

GAME RULES

UK

The object of the game is to slide the puzzle pieces around until all robot parts are assembled into complete robots.

- 1 To set up the game, place the 8 puzzle tiles on the game board as indicated in the selected challenge. Each puzzle tile has two sides: one side has artwork, the other side is empty. Start by placing the pieces with artwork first as indicated. All other pieces can be flipped over to the empty side and used anywhere an empty tile is indicated.
- 2 Slide the puzzle tiles around the game board to create complete robots:
 - Puzzle pieces cannot be lifted to place them elsewhere, they can only be moved by sliding them!
 - Each robot needs to have wheels or legs on one tile and a body with head on an adjacent tile.
 - The grey conveyor belts can't be used as a bottom part for a robot.
 - Any bottom part can be combined with any top part, but all completed robots must have a top and bottom.
- 3 You have found the solution when all robots are assembled. In easier challenges you only need to make 1 or 2 robots. In more difficult challenges you need to complete up to 7 working robots. All challenges can be solved in 32 moves or less. The challenge booklet includes one possible solution for each challenge; note that easy challenges often have multiple correct solutions.

SPELREGELS

NL

De bedoeling van het spel is om de puzzelstukken te verschuiven totdat alle robots volledig zijn.

- 1 Alvorens je begint, plaats de 8 puzzelstukken op het spelbord zoals afgebeeld in de opdracht. Elk puzzelstuk heeft 2 kanten: op de bovenkant staan tekeningen, de onderkant is leeg. Leg eerst de puzzelstukken waarvan je de tekeningen nodig hebt, op het spelbord. Alle andere puzzelstukken draai je om en gebruik je daar waar er lege puzzelstukken op het spelbord moeten liggen.
- 2 Verschuif de puzzelstukken totdat alle robots compleet zijn:
 - Je mag puzzelstukken niet optillen om ergens anders te leggen.
 - Elke robot moet wielen of benen hebben op één puzzelstuk en een hoofd op het puzzelstuk dat ernaast ligt.
 - De grijze lopende banden mogen niet gebruikt worden voor de onderkant van een robot.
 - Eender welke onderkant mag gecombineerd worden met een bovenkant, maar je mag geen 2 onderkanten of 2 bovenkanten combineren in één robot. Halve robots (bijvoorbeeld aan de rand van het spelbord) zijn niet toegelaten.
- 3 Je hebt de oplossing gevonden wanneer de robots allemaal geassembleerd zijn. In makkelijke opdrachten moet je 1 of 2 robots bouwen. In de moeilijkste moet je er soms wel 7 tegelijkertijd maken. Alle opdrachten kunnen opgelost worden in 32 of minder stappen. Makkelijke opdrachten hebben vaak meerdere, juiste oplossingen. Achteraan in het boekje wordt een mogelijke oplossing getoond.

SPIELREGELN

DE

Ziel des Spiels ist es, durch Schieben der einzelnen quadratischen Elemente vollständige Roboter herzustellen.

- 1 Zum Start werden alle 8 Elemente so in das Spielbrett gelegt, wie in der jeweiligen Aufgabe angegeben. Die einzelnen Elemente haben zwei Seiten: eine mit Roboterbildern, die andere Seite ist nicht bebildert. Zuerst werden die bebilderten Elemente ins Spielbrett gelegt. Danach alle übrigen Elemente auf die blanke Seite wenden und analog der Aufgabenstellung platzieren.
- 2 Jetzt sind die Elemente so hin- und herzuschieben, dass vollständige Roboter entstehen:
 - Die Elemente dürfen nicht aus dem Spielbrett herausgenommen werden, um sie irgendwo anders zu platzieren. Sie müssen auf dem Spielfeld bewegt werden.
 - Jeder Roboter benötigt verbundene Räder oder Beine sowie Rumpf und Kopf, um als vollständig hergestellter Roboter zu gelten.
 - Die grauen Transportbänder können nicht zur Herstellung eines Roboters verwendet werden.
 - Jedes Unterteil (Räder/Beine) kann mit jedem Oberteil (Rumpf/Kopf) kombiniert werden. Wichtig ist, dass immer Ober- und Unterteil verbunden sind.
- 3 Die Aufgabe ist gelöst, wenn alle Roboter vollständig hergestellt sind. Es müssen zwischen 1 bis 2 Robotern (einfache Aufgaben) bis zu 7 Robotern (schwierige Aufgaben) hergestellt werden. Für die Lösung sind 32 Bewegungen oder weniger (Schieb-Mechanismus) notwendig. Die einfacheren Aufgaben haben mehrere Lösungsmöglichkeiten; im Aufgabenheft ist jeweils eine Variante angegeben.

RÈGLES DU JEU

FR

But du jeu : Faites glisser les pièces mobiles de jeu à l'intérieur du coffret afin d'assembler les robots.

- 1 Choisissez un défi dans le livret et placez les HUIT tuiles de jeu à l'intérieur du plan de jeu tel qu'indiqué. Chaque tuile à deux faces, l'une présente des illustrations, l'autre est vierge. Placez tout d'abord les pièces illustrées aux emplacements indiqués. Complétez ensuite la disposition initiale avec les pièces restantes sur leur face vierge.
- 2 Faites maintenant glisser les pièces à l'intérieur du coffret de manière à assembler correctement par le milieu les deux pièces du robot à l'aide de deux tuiles mitoyennes :
 - Vous ne devez pas soulever les tuiles pour les placer où bon vous semble ! Vous devez toujours les faire glisser.
 - Chaque robot doit être constitué sur l'une des tuiles d'un Bas : Des jambes ou des roues et sur l'autre tuile d'un Haut : Un tronc et une tête afin d'être considéré comme assemblé. Toute autre combinaison n'est pas valide.
 - Les tapis roulants gris ne peuvent être considérés comme des jambes ou des roues pour compléter un robot.
 - N'importe quelle pièce de jeu peut être utilisée pour assembler un robot si celui-ci est composé in fine d'un Haut et d'un Bas.
- 3 Vous aurez trouvé la solution lorsque tous les robots seront correctement assemblés. Les défis les plus simples demandent à n'assembler qu'un seul voire deux robots. Les défis les plus compliqués requièrent l'assemblage de sept robots ! Chaque défi nécessitera trente-deux mouvements au maximum pour être résolu. Les défis initiaux proposent plusieurs solutions. Vous trouverez dans le livret des défis UNE solution à chaque défi.

REGLAS DE JUEGO

ES

El objetivo del juego es deslizar las piezas del rompecabezas hasta que todas las partes del robot formen robots completos.

- 1 Para configurar el juego, coloca las 8 fichas en el tablero como se indica en el desafío elegido. Cada pieza del rompecabezas tiene dos lados: un lado tiene ilustraciones, el otro lado está vacío. Empieza colocando primero las piezas con dibujo tal y como se indica. Todas las demás piezas pueden darse la vuelta por el lado vacío y usarse en cualquier espacio en el que se indique que hay una ficha vacía.
- 2 Desliza las fichas del rompecabezas por el tablero de juego para formar robots completos:
 - No se pueden levantar las piezas del rompecabezas para colocarlas en otro lugar, ¡solo se pueden mover deslizándolas!
 - Todos los robots deben tener ruedas o patas en una ficha y un cuerpo con la cabeza en una ficha contigua.
 - Las cintas transportadoras grises no pueden ser utilizadas como parte inferior de un robot.
 - Se puede combinar cualquier parte inferior con cualquier parte superior, pero todos los robots completados deben tener una parte superior e inferior.
- 3 Has encontrado la solución cuando consigues formar todos los robots. En los desafíos más fáciles, solo necesitas completar 1 o 2 robots. En los desafíos más complicados, debes completar hasta 7 robots operativos. Todos los desafíos se pueden resolver en 32 movimientos o menos. A veces, los desafíos fáciles tienen varias soluciones correctas. La hoja de desafíos incluye una posible solución para cada desafío.

REGRAS DO JOGO

PT

O objetivo do jogo é empurrar as peças do puzzle até que todas as partes do robô estejam unidas em robôs completos.

- 1 Para preparares o jogo, coloca as 8 peças do puzzle no tabuleiro de jogo conforme indicado no desafio que escolheste. Cada peça do puzzle tem dois lados: um lado tem desenhos, o outro lado está vazio. Começa por colocar as peças com desenhos como indicado. Todas as outras peças podem ser voltadas ao contrário, para o lado vazio, e utilizadas em qualquer ponto onde esteja indicada a colocação de uma peça vazia.
- 2 Empurra as peças do puzzle pelo tabuleiro para criares robôs completos:
 - As peças do puzzle não podem ser levantadas para serem colocadas noutro local, apenas podem ser movidas empurrando-as!
 - Cada robô tem de ter rodas ou pernas numa peça e um corpo com cabeça na peça adjacente.
 - As correias transportadoras cinzentas não podem ser utilizadas como parte de baixo de um robô.
 - Qualquer parte de baixo pode ser combinada com qualquer parte de cima, mas todos os robôs completos têm de ter uma parte de baixo e uma de cima.
- 3 Encontre a solução quando tiveres montado todos os robôs. Em desafios mais simples apenas tens de fazer 1 ou 2 robôs. Nos desafios mais difíceis tens de completar até 7 robôs. Todos os desafios podem ser solucionados em 32 movimentos ou menos. Os desafios simples têm, frequentemente, várias soluções corretas. O folheto do desafio inclui uma solução possível para cada desafio.

REGOLE DEL GIOCO

IT

L'obiettivo del gioco è scorrere le tessere del puzzle per unire le parti e comporre tutti i robot.

1 Per cominciare, posiziona le 8 tessere del puzzle sulla base di gioco come indicato nella sfida che hai scelto. Ciascuna tessera ha due lati: uno disegnato e l'altro vuoto. Prima, posiziona i pezzi disegnati come indicato. Tutti gli altri pezzi possono essere posizionati con il lato senza disegni a vista in qualsiasi alloggiamento vuoto.

2 Scorri le tessere del puzzle sulla base di gioco per comporre i robot:

- Le tessere del puzzle non possono essere sollevate per essere posizionate in un alloggiamento diverso, ma possono essere spostate solo scorrendole!
- Ciascun robot deve avere le ruote o le gambe su una tessera e il corpo con la testa su un'altra tessera adiacente.
- I nastri trasportatori grigi non possono essere usati come parti inferiori del robot.
- Le parti inferiori possono essere combinate con le parti superiori indistintamente, ma tutti i robot devono avere una parte superiore e una inferiore.

3 Componi tutti i robot per trovare la soluzione. Nelle sfide più facili, devi comporre 1 o 2 robot. Nelle sfide più difficili, devi comporre fino a 7 robot. Tutte le sfide possono essere risolte in un massimo di 32 mosse. Le sfide facili hanno spesso più soluzioni corrette. Il libretto delle sfide include una soluzione possibile per ciascuna sfida.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να σύρετε τα πλακίδια του παζλ προκειμένου όλα τα κομμάτια να ταξινομηθούν με τέτοιο τρόπο, ώστε να προκύψουν ολόκληρα ρομπότ.

1 Για να στήσετε το παιχνίδι, τοποθετήστε τα 8 πλακίδια στο ταμπλό όπως απεικονίζεται στην επιλεγμένη πρόκληση. Το κάθε πλακίδιο έχει 2 πλευρές: η μία είναι ζωγραφισμένη και η άλλη κενή. Ξεκινήστε τοποθετώντας αρχικά τα ζωγραφισμένα κομμάτια, όπως απεικονίζεται. Όλα τα υπόλοιπα κομμάτια μπορούν να συρθούν πάνω στην άδεια πλευρά και να χρησιμοποιηθούν οπουδήποτε απεικονίζεται ένα κενό πλακίδιο.

2 Σύρετε τα πλακίδια του παζλ στο ταμπλό για να δημιουργήσετε ολόκληρα ρομπότ:

- Το κάθε κομμάτι του παζλ μπορεί να μετακινηθεί μόνο σύροντάς το και όχι σηκώνοντάς το, για να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε, μη διπλανή, κενή θέση.
- Το κάθε ρομπότ πρέπει να αποτελείται από δύο κομμάτια. Ένα κομμάτι στο οποίο να απεικονίζονται οι τροχοί ή τα πόδια και ένα άλλο κομμάτι ακριβώς δίπλα, με το σώμα και το κεφάλι.
- Οι γκρι ιμάντες μεταφοράς δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως κομμάτι στη βάση ενός ρομπότ.
- Κάθε κομμάτι βάσης μπορεί να συνδυαστεί με κάθε κομμάτι κορυφής. Όμως, τα ολόκληρα ρομπότ θα πρέπει να έχουν μία κορυφή και μία βάση.

3 Έχετε βρει τη λύση όταν όλα τα ρομπότ έχουν δημιουργηθεί. Στις ευκολότερες προκλήσεις χρειάζεται να δημιουργήσετε 1 ή 2 ρομπότ. Στις δυσκολότερες πρέπει να δημιουργήσετε μέχρι και 7 λειτουργικά ρομπότ. Όλες οι προκλήσεις μπορούν να επιλυθούν μέσα σε 32 ή λιγότερες κινήσεις. Οι εύκολες προκλήσεις συχνά έχουν και πολλαπλές λύσεις. Το εγχειρίδιο προκλήσεων περιλαμβάνει μία λύση που είναι δυνατό να προκύψει, για κάθε πρόκληση.

GR

HVORDAN SPILLER MAN

Formålet med spillet er at skubbe puslebrikkerne rundt på spillepladen, indtil alle robotdelene er samlet til hele robotter.

1 Klargøring af spillet: Læg de 8 puslebrikker på spillepladen, som vist i udfordringen. Hver brik har 2 sider: på den ene side er der et billede, og den anden side er tom. Begynd med at lægge brikkerne med billeder først, som vist. Alle øvrige brikker kan vendes om på den tomme side og lægges alle steder, hvor der er vist en tom plads.

2 Skub puslebrikkerne rundt på spillepladen for at samle robotterne helt:

- Brikkerne må ikke løftes og lægges andre steder; de må kun flyttes ved at skubbe dem!
- Alle robotter skal have hjul eller ben på den ene brik og en krop med hoved på en tilstødende brik.
- De grå larvebånd må ikke bruges som den nederste del af en robot.
- Alle brikker med en robots nederste del kan sættes sammen med en brik med en vilkårlig robots øverste del, men alle robotterne skal være samlet helt.

3 Du har løst opgaven, når alle robotterne er samlet helt. I de nemme udfordringer skal der kun samles 1 eller 2 robotter. I de svære udfordringer skal der samles op til 7 arbejdsrobotter. Alle udfordringer kan klares ved hjælp af højst 32 træk. Til de nemme udfordringer er der ofte flere rigtige løsninger. I udfordringshæftet bliver der vist én mulig løsning på hver udfordring.

DK

SPELREGLER

Spelets mål är att skjuta runt bitarna tills alla robotdelar har monterats ihop till kompletta robotar.

1 Ställ iordning spelet genom att placera de 8 pusselbitarna på spelplanen på det sätt som anvisas i den valda utmaningen. Varje pusselbit har två sidor: en sida med en bild och den andra sidan är tom. Börja genom att placera sidorna med bilder först enligt anvisningarna. Det går att vända alla andra bitar till den tomma sidan och använda dem när det krävs en tom bit.

2 Skjut runt pusselbitarna på spelplanen för att skapa kompletta robotar:

- Det går inte att lyfta pusselbitarna och placera dem någon annanstans. Det går endast att skjuta runt dem!
- Alla robotar måste ha hjul eller ben på en bit och en kropp med huvud på intilliggande bit.
- Det går inte att använda de grå transportbanden som underdel.
- Det går att kombinera valfri underdel med valfri överdel, men alla kompletta robotar måste ha en överdel och en underdel.

3 Du har hittat lösningen när alla robotar har monterats ihop. Vid lättare utmaningar behöver du bara skapa en eller två robotar. Vid de svåra utmaningarna måste du skapa upp till sju fungerande robotar. Det går att lösa alla utmaningar med upp till 32 förflyttningar. Lätta utmaningar har ofta flera olika lösningar som är rätt. I utmaningshäftet finns en möjlig lösning för varje utmaning.

SE

SPILLEREGLER

Målet med spillet er å skyve og flytte på brikkene til alle robotdelene er satt sammen til hele roboter.

1 Klargjør spillet ved å legge de åtte skyvebrikkene på brettet som vist i utfordringen du har valgt. Hver skyvebrikke har to sider: én illustrert side og én tom side. Først legger du ut brikkene med den illustrerte siden opp, som vist. Alle de andre brikkene kan snus og legges ut der det skal ligge en tom brikke.

2 Skyv brikkene rundt på brettet for å lage hele roboter:

- Det er ikke lov å løfte på brikkene og legge dem et annet sted. Du kan bare flytte dem ved å skyve!
- Alle robotene skal ha hjul eller ben på én brikke og en overdel med hode på en tilstøtende brikke.
- De grå transportbåndene kan ikke brukes som robotens underdel.
- Underdelene og overdelene kan settes sammen på en hvilken som helst måte, men alle hele roboter skal bestå av både en overdel og en underdel.

3 Du har funnet løsningen når alle robotene er satt sammen. I den enkleste utfordringen skal du bare lage én eller to roboter. I de vanskeligste utfordringene må du lage opptil sju hele roboter. Alle utfordringene kan løses med 32 eller færre trekk. Enkle utfordringer har ofte flere riktige løsninger. Heftet med utfordringer viser én mulig løsning på hver utfordring.

© 2014-2020 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Robot Factory
Based on: Butterflies

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



NO

PELISÄÄNNÖT

Pelin tavoitteena on kasata osista kokonaisia robotteja liu'uttamalla osia pelilaudalla.

1 Aloita peli asettamalla kahdeksan palaa pelilaudalle haasteessa esitetyllä tavalla. Palat ovat kaksipuolisia: toisella puolella on kuva ja toinen puoli on tyhjä. Aloita asettamalla paikoilleen kuvalliset palat. Kaikki loput palat käännetään tyhjä puoli ylöspäin ja asetetaan niille osoitetuille paikoille.

2 Liu'uta paloja kasataksesi kokonaisia robotteja:

- Paloja ei saa nostaa. Niitä saa liikuttaa pelilaudalla ainoastaan liu'uttamalla.
- Jokainen robotti koostuu kahdesta palasta: alaosana ovat jalat/pyörät sekä yläosana vartalo ja pää.
- Liukuhihnoja ei voi käyttää robotin alaosana.
- Mikä tahansa alaosa voidaan yhdistää mihin tahansa yläosaan. Kokonainen robotti muodostuu aina ylä- ja alaosasta.

3 Olet löytänyt ratkaisun haasteeseen, kun kaikki robotit ovat kokonaisia. Helpommissa haasteissa sinun on koottava vain 1 tai 2 robottia. Vaikeimmissa haasteissa sinun tulee koota jopa 7 robottia. Haasteet vaativat enintään 32 siirtoa. Helpoimmat haasteet sisältävät useita ratkaisuvaihtoehtoja. Löydät yhden ratkaisuvaihtoehdon haastekirjasi lopusta.



dd: 20201126B Made in China
5 414301 524069