen zeigen die Endpositionen eines oder mehrerer Spielsteine. Platziere diese Steine wie in der Herausforderung dargestellt. Ihre Positionen dürfen nicht verändert werden!
 - B. Herausforderungen des MASTER-Levels zeigen nur den Umriss der gesamten Lösung, ohne die Position oder die Farbe einzelner Steine zu verraten. Diese Herausforderungen startest du mit einem leeren Spielfeld.
- 2** Platziere ALLE (übrigen) Spielsteine auf dem Spielfeld. Offene Enden von Spielsteinen müssen immer an offenen Enden anderer Spielsteine anliegen. Offene Enden sind nicht erlaubt. Alle Steine haben 2 Seiten. Du darfst eine beliebige Seite benutzen.
- 3** Es gibt nur eine richtige Lösung pro Herausforderung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist. Sieh genau hin, ob die Lösung stimmt, besonders beim MASTER-Level mit seinen Umrissen.

SPILLEREGLER

- 1** Vælg en opgave fra opgavehæftet. Der er 2 typer af opgaver:
 - A. De fleste opgaver viser den endelige placering af en eller flere brikker på spillepladen. Placer disse brikker som vist i opgaven. Deres placering kan ikke ændres!
 - B. Opgaver på MASTER-niveau viser kun omridset af den komplette løsning uden at afsløre de enkelte brikkers position eller farve. I disse opgaver starter du med en tom spilleplade.
- 2** Placer ALLE (resterende) brikker på spillepladen. Åbne ender på brikkerne skal altid forbindes med åbne ender på andre brikker. Løse ender er forbudt. Alle brikker er dobbeltsidede, og begge sider kan bruges.
- 3** Der er kun én løsning til hver opgave, som du kan finde i slutningen af opgavehæftet. Tjek omhyggeligt, om løsningen matcher opgaven, især for MASTER-niveauet, der viser omridsene.

SPELETS REGLER

- 1** Välj en utmaning från utmaningshäftet. Det finns 2 typer av utmaningar:
 - A. De flesta utmaningar visar den slutliga positionen på spelbrädet för en eller flera pusselbitar. Placera dessa bitar så som det visas i utmaningen. Deras position kan inte ändras!
 - B. Utmaningar i MÄSTAR nivån visar bara konturerna av den slutliga lösningen, utan att visa positionen och färgen av individuella bitar. I dessa utmaningar startar du med ett tomt spelbräde.
- 2** Placera alla andra pusselbitar på spelbrädet. Öppna ändar av pusselbitar måste alltid sättas ihop med öppna ändar av andra pusselbitar. Oavslutade linjer är förbjudna. Alla bitar är dubbelsidiga och båda sidorna kan användas.
- 3** Det finns bara en lösning för varje utmaning, som finns i slutet av utmaningshäftet. Titta noggrant ifall lösningen passar med utmaningen, speciellt för MÄSTAR nivån med konturer.

SPILLEREGLER

- 1** Velg en utfordring fra heftet. Det er to typer utfordringer:
 - A. De fleste utfordringene viser den endelige plasseringen av en eller flere puslespillbrikker på spillebrettet. Plassér disse brikkene som vist i utfordringen. Du kan ikke flytte på dem etterpå!
 - B. Utfordringer på MASTER-nivået viser bare omrisset av den ferdige løsningen, uten å vise plasseringen eller fargen til de enkelte brikkene. I disse utfordringene begynner du med et tomt spillebrett.
- 2** Plassér ALLE (resterende) puslespillbrikker på spillebrettet. Åpne ender av puslespillbrikker må alltid kobles til åpne ender av andre brikker. Løse ender er ikke lov. Alle brikkene er dobbeltsidige.
- 3** Det er bare én løsning for hver utfordring, som du finner bakerst i heftet med utfordringer. Sjekk nøye om løsningen stemmer med utfordringen, spesielt for MESTER-nivået med omriss.

PELIN SÄÄNNÖT

- 1** Valitse haaste haastekirjasesta. Haasteita on kahdenlaisia:
 - A. Useimmissa haasteissa kerrotaan yhden tai useamman palan lopullinen sijainti pelilaudalla. Asettele nämä palat pelilaudalle niin kuin haastekirjasessa kuvataan. Niitä ei saa siirtää!
 - B. MASTER-tason haasteissa saat nähdä vain lopullisen ratkaisun ääriviivat. Niissä ei kerrota yksittäisten palojen sijainteja tai värejä. Näissä haasteissa aloitat pelin tyhjällä pelilaudalla.
- 2** Asettele KAIKKI jäljellä olevat palat pelilaudalle. Paloissa olevat irralliset päät tulee aina yhdistää toisissa paloissa oleviin irrallisiin päihin. Valmiissa ratkaisussa ei saa olla irrallisia päitä. Kaikki palat ovat kaksipuoleisia.
- 3** On olemassa vain yksi ratkaisu. Löydät sen haastekirjasen lopusta. Tarkista huolella, että ratkaisusi vastaa haasteen ratkaisua, etenkin MASTER-tasolla, jolla kerrotaan vain ääriviivat.

REGRAS DO JOGO

- 1** Escolhe um desafio do livreto. Há 2 tipos de desafio:
 - A. A maioria dos desafios mostra a posição final de uma ou mais peças do puzzle no tabuleiro. Coloca estas peças como indicado. A sua posição não pode ser mudada!
 - B. Os desafios do nível MASTER mostram apenas o contorno da solução completa, sem revelar a posição ou cor de peças individuais. Nestes desafios, o tabuleiro começa vazio.
- 2** Coloca TODAS as peças do puzzle (restantes) no tabuleiro. As extremidades expostas das peças do puzzle devem sempre ser ligadas com as extremidades expostas de outras peças do puzzle. Não são permitidas pontas soltas. Todas as peças têm dois lados e qualquer lado pode ser utilizado.
- 3** Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios. Verifica com cuidado se a solução corresponde ao desafio, especialmente para o nível MASTER com contornos.

REGLAS DEL JUEGO

- 1** Elige un desafío del libro de desafíos. Hay dos tipos de desafíos:
 - A. La mayor parte de los desafíos muestran la posición final de una o más piezas en el tablero. Coloca estas piezas como se muestra en el desafío. ¡No se puede cambiar la posición!
 - B. Los desafíos en nivel MAESTRO muestran solo el contorno de la solución completa sin revelar la posición o el color de las piezas individuales. En estos desafíos empiezas con el tablero vacío.
- 2** Coloca TODAS las piezas restantes en el tablero. Los extremos abiertos de las piezas siempre deben conectar con extremos abiertos de otras piezas. Los extremos sueltos están prohibidos. Todas las piezas tienen dos caras.
- 3** Solo hay una solución para cada desafío, que se encuentra al final del libro de desafíos. Mira con cuidado si la solución coincide con el desafío, sobre todo para el nivel MAESTRO con el contorno.

REGOLE

- 1** Scegliete una sfida dal libretto delle sfide. Ce ne sono di 2 tipi:
 - A. La maggior parte delle sfide indica la posizione finale di uno o più pezzi del rompicapo sul tabellone. Posizionate questi pezzi come indicato dalla sfida. La loro posizione non può essere cambiata!
 - B. Le sfide del livello MASTER mostrano solo lo schema della soluzione completa, senza rivelare la posizione o il colore dei singoli pezzi. In queste sfide partirete con un tabellone vuoto.
- 2** Posizionate TUTTI i pezzi (rimanenti) del rompicapo sul tabellone. Le estremità aperte dei pezzi devono sempre collegarsi alle estremità aperte degli altri pezzi.
- 3** C'è un'unica soluzione possibile per ogni sfida, che trovate alla fine del libretto delle sfide. Controllate con attenzione se la soluzione corrisponde alla sfida, soprattutto per il livello MASTER con solo schemi.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- 1** Διάλεξε μια πρόκληση από το βιβλίο προκλήσεων. Υπάρχουν 2 τύποι προκλήσεων:
 - A. Οι περισσότερες προκλήσεις δείχνουν την τελική θέση ενός ή περισσότερων κομματιών παζλ στο ταμπλό. Τοποθέτησε τα κομμάτια όπως υποδεικνύει η πρόκληση. Απαγορεύεται να αλλάξεις τη θέση τους!
 - B. Οι προκλήσεις στο επίπεδο MASTER δείχνουν μόνο το περίγραμμα ολόκληρης της λύσης χωρίς να μαρτυρούν τη θέση ή το χρώμα των μεμονωμένων κομματιών. Σε αυτές τις προκλήσεις θα ξεκινάς με άδειο ταμπλό παιχνιδιού.
- 2** Τοποθέτησε ΟΛΑ τα (υπόλοιπα) κομμάτια παζλ στο ταμπλό. Τα άκρα των κομματιών παζλ πρέπει πάντα να συνδέονται με τα άκρα των άλλων κομματιών. Απαγορεύεται να υπάρχουν ελεύθερα άκρα. Όλα τα κομμάτια είναι διπλής όψης και κάθε πλευρά μπορεί να χρησιμοποιηθεί.
- 3** Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση, την οποία μπορείς να βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων. έλεγξε προσεκτικά αν η λύση ταιριάζει με την πρόκληση, ειδικά αν πρόκειται για το επίπεδο MASTER με περιγράμματα.

GAME RULES

- 1** Choose a challenge from the challenge booklet. There are 2 types of challenges:
 - A. Most challenges show the final position of one or more puzzle pieces on the game board. Place these pieces as shown in the challenge. Their position cannot be changed!
 - B. Challenges in the MASTER level show only the outline of the complete solution, without revealing the position or color of individual pieces. In these challenges, you will start with an empty game board.
- 2** Place ALL (remaining) puzzle pieces on the game board. Open ends of puzzle pieces must always connect to open ends of other puzzle pieces. Loose ends are prohibited. All pieces are double sided.
- 3** There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the challenge booklet. Carefully check if the solution matches the challenge, especially for the MASTER level with outlines.



© 2024 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters.
Original product name: IQ Noodles
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Contact us: www.SmartGames.eu/contact

