

D-ICED



logicus
fit for challenge

80
Challenges
Multi-Level

 Spielregel  Rules  Règles
 Spelregels  Spelregler

HUCH!
& friends



Inhalt

- 7 blaue Würfel
- 1 roter Würfel
- 1 Anleitung mit Spielfeld auf der Rückseite
- 1 Aufgabenheft mit 80 Aufgaben und Lösungen
- 1 Transportbox

Ziel

Löse die einzelnen Aufgaben, indem du die Würfel richtig platzierst. Die Anzahl der Punkte auf jedem Würfel gibt dabei vor, an wie viele andere Würfel er angrenzen muss.

Ablauf

1. Jede Aufgabe zeigt ein Raster aus 4x4 Feldern. Ein Feld davon ist mit dem roten Würfelsymbol markiert. Lege den roten Würfel an der entsprechenden Stelle auf das Spielfeld.
2. Die Aufgabe sagt dir außerdem, wie viele blaue Würfel mit welchen Werten du auf dem Spielfeld anordnen sollst. Lege die entsprechende Anzahl blauer Würfel mit den korrekten Werten bereit.
3. Verteile die blauen Würfel so auf dem Spielfeld, dass am Ende jeder Würfel so viele Nachbarn hat (diagonal, senkrecht und waagrecht), wie sein Wert angibt.

Beispiel:



Die Aufgaben sind nummeriert – im hinteren Teil des Aufgabenhefts findest du unter der jeweiligen Nummer die entsprechende Lösung.

Hinweis: Du kannst das Spielfeld unter die Vertiefung der Transportbox legen und so direkt im Deckel spielen.



Contents

- 7 blue dice
- 1 red die
- 1 instruction booklet with a playing area printed on the back
- 1 booklet with 80 challenges and solutions
- 1 transport box

Object of the Game

Solve the individual challenges by placing the dice correctly. The number of dots on each die indicates how many other dice it has to be adjacent to.

Course of the Game

1. Each challenge shows a grid of 4x4 spaces. One of these spaces is marked with the red die symbol. Place the red die on the corresponding space of the playing area, with the indicated number face up.
2. The challenge also tells you how many blue dice you have to arrange on the playing area and with which values on top. Have the applicable number of blue dice ready, with the indicated values face up.
3. Place the blue dice on the playing area so that in the end each die has as many neighboring dice (diagonally, vertically and horizontally) as its value indicates.

Example:



3 x



The challenges are numbered. At the end of the challenge booklet, you'll find the solution to each challenge under the corresponding number.

Note: You can put the playing area underneath the indentation in the transport box and play directly inside the lid.

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“



Matériel

7 dés bleus

1 dé rouge

1 livret de règles avec une zone de jeu imprimée au dos

1 livret de 80 défis avec leurs solutions

1 boîte de rangement

But du jeu

Résoudre chaque défi en plaçant les dés correctement. Le nombre de points figurant sur chaque dé indique le nombre de dés qui doivent lui être adjacents.

Déroulement du jeu

1. Chaque défi consiste en une grille de 4x4 cases. Sur une de ces cases figure le symbole du dé rouge. Placez le dé rouge sur la case correspondante de la zone de jeu, avec le nombre indiqué sur sa face supérieure.
2. Le défi choisi indique également le nombre de dés bleus qu'il faut agencer sur la zone de jeu et la valeur qui doit figurer sur chacun d'entre eux. Préparez le nombre de dés bleus demandé, en respectant les valeurs indiquées.
3. Positionnez les dés bleus sur la zone de jeu, pour qu'une fois tous placés, chaque dé soit entouré du nombre de dés adjacents (diagonalement, verticalement et horizontalement) correspondant à la valeur qu'il indique.

Exemple :



3 x 



Les défis sont numérotés. A la fin du livret de défis se trouve la solution de chaque défi sous le numéro correspondant.

Note : Vous pouvez glisser la zone de jeu sous l'encoche de la boîte de rangement pour jouer directement à l'intérieur du couvercle.

Traduction française: Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“



Inhoud

7 blauwe dobbelstenen

1 rode dobbelsteen

1 boekje met spelregels en een speelbord achterop gedrukt

1 boekje met 80 opgaven en oplossingen

1 doosje

Doel van het spel

Los de opgaven op, door de dobbelstenen goed neer te leggen. Het aantal punten op de dobbelsteen geeft aan hoeveel dobbelstenen er om heen moeten liggen.

Verloop van het spel

1. Elke opgave is te leggen op een speelveld van 4x4 velden. Op één veld staat een rood dobbelsteensymbool. Leg de rode dobbelsteen daar neer, met het aangegeven aantal punten boven.
2. In de opgave staat bovendien hoeveel blauwe dobbelstenen je op het speelveld moet leggen en met welke punten boven. Leg de blauwe dobbelstenen met hun aangegeven aantal punten klaar.
3. Leg de blauwe dobbelstenen nu zo op het speelbord, dat naast elke dobbelsteen zoveel dobbelstenen liggen (diagonaal, verticaal en horizontaal) als het aantal punten op de dobbelsteen aangeeft.

Voorbeeld:



3 x



De opgaven zijn genummerd. Achterin het boekje met de opgaven, staan de oplossingen bij de betreffende nummers.

Tip: Je kunt het speelveld in de doos onder de uitsparing leggen en dan in de deksel spelen.

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, „Word for Wort“



Innehåll

- 7 blåa tärningar
- 1 röd tärning
- 1 regelhäfte med spelplan tryckt på baksidan
- 1 häfte med 80 olika utmaningar och lösningar
- 1 förvaringslåda

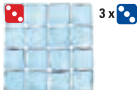
Vad spelet går ut på

Lös de olika individuella utmaningarna genom att placera ut tärningarna korrekt. Antalet ögon på varje tärning bestämmer hur många andra tärningar den måste angränsa till.

Hur du spelar

1. Varje utmaning visar en spelplan bestående av 4x4 rutor. En av dessa rutor är utmärkt med en symbol för den röda tärningen. Placera den röda tärningen på motsvarande ruta på spelplanen, med det angivna antalet ögon uppåt.
2. Utmaningen anger också hur många av de blåa tärningarna som du nu måste placera ut på spelplanen, och med vilka respektive antal ögon uppåt. Se till att ha det angivna antalet tärningar till hands, och med rätt antal ögon uppåt.
3. Placera nu ut de blåa tärningarna på spelplanen. När du är klar ska varje tärning ha lika många andra angränsande tärningar (diagonalt, vertikalt och horisontellt) som antalet ögon på den visar.

Exempel:



Utmaningarna är numrerade. I slutet av häftet med utmaningarna hittar du alla lösningarna på de olika utmaningarna, under motsvarande nummer.

Observera: Du kan placera spelplanen under inbuktningen i förvaringslådan och på så sätt spela på insidan av locket.

Svensk översättning: Dan Glimne, „Word for Wort“

logicus
fit for challenge

 **80**
Challenges
Multi-Level

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.

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

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **Varning!** Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller smådelar. Kvävningrisk!

© 2015 HUCH! & friends

Inventor: Marek Žitňanský

Design: Sabine Kondirolli/
HUCH! & friends

Editor: Britta Stöckmann

www.hutter-trade.com

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

& friends
HUCH!
HUCH!

