

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

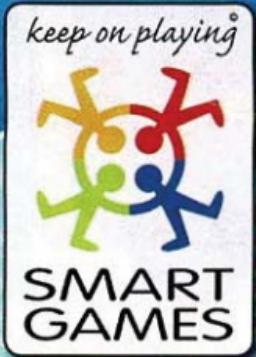
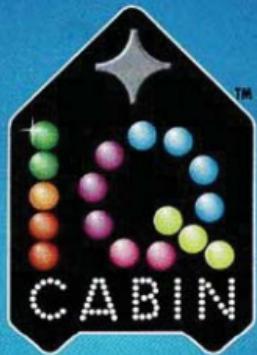
L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



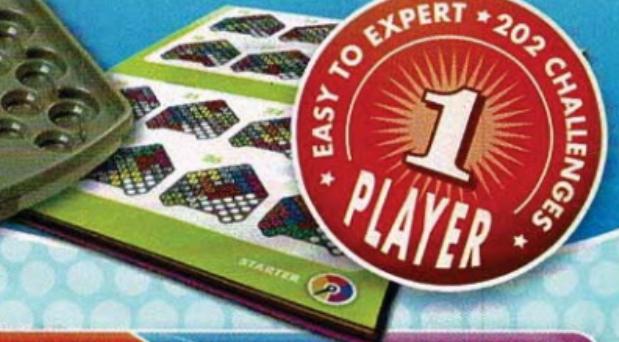
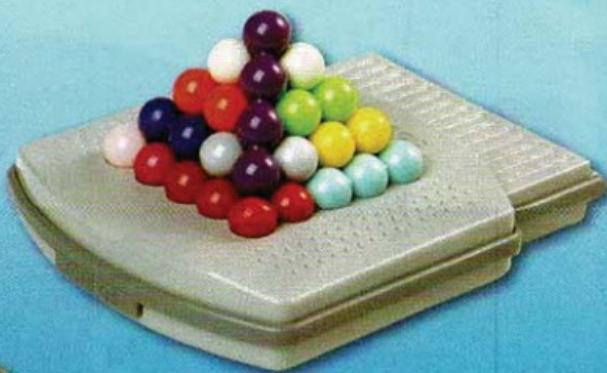
**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com





train your brain



STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD



GAME RULES

IQ-Cabin™ is a logical brain teaser for young and old. It's a fun way to test your spatial perception.

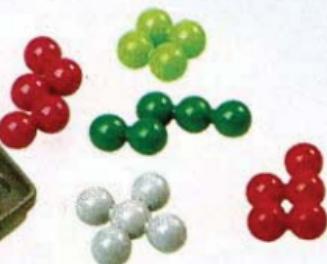
It's compact form also makes it an ideal travel game.



Fig 1



Fig 2



Contents:

- Storage box with two playing surfaces:
 - inner side: a grid for 2D puzzles (Fig 1)
 - outer side: a square grid for 3D puzzles (Fig 2)
- Booklet with rules of play and 202 challenges.
 - 144 challenges for 2D puzzles
 - 58 challenges for 3D puzzles
- 12 different puzzle pieces. (Fig 3)

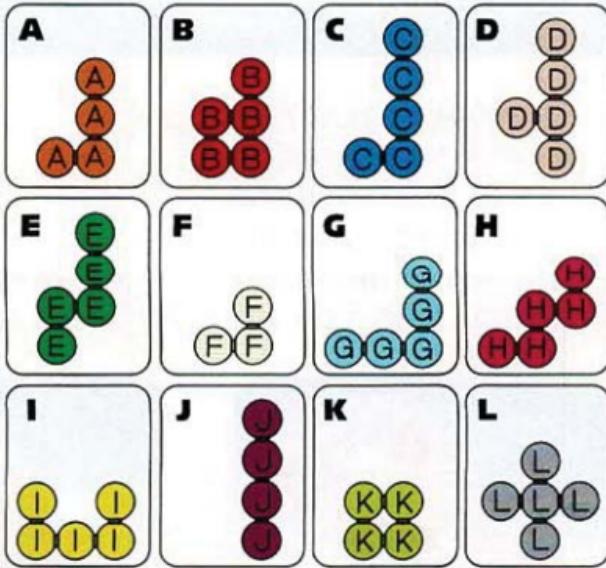


Fig 3



2D challenges (1 to 144)



Remove all puzzle pieces and place them on the top of the lid.



Choose a challenge and place the puzzle pieces as indicated.



Try to fill the empty space with all the remaining pieces. The puzzle pieces that are shown in the challenge may NOT be moved!

The level of difficulty of each challenge is mainly determined by the number of puzzle pieces you have to place yourself.

Some challenges have more than one solution, which does not mean that they are easy to find.

challenge 1-24

challenge 25-60

challenge 61-96

challenge 97-120

challenge 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 or 2
puzzle pieces

3 or 4
puzzle pieces

5 or 6
puzzle pieces

7 or 8
puzzle pieces

9
puzzle pieces



RÈGLES DU JEU

IQ-Cabin™ est un jeu de réflexion logique pour enfants et adultes. Il met à l'épreuve votre vision spatiale de manière ludique.

En outre, sa forme compacte en fait un jeu de voyage idéal.

Contenu :

- Boîte de rangement avec deux plateaux de jeu :
 - intérieur : une grille pour puzzles en 2D (Fig 1)
 - extérieur : une grille carrée pour puzzles 3D (Fig 2)
- Carnet avec les règles de jeu et 202 défis :
 - 144 défis pour puzzles en 2D
 - 58 défis pour puzzles en 3D
- 12 pièces de puzzle différentes. (Fig 3)



Fig 1

Les défis 2D (1 à 144)

- 1 Retirer toutes les pièces de puzzle et les placer sur le couvercle.
- 2 Choisir un défi et placer les pièces comme indiqué.
- 3 Essayer de remplir les cases vides avec toutes les pièces restantes. Les pièces déjà positionnées comme indiqué NE pourront PAS être déplacées.

Le niveau de difficulté d'un défi est surtout déterminé par le nombre de pièces de puzzle que vous devez placer vous-mêmes. Certaines missions ont plusieurs solutions, ce qui ne veut pas dire qu'elles peuvent être résolues plus facilement !

défi 1-24

défi 25-60

défi 61-96

défi 97-120

défi 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 ou 2
pièces de puzzle

3 ou 4
pièces de puzzle

5 ou 6
pièces de puzzle

7 ou 8
pièces de puzzle

9
pièces de puzzle



SPELREGELS

IQ-Cabin™ is een logisch denkspel voor zowel jong en oud. Het stelt je ruimtelijk inzicht op een leuke manier op de proef.

Door zijn compacte vorm is het bovendien een ideaal reisspel.

Inhoud:

- **Opbergdoosje met twee speelvlakken:**
 - binnenkant: een grid voor 2D-puzzels (Fig 1)
 - buitenkant: een vierkantig grid voor 3D-puzzels (Fig 2)
- **Boekje met spelregels en 202 opdrachten.**
 - 144 opdrachten voor 2D- puzzels
 - 58 opdrachten voor 3D-puzzels
- **12 verschillende puzzelstukken.** (Fig 3)

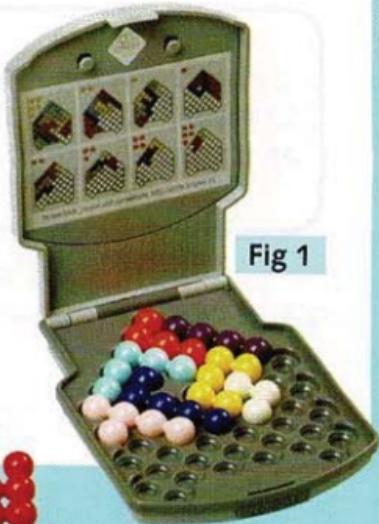
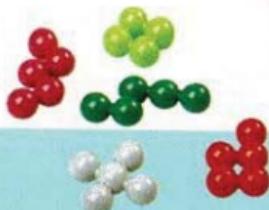


Fig 1

2D opdrachten (1 t/m 144)

- 1 Verwijder alle puzzelstukken en leg ze bovenaan in het deksel.
- 2 Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangeduid.
- 3 Probeer met alle overige stukken de lege plaats op te vullen.
De puzzelstukken die in de opdracht staan afgebeeld mag je NIET verplaatsen.

De moeilijkheidsgraad van een opdracht wordt vooral bepaald door het aantal puzzelstukken dat je zelf moet leggen. Sommige opdrachten hebben meerdere oplossingen, wat niet wil zeggen dat ze daarom makkelijk te vinden zijn!

opdracht 1-24

opdracht 25-60

opdracht 61-96

opdracht 97-120

opdracht 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 of 2
puzzelstukken

3 of 4
puzzelstukken

5 of 6
puzzelstukken

7 of 8
puzzelstukken

9
puzzelstukken



SPIELREGELN



IQ-Cabin™ ist ein Logik-Spiel für Jung und Alt. Es stellt das räumliche Vorstellungsvermögen auf unterhaltsame Art auf die Probe.

Durch das kompakte Format ist es außerdem ein ideales Spiel auf Reisen.

Inhalt:

- Aufbewahrungskästchen mit zwei Spielfeldern:
 - Innenseite: ein Raster für 2D-Puzzles (Fig 1)
 - Außenseite: ein quadratisches Raster für 3D-Puzzles. (Fig 2)
- Handbuch mit Spielanleitung und 202 Aufgaben:
 - 144 Aufgaben für 2D-Puzzles
 - 58 Aufgaben für 3D-Puzzles
- 12 verschiedenfarbige Puzzlekugeln. (Fig 3)



Fig 1

2D-Aufgaben (1 bis 144)

- 1 Alle Puzzlekugeln werden herausgenommen und oben in den Deckel gelegt.
- 2 Eine Aufgabe wird gewählt und die Puzzlekugeln wie angegeben abgelegt.
- 3 Jetzt wird probiert, mit allen übrig gebliebenen Kugeln die Lücken aufzufüllen. Die Puzzle-kugeln, die in der Aufgabe abgebildet sind, dürfen NICHT versetzt werden.

Der Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe wird vor allem durch die Anzahl der Kugeln bestimmt, die man selbst einfügen muss. Für manche Aufgaben gibt es mehrere Lösungen, das bedeutet aber nicht, dass sie deswegen einfacher zu lösen sind!

Aufgabe 1-24

Aufgabe 25-60

Aufgabe 61-96

Aufgabe 97-120

Aufgabe 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 oder 2
Puzzlekugeln

3 oder 4
Puzzlekugeln

5 oder 6
Puzzlekugeln

7 oder 8
Puzzlekugeln

9
Puzzlekugeln



REGLAS DE JUEGO



IQ-Cabin™ es un juego lógico para ejercitar la mente de jóvenes y mayores. Pone a prueba su capacidad espacial de manera entretenida.

Por su forma compacta se convierte en un juego ideal para ir de viaje.

Contenido:

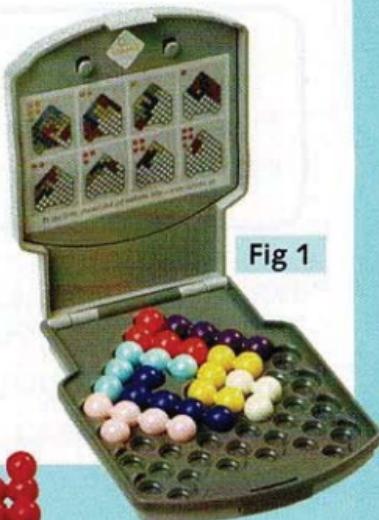
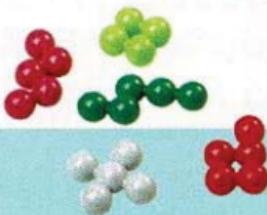
- **Estuche con dos tableros:**

- parte interior: una plantilla para puzzles 2D (Fig 1)
- parte exterior: una plantilla cuadrada para puzzles 3D (Fig 2)

- **Libro con las reglas del juego y 202 tareas.**

- 144 tareas para puzzles 2D
- 58 tareas para puzzles 3D

- **12 piezas de puzzle diferentes.** (Fig 3)



Tareas 2D (1 hasta 144)

- 1 Retire todas las piezas y colóquelas en la tapa.
- 2 Elija una tarea y coloque las piezas según las instrucciones.
- 3 Intente llenar los huecos con las piezas restantes. Las piezas que están indicadas en la tarea NO se pueden cambiar de sitio.

¡El grado de dificultad de una tarea depende principalmente de la cantidad de piezas que debe colocar usted mismo. Algunas tareas tienen varias soluciones, lo que no implica que sean fáciles de resolver!

propuesta 1-24

propuesta 25-60

propuesta 61-96

propuesta 97-120

propuesta 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 o 2
piezas

3 o 4
piezas

5 o 6
piezas

7 o 8
piezas

9
piezas



REGRAS DO JOGO

IQ-Cabin™ é um jogo de raciocínio lógico para os mais novos e os mais velhos. De uma maneira engraçada, este jogo põe a tua visualização espacial à prova. Além disso, é um jogo de viagem perfeito devido à sua forma compacta.

Conteúdo:

- Caixa de arrumação com dois tabuleiros de jogo:
 - no interior: uma grelha para puzzles 2D (Fig 1)
 - no exterior: uma grelha quadricular para puzzles 3D (Fig 2)
- Livrete com regras do jogo e 202 missões
 - 144 missões para puzzles 2D
 - 58 missões para puzzles 3D
- 12 peças diferentes de puzzle. (Fig 3)



Fig 1

Missões 2D (1 a 144)

- 1 Retire todas as peças de puzzle e coloque-as em cima da tampa.
- 2 Escolhe uma missão e coloca as peças de puzzle conforme ilustrado.
- 3 Tenta encher o espaço vazio com as restantes peças. As peças de puzzle apresentadas na missão NÃO devem ser colocadas.

O grau de dificuldade de uma missão é determinado através da quantidade de peças de puzzle colocadas por ti. Algumas missões têm várias soluções, o que não quer dizer, que estas possam ser encontradas facilmente!

esercizio 1-24

esercizio 25-60

esercizio 61-96

esercizio 97-120

esercizio 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

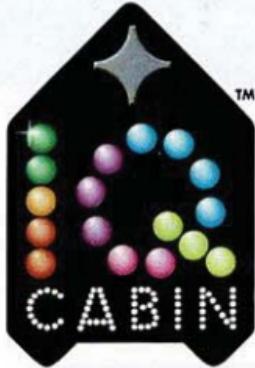
1 ou 2
peças de puzzle

3 ou 4
peças de puzzle

5 ou 6
peças de puzzle

7 ou 8
peças de puzzle

9
peças de puzzle



REGOLE DEL GIOCO

IQ-Cabin™ è un gioco con 202 esercizi che richiedono una combinazione di capacità logiche, di senso dello spazio e abilità motorie fini.

Contenuti:

- Casella di memoria con due cassetti del gioco:
 - lato interno: una griglia per i puzzle 2D (Fig 1)
 - lato esterno: una griglia quadrata per i puzzle 3D (Fig 2)
- Istruzioni per il gioco, 202 sfide
 - 144 sfide per i 2D puzzle
 - 58 sfide per i 3D puzzle
- 12 pezzi differenti di puzzle. (Fig 3)

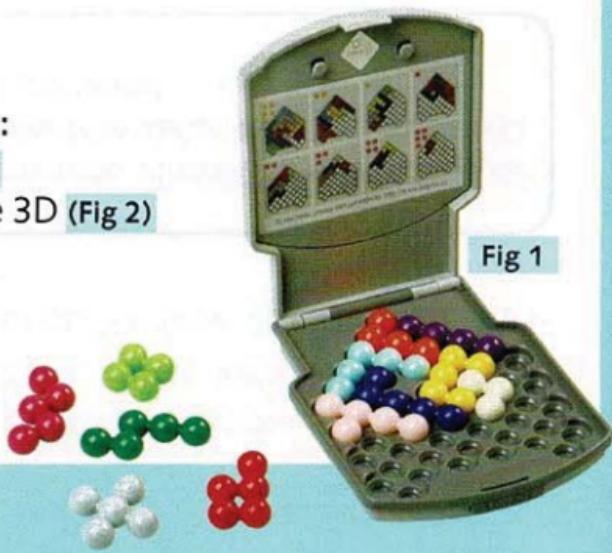


Fig 1

2D Regole del gioco (1 a 144)

- 1 Mettere 12 blocchi nella rientranza sul coperchio superiore della scatola del gioco.
- 2 Selezionare uno dei puzzle 2D. Seguire le indicazioni del puzzle per mettere i blocchi sul pannello del gioco.
- 3 Cercare di riempire lo spazio sullabase del gioco con i blocchi rimanenti, senza spostare i blocchi sistemati in precedenza, in modo da risolvere il presente puzzle.

scheda 1-24

scheda 25-60

scheda 61-96

scheda 97-120

scheda 121-144

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

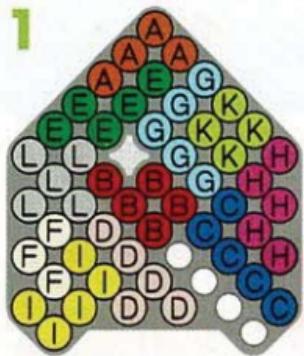
1 o 2
pezzi

3 o 4
pezzi

5 o 6
pezzi

7 o 8
pezzi

9
pezzi



5



6



7



8



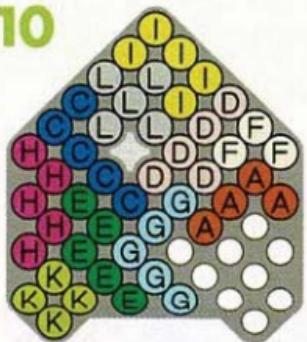
STARTER



9



10



11



12



13



14



15



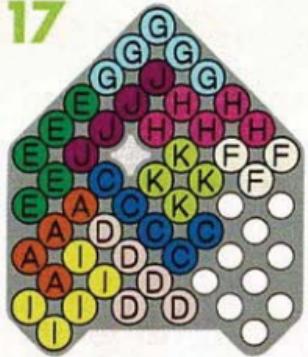
16



STARTER



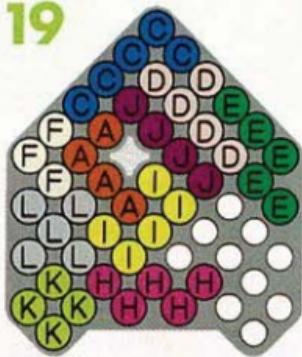
17



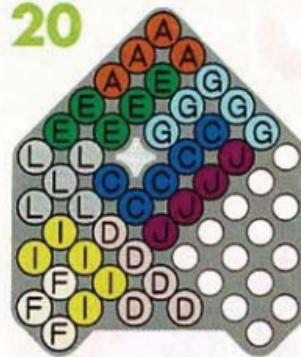
18



19



20



21



22



23



24



STARTER

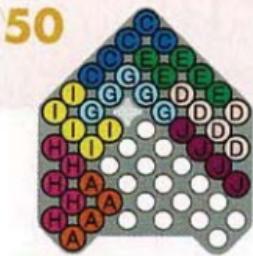






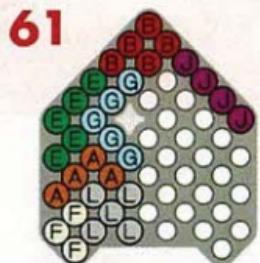
JUNIOR





JUNIOR





65



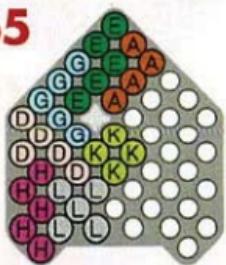
66



67



8



69



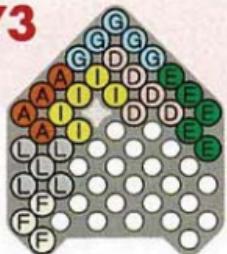
71



EXPERT



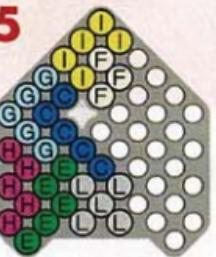
73



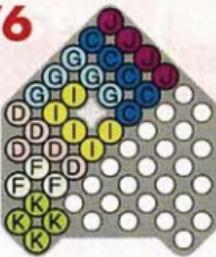
74



75



76



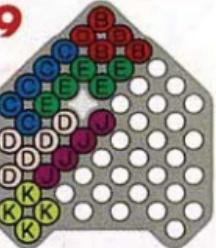
77



78



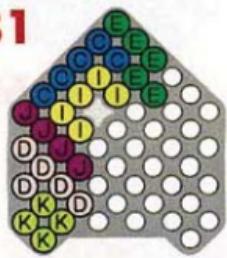
79



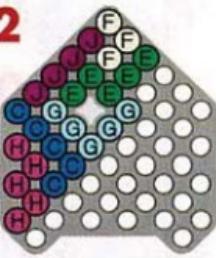
80



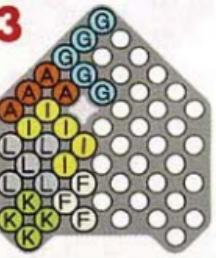
81



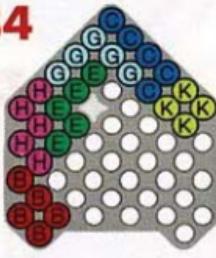
82



83

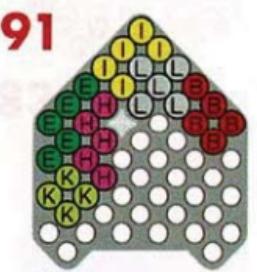
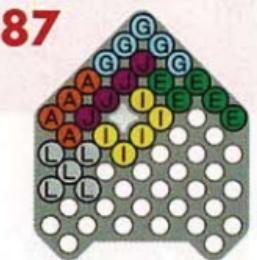
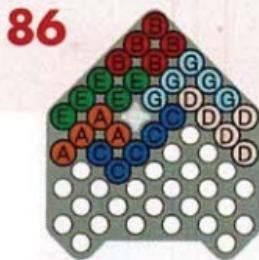
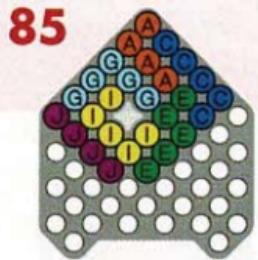


84



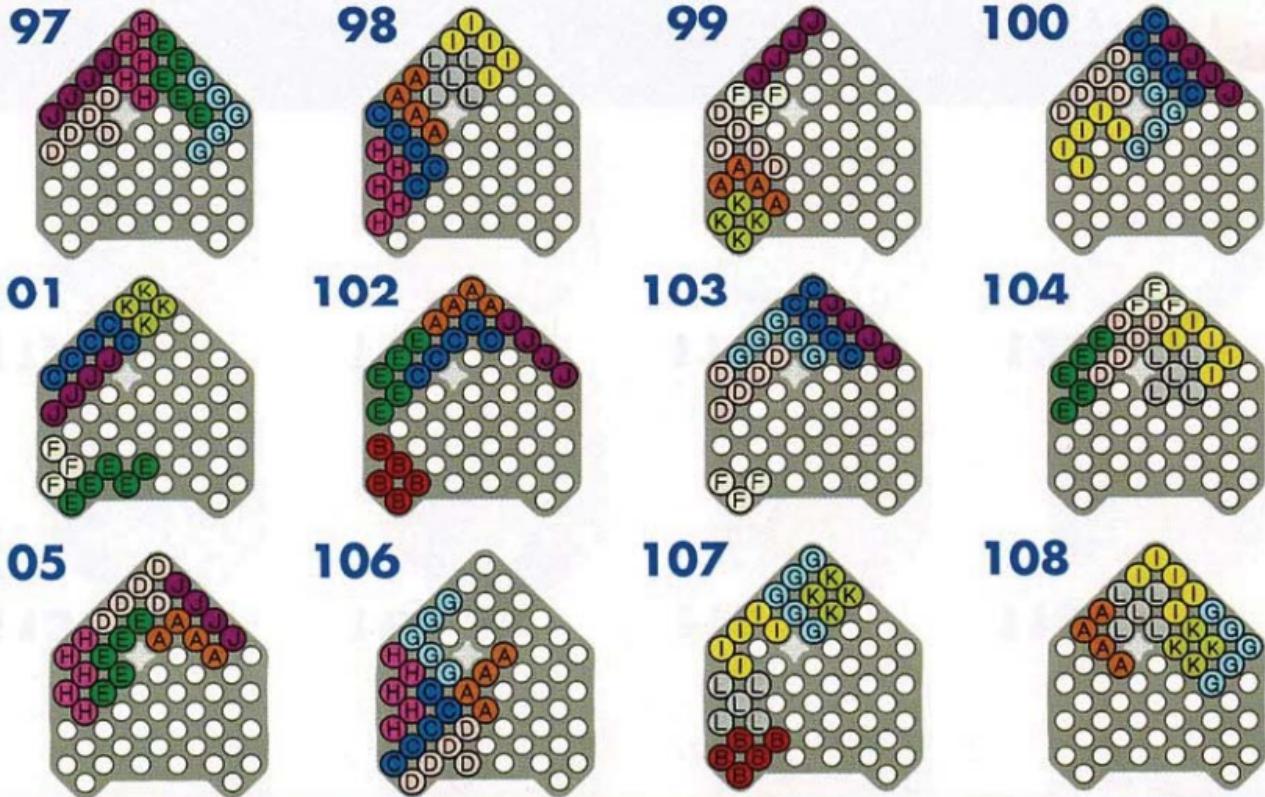
EXPERT





EXPERT





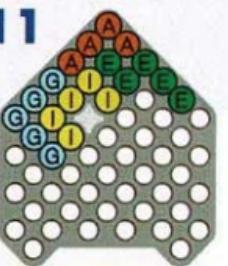
109



110



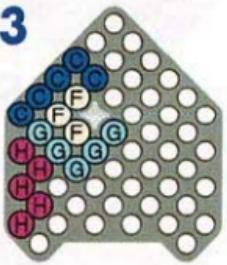
111



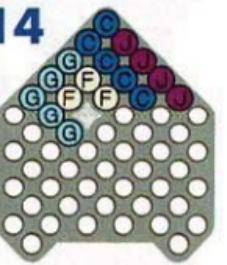
112



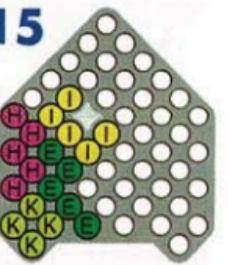
113



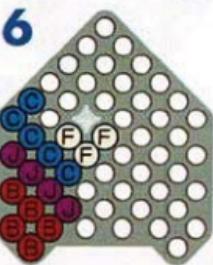
114



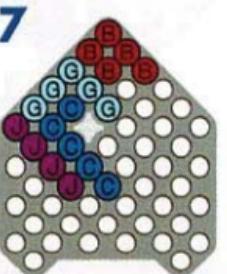
115



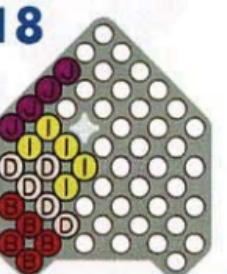
116



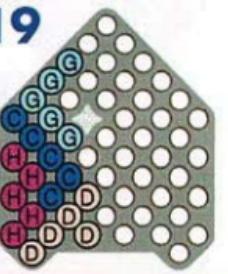
117



118



119

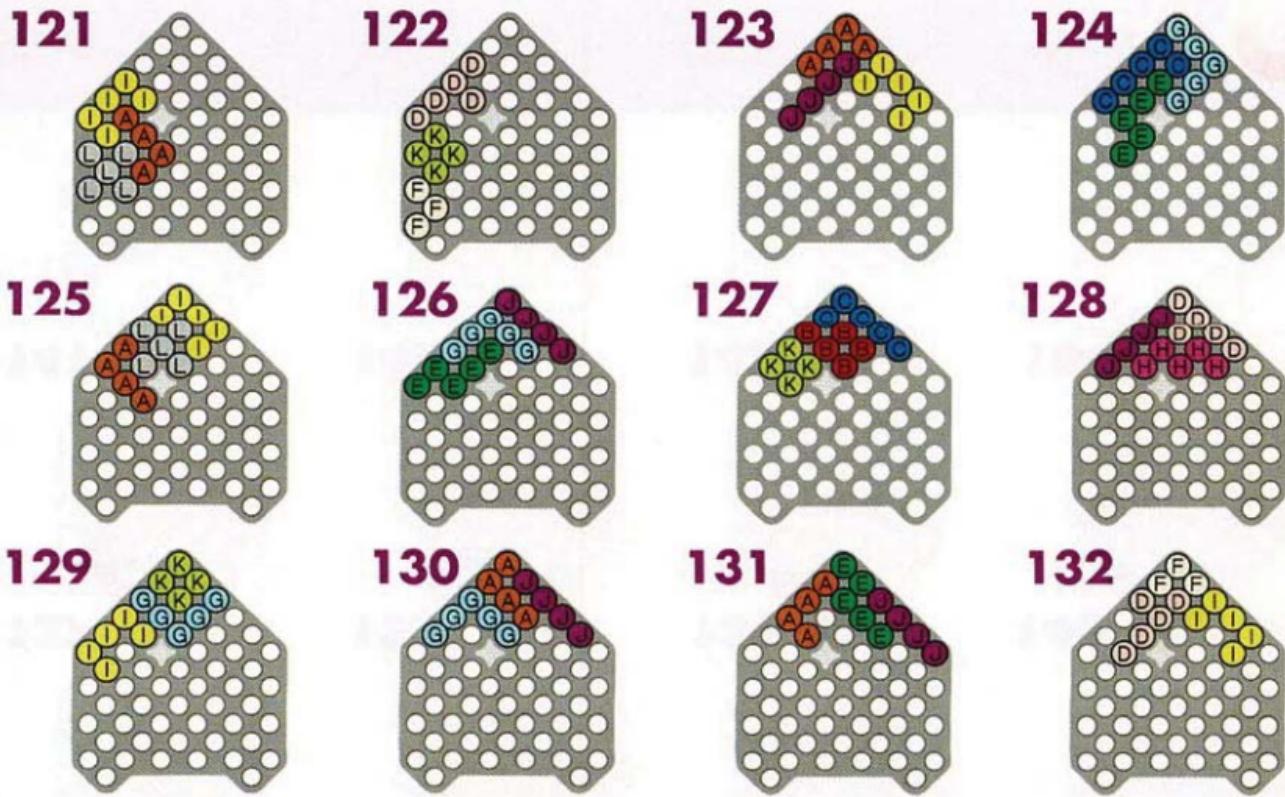


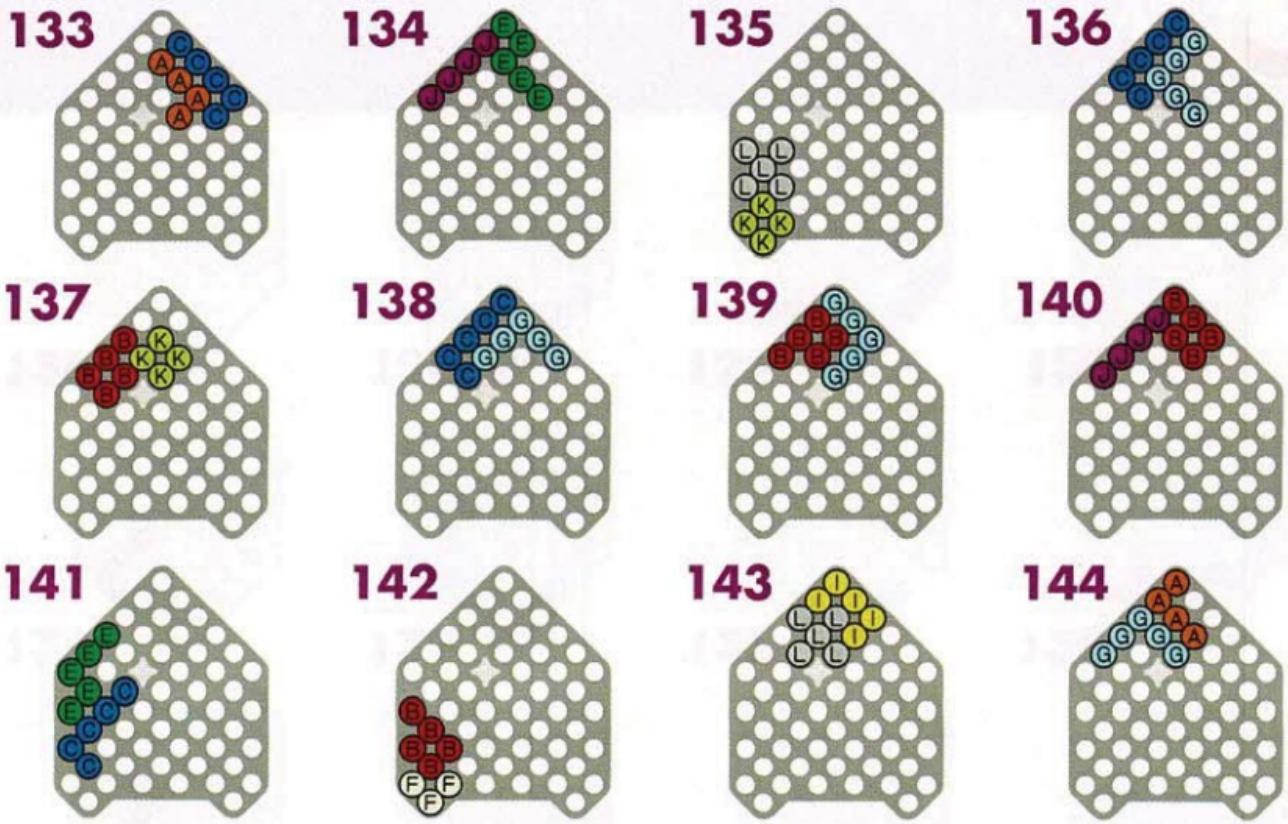
120



MASTER

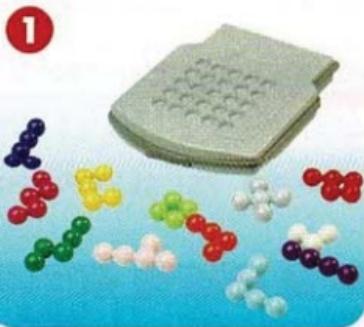








3D pyramid challenges (145 to 202)



Remove all the puzzle pieces and turn the box over so that the square grid is on top.



Choose a challenge and place the puzzle pieces as indicated. The challenge shows the layers of the pyramid where the puzzle pieces are placed.



Try to fill the empty places with the remaining pieces so that a complete pyramid with 5 layers is created.



The puzzle pieces can lie both horizontally (in 1 layer) and vertically (spread over a number of layers). To help you on your way, a number of possibilities are shown to make 2 puzzle pieces fit together (**figs. 1 tot 9**).

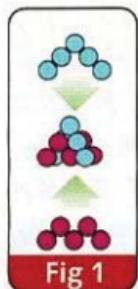


Fig 1



Fig 2

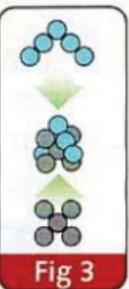


Fig 3

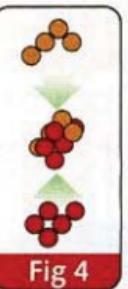


Fig 4

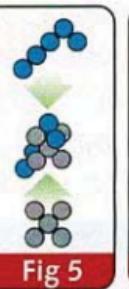


Fig 5

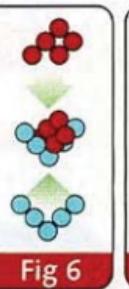


Fig 6

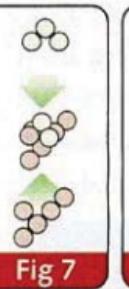


Fig 7

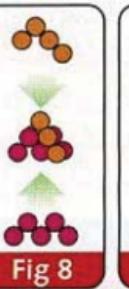


Fig 8

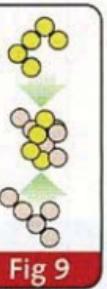


Fig 9

challenge 145-152 challenge 153-168 challenge 169-184 challenge 185-196 challenge 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
puzzle piece

2 or 3
puzzle pieces

4 or 5
puzzle pieces

6 or 7
puzzle pieces

8, 9 or 10
puzzle pieces



Les défis pyramidales en 3D (145 à 202)

- ① Retirer toutes les pièces de puzzle et tourner la boîte de façon à voir la grille carrée.
- ② Choisir un défi et placer les pièces comme indiqué.
Le défi indique à quel niveau de la pyramide se trouvent les pièces de puzzle.
- ③ Essayer de remplir les cases vides avec les pièces restantes pour faire apparaître une pyramide complète de 5 niveaux.

Les pièces de puzzle peuvent être placées horizontalement (sur 1 niveau) et verticalement (dispersées sur plusieurs niveaux). Pour vous aider, plusieurs possibilités pour combiner 2 pièces sont illustrées (fig. 1 à 9)

défi 145-152

défi 153-168

défi 169-184

défi 185-196

défi 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
pièce de puzzle

2 ou 3
pièces de puzzle

4 ou 5
pièces de puzzle

6 ou 7
pièces de puzzle

8, 9 ou 10
pièces de puzzle



3D piramide puzzels (opdrachten 145 t/m 202)

- 1 Verwijder alle puzzelstukken en draai het doosje om zodat het vierkantig grid zichtbaar wordt.
- 2 Kies een opdracht en plaats de puzzelstukken zoals aangeduid.
De opdracht toont in welke lagen van de piramide de puzzelstukken liggen.
- 3 Probeer met de overige stukken de lege plaatsen op te vullen zodat een volledige piramide met 5 lagen ontstaat.

De puzzelstukken kunnen zowel horizontaal (in 1 laag) als verticaal (over meerdere lagen verspreid) liggen. Om je alvast op weg te helpen, staan een aantal mogelijkheden afgebeeld om 2 puzzelstukken in elkaar te doen passen (fig. 1 tot 9)

opdracht 145-152 opdracht 153-168 opdracht 169-184 opdracht 185-196 opdracht 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
puzzelstuk

2 of 3
puzzelstukken

4 of 5
puzzelstukken

6 of 7
puzzelstukken

8, 9 of 10
puzzelstukken



3D Pyramide-Aufgaben (145 bis 202)

- ① Alle Puzzlekugeln herausnehmen und das Kästchen umdrehen, sodass das quadratische Raster oben liegt.
- ② Eine Aufgabe wählen und die Puzzlekugeln wie angegeben platzieren. In der Aufgabenstellung wird angezeigt, in welchen Ebenen der Pyramide die Puzzleteile liegen sollen.
- ③ Mit den übrigen Kugeln wird jetzt versucht, die Lücken aufzufüllen, bis eine vollständige Pyramide mit fünf Ebenen entsteht.

Die Puzzlekugeln können sowohl horizontal (in einer Ebene) als auch vertikal (über mehrere Ebenen verteilt) liegen. Als kleine Hilfestellung werden hier ein paar Möglichkeiten dargestellt, wie zwei Puzzlekugeln ineinander gesteckt werden (Abb. 1 bis 9)

Aufgabe 145-152

Aufgabe 153-168

Aufgabe 169-184

Aufgabe 185-196

Aufgabe 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1

Puzzlekugel

2 oder 3

Puzzlekugeln

4 oder 5

Puzzlekugeln

6 oder 7

Puzzlekugeln

8, 9 oder 10

Puzzlekugeln



Tareas de pirámide 3D (145 hasta 202)

- 1 Retire todas las piezas y gire el estuche para visualizar la plantilla cuadrada.
- 2 Elija una tarea y coloque las piezas del puzzle según las imágenes.
La tarea muestra en qué piso de la pirámide se encuentran las piezas del puzzle.
- 3 Intente llenar los huecos con las piezas restantes para formar una pirámide completa de cinco pisos.

Las piezas del puzzle pueden colocarse de forma horizontal (en 1 piso) y vertical (en varios pisos). Como ayuda, se representan varias posibilidades para encajar dos piezas del puzzle (**fig. 1 tot 9**)

propuesta 145-152 propuesta 153-168 propuesta 169-184 propuesta 185-196 propuesta 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
pieza

2 o 3
piezas

4 o 5
piezas

6 o 7
piezas

8, 9 o 10
piezas



Missões de pirâmides 3D (145 a 202)

- 1 Remove todas as peças de puzzle e vira a caixa para tornar visível a grelha quadricular.
- 2 Escolhe uma missão e coloca as peças de puzzle conforme ilustrado.
A missão indica a posição das peças de puzzle na pirâmide.
- 3 Tenta encher os espaços vazios com as peças restantes para construir uma pirâmide com 5 áreas.

As peças de puzzle podem ser colocadas tanto na horizontal (numa área) como na vertical (distribuídas sobre várias áreas). Entretanto, e para te dar uma pequena ajuda, são apresentadas várias possibilidades para encaixar 2 peças de puzzle uma com a outra (fig. 1 tot 9)

[esercizio 145-152](#)[esercizio 153-168](#)[esercizio 169-184](#)[esercizio 185-196](#)[esercizio 197-202](#)**STARTER****JUNIOR****EXPERT****MASTER****WIZARD**1
peça de puzzle2 ou 3
peças de puzzle4 ou 5
peças de puzzle6 ou 7
peças de puzzle8, 9 ou 10
peças de puzzle



Regola della Piramide 3D (145 hasta 202)

- 1 Mettere 12 blocchi accanto alla base del gioco 5x5 sul coperchio.
- 2 Selezionare uno dei puzzle 3D. Seguire le indicazioni del puzzle per mettere i blocchi nelle cavità sulla base del gioco.
- 3 Cercare di impilare i blocchi rimanenti sopra quelli posizionati in precedenza, senza spostare i blocchi posizionati in precedenza, allo scopo di. Completare una piramide 3D a 5 livelli e risolvere il puzzle.

Se vengono piegati. Mentre le due blocchi messi perpendicolarmente possono incastrarsi fra di loro Figure da 1-9 offrono solo alcuni esempi, ci sono molte più maniere di incastrarli che potete scoprire e realizzare. (fig. 1 tot 9)

scheda 145-152

scheda 153-168

scheda 169-184

scheda 185-196

scheda 197-202

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
pezzo

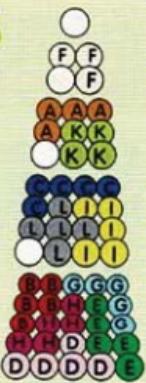
2 o 3
pezzi

4 o 5
pezzi

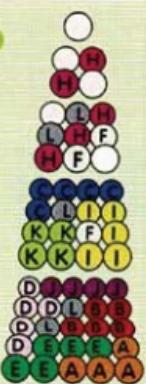
6 o 7
pezzi

8, 9 o 10
pezzi

145



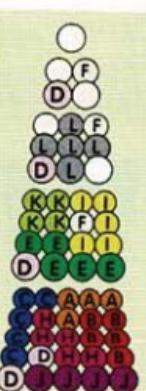
146



147



148



149



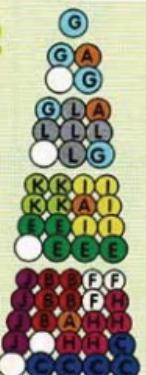
150



151



152



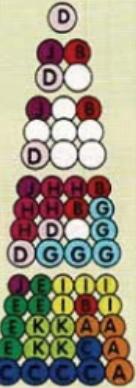
STARTER



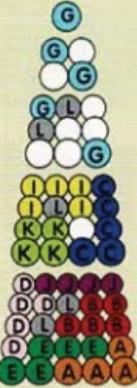
153



154



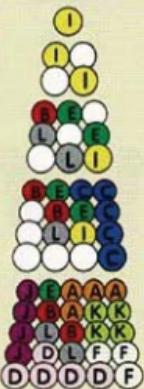
155



156



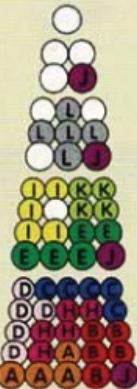
157



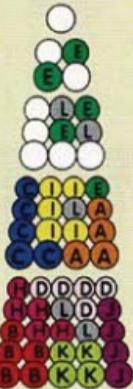
158



159



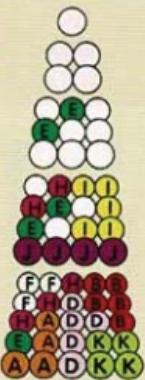
160



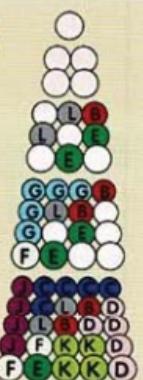
JUNIOR



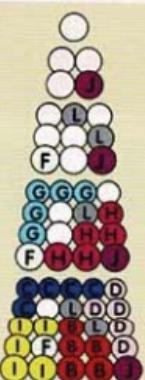
161



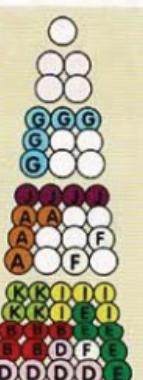
162



163



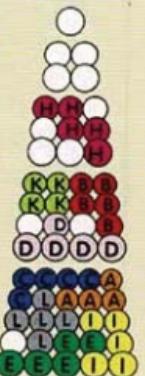
164



165



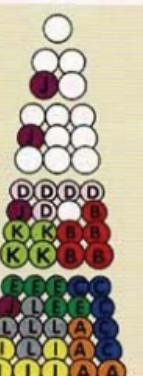
166



167

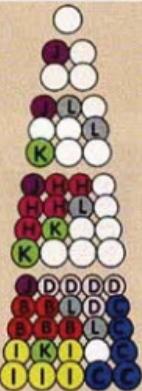
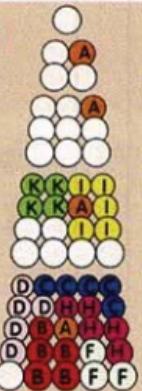
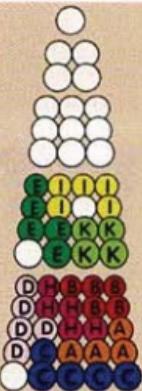
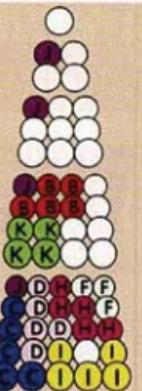
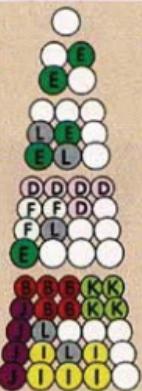
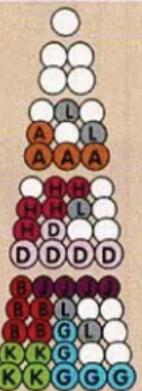
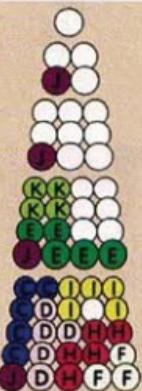
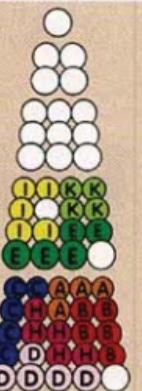


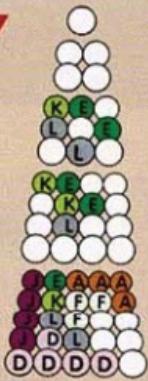
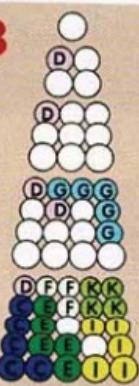
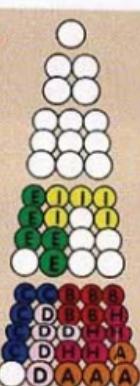
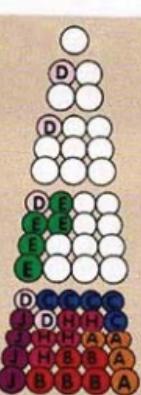
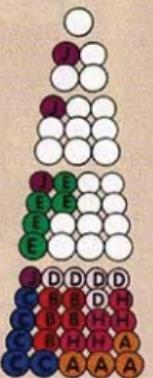
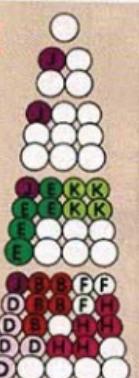
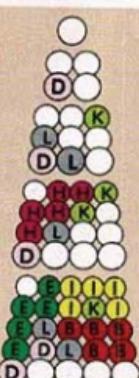
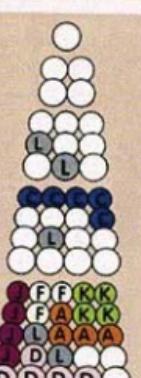
168

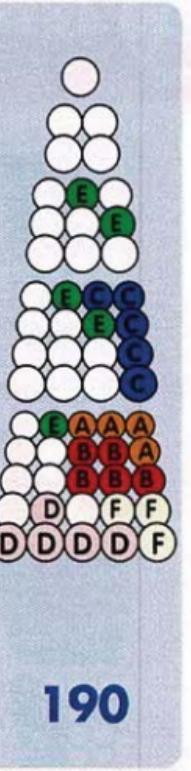
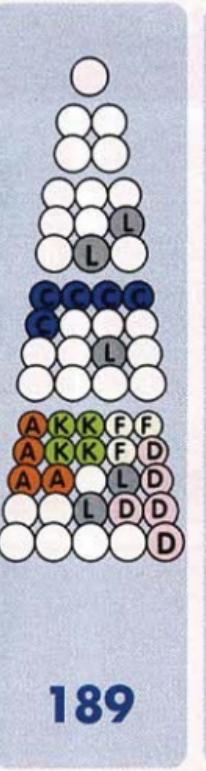
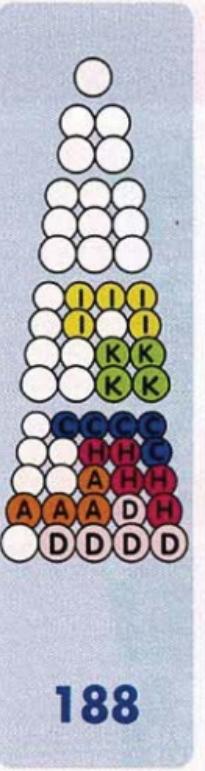
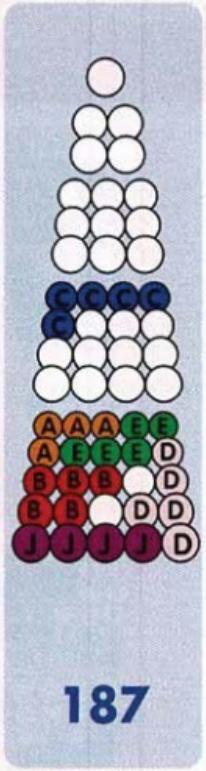
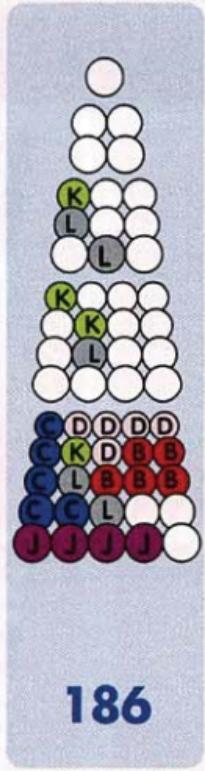
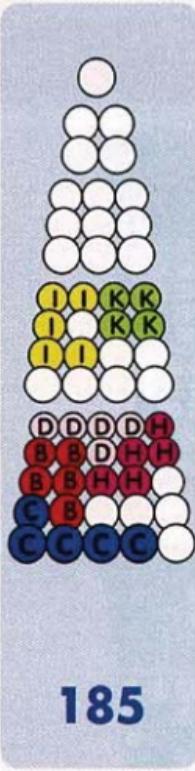


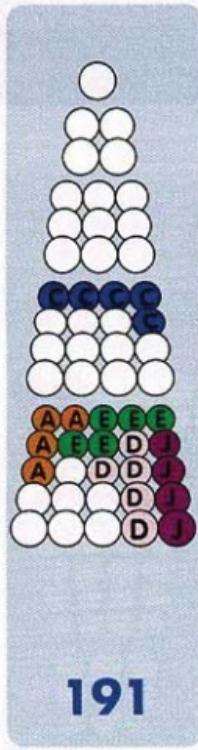
JUNIOR



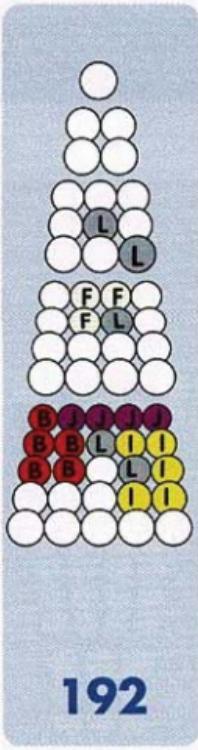
169**170****171****172****173****174****175****176****EXPERT**

177**178****179****180****181****182****183****184****EXPERT**

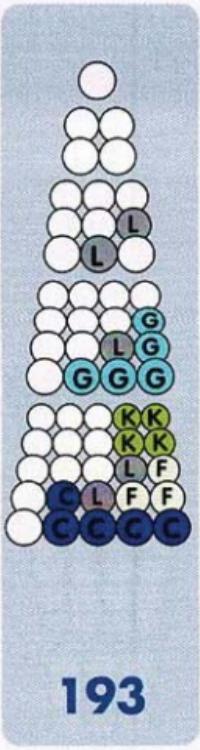




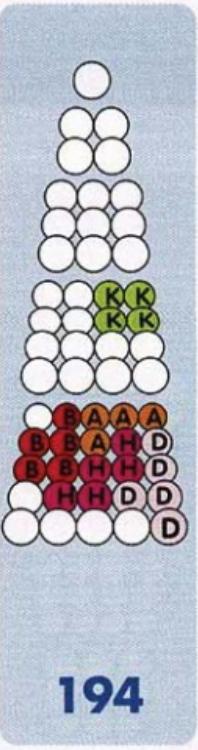
191



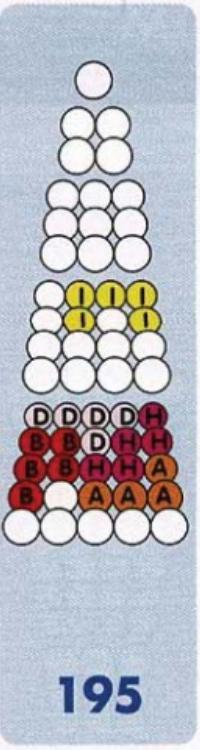
192



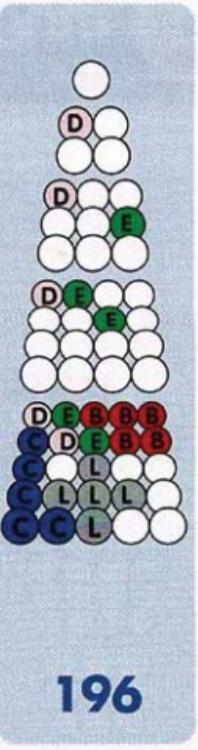
193



194



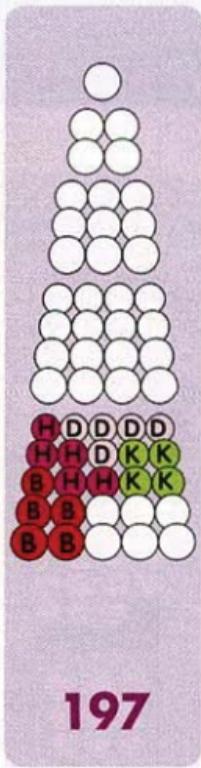
195



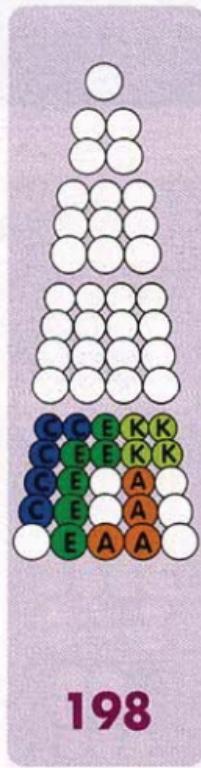
196

MASTER

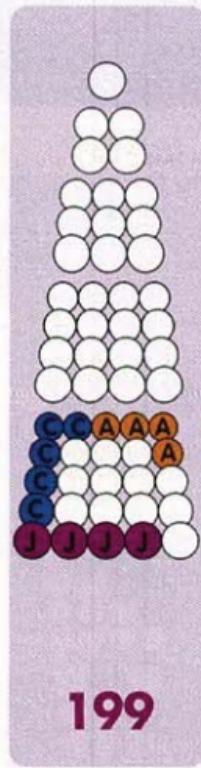




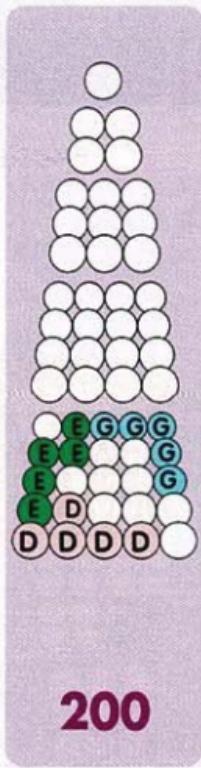
197



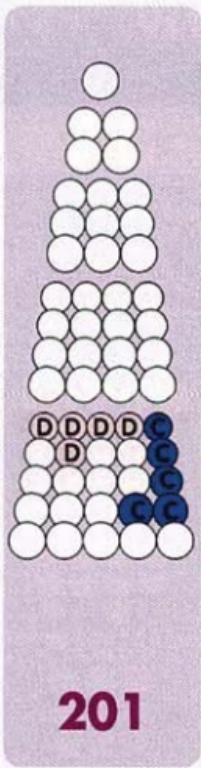
198



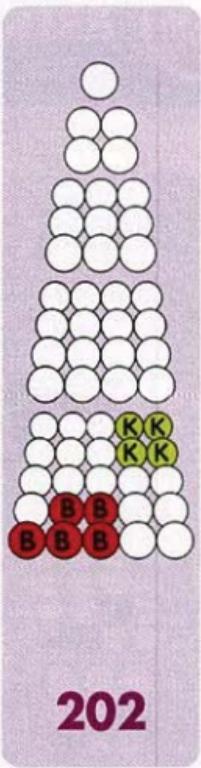
199



200



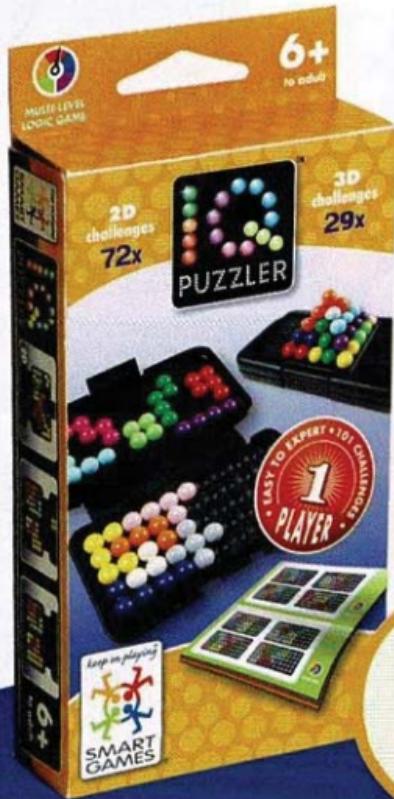
201



202

WIZARD





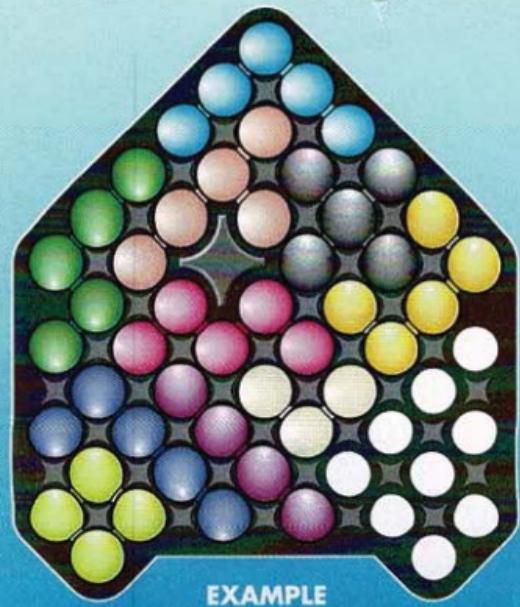
IQ-BUILDING FUN!

Develops

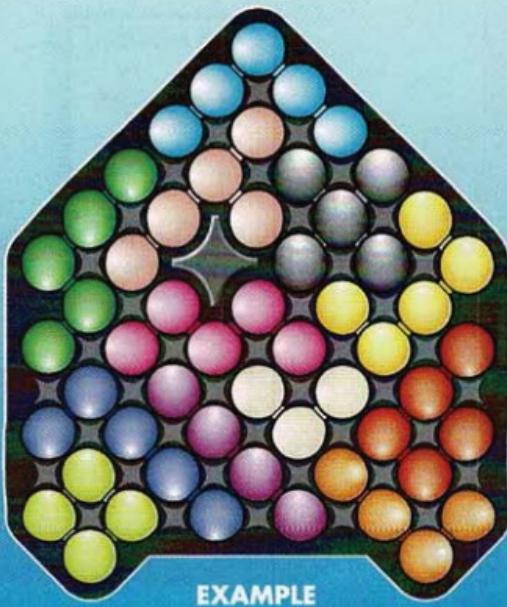
- logical thinking skills
- strategic planning
- visual and spatial perception



www.SmartGames.eu



EXAMPLE
2D CHALLENGE



EXAMPLE
2D SOLUTION

GAME RULES & CHALLENGES

RÈGLES DU JEU & DÉFIS

SPELREGELS & OPDRACHTEN

SPIELREGELN & AUFGABEN

REGLAS DE JUEGO & TAREAS

REGRAS DO JOGO & TAREFAS

REGOLE DEL GIOCO & PROBLEMI

144x 2D CHALLENGES
58x 3D CHALLENGES



© 2008-2009 Smart nv/sa. All rights reserved.

Import & excl. distr.:

Smart nv/sa

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

Fax +32 15 45 10 60

info@smart.be

www.smart.be www.SmartGames.eu

EU PAT. P. NO. 06003206.7 USA PAT. P. NO. 11/352,22
TAIWAN PAT. NO. M296735 JAPAN PAT. NO. 3113955
KOREA PAT. NO. 434520 AUSTRALIA PAT. NO.
2006100264 CHINA PAT. NO. 791257 HONKONG
PAT. NO. HK 1081056 CANADA PAT. NO. 2536811

dd: 20100302



2D 001



This puzzle is designed to improve people's intelligence. -- Lonpos

LONPOS

zo 002



zo 004



zo 003



zo 005



2D 006



This puzzle is designed to improve people's intelligence. -- Lonpos

LONPOS

zo 007



zo 008



2D 011



This puzzle is designed to improve people's intelligence. -- Lonpos

zo 012



zo 013



zo 009



zo 010



LONPOS

LONPOS

zo 014



zo 015



2D 016



This puzzle is designed to improve people's intelligence. -- Lonpos

zo 017



zo 018



m 021



zo 022



zo 019



zo 020



zo 023



zo 024







LONPOS

LONPOS

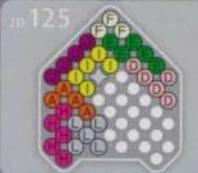
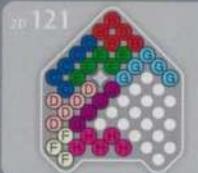
LONPOS



LONPOS

LONPOS

LONPOS

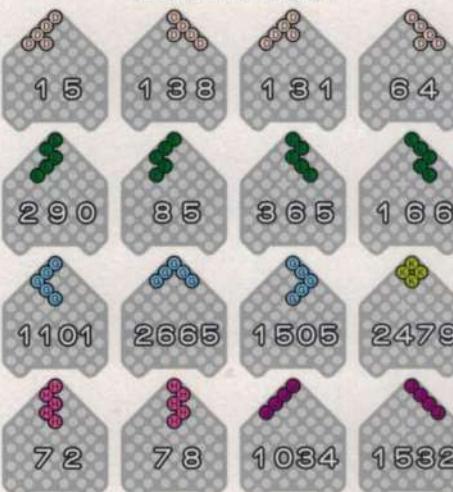


**LONPOS****LONPOS****LONPOS****LONPOS****LONPOS**

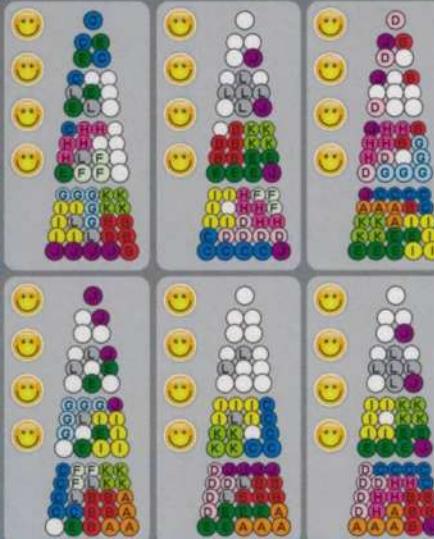
287	601	178	17
65	528	375	39
177	181	55	31
271	754	460	24
537	651	484	162

The number on each plate represents all the possible combinations of the problem with the fixed building block.

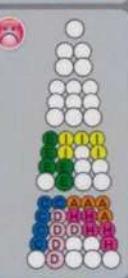
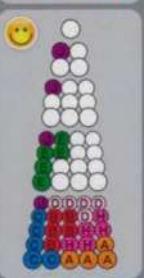
The number on each plate represents all the possible combinations of the problem with the fixed building block.



There are
21,200
combinations

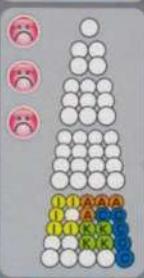
PRACTICER**BEGINNER**

ADVANCER



LONPOS

CHALLENGER



LONPOS



logicus

IQ Pyramide



logicus
fit for challenge

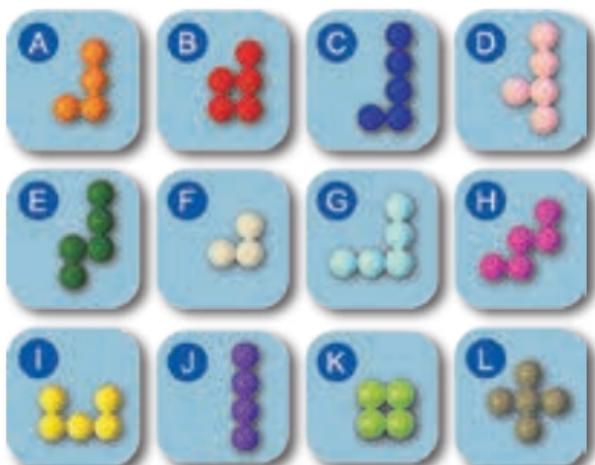
66 Challenges
Multi-Level

Anleitung + Aufgaben

HUCH! & friends

Mach dich mit den Kugelreihen vertraut

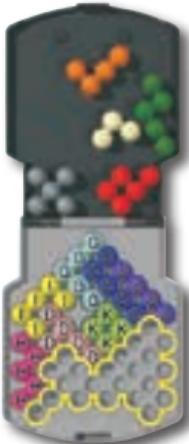
Jeder Kugelreihe ist ein Buchstabe zugeordnet. Präge dir die Buchstaben und Farben der einzelnen Kugelreihen ein, damit du den Spielspaß des Logikspiels in vollen Zügen genießen kannst!



Das zweidimensionale Spiel

In jeder Aufgabe kannst du erkennen, welche Kugelreihen du auf das Spielfeld legen musst. Die Buchstaben-Farben-Kombination hilft dir dabei. Diese Kugelreihen darfst du so lange nicht versetzen, bis du die Aufgabe gelöst hast.

Fülle die leeren Felder mit den restlichen Kugelreihen auf. Das Spielfeld muss am Ende vollständig mit Kugelreihen bedeckt sein. Bei den 2D-Aufgaben liegen alle Kugelreihen flach auf dem Spielfeld.



2D-Aufgaben Schritt für Schritt

1

Lege alle 12 Kugelreihen neben das Spielfeld.

3

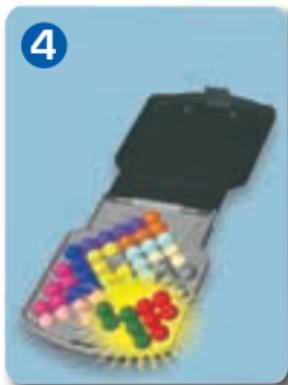
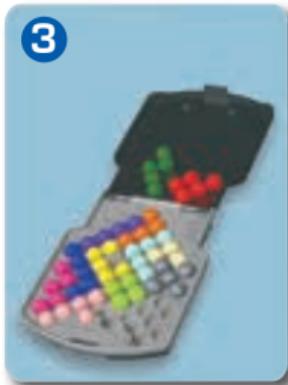
Lege die Kugelreihen so auf das Spielfeld, wie es die jeweilige Aufgabe vorgibt. Diese Kugelreihen darfst du nicht mehr versetzen.

2

Wähle eine 2D-Aufgabe. Beginne am besten mit Aufgabe 1.

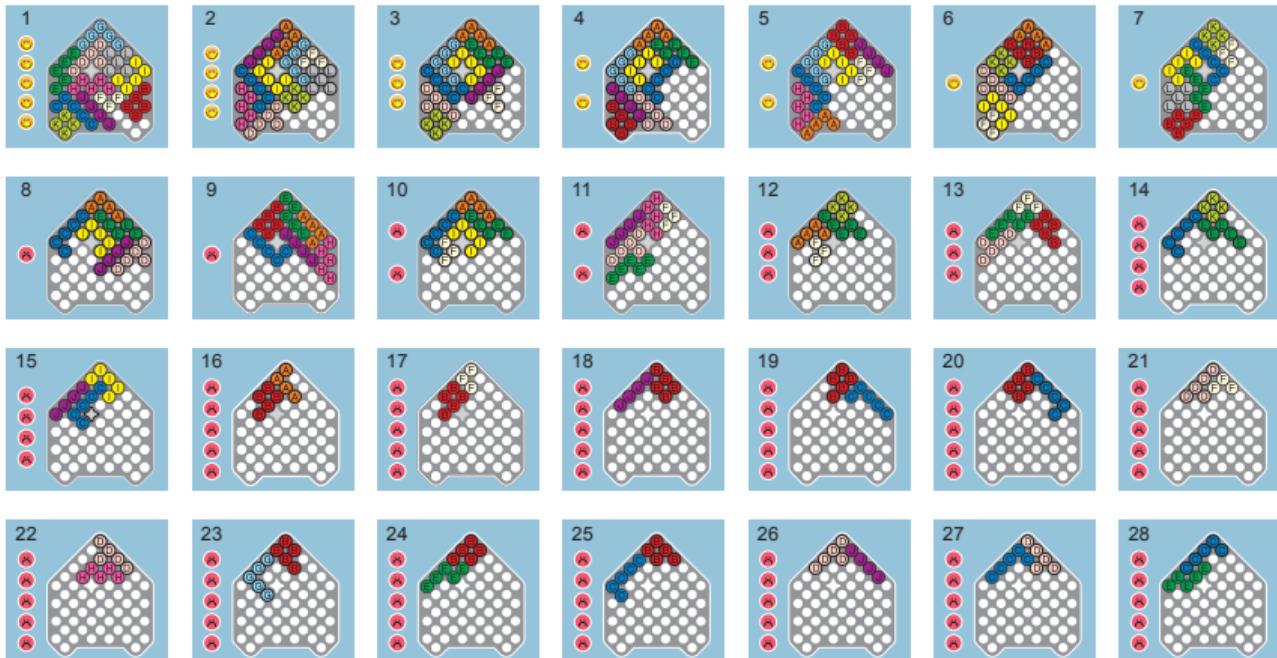
4

Fülle anschließend die Lücken mit den restlichen Kugelreihen auf.



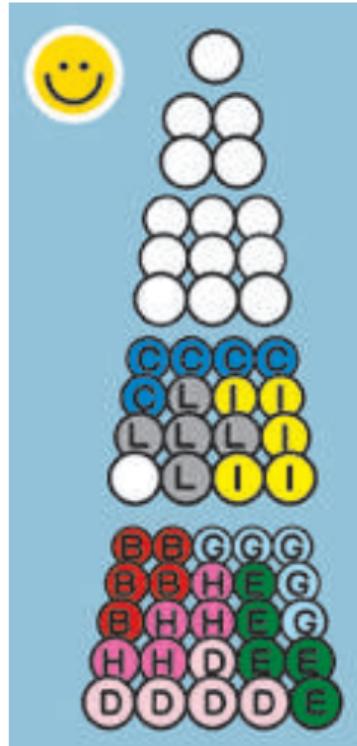
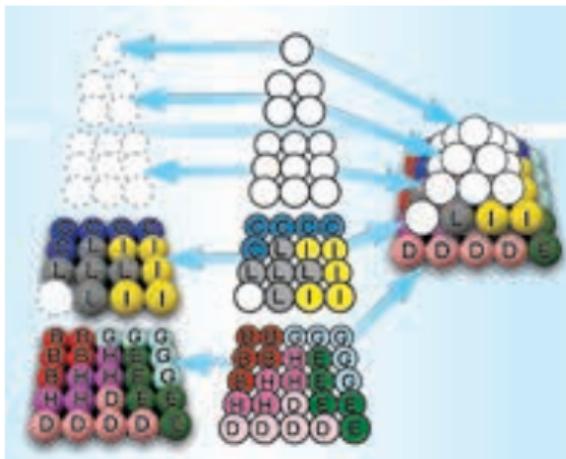
2D-Aufgaben

Schwierigkeitsgrade: Je mehr lachende Smileys abgebildet sind, desto einfacher ist die Aufgabe. Je mehr traurige Smileys abgebildet sind, desto schwieriger ist die Aufgabe.



Das dreidimensionale Spiel

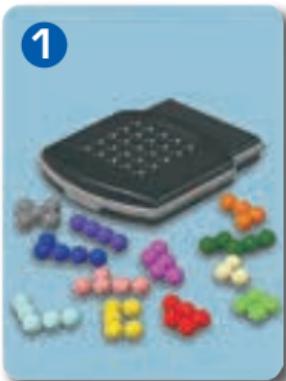
Für die 3D-Aufgaben brauchst du das äußere Spielfeld, das sich auf dem Deckel der Transportbox befindet [5 x 5 Felder]. Lege die Kugelreihen so auf das Spielfeld, wie es die jeweilige Aufgabe vorgibt. Fülle anschließend die Lücken mit den restlichen Kugelreihen auf. Denk daran, dass die in der Aufgabe abgebildeten Kugelreihen, die du als Erstes auf das Spielfeld gelegt hast, nicht mehr versetzt werden dürfen.



3D-Aufgaben Schritt für Schritt

1

Lege alle 12 Kugelreihen neben das Spielfeld.



3

Staple die Kugelreihen, wie es die jeweilige Aufgabe vorgibt. Denk daran, dass du die in der Aufgabe abgebildeten Kugelreihen, die du bereits auf das Spielfeld gelegt hast, nicht mehr versetzen darfst.

4

Fülle anschließend die Lücken mit den restlichen Kugelreihen auf, so dass eine fünfstöckige Pyramide entsteht.

2

Wähle eine 3D-Aufgabe. Beginne am besten mit Aufgabe 1.



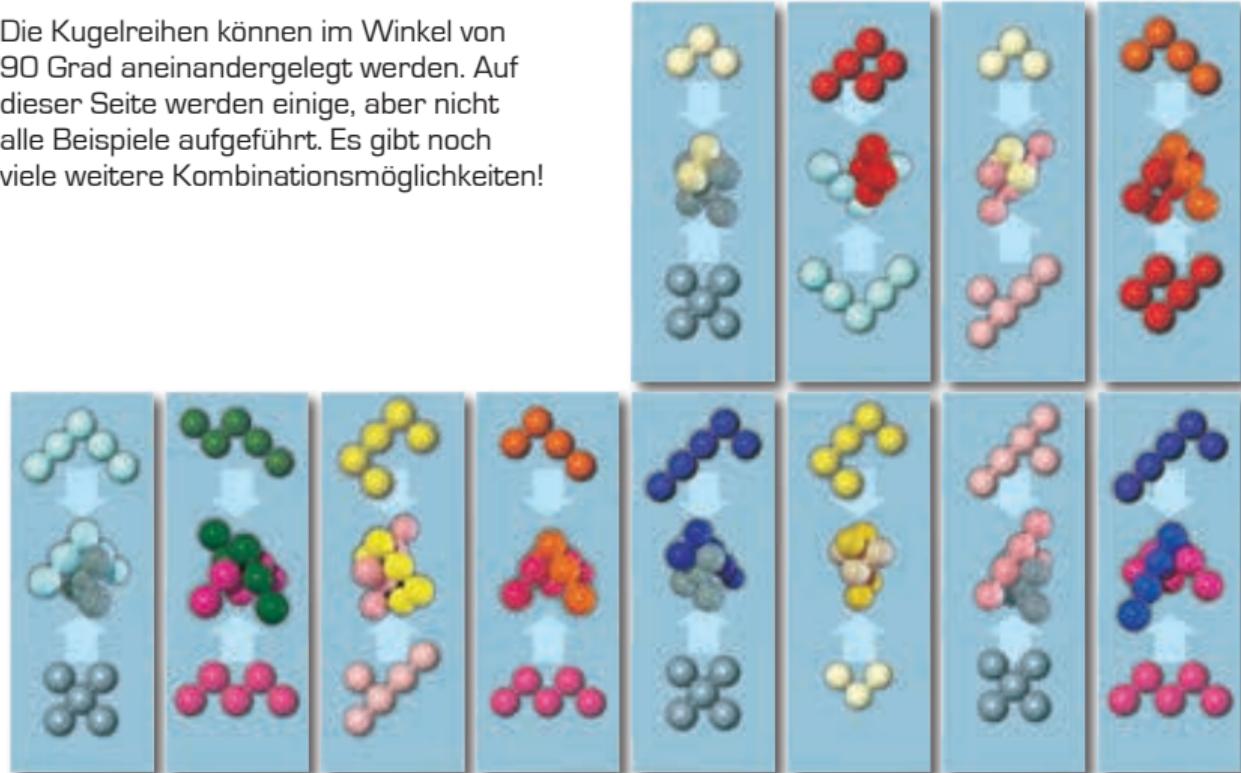
Hinweise zum Bauen der 3D-Pyramiden

Einige Kugelreihen müssen hochkant gelegt werden, damit du die 3D-Pyramiden bauen kannst. Nur so kommst du zur Lösung.

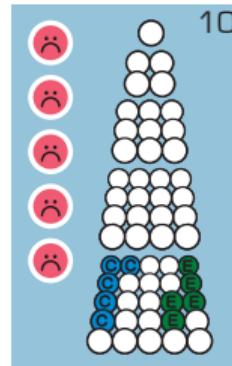
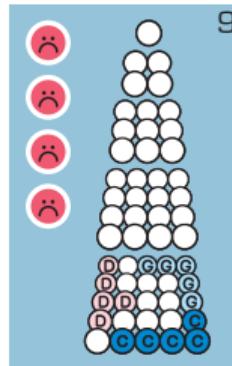
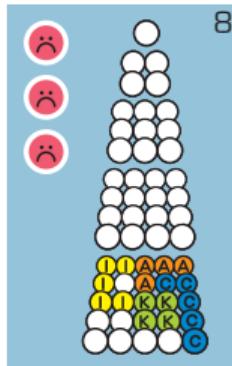
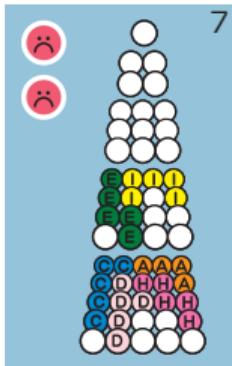
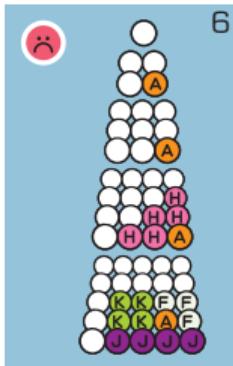
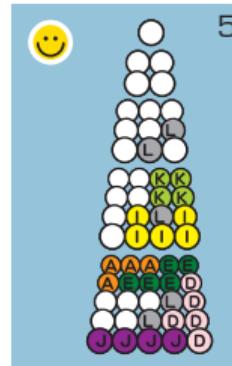
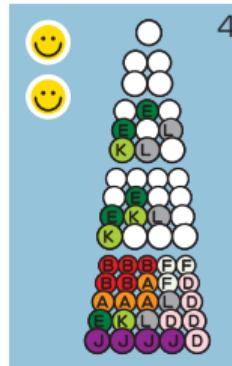
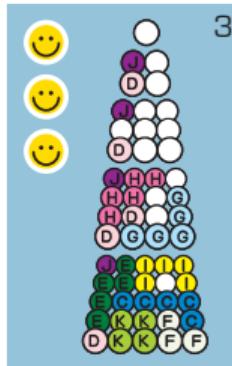
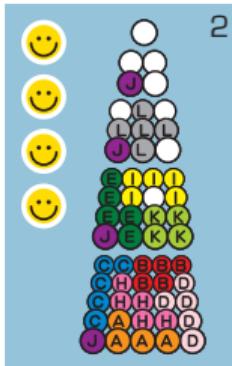
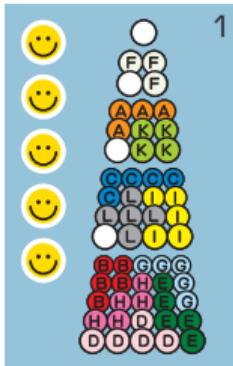


Mögliche Kombinationen der Kugelreihen

Die Kugelreihen können im Winkel von 90 Grad aneinandergelegt werden. Auf dieser Seite werden einige, aber nicht alle Beispiele aufgeführt. Es gibt noch viele weitere Kombinationsmöglichkeiten!



3D-Aufgaben



Lösungshinweise finden Sie auch unter www.lonpos.cc

Stärke dein Denkvermögen!

Die beim Lösen der Aufgaben nötige Konzentration fördert das Denkvermögen und hält das Gehirn fit.

Räumliches Kombinieren fördert die Entwicklung der rechten Gehirnhälfte.

Das Erkennen der Formen durch Abtasten mit den Fingern trainiert die rechte Gehirnhälfte.

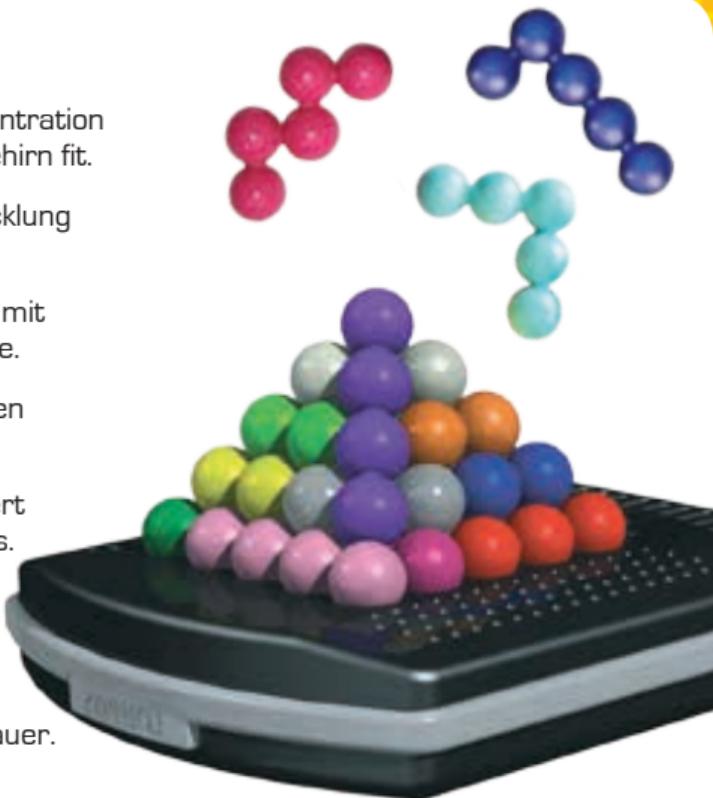
Das Bilden von dreidimensionalen Pyramiden regt die Gehirnaktivität an.

Die Lösung komplizierter Aufgaben stimuliert 95% unseres ungenutzten Gehirnpotentials.

Erfolgserlebnisse beim Lösen der Aufgaben setzen Endorphine frei und stärken das Immunsystem.

Schwierige Aufgaben verbessern die Ausdauer.

Regelmäßiges Gehirntraining fördert die geistige Gesundheit.





Lies die Anleitung sorgfältig durch, bevor du mit dem Spiel beginnst.



Wirf mit dem Spielmaterial nicht auf andere.



Kinder zwischen 3 und 6 Jahren sollten die Hilfe von Erwachsenen in Anspruch nehmen.



Nimm die Kugelreihen nicht in den Mund. Sie sind keine Nahrungsmittel.



Halte das Spielmaterial von großer Hitze fern, damit es sich nicht verformt.



Verwende das Spiel nicht für Glücksspiele.

Patent:

Lonpos Braintelligent Co. Ltd.
EU PAT.P.NO. 06003206.7

© 684899

© 2014 HUCH! & friends
Design: HUCH! & friends

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

