

COBRATWIST



SPIELREGEL



RULES



RÈGLES



SPELREGELS



INSTRUKCJA





BILDER



ILLUSTRATIONS



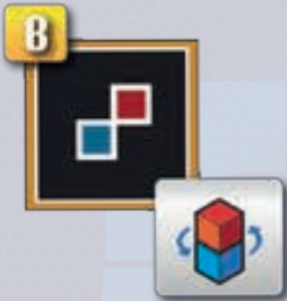
ILLUSTRATIONS



AFBEELDINGEN



ILUSTRACIONES



COBRATWIST

CAN YOU SNAKE IT?



INHALT:

- 20 Spielpläne mit 40 Aufgaben
- 4 Schlangwürfel
- 1 Base line
- 1 Anleitung



ZIEL DES SPIELS:

Die Würfel sollen eine oder mehrere 3D-Schlangen bilden. Folge dazu den Hinweisen der jeweiligen Aufgabe und lege die Würfel passend auf die Spielpläne.

SPIELVORBEREITUNG:

- Beginne mit dem grünen Spielplan mit der Nummer **1** (Abb. 1, S.2).
- Nimm die **Base Line-Karte** und platziere sie so vor dir, dass die Lücke von dir weg zeigt (Abb. 2). Die Karte hilft dir, stets den richtigen Blickwinkel für die Rätsel zu haben.
- Lege den Spielplan so an die Lücke an, dass die Nummer (hier die 1) zu dir zeigt (Abb. 3).
- Beachte die Hinweise auf dem Spielplan:
 - Die Würfelsymbole rechts neben der nummerierten Ecke des Spielplans zeigen dir, welche Würfel du zur Lösung des Rätsels benötigst (Abb. 4).
 - Die Schlangenköpfe links neben der nummerierten Ecke des Spielplans zeigen dir, wie viele Schlangen du im jeweiligen Rätsel bilden musst (Abb. 4).

Versuche jetzt, Rätsel Nummer 1 zu lösen! Nimm dir dazu den roten und den grünen Würfel und bilde eine 3D-Schlange auf dem Spielplan.

SPIELABLAUF:

Jeder Spielplan zeigt schwarze Quadrate, auf die du die jeweiligen Farbwürfel platzieren musst. Setze die Farbwürfel auf diese Quadrate und versuche, die Schlangenabschnitte auf den Farbwürfeln zu einer kompletten 3D-Schlange zusammenzusetzen. Drehe die Würfel und bringe sie so in die richtige Position. Du hast das Rätsel gelöst, wenn du eine komplette Schlange

vom Kopfanfang bis zum Schwanzende gebildet hast. Dabei blickst du immer von der **Base Line-Karte** aus auf die Schlange (eine Ausnahme sind die roten Aufgaben, siehe unten). Du hast das erste Rätsel gelöst? Glückwunsch! Nun kannst du deine Lösung am Ende dieses Hefts überprüfen oder gleich mit dem nächsten Rätsel fortfahren.

SCHWIERIGKEITSGRADE:

Es gibt 20 beidseitig bedruckte Spielpläne. Folgende vier Farben geben den Schwierigkeitsgrad an:

- A Starter:** Auf den schwarzen Quadraten befinden sich Hinweise, die dir anzeigen, welcher Farbwürfel wo zu platzieren ist (Abb. A).
- B Advanced:** Auf einigen schwarzen Quadraten sind Hinweise auf zwei oder mehr Farbe zu finden. Diese zeigen dir an, welche Farbwürfel auf diesem Quadrat gestapelt werden, deren genaue Position und Ausrichtung du jedoch selbst herausfinden musst (Abb. B).
- C Expert:** Jetzt siehst du nur noch die Anzahl an Würfeln, die auf diesem Quadrat gestapelt werden müssen. Farben und Ausrichtung der Würfel musst du jedoch selbst herausfinden (Abb. C).
- D Master:** In dieser schwierigsten Stufe müssen alle Rätsel so gelöst werden, dass alle im Rätsel geforderten 3D-Schlangen bei einer 360° Drehung zu sehen sind (Abb. D).

LÖSUNGEN:

Für jedes Rätsel gibt es mindestens eine Lösung und manche Rätsel haben sogar mehr als eine. Falls du beim Knobeln einmal nicht weiterkommst, helfen dir die Lösungen am Ende dieses Hefts. Und wenn du eine tolle Lösung findest, die nicht im Heft steht, schreibe uns und schicke uns ein Foto deiner Lösung. Wer weiß, vielleicht drucken wir deine Lösung in einer neuen Auflage von COBRA TWIST mit ab!

© 2010, 2016 Smart Zone LTD, Ariel Laden
 © 2012, 2016 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com
 Autor: Ariel Laden
 Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Hersteller + Vertrieber:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.





INHOLD:

- 20 boards with 40 challenges
- 4 cobra cubes
- 1 base line
- 1 book of game rules



OBJECT OF THE GAME:

Place the cubes on the boards to form 3D snakes! Follow the clues on the challenge boards, and place the cubes accordingly.

GAME SETUP:

- Choose the green board numbered **1** to start with (figure 1).
- Take the ellipse card that says **base line** and place it directly in front of you (figure 2). This will help you put the puzzle board diagonally in order to play.
- Slide board number 1 into position by placing it so that the numbered corner is in the base line groove (figure 3).
- Note the indications on the board showing which cubes you need in order to solve the puzzles (figure 4).
 - Take the red and green cubes needed for challenge 1 (figure 4).
 - Note the small snake icon on the board indicating how many full snakes you need to create, there could be 1, 2 or 3 snakes in the solution (figure 4).

You are now ready to try the first challenge!

HOW TO PLAY:

Each board shows black squares which you need to cover with cubes. Place the cubes on these squares and try to complete a snake, combining the snake from the board with the cubes. Rotate the cubes around to find the right angle to place them. Once you have solved the challenge you will be able to see a complete snake from head to tail if you look from the **base line-card**.

You have solved the first challenge? Great! Check your solution at the end of this booklet and move on to the next one.

LEVELS OF PLAY:

There are 20 double sided boards in four different colors indicating the level of difficulty:

- A** In the **green level**, the black squares have a small color clue showing which cube goes where (figure A).
- B** In the **gold level**, some color clues appear with two or more colors on the same square. This means there are two or more cubes stacked on the same square and its up to you to figure out which goes on top of which (figure B).
- C** In the **blue level**, the clues only show the number of cubes and you have to figure out the rest (figure C).
- D** The **red level** is the most difficult one. All puzzles in this level must be solved from all sides of the cubes - 360 degrees! (figure D).

SOLUTIONS:

All challenges have a solution and some have more than one! Check for the solutions at the end of this booklet if you need to. If you find an interesting solution that we haven't put in the booklet write to us with a photo and we might add it to our next edition!

© 2010, 2016 Smart Zone LTD, Ariel Laden
 © 2012, 2016 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com
 Author: Ariel Laden
 Design: Sabine Kondirulli / HUCH! & friends

Producer & distributor:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.





CONTENU:

- 20 plateaux avec 40 énigmes
- 4 cubes
- 1 base
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU:

Placer les cubes sur les plateaux pour former des serpents en 3D!
Placer les cubes selon les indices des énigmes sur les plateaux puzzle.
Préparation du jeu:

- Commencez avec le plateau vert portant le numéro **1** (figure 1).
- Prenez la carte ellipse **base** et placez-la directement devant vous (figure 2). Cela vous permettra de placer le plateau puzzle en diagonale pour jouer.
- Faites glisser le plateau numéro 1 en place en le positionnant de manière à ce que le coin numéroté de la se trouve dans la rainure de la base (figure 3).
- Notez les éléments sur le plateau indiquant les cubes nécessaires à la résolution des puzzles (figure 4).
 - Prenez les cubes nécessaires pour le puzzle 1 (rouge et vert), (figure 4).
 - Notez la petite icone serpent indiquant le nombre de serpents entiers à créés (figure 4).

Vous êtes prêts pour premier puzzle !

COMMENT JOUER:

Chaque plateau porte des carrés noirs qui doivent être recouverts de cubes. Placez les cubes sur ces carrés pour tenter de former un serpent en combinant le serpent du plateau et les cubes. Tournez les cubes pour trouver le bon angle de positionnement. Une fois le puzzle résolu, un serpent est visible de la tête au bout de la queue (Regardez à partir de la carte **base**).

Vous avez résolu le premier puzzle ? Bravo!

Tu peux maintenant vérifier ta solution à la fin de ce livret ou t'attaquer directement à l'épreuve suivante.

NIVEAUX DE JEU:

20 plateaux à double face de quatre couleurs différentes indiquent le niveau de difficulté.

- A** Au **niveau vert**, les carrés noirs comportent de petits indices de couleur indiquant l'emplacement des cubes. (figure A)
- B** Au **niveau jaune**, certains indices de plusieurs couleurs figurent sur un même carré, ce qui signifie que deux cubes ou plus doivent être empilés sur le même carré et il vous appartient d'en trouver l'ordre d'empilement. (figure B)
- C** Au **niveau bleu**, les indices ne montrent que le nombre de cubes et vous devez trouver les autres clés vous-mêmes. (figure C)
- D** Le **niveau rouge** est le plus difficile. Tous les puzzles de ce niveau doivent être résolus avec tous les côtés des cubes – à 360 degrés ! (figure D)

SOLUTIONS:

Tous les puzzles ont une solution, certains même plusieurs ! Consultez les solutions à la fin de ce livret en cas de besoin. Si vous trouvez une solution intéressante qui ne figure pas dans le livret, écrivez-vous en joignant une photo et nous l'ajouterons peut-être aux solutions de notre prochaine édition !

© 2010, 2016 Smart Zone LTD, Ariel Laden
© 2012, 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Ariel Laden
Design: Sabine Kondirulli / HUCH! & friends

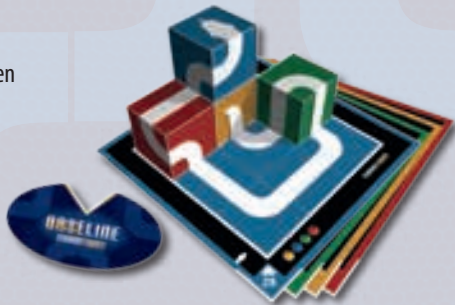
Production & distribution :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.



INHOUD:

- 20 puzzel kaarten
- 4 kubussen
- 1 basis lijn
- 1 spelregel



DOEL VAN HET SPEL:

Plaats de kubussen op de kaarten om 3D slangen te vormen! Volg de aanwijzingen op de puzzel kaarten en plaats overeenkomstig de kubussen. Spel opzetten:

- Kies de groene kaart genummerd **1** om te beginnen met (figuur 1).
- Neem de ovale kaart waar **basis lijn** op staat en plaats het recht tegen over jou (figuur 2). Dit helpt je om de puzzel kaart schuin te plaatsen voor het spelen.
- Schuif kaart nummer 1 in positie door het zo te plaatsen dat de genummerde hoek in de **basis lijn** groef is (figuur 3).
- Zie de aantekeningen op de kaart die laten zien welke kubussen je nodig hebt voor het oplossen van de puzzel (figuur 4).
 - Pak de kubussen die nodig zijn voor puzzel 1 (rood en groen) (figuur 4).
 - Zie het kleine slang icoontje dat aangeeft hoeveel volledige slangen je moet creëren (figuur 4).

Je bent nu klaar om de eerste puzzel te proberen!

HOE TE SPELEN:

Elke kaart toont zwarte vierkanten die je moet bedekken met kubussen. Plaats de kubussen op deze zwarte vierkanten en probeer een complete slang te maken door de slang van de kaart te combineren met de kubussen. Draai de kubussen in de rondte om de juiste hoek te vinden om ze te plaatsen. Als je eenmaal de puzzel hebt opgelost zal je een volledige slang zien van kop to start (kijk vanaf de **basis lijn** kaart).

De eerste puzzel opgelost? Geweldig!

Nu kun je je oplossing controleren aan het einde van dit boekje of meteen doorgaan met het volgende raadsel.

SPEELNIVEAU'S:

Er zijn 20 dubbelzijdige kaarten in vier verschillende kleuren die het moeilijkheidsniveau aangeven.

- A** Op het **groene niveau** hebben de zwarte vierkanten een kleine gekleurde aanwijzing dat toont welke kubus waar gaat. (figuur A)
- B** Op het **gouden niveau** verschijnen sommige gekleurde aanwijzingen met twee of meerdere kleuren op hetzelfde vierkant. Dit betekent dat er twee of meerdere kubussen zijn opgestapeld op hetzelfde vierkant en het ligt aan jou om uit te zoeken welke boven de andere komt. (figuur B)
- C** Op het **blauwe niveau** tonen de aanwijzingen enkel het aantal kubussen en moet jij de rest uitzoeken. (figuur C)
- D** Het **rode niveau** is het aller moeilijkste. Op dit niveau moeten alle puzzels van alle kanten van de kubussen - 360 graden - worden opgelost! (figuur D)

OPLOSSINGEN:

Alle puzzels hebben een oplossing en sommige hebben er meer dan een! Controleer de oplossingen aan het einde van deze folder, als je het nodig hebt. Als je een interessante oplossing hebt gevonden die niet in de folder staat, schrijf ons met een foto en het kan zijn dat we het in onze volgende editie toevoegen!

© 2010, 2016 Smart Zone LTD, Ariel Laden
© 2012, 2016 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Ariel Laden
Ontwerp: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends

Productie & distributie:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!
HUCH!



COMPONENTES:

- 20 tableros
- 4 cubos
- 1 base line
- 1 regla de juego



PROPÓSITO DEL JUEGO:

¡Coloque los cubos en los tableros para formar serpientes tridimensionales! Siga las pistas en los tableros puzzle, y coloque los cubos adecuadamente.

Disposición del Juego:

- Elija el tablero verde con el número **1** para comenzar (figura 1).
- Tome la tarjeta elíptica que dice „base line“ y colóquela directamente delante suyo (figura 2). Esto le ayudará a colocar el tablero puzzle diagonalmente para jugar.
- Deslice el tablero número 1 a su debida posición colocándolo de tal manera que la esquina con el número entre en la ranura del **base line** (figura 3).
- Preste atención a las indicaciones del tablero que le mostrarán qué cubos necesita para resolver los puzzles (figura 4).
 - Tome los cubos necesarios para el puzzle 1 (rojo y verde), (figura 4).
 - Preste atención al pequeño icono que le indicará cuántas serpientes completas necesitará crear (figura 4).

¡Ahora esta Ud. listo para probar el primer puzzle!

CÓMO JUGAR:

Cada tablero muestra cuadrados negros que Ud. deberá cubrir con cubos. Coloque los cubos en esos cuadrados y trate de completar una serpiente, combinando la serpiente del tablero con los cubos. Gire los cubos para encontrar el ángulo correcto para su colocación. Una vez solucionado el puzzle, podrá Ud. ver una serpiente completa de pies a cabeza (mire desde la tarjeta **base line**).

¿Ha Ud. resuelto el primer puzzle? ¡Excelente!

Ahora puedes comprobar la solución al final de este cuaderno o empezar con el siguiente desafío.

NIVELES DE JUEGO:

Hay 20 tableros dobles en 4 colores diferentes indicando el nivel de dificultad.

- A** En el **nivel verde** los cuadrados negros tienen una pequeña pista de color mostrando dónde va cada cubo. (figura A)
- B** En el **nivel dorado**, algunas pistas de colores aparecen con dos o más colores en el mismo cuadrado. Esto significa que hay dos o más cubos apilados en el mismo cuadrado y ahora depende de Ud. saber cuál cubo va encima de cuál. (figura B)
- C** En el **nivel azul**, las pistas muestran solamente el número de cubos y Ud. Tendrá que deducir el resto. (figura C)
- D** El **nivel rojo** es el mas difícil. ¡Todos los puzzles en este nivel de berán ser resueltos para todos los lados de los cubos- 360 grados! (figura D)

SOLUCIONES:

¡Todos los puzzles tienen solución, y algunos más de una! Busque las soluciones al final de este cuadernillo si fuera necesario. ¡Si Ud. llegara a encontrar una solución interesante que no figura en el cuadernillo, escribanos adjuntando una fotografía y quizás agreguemos su solución en nuestra próxima edición!

© 2010, 2016 Smart Zone LTD, Ariel Laden
 © 2012, 2016 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com
 Autor: Ariel Laden
 Diseño: Sabine Kondirulli / HUCH! & friends

Productor y distribuidor:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 D-89312 Günzburg

¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse.





LÖSUNGEN



SOLUTIONS



SOLUTIONS



OPOSSINGS



SOLUCIONES

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



COBRATWIST

CAN YOU SNAKE IT?

B



LÖSUNGEN



SOLUTIONS



SOLUTIONS



OPOSSINGS



SOLUCIONES

11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



COBRATWIST

MAKE THE SNAKE!

C



LÖSUNGEN



SOLUTIONS



SOLUTIONS



OPOSSINGS



SOLUCIONES

21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



COBRATWIST

CAN YOU SNAKE IT?



31



32



33



34



35



36



37



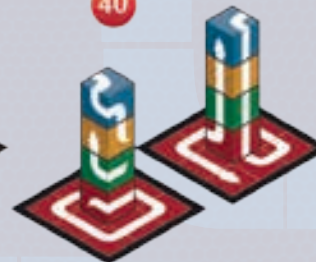
38



39



40





logicus
fit for challenge

40
Challenges
Multi-Level

MAKE THE SNAKE!

& friends
H U C H!
H U C H!