

RÈGLES DU JEU

Avant de vous lancer dans une partie, veuillez à placer le plan de jeu suivant la bonne orientation devant vous : La bordure gauche du carré présente QUATRE saillants et celle de droite TROIS. Les bordures hautes et basses du carré sont quant à elles lisses

- ➊ Choisissez un défi dans le livret. Placez les pièces de jeu à l'intérieur du plan de jeu comme indiqué dans le défi.
- ➋ Placez TOUTES les pièces restantes à l'intérieur du plan de jeu afin de le compléter. Le plan de jeu est parsemé de petits carrés disposés en quinconce d'une ligne à l'autre. Vous aurez le loisir de placer les pièces de jeu comme bon vous semble mais toujours à angle droit les unes des autres. Les pièces ne peuvent pivoter qu'à 180°, sinon vous ne pourrez pas les encastrer ! Vous pouvez placer les pièces sur l'un ou l'autre de leur côté sans distinction.
- ➌ Il n'y a qu'UNE seule solution à chaque défi. Les solutions aux défis sont données à la fin du livret de défis.

SPELREGELS

Alvorens je start:

Draai het spelbord in de juiste richting. De linkerkant heeft 3 stukken die uitsteken, de rechterkant heeft er 4. De boven-en onderkanten van het grid moeten recht zijn.

- ➊ Kies een opdracht uit het boekje. Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid.
- ➋ Plaats ALLE overige puzzelstukken op het spelbord. Hoewel het grid uit vierkantjes is opgebouwd, verschuift elke rij een beetje ten opzichte van de vorige, waardoor er een patroon ontstaat zoals in een bakstenen muur. Je mag puzzelstukken 180° roteren of op hun andere zijde gebruiken. Maar je kan puzzelstukken niet 90° draaien, omdat ze zo niet op het grid passen.
- ➌ Er is telkens slechts één oplossing voor elke opdracht, die je achteraan in het boekje terugvindt.

SPIELREGELN

Bevor du anfängst, stelle sicher, dass du das Spielfeld richtig ausgerichtet hast. Auf der linken Seite sollten 3 Quadrate hervorstehen, während auf der rechten Seite 4 Quadrate hervorstehen sollten. Die obere und die untere Seite sind gleich.

- 1 Wähle eine Herausforderung aus dem Aufgabenheft. Platziere die Spielsteine wie dargestellt auf dem Spielfeld.
- 2 Stecke die übrigen Teile auf das Spielfeld. Obwohl das Gitter aus Quadraten besteht, beginnen die Spielsteine in jeder Reihe an einer anderen Stelle als in der vorherigen Reihe, sodass eine Art „Ziegelmauer“-Muster entsteht. Du kannst die Steine um 180° drehen oder auf die andere Seite drehen, damit sie passen. Du kannst die Steine jedoch nicht um 90° drehen, da sie dann nicht mehr in das Gitter passen.
- 3 Es gibt immer nur eine richtige Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

SPILLEREGLER

Før du går i gang, skal du sørge for at dreje spillepladen i den rigtige retning. Venstre side skal have 3 dele, der stikker ud, mens højre side har 4 dele, der stikker ud. Den øverste og nederste side er lige.

- 1 Vælg en opgave fra opgavehæftet. Placér brikkerne som vist.
- 2 Placér de resterende brikker på spillepladen. Selvom spillepladen er lavet af firkanter, starter brikkerne i hver række et andet sted end i den foregående række, hvilket skaber et "murstensmønster". Du kan dreje brikkerne 180° eller vende dem om på den anden side for at få dem til at passe. Men brikkerne kan ikke drejes 90°, for så passer de ikke ind i gitteret.
- 3 Der er kun én løsning til hver opgave, som du kan finde i slutningen af opgavehæftet.

SPELETS REGLER

Innan du börjar, rotera spelbrädet till den rätta orienteringen. Den vänstra sidan

skall ha 3 utskjutande delar, medan den högra sidan har 4 utskjutande delar. Toppen och botten är raka.

- 1 Välj en utmaning från utmaningshäftet. Placera bitarna på spelbrädet så som det visas.
- 2 Hitta en plats åt de andra bitarna på spelbrädet. Även om rutnätet är uppbyggt av kvadrater så börjar delar på varje rad på en annan position än föregående rad, vilket skapar ett "tegelväggsmönster". Du kan rotera bitarna 180° eller vända dem till deras andra sida för att få dem att passa in. Men du kan inte rotera dem 90° för då passar de inte in i rutnätet.
- 3 Det finns bara en lösning för varje utmaning, som finns i slutet av utmaningshäftet.

SPILLEREGLER

NO

Før du begynner, pass på at du har rotert spillebrettet til riktig retning. Venstre side skal ha 3 utstikkere, og høyre side 4 utstikkere. Øvre og nedre kant er rette.

- 1 Velg en utfordring fra heftet. Legg puslespillbrikkene som vist.
- 2 Plassér de resterende brikkene på spillebrettet. Selv om brettet består av kvadrater, skal brikkene i hver rad begynne på et annet sted enn i forrige rad, slik at det blir et „murvegg-mønster“. Du kan rotere brikkene 180° eller snu dem til den andre siden for å få dem til å passe. Men du kan ikke rotere en brikke 90°, for da vil den ikke passe inn i mønsteret.
- 3 Det er bare én løsning for hver utfordring, som du finner bakerst i heftet med utfordringer.

PELIN SÄÄNNÖT

FI

Ennen kuin aloitat, muista kääntää pelilauta oikeaan asentoon. Vasemmalla puolella pitäisi olla kolme ulkonevaa neliötä, oikealla puolella neljä ulkonevaa neliötä. Ylä- ja alareuna ovat suoria.

- 1 Valitse haaste haastekirjasesta. Asettele palat pelilaudalle niin kuin haastekirjasessa kuvataan.

- 2 Asettele loput palat pelilaudalle. Ruudukko koostuu neliöistä, mutta jokainen rivi alkaa eri kohdasta kuin edellinen rivi, samaan tapaan kuin tiilet ladotaan tiiliseinään. Voit kiertää palasta 180 astetta tai kääntää sen ylösalaisin, jotta saisit palaset mahtumaan ruudukkoon. Et voi kuitenkaan kääntää palasia 90:tä astetta, koska ne eivät silloin mahdu ruudukkoon.
- 3 On olemassa vain yksi oikea ratkaisu. Löydät sen haastekirjasen lopusta.

REGRAS DO JOGO

PT

Antes de começares, certifica-te que colocas o tabuleiro na orientação certa. O lado esquerdo deve ter 3 partes protuberantes, enquanto o lado direito deve ter 4. O topo e o fundo são direitos.

- 1 Escolhe um desafio do livreto. Coloca as peças do puzzle no tabuleiro como indicado.
- 2 Encaixa as peças restantes no tabuleiro. Apesar de a grelha ser feita de quadrados, cada fila começa num sítio diferente da anterior, criando um padrão de “parede de tijolos”. Podes rodar as peças 180° ou virá-las ao contrário para as encaixar, mas não as podes rodar 90°, porque assim não irão encaixar na grelha.
- 3 Há apenas uma solução para cada desafio, revelada no final do livreto de desafios.

REGLAS DEL JUEGO

ES

Antes de empezar, asegúrate de rotar el tablero a la orientación correcta. El lado izquierdo debe tener 3 partes prominentes, mientras que el derecho debe tener 4 partes prominentes. Los lados superior e inferior son rectos.

- 1 Elige un desafío del libro de desafíos. Coloca las piezas en el tablero como se muestran.
- 2 Encaja las piezas restantes en el tablero. Aunque la cuadrícula está hecha de cuadrados, las piezas de cada fila empiezan en una localización diferente a la fila anterior, creando un patrón de pared de ladrillos. Puedes rotar las piezas 180° o usar su otra cara para que encajen. Pero no puedes girarlas

90°, ya que no encajarán en la cuadrícula.

- 3** Solo hay una solución para cada desafío, que se encuentra al final del libro de desafíos.

REGOLE

Prima di cominciare assicuratevi di ruotare il tabellone secondo l'orientamento corretto. Il lato sinistro ha 3 parti sporgenti, mentre il lato destro ha 4 parti sporgenti. I lati superiori e inferiori sono dritti.

- 1** Scegliete una sfida dal libretto delle sfide. Posizionate i pezzi sul tabellone come indicato.
- 2** Inserite i pezzi rimanenti sul tabellone. Anche se la griglia è composta da quadrati, i pezzi di ogni fila iniziano in una posizione diversa da quella della fila precedente, creando un "muro di mattoni". Potete ruotare i pezzi di 180° o capovolgerli sull'altro lato per farli combaciare. Non potete però ruotare i pezzi di 90°, perché non si adatterebbero alla griglia.
- 3** C'è un'unica soluzione possibile per ogni sfida, che trovate alla fine del libretto delle sfide.

IT

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Προτού ξεκινήσεις, περίστρεψε το ταμπλό παιχνιδιού στον σωστό προσανατολισμό. Η αριστερή πλευρά πρέπει να έχει 3 προεξοχές, ενώ η δεξιά πλευρά 4. Η πάνω και η κάτω πλευρά είναι ίσιες.

- 1** Διάλεξε μια πρόκληση από το βιβλιαράκι προκλήσεων. Τοποθέτησε τα κομμάτια στο ταμπλό όπως υποδεικνύεται.
- 2** Τοποθέτησε τα υπόλοιπα κομμάτια στο ταμπλό με τρόπο που να χωράνε. Αν και το πλέγμα αποτελείται από τετραγώνια, τα κομμάτια σε κάθε οριζόντια σειρά ξεκινάνε σε διαφορετική θέση σε σχέση με την προηγούμενη σειρά, δημιουργώντας ένα μοτίβο σαν «τοίχο από τούβλα». Μπορείς να περιστρέψεις τα κομμάτια κατά 180° ή να τα αναποδογυρίσεις στην άλλη τους πλευρά για να τα κάνεις να χωρέσουν. Όμως, απαγορεύεται να τα περιστρέψεις κατά 90°,

GR

γιατί τότε δεν θα χωράνε στο πλέγμα.

- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση, την οποία μπορείς να βρεις στο τέλος του βιβλίου προκλήσεων.

GAME RULES

EN

Before you start, make sure to rotate the game board to the right orientation. The left side should have 3 protruding parts, while the right side has 4 protruding parts. The top and bottom sides are straight.

- 1 Choose a challenge from the challenge booklet. Place the pieces on the gameboard as shown.
- 2 Fit the remaining pieces on the game board. Although the grid is made of squares, pieces in each row start in a different location to the previous row, creating a "brick wall" pattern. You can rotate the pieces 180° or flip them to their other side to make them fit. But you can't rotate pieces 90°, as they will not fit on the grid.
- 3 There is only one solution for each challenge, which can be found at the end of the challenge booklet.



IQ SQUARE™

© 2024 Concept, game design & artwork:

SMART nv. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters.

Original product name: IQ Square.

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.

Contact us: www.SmartGames.eu/contact

Made in China

dd: 20250214B

