

GAME RULES

UK

- 1 Snap the 4 magnetic grids together:
 - Any of the configurations (see illustration on the left) with grids side by side are allowed
 - Grids can be placed in any order, with any rotation, and with either side up.
- 2 Fit the 12 puzzle pieces on the game board you just created:
 - Puzzle pieces cannot be placed on top of the black or white dots (the covered spaces).
 - All of the other open spaces on the grid need to be occupied by puzzle pieces for the challenge to be solved.
 - Puzzle pieces can occupy open spaces on multiple grids.
- 3 All challenges have at least one solution. Some challenges have a few; other challenges have almost 100,000. That doesn't mean that finding a single one is easy!

To get you started, this booklet features a selection of challenges from easy to extremely difficult. These challenges require you to set up a specific game board and place some puzzle pieces in a specific position. These particular challenges have just 1 possible solution, found at the end of this booklet.

SPELREGELS

NL

- 1 Klik de 4 magnetische spelbordjes tegen elkaar:
 - Elke samenstelling zoals afgebeeld (zie diagram) van 4 spelbordjes naast elkaar, is toegestaan.
 - De spelbordjes mogen in eender welke volgorde of oriëntatie naast elkaar gelegd worden, zowel met de witte als de zwarte zijde bovenaan.
- 2 Leg de 12 puzzelstukken op het grote spelbord dat je net hebt gemaakt:
 - Puzzelstukken mogen niet op de witte of zwarte stippen geplaatst worden.
 - Alle andere vakjes (kultjes) moeten worden bedekt.
 - Puzzelstukken kunnen op meerdere spelbordjes tegelijkertijd liggen.
- 3 Alle mogelijke opdrachten zijn oplosbaar. Sommige opdrachten hebben maar een paar oplossingen, andere hebben er wel 100.000. Dat wil niet zeggen dat het daarom makkelijk is om er één te vinden!

Om je op weg te helpen zit er ook een boekje bij met een selectie van opdrachten, van makkelijk tot razend moeilijk. Deze opdrachten starten met de spelbordjes en een aantal puzzelstukken op een specifieke plaats en hebben slechts één oplossing. Je kan de oplossing achteraan in het boekje terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Klicken Sie die 4 Magnetraster aneinander:
 - Jede der Konfigurationen (siehe Diagramm) mit den Rastern Seite an Seite sind zulässig.
 - Raster können in jeder beliebigen Reihenfolge angeordnet werden, mit jeder Rotation und mit jeder beliebigen Seite nach oben.
- 2 Ordnen Sie die 12 Puzzlestücke auf dem Spielbrett an, das Sie gerade geschaffen haben:
 - Puzzlestücke dürfen nicht auf den schwarzen oder weißen Punkten (den bedeckten Plätzen) platziert werden.
 - Alle anderen offenen Flächen am Raster müssen von Puzzlestücken belegt werden, damit die Aufgabe gelöst werden kann.
- 3 Alle Aufgaben haben mindestens eine Lösung. Einige Aufgaben haben mehrere Lösungen; andere Aufgaben haben fast 100.000 Lösungen. Das bedeutet aber nicht, dass das Finden einer einzigen Lösung einfach ist!

Um Ihnen auf die Sprünge zu helfen, ist ein Heft mit einer Auswahl an einfachen bis extrem schwierigen Aufgaben inkludiert. Diese Aufgaben erfordern, dass Sie ein spezifisches Spielbrett schaffen und einige Puzzlestücke in einer bestimmten Position anordnen. Diese bestimmten Aufgaben haben nur 1 mögliche Lösung, die Sie am Ende des Heftes finden.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Assemblez les quatre grilles magnétiques :
 - Chacune des configurations (voir schéma) proposant des grilles côte à côte est autorisée.
 - Les grilles peuvent être placées comme bon vous semble, en utilisant n'importe laquelle de leurs faces et les côtés de votre choix.
- 2 Placez les douze pièces de couleur sur le plan de jeu que vous venez de créer :
 - Aucune pièce ne peut recouvrir les points noirs ni blancs.
 - TOUS les autres espaces du plan de jeu doivent être occupés par les pièces du jeu afin de résoudre le défi.
 - Les pièces peuvent chevaucher plusieurs grilles simultanément.
- 3 Tous les défis proposent au moins une solution. Certains défis en proposent plusieurs. D'autres encore plus de 100.000. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit aisé d'en trouver déjà une.

Afin de vous accompagner dans votre démarche, un livret de défis propose un choix de défis de facile à très difficile. Ces défis vous indiqueront le placement des grilles ainsi que des pièces de jeu dans un ordre déterminé. Tous ces défis proposent une solution unique que vous trouverez à la fin du livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Une las 4 cuadrículas magnéticas con un simple clic:
 - Cualquier combinación de cuadrículas es válida (ver el Diagrama).
 - Las cuadrículas pueden colocarse en el orden que quieras, con la sucesión que prefieras y sin importar qué cuadrículas están boca arriba.
- 2 Encaja todas las piezas en el tablero que acabas de crear:
 - No puedes colocar ninguna pieza encima de los puntos blancos y negros (los huecos cubiertos).
 - El reto consiste en rellenar todos los huecos del tablero con las piezas del juego.
 - Las piezas pueden colocarse en los huecos del tablero con múltiples combinaciones.
- 3 Para cada reto encontrarás como mínimo una solución. Algunos desafíos solo admiten unas pocas soluciones y otros permiten casi 100.000.

¡Pero ojo, eso no significa que encontrar una sea coser y cantar! Antes de empezar, puedes consultar el librito incluido, ya que contiene una selección de retos ordenados desde el más sencillo al más enrevesado. Cada uno de los retos del muestrario requiere crear un tablero de juego determinado y colocar algunas piezas en una posición específica. Se trata de retos con 1 sola solución, que hallarás al final del cuadernillo.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Encaixa as 4 grelhas magnéticas:
 - Qualquer uma das configurações (consulta o diagrama) com grelhas umas ao lados das outras é permitida.
 - As grelhas podem ser colocadas em qualquer ordem, com qualquer rotação, e com qualquer um dos lados virados para cima.
- 2 Monta as 12 peças do puzzle no tabuleiro de jogo que acabaste de criar:
 - As peças do puzzle não podem ser colocadas em cima dos pontos pretos ou brancos (os espaços cobertos).
 - Todos os outros espaços abertos na grelha deverão estar ocupados por peças de puzzle para que o desafio esteja resolvido.
- 3 As peças de puzzle podem ocupar espaços abertos em várias grelhas.

Todos os desafios têm pelo menos uma solução. Alguns dos desafios têm poucas soluções; outros desafios têm mais de 100.000 soluções Isso não significa que é fácil encontrar uma delas!

Para começar, encontra-se incluído um livrete com uma seleção de desafios, dos mais fáceis aos extremamente difíceis. Estes desafios pedem-te para configurar um tabuleiro específico e colocar algumas das peças numa posição específica. Estes desafios têm apenas uma solução possível, que se encontra indicada no final do livrete.

DICAS:

- Criar tabuleiros de jogo com os pontos pretos e brancos próximos das margens irá resultar em desafios mais fáceis do que os dos tabuleiros com pontos próximos do centro.
- Começa por colocar as peças maiores e mais complexas em primeiro lugar. Guarda as peças mais pequenas para o final.
- Começa por colocar as peças do puzzle nas partes mais duras da grelha, sem criar espaços apertados no tabuleiro de jogo, evitando assim que as peças maiores não possam ser encaixadas.
- Evita criar áreas isoladas no tabuleiro de jogo, nas quais não caibam peças do puzzle com combinações de 3, 4 e/ou 5 esferas. Por exemplo, se deixares peças isoladas no tabuleiro com 1, 2, 6, 11 ou 12 espaços vazios, nunca serás capaz de preencher esses espaços, mesmo que olhes para o quadro de um quadrilhão de formas diferentes!

PISTAS:

- Si unes las cuadrículas con los puntos blancos y negros cerca de los bordes, los retos serán más sencillos que si las unes con los puntos cerca del centro.
- Empieza colocando primero las piezas más grandes y complejas. Reserva las piezas más pequeñas para el final.
- Empieza colocando las piezas en las partes más difíciles de la cuadrícula, sin dejar en el tablero huecos demasiado estrechos para las piezas más anchas.
- Procura no crear zonas aisladas en el tablero que impidan las combinaciones de 3, 4 o 5 bolitas. Por ejemplo: si dejas zonas con 1, 2, 6, 11 o 12 espacios vacíos, nunca podrás rellenar por completo esos huecos, ¡incluso si miras el tablero desde un cuadrillón de ángulos distintos!

CONSEILS:

- Si vous créez un plan de jeu avec les points noirs et blancs en bordure, il en résultera des défis plus simples que si vous placez ces mêmes espaces au centre.
- Tentez de trouver les emplacements des pièces les plus encombrantes en premier, gardez les petites pièces pour la fin de la partie.
- Placez tout d'abord vos pièces aux endroits les plus compliqués sans oublier de laisser de la place aux plus grandes pièces pour la suite du jeu.
- Observez les pièces : elles proposent une combinaison de 3, 4 ou 5 billes. Si vous laissez des espaces de 1,2,6,11 ou 12 billes à l'intérieur du plan de jeu, vous ne serez jamais en mesure de le compléter quelque soit le temps que vous y passerez, même un quadrillion d'années!

TIPPS:

- Die Schaffung von Spielbrettern mit den schwarzen und weißen Punkten in Nähe der Ränder wird zu einfacheren Aufgaben führen als Spielbretter, bei denen die Punkte mehr in der Mitte liegen.
- Beginnen Sie zuerst mit der Anordnung der größeren, komplexeren Puzzlestücke. Sparen Sie sich die kleineren Puzzlestücke für zuletzt auf.
- Beginnen Sie zuerst mit der Anordnung der Puzzlestücke auf den schwersten Teilen des Rasters, ohne enge Räume auf dem Spielbrett zu schaffen, in die keine größeren Stücke hineinpassen.
- Vermeiden Sie die Schaffung von isolierten Bereichen am Spielbrett, in die Puzzlestücke mit Kombinationen von 3, 4 und/oder 5 Kugeln nicht hineinpassen. Wenn Sie beispielsweise isolierte Teile des Spielbretts mit 1, 2, 6, 11 oder 12 leeren Stellen lassen, werden Sie niemals in der Lage sein, diese Plätze vollständig zu füllen, nicht einmal, wenn Sie sich das Spielbrett aus einer Quadrillion verschiedenen Winkeln ansehen!

TIPS:

- Combinaties met stippen aan de rand van het grote spelbord, zijn meestal makkelijker dan combinaties waarbij de stippen zich meer in het midden bevinden.
- Begin eerst met de grootste of moeilijkste puzzelstukken te leggen. Houd de kleine en compacte puzzelstukken tot laatst.
- Probeer eerst de moeilijkste plaatsen op het spelbord te vullen, zonder daarbij smalle gebieden te creëren waarin geen grote puzzelstukken meer passen.
- Vermijd het maken van gebieden die niet volledig gevuld kunnen worden door een combinatie van de puzzelstukken met 3, 4 en/of 5 ballen. Wanneer je bijvoorbeeld een afgesloten gebied creëert van 1, 2, 6, 11 of 12 lege vakjes, dan zal je dit nooit helemaal vol kunnen leggen, zelfs al bekijk je het probleem vanuit een quadriljoen verschillende hoeken.

TIPS:

- Creating game boards with the black and white dots close to the borders will result in easier challenges than boards with dots closer to the middle.
- Start by placing the bigger, more complex puzzle pieces first. Save the smaller puzzle pieces for last.
- Start by placing puzzle pieces on the hardest parts of the grid first, without creating narrow spaces on the game board that won't fit larger pieces.
- Avoid creating isolated areas on the game board that won't fit puzzle pieces with combinations of 3, 4 and/or 5 balls. For example, if you leave isolated parts of the game board with 1, 2, 6, 11 or 12 empty spaces, you will never be able to completely fill those spaces, even if you look at the game board from a quadrillion different angles!

REGOLE DEL GIOCO

IT

- 1** Incastra con uno scatto le 4 griglie magnetiche:
 - Sono permesse tutte le disposizioni (vedi lo schema) con le griglie una accanto all'altra.
 - Le griglie possono essere disposte in qualunque ordine, con qualunque rotazione e con qualunque lato in alto.
- 2** Inserisci le 12 tessere sulla plancia che hai appena creato:
 - Le tessere non possono essere disposte sui punti neri o bianchi (gli spazi coperti).
 - Per risolvere il rompicapo, tutti gli altri spazi aperti della griglia devono essere occupati dalle tessere.
 - Le tessere possono occupare gli spazi aperti sulle griglie multiple.
- 3** Per tutti i rompicapi esiste almeno una soluzione. Alcuni rompicapi hanno alcune soluzioni, mentre altri ne hanno quasi 100.000, ma questo non significa che trovarne una sia facile!

Per iniziare è incluso un libretto contenente una scelta di rompicapi, da quelli più facili a quelli estremamente difficili. Questi rompicapi richiedono di comporre una plancia specifica e di disporre alcune tessere in una posizione data. Questi rompicapi hanno una sola soluzione possibile, che si trova alla fine del libretto.

CONSIGLI:

- Se si crea una plancia con i punti neri e bianchi vicini ai bordi, i rompicapi sono più facili rispetto a quando i punti sono più vicini al centro.
- Disponi prima le tessere più grandi e complesse. Tieni per ultime le tessere più piccole.
- Inizia a disporre le tessere nelle parti più difficili della griglia, senza creare sulla plancia dei piccoli spazi nei quali non si possono inserire tessere più grandi.
- Evita di creare zone isolate sulla plancia in cui non si possono inserire tessere con combinazioni di 3, 4 e/o 5 palle. Ad esempio, se lasci sulla plancia delle zone isolate con 1, 2, 6, 11 o 12 spazi vuoti, non potrai mai riempirli completamente, anche se guardi la plancia da un quadrilione di angoli differenti!

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

GR

- 1** Συνδέστε τα 4 πλαίσια ταμπλό σύμφωνα με τα παρακάτω:
 - Όλες οι συνθέσεις είναι επιτρεπτές (δείτε αριστερή απεικόνιση στο ένθετο φυλλάδιο).
 - Τα πλαίσια μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιαδήποτε σειρά, κατεύθυνση ή πλευρά.
- 2** Σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσετε και τα 12 κομμάτια από χρωματιστά μπαλάκια στο ταμπλό που μόλις δημιουργήσατε, σύμφωνα με τους παρακάτω κανόνες:
 - Δε μπορείτε να τοποθετήσετε χρωματιστά κομμάτια παζλ πάνω σε μη κενές θέσεις του ταμπλό (άσπρες ή μαύρες τελείες αντίστοιχα).
 - Όλες οι άλλες κενές θέσεις επάνω στο ταμπλό, πρέπει να συμπληρωθούν από τα χρωματιστά κομμάτια παζλ και να μη παραμείνει καμία κενή, έτσι ώστε να
- 3** Όλες οι προκλήσεις νοημοσύνης έχουν τουλάχιστον μία λύση. Κάποιες έχουν περισσότερες και κάποιες άλλες έχουν σχεδόν 100.000!!!! Αυτό δε σημαίνει ότι το να βρείτε μία λύση, είναι και εύκολο!

Για να ξεκινήσετε, στο φυλλάδιο εικονίζονται προκλήσεις με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας, από εύκολες έως πολύ δύσκολες!! Αυτές οι προκλήσεις απαιτούν να φτιάξετε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο και να τοποθετήσετε ορισμένα χρωματιστά κομμάτια παζλ σε συγκεκριμένες θέσεις. Αυτές οι προκλήσεις συγκεκριμένα έχουν μόνο μία λύση, η οποία εικονίζεται στο τέλος του φυλλαδίου.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Δημιουργώντας ταμπλό παιχνιδιού με τις τελείες πιο κοντά στις άκρες του ταμπλό, θα έχετε ως αποτέλεσμα ευκολότερες προκλήσεις νοημοσύνης παρά όταν οι τελείες βρίσκονται πιο κοντά στο κέντρο του ταμπλό.
- Ξεκινήστε τοποθετώντας τα μεγαλύτερα κομμάτια παζλ και φυλάξτε τα πιο μικρά για το τέλος.
- Δώστε προσοχή και γεμίστε πρώτα τα πιο δύσκολα σημεία του ταμπλό, προσέχοντας να μη δημιουργείτε κενά στα οποία δε θα χωράνε άλλα μεγαλύτερα κομμάτια.
- Προσέξτε να μη δημιουργείτε απομονωμένα σημεία στα οποία δε θα χωράνε κομμάτια από 3, 4 και ή 5 μπαλάκια. Για παράδειγμα αν αφήσετε απομονωμένα κενά σημεία 1,2,6,11 ή 12 θέσεων, δε θα μπορούσατε ποτέ να τα γεμίσετε από όποια πλευρά και αν κοιτάξετε το ταμπλό!

SPILLEREGLER

DK

- 1** Klik de 4 magnetiske gitre sammen:
 - Enhver af sammensætningerne (se diagrammet) med gitre side om side er tilladt.
 - Gitre kan placeres i tilfældig rækkefølge, i enhver retning og vendt opad eller nedad.
- 2** Placer de 12 brikker på spillepladen, du netop har lavet:
 - Brikker må ikke placeres oven på de sorte eller hvide prikker (de dækkede felter).
 - Alle øvrige felter på gitteret skal dækkes af brikker for at løse udfordringen.
 - Brikker må dække åbne felter på flere gitre.
- 3** Alle udfordringer har mindst én løsning. Nogle udfordringer har få; andre udfordringer har næsten 100.000. Det betyder ikke, at det er let at finde en! For at komme godt i gang medfølger et hæfte med en række udfordringer, der spænder fra let til ekstremt svært.

Udfordringerne kræver, at du laver en bestemt spilleplade og placerer nogle brikker på en bestemt position. Disse specifikke udfordringer har kun én mulig løsning, som er angivet bagest i hæftet.

TIPS:

- Hvis du laver spilleplader med de sorte og hvide prikker i nærheden af kanten, bliver udfordringerne lettere end ved spilleplader med prikkerne nærmere midten.
- Start med at placere de større, mere komplekse brikker først. Gem de mindre brikker til sidst.
- Start med først at placere brikkerne på de sværeste dele af gitteret uden at skabe smalle rum på spillepladen, som ikke passer til de større brikker.
- Undgå at skabe isolerede områder på spillepladen, som ikke kan rumme brikker med kombinationer af 3, 4 og/eller 5 kugler. Hvis du f.eks. efterlader isolerede dele af spillepladen med 1, 2, 6, 11 eller 12 tomme rum, vil du aldrig være i stand til at udfylde disse rum helt ud, selv hvis du kigger på spillepladen fra en quadrillion forskellige vinkler!

SPELREGLER

SE

- 1** Knäpp ihop de 4 magnetiska spelplanerna:
 - Varje konfiguration (se diagrammet) med spelplaner sida vid sida är tillåten.
 - Spelplaner kan placeras i valfri ordning, i varje vridriktning och med valfri sida upp.
- 2** Passa in de 12 pusselbitarna på det spelbräde du just skapat:
 - Pusselbitar får inte läggas på de svarta eller vita punkterna (övertäckta platser).
 - Alla andra lediga platser på spelplanen ska fyllas med pusselbitar för att utmaningen ska vara löst.
 - Pusselbitar får täcka lediga platser på flera spelplaner.
- 3** Alla utmaningar har minst en lösning. För vissa utmaningar finns det några stycken. Andra utmaningar har nästan 100 000. Det betyder inte att det är så enkelt att hitta någon över huvud taget!

För att hjälpa dig att komma igång medföljer ett hæfte med några enkla till extremt svåra utmaningar. För de här utmaningarna måste man sätta ihop ett visst spelbräde och lägga några bitar på ett visst sätt. För just dessa utmaningar finns det bara en möjlig lösning och den visas i slutet av hæftet.

LEDTRÅDAR:

- Om man sätter ihop spelbrädet så att de svarta och vita punkterna hamnar nära kanterna så blir utmaningarna enklare än om punkterna befinner sig närmare mitten av brädet.
- Börja med att lägga ut de större, mer komplexa bitarna först. Spara de mindre pusselbitarna till sist.
- Börja med att lägga ut pusselbitar på de svåraste delarna av spelplanen först, utan att skapa smala ytor på brädet som inte passar för större bitar.
- Undvik att skapa isolerade områden på spelbrädet som inte klarar pusselbitar med kombinationer på 3, 4 och/eller 5 kuler. Om man t.ex. lämnar isolerade områden på spelbrädet med 1, 2, 6, 11 eller 12 tomma platser, kommer man aldrig att kunna fylla dem helt fastän man betraktar spelbrädet ur en kvadriljon olika vinklar!

SPILLEREGLER

NO

- 1** Sett de 4 magnetbrettene sammen:
 - Alle kombinasjoner (se figur) med brettene side om side er tillatt.
 - Brettene kan plasseres i hvilken som helst rekkefølge, snus som du vil, og med begge sider opp.
- 2** Plasser de 12 brikkene på spillbrettet som du akkurat har laget:
 - Brikkene kan ikke plasseres på de sorte eller hvite prikkene (opptatte plasser).
 - Alle andre, ledige plasser på brettet skal dekkes med brikker for at oppgaven skal være løst.
 - En brikke kan oppta plasser på flere brett.
- 3** Alle oppgaver har minst én løsning. Noen oppgaver har noen få, andre har nesten 100 000 løsninger. Men det betyr ikke at det er lett å finne en eneste en!

For å komme i gang finner du et hefte med flere oppgaver, fra enkelt til ekstremt vanskelig. I disse oppgavene skal du sette sammen et bestemt brettmønster og plassere noen brikker i en bestemt posisjon. Akkurat disse oppgavene har bare 1 mulig løsning som du finner bakerst i heftet.

TIPS:

- Når du setter sammen spillbrett med de sorte og hvite prikkene mot ytterkantene blir oppgavene lettere enn når prikkene ligger mot midten.
- Begynn med å plassere de større, mer komplekse brikkene. Bruk de mindre brikkene til slutt.
- Begynn med å plassere brikkene på de vanskeligste stedene på brettet, uten små mellomrom hvor du ikke får plass til større brikker.
- Unngå at det oppstår isolerte områder på brettet som ikke får plass til brikker med 3, 4 og/eller 5 kuler. Hvis du for eksempel har isolerte områder på brettet med 1, 2, 6, 11 eller 12 ledige plasser, får du aldri tettet disse områdene helt, samme om du ser på brettet fra en kvadrillion forskjellige vinkler!

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1** Napsauta neljä magneettista alustaa yhteen:
 - Kaikki yhdistelmät, joissa alustat ovat vierekkäin, ovat hyviä.
 - Alustat voidaan asettaa missä tahansa järjestyksessä ja kumpi puoli tahansa ylöspäin.
- 2** Yritä sovittaa kaikki 12 palaa juuri tekemällesi pelilaudalle:
 - Paloja ei voi asettaa mustien tai valkoisten ympyröiden päälle (täytetyt paikat).
 - Tehtävän ratkaisemiseksi pelilaudan kaikki muut tyhjät paikat pitää täyttää paloilla.
 - Palat voidaan asettaa siten, että ne kulkevat alustojen välisten rajojen yli eli ovat useammalla kuin yhdellä alustalla.
- 3** Kaikkiin haasteisiin on ainakin yksi ratkaisu. Joihinkin haasteisiin on vain muutama ratkaisu, ja joihinkin lähes 100 000 erilaista ratkaisua. Tämä ei tarkoita, että ainoan ratkaisun löytäminen olisi helppoa!

Alkuun pääsyn helpottamiseksi pelin mukana tulee kirjanen, jossa on erilaisia tehtäviä helposta erittäin vaikeaan. Näitä tehtäviä varten sinun pitää rakentaa pelilauta tietyllä tavalla ja asettaa muutama pala tiettyyn asentoon. Tehtäväkirjassen tehtäviin on vain yksi mahdollinen ratkaisu, ja ratkaisu esitetään kirjassen lopussa.

VIHJEITÄ:

- Jos rakennat pelilaudan siten, että mustat ja valkoiset ympyrät ovat lähellä pelilaudan reunoja, tehtävien ratkaiseminen on helpompaa kuin pelilaudoilla, joissa ympyrät ovat keskempänä.
- Aseta ensimmäiseksi suuret ja monimutkaiset palat. Säädä pienemmät palat viimeiseksi.
- Aseta ensimmäiseksi palat pelilaudan vaikeimpiin kohtiin siten, että pelilaudalle ei muodostu kapeita alueita, joihin ei mahdu suuria paloja.
- Varo luomasta pelilaudalle saarekkeitä, joihin ei mahdu 3, 4 ja/tai 5 palloa sisältävien palojen yhdistelmiä. Jos esimerkiksi pelilaudalle jää saarekkeitä, joissa on 1, 2, 6, 11 tai 12 tyhjää paikkaa, et pysty myöhemmin täyttämään niitä kokonaan, vaikka katsoisit pelilautaa kvadriljoonasta eri kulmasta!

SMART - Belgium
Neerveld 14, B-2550 Koninck,
Belgium - info@marl.be
www.SmartGames.eu

© 2013 - 2015 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Quadrillion



Made in China

dd: 201 6051 8 B

Quadrillion

5 414301 517382