


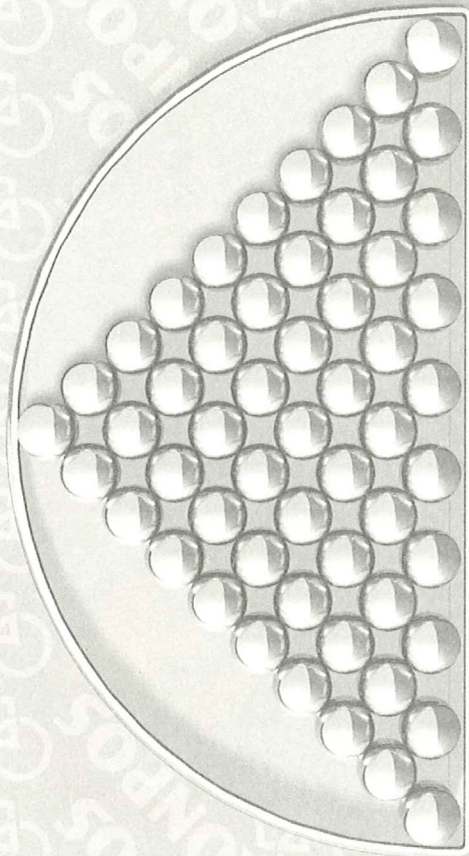


BOOK 1

- 1 ~ 36 
- 37 ~ 72 
- 73 ~ 108 
- 109 ~ 144 
- 145 ~ 180 
- 181 ~ 216 
- 217 ~ 252 
- 253 ~ 288 
- 289 ~ 324 



- 325 ~ 336 
- 337 ~ 360 
- 361 ~ 396 
- 397 ~ 414 
- 415 ~ 432 



TONPOS
4D PIZZEE GAME

PUZZLE GAME

Do not play until you have read the instructions.

No empiece a jugar hasta que haya leído estas instrucciones.

Beginnen Sie erst mit dem Spielen, wenn Sie die Spielanleitung durchgelesen haben.

Ne commencez pas le jeu avant de lire les instructions.

Prima di cominciare a giocare leggete attentamente l' istruzioni.

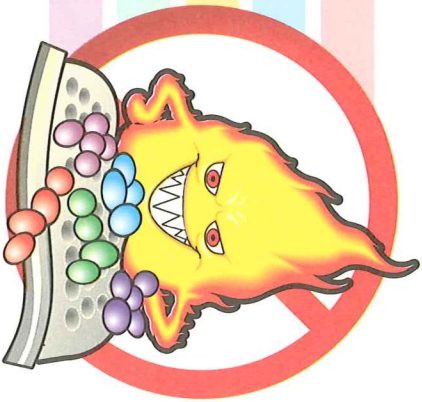
Avoid high temperatures!

Evite las temperaturas elevadas.

Vermeiden Sie hohe Temperaturen!

Évitez les températures élevées !

Evitate temperature calde!



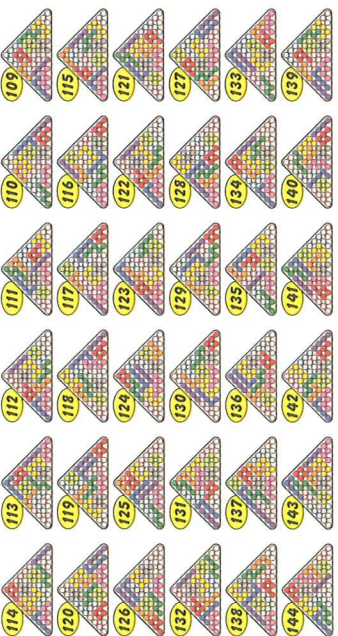
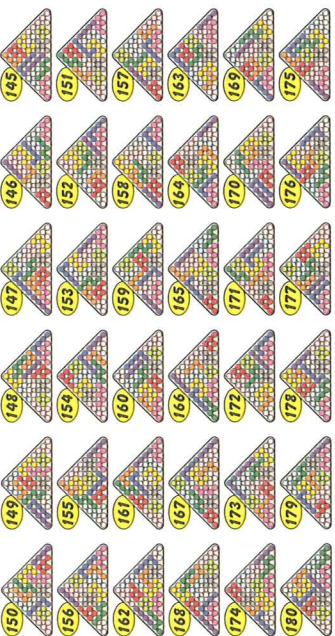
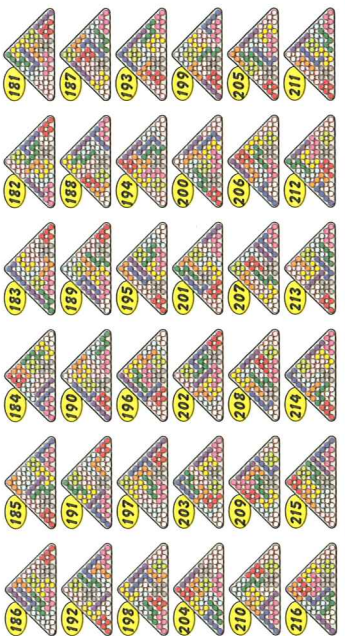
Do not use for gambling.

No utilizar para apuestas.

Spielen Sie nicht um Geld.

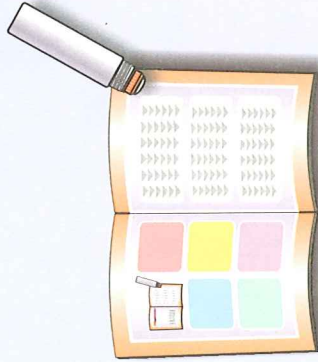
N'utilisez pas ce jeu pour parier de l'argent.

Non giocare con soldi.



Hey players, do you need a magnifying glass?

To let you challenge yourself more effectively, we have miniaturized the solutions. We also recommend that you to glue these two pages together (see picture on right), just in case you lose control of yourself when you can't figure out a solution. Sound like a good idea?



¡Jugadores! ¿Necesitáis una lupa?

Para que el reto sea más eficiente, hemos reducido las soluciones. También recomendamos que pegue estas dos páginas juntas (véase la imagen de la derecha) por si pierde el control cuando no pueda dar con una solución. ¿Le parece una buena idea?

Hallo Spieler! Braucht ihr ein Vergrößerungsglas?

Damit Sie sich selber noch mehr herausfordern können, haben wir die Lösungen verkleinert. Wir empfehlen Ihnen, jedoch die beiden Seiten für den Fall zusammenzukleben (siehe Bild rechts), dass Sie sich nicht beherrschen können, wenn Sie ein Problem nicht lösen können. Ist das nicht eine gute Idee?

Hé les joueurs, vous avez besoin d'une loupe?

Pour vous laisser vous mesurer à vous-même de manière plus efficace, nous avons miniaturisé les solutions. Nous vous recommandons également de coller ces deux pages l'une à l'autre (voir image sur la droite), juste au cas où vous perdriez votre contrôle lorsque vous n'arrivez pas à trouver une solution. Ça semble être une bonne idée, non?

Ciao giocatori. Vi serve un ingrandimento?

Per metterVi alla prova, abbiamo rimpicciolito le soluzioni. Consigliamo di incollare le due pagine nel caso non Vi controllate se non trovate la soluzione. Non è una buona idea?

Not suitable for children under 6 years of age.

No conveniente para niños menores de 6 años.

Nicht für Kinder unter 6 Jahren geeignet.

Ne convient pas aux enfants de moins de 6 ans.

Non è adatto per bambini inferiori a 6 anni.



Do not throw puzzles at others.

No lanzar piezas del rompecabezas a otras personas.

Werfen Sie keine Puzzleteile auf andere Personen.

Ne pas lancer les pièces du casse-tête sur d'autres personnes.

Non lanciate elementi del puzzle ad altre persone.



Do not put puzzle pieces in mouth.

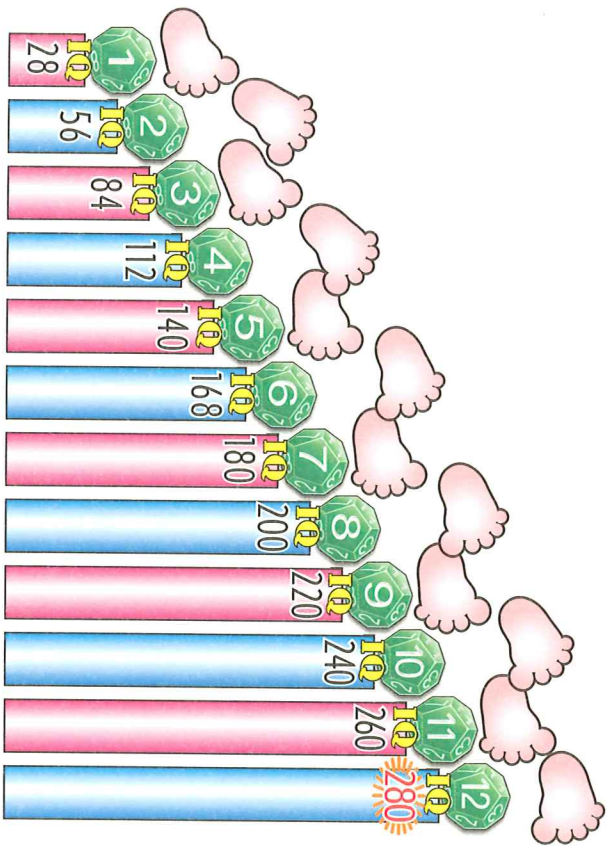
No colocar en la boca las piezas del rompecabezas.

Nehmen Sie keine Puzzleteile in den Mund.

Ne pas mettre les pièces du casse-tête dans la bouche.

Non mettete in bocca elementi del puzzle.





Notes from the Designer

After eight years of research, there are 432 levels of the game, from easy to highly difficult. The increasing difficulty of the game makes it fun for players with IQs from 28 to 280.

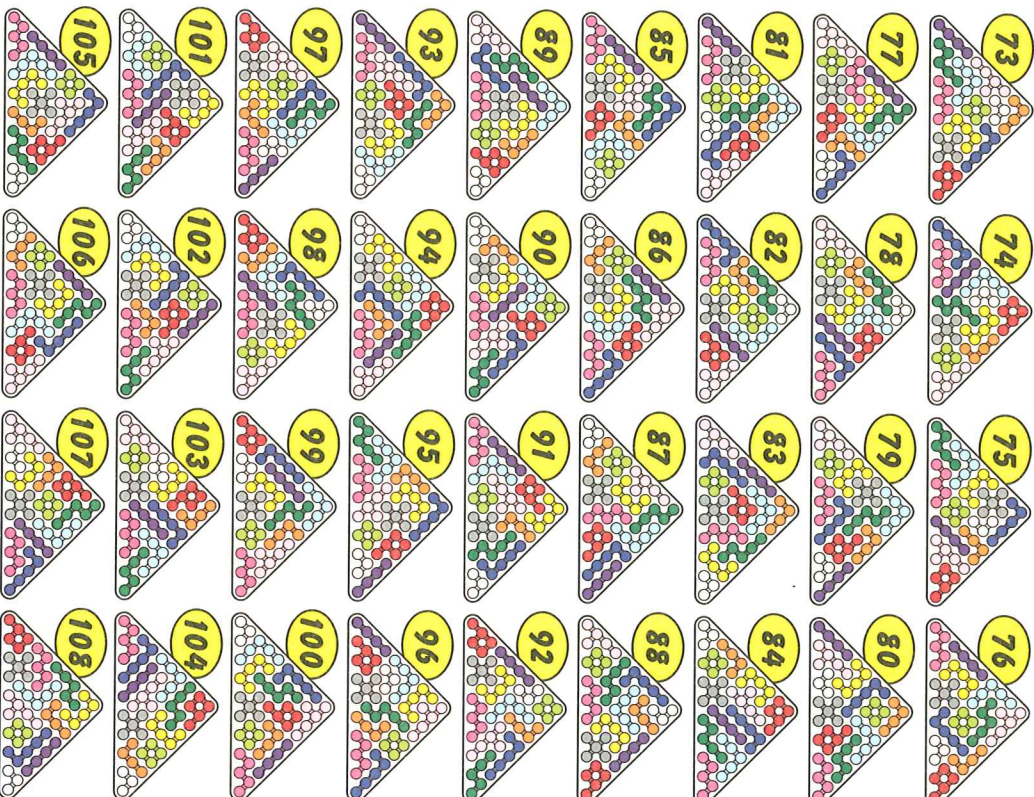
I recommend you start from the problems in Book 1, and then proceed to books 2, 3 and 4. It will enhance your enjoyment of the game and give you room to learn.

LONPOS

Notas del diseñador

Tras ocho años de investigación, existen 432 niveles en el juego, desde fácil hasta muy difícil. La dificultad creciente del juego lo hace divertido para jugadores con un cociente intelectual de 28 a 280. Le recomendamos que comience por los problemas contenidos en el Libro 1 y, a continuación, proceda con los libros, 2, 3 y 4. Se divertirá mucho más con el juego y tendrá tiempo para aprender.

LONPOS





Anmerkungen vom Entwerfer

Nach 8 Jahren Forschungsarbeiten hat das Spiel 432 Spielstufen von leicht bis sehr schwer. Der zunehmende Schwierigkeitsgrad des Spiels lässt Spielern mit einem IQ von 28 bis 280 Spaß haben. Ich empfehle Ihnen mit den Fragen im Buch 1 zu beginnen und dann zu den Büchern 2, 3 und 4 überzugehen. Dies erhöht Ihr Spielvermögen und gibt Ihnen die Gelegenheit zu lernen.

LONPOS

Notes du Concepteur

Après huit années de recherche, il existe 432 niveaux de jeu, du plus facile au plus difficile. La difficulté croissante du jeu le rend amusant pour les joueurs possédant un Q.I. de 28 à 280. Je vous recommande de démarrer avec les problèmes du Livre 1, et de poursuivre ensuite avec les livres 2, 3 et 4. Cela augmentera votre plaisir de jouer et vous laissera du temps pour apprendre.

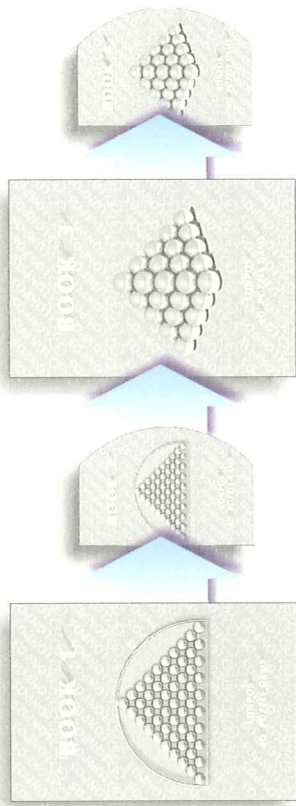
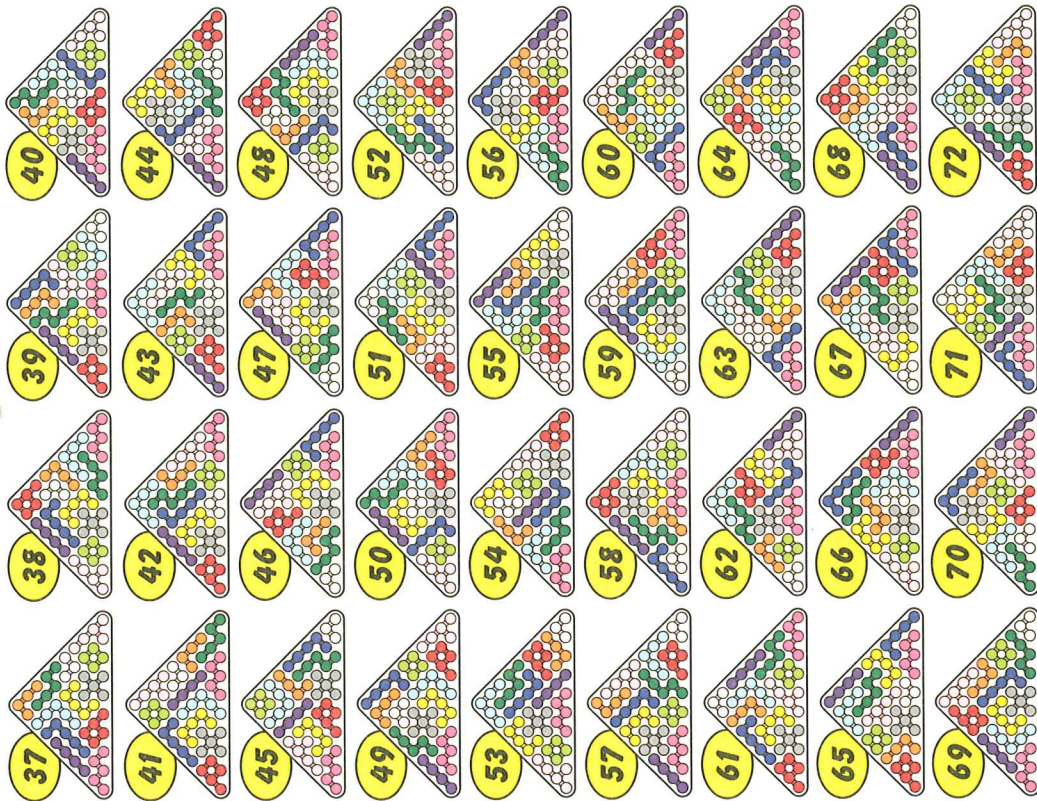
LONPOS

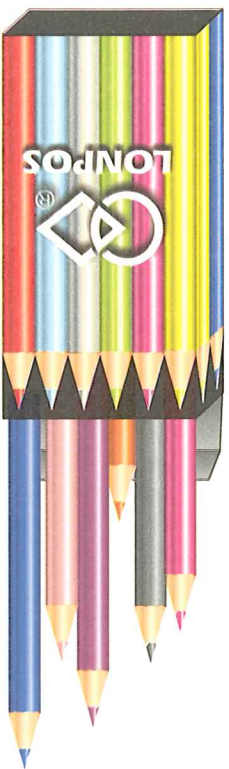
Nota del designatore

Dopo otto anni di ricerca, ci sono 432 livelli del gioco, da facile a molto difficile.

La difficoltà crescente del gioco è un divertimento per giocatori con un QI da 28 a 280. Vi raccomandiamo di cominciare con i problemi dal libro 1, continuando con i libri 2,3 e 4. Conseguendo così il modo più efficace per ottenere il massimo divertimento e contemporaneamente incrementando la possibilità ad imparare.

LONPOS





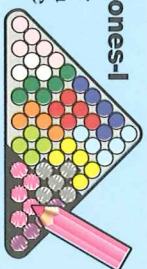
Keeping a record of your solutions-I

To keep a record of your talents, you may fill in the empty space according to your solutions in the table on the right with the included color pencils.



Mantener un registro de sus soluciones-I

Para mantener un registro de su talento, debe rellenar los espacios vacíos según sus soluciones en la tabla situada a la derecha utilizando los lápices de colores que se incluyen.



Festhalten Ihrer Lösungen-I

Um Ihre Lösungen zurückverfolgen zu können, können Sie den leeren Platz verwenden und Ihre Lösungen mit den mitgelieferten farbigen Bleistiften in die Tabelle rechts eintragen.



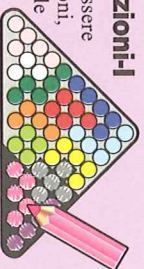
Garder une trace de vos solutions -I

Pour garder une trace de vos succès, vous pouvez remplir les espaces vides du tableau sur la droite avec vos solutions en utilisant les crayons de couleur fournis.



Mantenere una nota dei Vostri soluzioni-I

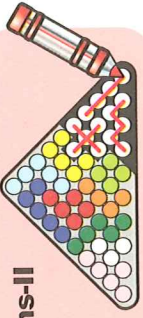
Per mantenere un registro delle Vs. soluzioni, può essere utilizzato lo spazio libero, registrando le Vs. soluzioni, nella tabella sulla destra, tramite le matita colorate, le quale sono incluse.



| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

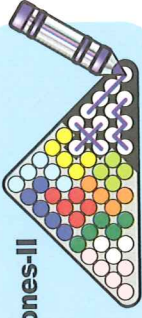
Keeping a record of your solutions-II

You may also draw lines across the empty space with the color pencils.



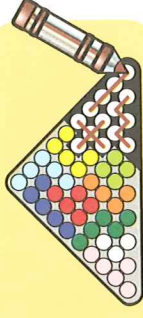
Mantener un registro de sus soluciones-II

También puede dibujar líneas en los espacios vacíos con los lápices de colores.



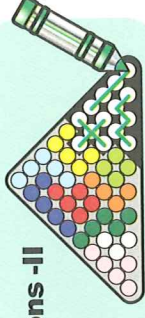
Festhalten Ihrer Lösungen-II

Sie können ebenfalls mit den farbigen Bleistiften Linien über die Freistelle zeichnen.



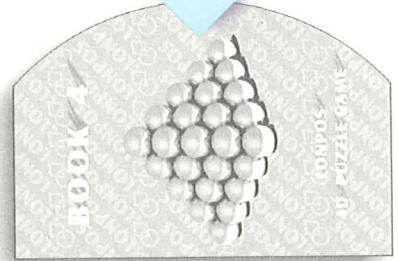
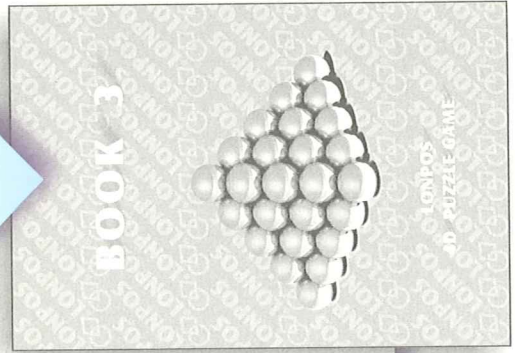
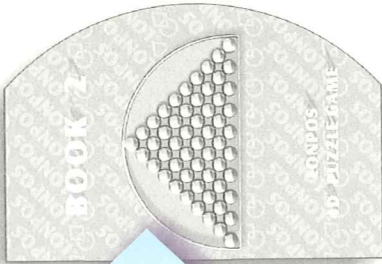
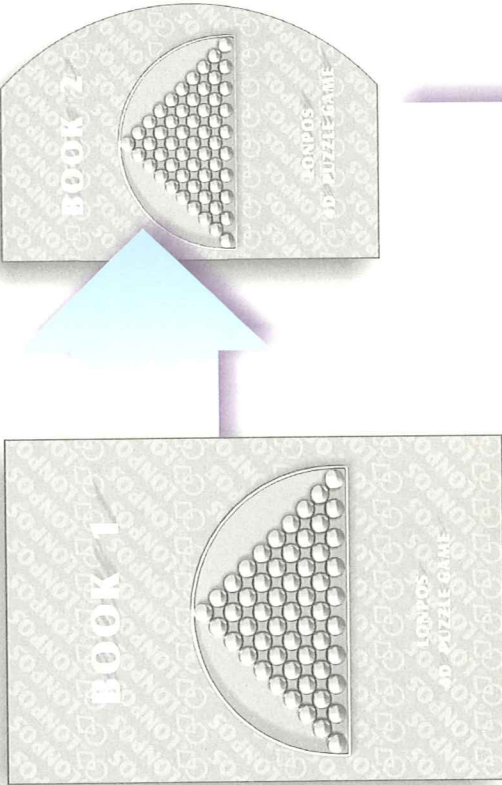
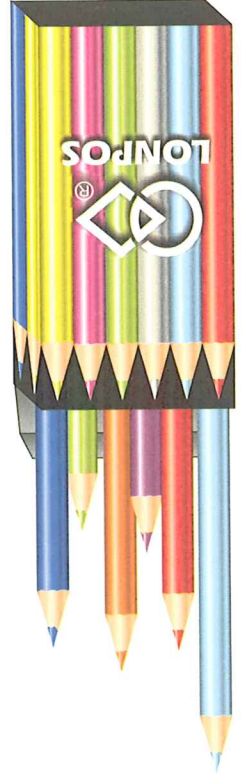
Garder une trace de vos solutions -II

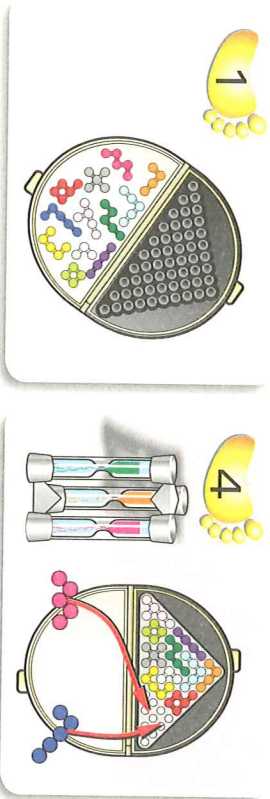
Vous pouvez également faire des lignes dans les espaces libres avec les crayons de couleur.



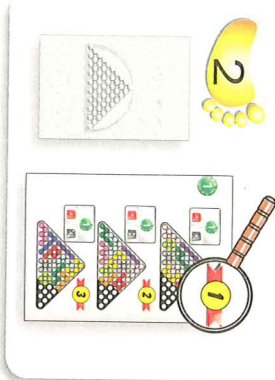
Mantenere una nota dei Vs. soluzioni-II

Si può anche disegnare righe nei spazi vuoti, con le matite colorate.

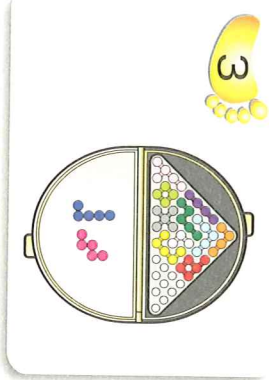




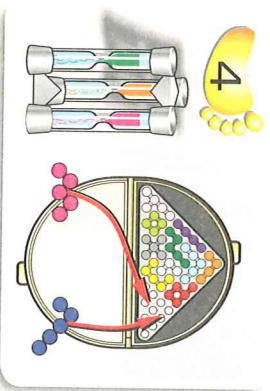
1



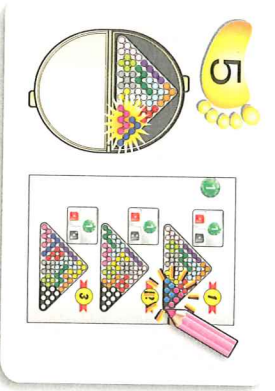
2



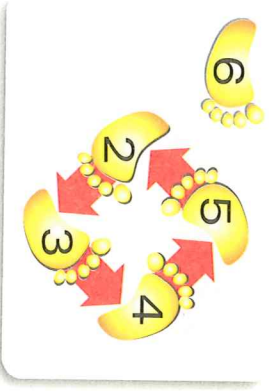
3



4



5



6

Basic Games and 1-Player Games

- 1 Take all 12 pieces of the puzzle out of the rack.
- 2 Turn to problem **1** in Book 1.
- 3 Put 10 pieces back into the rack as instructed in the problem.
(There will be 2 pieces remaining).
- 4 Try to finish the puzzle with the 2 pieces that are left without moving the other pieces within the time limit of the hourglass.
- 5 Fill your solution in the empty space of the table next to each problem.
- 6 Repeat steps 2-5 for the higher level problems. After you have finished and are familiar with all problems in Book 1, you may proceed to Book 2.

A Total of 19,887 Combinations

If you start the game with one piece on the rack according to any of the instructions given on the left-hand side of the page, you could play a total of 19,887 combinations. Why not try them now?

Un total de 19.887 combinaciones

Si inicia el juego con una pieza del organizador, según se indica en las instrucciones situadas en la parte izquierda de la página, podría jugar un total de 19,887 combinaciones. ¿Por qué no probar ahora?

19887 mögliche Kombinationen

Wenn Sie das Spiel mit einem Stück auf dem Ständer gemäß einer Anweisung links auf einer Seite beginnen, dann können Sie 19887 Kombinationen spielen. Fangen Sie doch gleich damit an!

Un Total de 19887 Combinaisons

Si vous débutez le jeu avec une seule pièce sur le support en fonction des instructions données sur la partie gauche de votre page, vous pourrez jouer avec un total de 19887 combinaisons. Pourquoi ne pas les essayer tout de suite?

Un totale di 19887 combinazioni

Se iniziate il gioco con un elemento del supporto, secondo l'istruzione, incominciando sulla sinistra di una pagina, allora potete giocare 19887 combinazioni diversi. Perché non provate subito?

Juegos básicos y juegos para 1 jugador

- 1 Saque de la caja las 12 piezas del puzzle.
- 2 Vaya al problema número **1** del Libro 1.
- 3 Coloque de nuevo en la caja 10 piezas según se le indica en el problema (quedarán 2 piezas).
- 4 Intente terminar el puzzle con las 2 piezas restantes sin mover las otras piezas dentro del límite de tiempo del reloj de arena.
- 5 Introduzca la solución en el espacio vacío de la tabla junto a cada uno de los problemas.
- 6 Repita los pasos del 2 al 5 para los problemas de mayor nivel. Una vez haya terminado y se haya familiarizado con todos los problemas del Libro 1, puede continuar con el Libro 2.

Basisspiele und 1-Spieler-Spiele

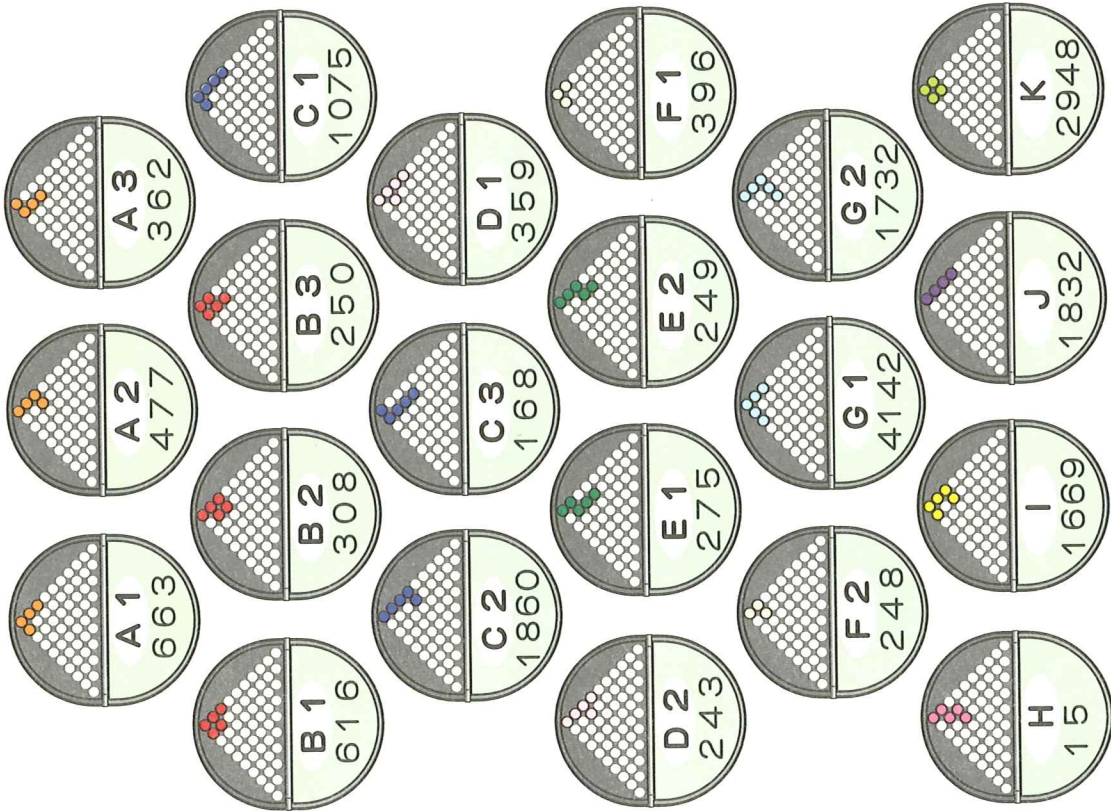
- 1 Nehmen Sie alle 12 Teile des Puzzles aus dem Ständer heraus.
- 2 Gehen Sie zur Spielstufe **1** im Buch 1.
- 3 Legen Sie 10 Teile in den Ständer zurück, wie es in der Aufgabenstellung angegeben ist (2 Teile bleiben übrig).
- 4 Versuchen Sie das Puzzle innerhalb des Zeitlimits, das die Sanduhr vorgibt, mit den 2 verbliebenen Teilen zu lösen, ohne die anderen Teile zu verschieben.
- 5 Tragen Sie Ihre Lösung in das leere Feld der Tabelle neben jeder Aufgabe ein.
- 6 Wiederholen Sie die Schritte 2-5, um mit den schwierigeren Problemen der nächsten Spielstufe fortzufahren. Machen Sie, wenn Sie fertig sind und mit allen Problemstellungen im Buch 1 vertraut sind, mit dem Buch 2 weiter.

Jeux de Base et Jeux à 1 Joueur

- 1 Sortez les 12 pièces du puzzle de leur support.
- 2 Regardez le problème **1** dans le Livre 1.
- 3 Remplacez les 10 pièces sur le support comme indiqué dans le problème (il restera 2 pièces).
- 4 Essayez de terminer le casse-tête avec les deux pièces restantes sans déplacer les autres pièces et dans le temps délimité par le sablier.
- 5 Indiquez vos solutions dans les espaces vides du tableau à côté de chaque problème.
- 6 Répétez les étapes 2-5 pour les problèmes de niveau supérieur. Une fois que vous aurez terminé et que vous serez familier avec les problèmes du Livre 1, vous pourrez continuer avec le Livre 2.

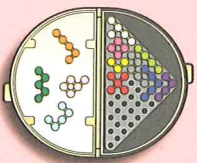
Giochi di base e giochi per 1 giocatore

- 1 Prendete dalla cassetta tutti i 12 pezzi.
- 2 Andate al problema numero **1** del libro 1.
- 3 Ponete 10 pezzi nella cassetta, come è indicata nell'impostazione del problema. (rimangono 2 pezzi).
- 4 Cercate di finire il puzzle con i due pezzi rimasti senza muovere gli altri pezzi entro il limite del tempo della clessidra.
- 5 Introdurrete la soluzione nello spazio libero della tabella vicino a ogni problema.
- 6 Ripetete i passi 2-5, per continuare con i compiti di maggior livello. Continuate, se avete finito e se avete preso confidenza con tutte le problematiche del libro 1, con il libro 2.



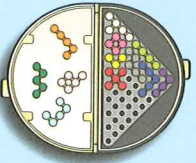
Games for Parents and Children to Play with Together

- 1 Parents may need to set the problems up for children before play (starting from Level **1**).
- 2 After parents have set up the problems, ask the children to finish them.
- 3 If children are unable to find out the solutions, parents may give them hints from the solutions provided at the back of the book.
- 4 After children have finished and are familiar with all the problems in Book 1, they may compete with their parents. This provides countless fun.



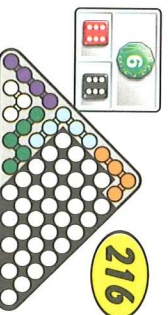
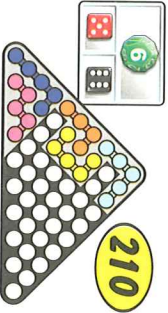
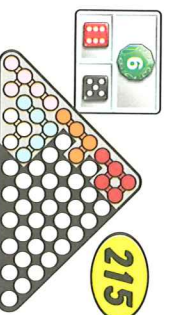
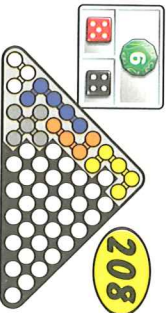
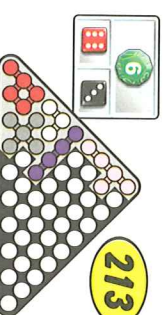
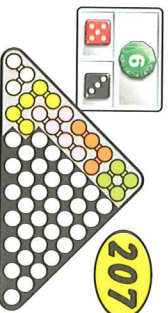
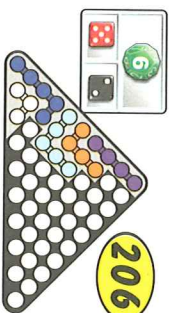
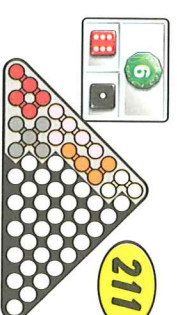
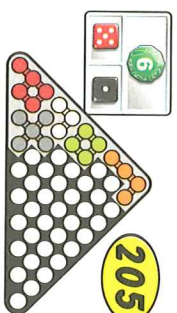
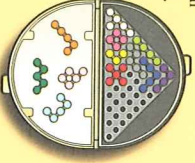
Juegos para que hijos y padres jueguen juntos

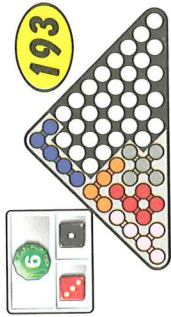
- 1 Los padres deberán organizar los problemas para los niños antes de jugar (comenzando por el Nivel **1**).
- 2 Una vez que los padres hayan organizado los problemas, pida a los niños que los terminen.
- 3 Si los niños no pueden encontrar las soluciones, los padres pueden darles pistas utilizando las soluciones que se encuentran en la parte de atrás del libro.
- 4 Una vez que los niños hayan terminado y se hayan familiarizado con todos los problemas del Libro 1, pueden competir con sus padres. De esta forma se divertirán mucho.



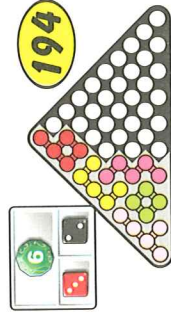
Spiele zum gemeinsamen Spielen von Eltern und Kindern

- 1 Eventuell müssen die Eltern vor dem Spielen die Aufgabenstellungen den Kindern vorlegen (mit der ersten Spielstufe beginnend **1**).
- 2 Nachdem die Eltern das Problem aufgestellt haben, werden die Kindern aufgefordert, es zu lösen.
- 3 Wenn die Kinder die Lösung nicht finden können, dann dürfen die Eltern ihnen Tipps anhand der Lösungen geben, die sich im Buch hinten befinden.
- 4 Sobald die Kinder die Aufgaben gelöst haben und mit den Problemstellungen in Buch 1 vertraut gemacht wurden, können Sie mit Ihren Eltern um die Wette spielen. Das macht unglaublichen Spaß.





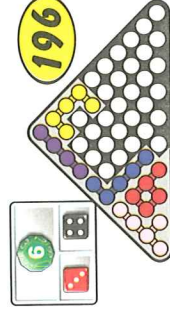
193



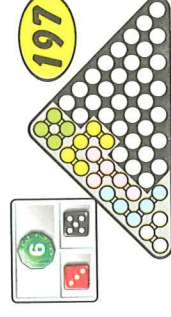
194



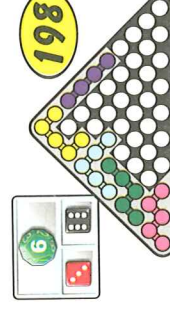
195



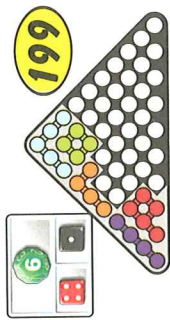
196



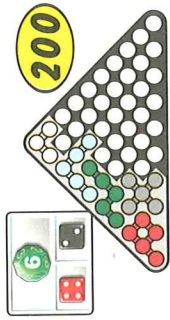
197



198



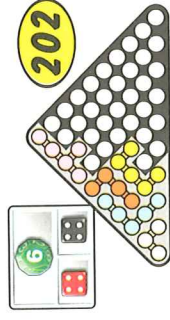
199



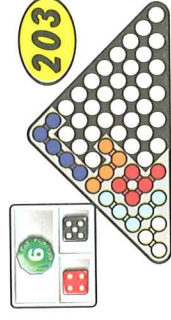
200



201



202



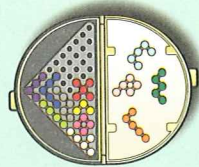
203



204

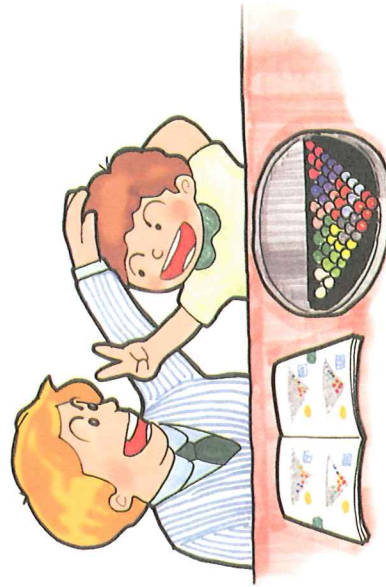
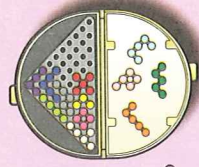
Jeux pour faire jouer les enfants et leurs parents ensemble

- 1 Les parents peuvent avoir à expliquer les problèmes à leurs enfants avant qu'ils ne puissent jouer (débuter au Niveau 1).
- 2 Une fois que les parents ont expliqué le problème, demander aux enfants de trouver la solution.
- 3 Si les enfants n'arrivent pas à trouver les solutions, les parents peuvent leur donner des astuces parmi les solutions données à l'arrière du livre.
- 4 Une fois que les enfants sont familiers avec tous les problèmes du Livre 1, ils peuvent se mesurer avec leurs parents. Cela vous apportera un amusement sans fin.



Giochi in comune tra bambini e genitori

- 1 I genitori dovranno organizzare il compito per i bambini prima di iniziare il gioco (iniziando al livello 1).
- 2 Dopo aver posto il compito, tocca ai bambini di trovare una soluzione.
- 3 Nel caso i bambini non fossero capaci di trovare una soluzione, i genitori possono dare suggerimenti, utilizzando le soluzioni, che si trovano sulla parte posteriore del libro.
- 4 Una volta che i bambini hanno finito il compito, e che hanno preso confidenza con le problematiche del libro 1, possono competere con i genitori. In tale modo si diventeranno un mondo.



Using the Dice

- 1 There are three dice in the box. Roll the dice by shaking the box horizontally as shown below.
- 2 Then pick out the problems according to the numbers shown on the dice as shown below. (Green die indicates level and the small red and black dice indicate problem number).

Utilización de los dados

- 1 Hay tres dados en la caja. Haga gira los dados agitando la caja horizontalmente, tal y como se muestra al final de la página.
- 2 A continuación, elija los problemas según los números mostrados en los dados de la forma en que se muestra abajo. (El dado verde indica el nivel y los dados rojo y negro pequeños indican el número de problema).

Würfel verwenden

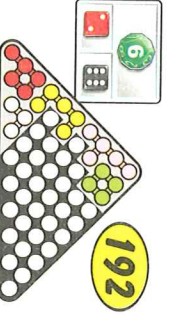
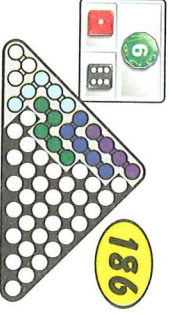
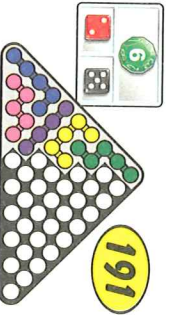
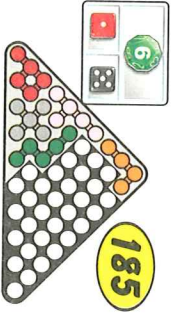
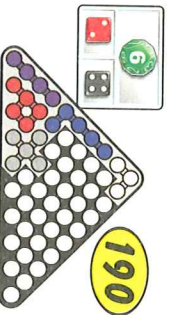
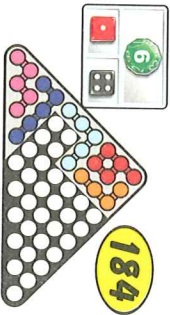
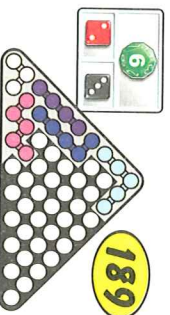
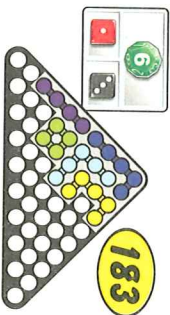
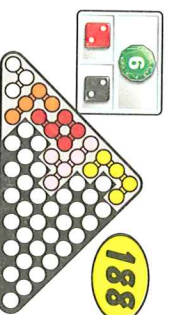
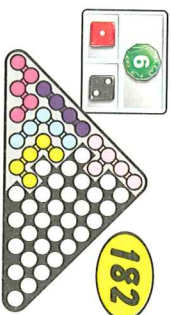
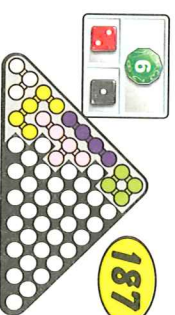
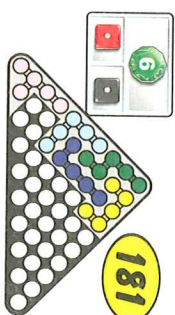
- 1 Drei Würfel sind in der Schachtel. Schütteln Sie die Schachtel, wie folgend gezeigt, horizontal und würfeln.
- 2 Wählen Sie dann, wie unten dargestellt, die Problemstellungen mit der Nummer, die Sie gewürfelt haben. (Der grüne Würfel gibt die Spielstufe an, und die kleinen Würfel in rot und schwarz bestimmen die Nummer der Aufgabe).

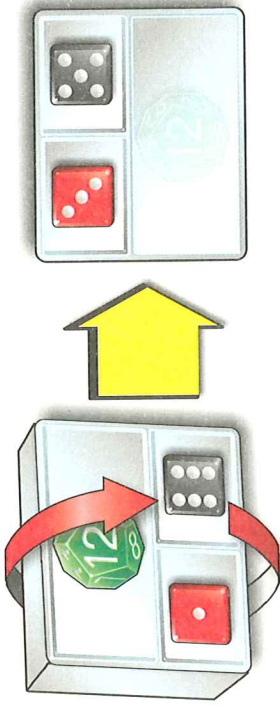
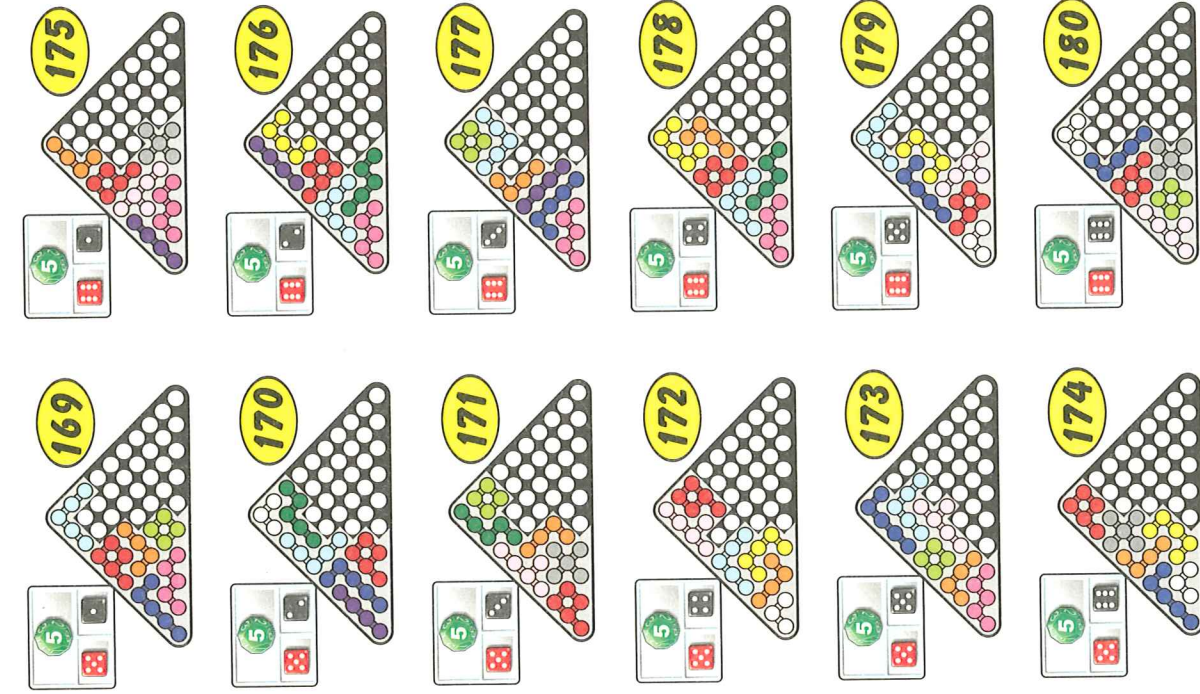
Utiliser le Dé

- 1 Il y a trois dés dans la boîte. Faites les rouler en remuant la boîte horizontalement comme indiqué ci-dessous.
- 2 Ensuite reportez-vous sur les problèmes en fonction des nombres affichés sur les dés, comme indiqué ci-dessous. (Le dé vert indique le niveau et les petits dés rouge et noir indiquent le numéro du problème).

Usò dei dadi

- 1 Ci sono 3 dadi nella scatola. Bisogna muovere la scatola orizzontalmente come illustrato nella figura sottostante.
- 2 Secondo quanto riportato dal numero del dado si sceglie il compito. Il dado indica il livello. Il dado rosso e nero indica il numero del problema.





If you want to play a particular level, flip the box over (hiding the green die) and roll the dice; the reading of the small dice will indicate the number of the problem. (This allows the player to decide what level he/she wishes to play)

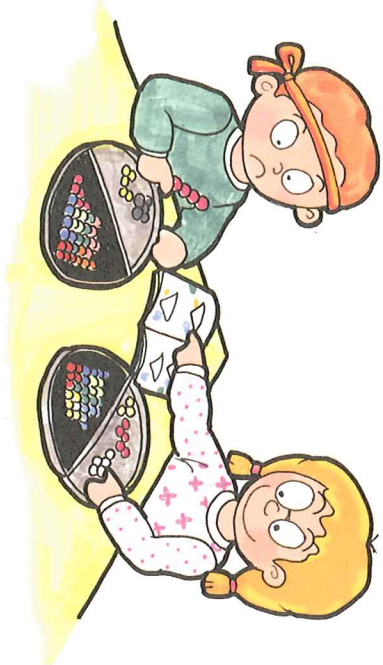
Si desea jugar un nivel determinado, vuelque la caja (ocultando el dado verde) y tire los dados; la lectura de los dados pequeños indicará el número del problema. (Esto permite al jugador decidir qué nivel desea jugar)

Wenn Sie in einer bestimmten Spielstufe spielen möchten, dann drehen Sie bitte die Schachtel um (nun ohne den grünen Würfel) und werfen. Die Augen auf den kleinen Würfeln geben die Nummer des zu lösenden Problems an. (So kann der Spieler entscheiden, in welcher Spielstufe er spielen möchte)

Si vous voulez jouer à un niveau particulier, retournez la boîte (en cachant le dé vert) et faites rouler les dés, la lecture des petits dés indiquera le numéro du problème. (Cela permet au joueur de choisir le niveau auquel il/elle souhaite jouer)

Se volete giocare a un livello determinato, girate la cassetta (ora senza il dado verde) e tirate il dado; la lettura del piccolo dado dà il numero del compito da risolvere. (Questo permette al giocatore di decidere a quale livello vuole giocare).

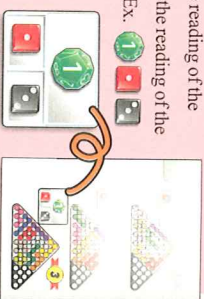




2-Player Games

In this game, you will need to roll the dice to decide on the problem you are going to solve. Shake the box horizontally and play the game according to the dice.

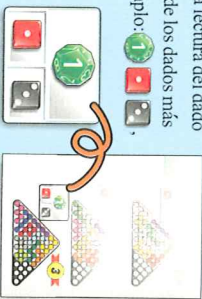
- 1 Roll the dice by shaking the box horizontally. The reading of the bigger die (green) indicates the level of game, and the reading of the smaller dice indicates the number of the problem. Ex. represents problem of level .
- 2 Turn to level and locate problem .
- 3 Set up the puzzle as indicated in problem .
- 4 Start the match.



Juegos para 2 Jugadores

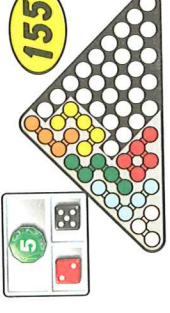
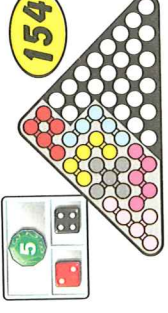
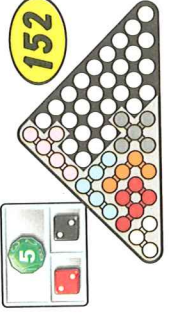
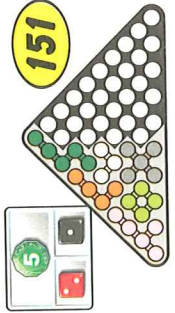
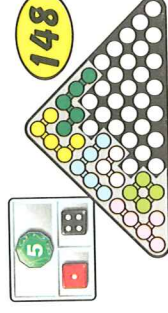
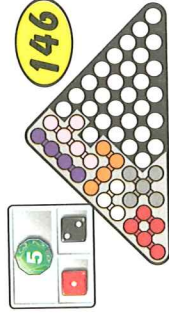
En este juego, tendrás que tirar los dados para decidir el problema que se va a resolver. Agite la caja horizontalmente y prosiga con el juego que indiquen los dados.

- 1 Tire los dados agitando la caja horizontalmente. La lectura del dado mayor (verde) indica el nivel del juego y la lectura de los dados más pequeños indican el número de problema. Por ejemplo: representa el problema del nivel .
- 2 Vaya al nivel y ubique el problema .
- 3 Organice el puzzle tal y como se indica en el problema .
- 4 Inicie la competición.



| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

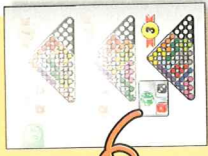




2-Spieler-Spiele

In diesem Spiel müssen Sie zur Bestimmung des zu lösenden Problems die Würfel werfen. Schütteln Sie die Schachtel horizontal und spielen dann das Spiel mit der Nummer entsprechend den Augen auf den Würfeln.

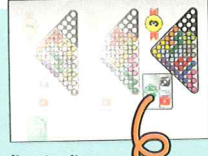
- 1 Würfeln Sie, nachdem Sie die Würfel in der Schachtel horizontal geschüttelt haben. Die Augen auf dem großen Würfel (grün) bestimmen die Spielstufe. Die Anzahl der Augen auf den kleineren Würfeln bestimmen die Aufgabennummer. Z.B.:
 - 1 Steht für die Aufgabe
 - Der Spielstufe
- 2 Gehen Sie zu Spielstufe 1 und lösen das Problem
- 3 Bauen Sie das Puzzle, wie in vorgegeben, auf.
- 4 Beginnen Sie das Spiel.



2-Jeux à plusieurs

Dans ce jeu, vous devez faire rouler les dés pour décider du problème à résoudre. Secouez la boîte horizontalement et jouez en fonction des dés.

- 1 Faites rouler les dés en remuant la boîte horizontalement. La lecture du plus gros dé (vert) indique le niveau du jeu, et la lecture des petits dés indique le numéro du problème. Ex. 1, représente le problème du niveau 1
- 2 Retournez au niveau 1 et trouvez le problème
- 3 Positionnez le casse-tête comme indique dans le problème
- 4 Débutez le Match.



Giochi - per 2 giocatori

In questo gioco bisogna tirare il dado per decidere il compito che si va a risolvere. Agitate la scatola orizzontalmente e proseguite il gioco con il numero indicato sul dado.










- 1 Tirate il dado, dopo aver agitato lo stesso dentro la scatola orizzontalmente. La lettura del dado maggiore (verde) decide il livello, e la lettura dei piccoli dadi, decide il compito. Per esempio: 1, rappresenta il compito il livello 1
- 2 Andate al livello 1 e risolvete il compito
- 3 Costruite il puzzle, come si indica
- 4 Iniziate la partita.












Match Between 2 Players of Differing Levels

In this case, players may ignore the level indication. The player who is less competent may select a problem of the same number at lower levels, while the player who is more competent may choose the problem with the same number at higher levels. Ex.  the player who is less competent may choose problem  at level  and the player who is more competent may select problem  at level  or higher:   ,  










Competición entre 2 jugadores de distintos niveles

En este caso, los jugadores pueden ignorar la indicación de nivel. El jugador menos competente puede seleccionar el mismo número de problema de un nivel inferior, mientras que el jugador más competente puede elegir el problema con el mismo número pero de niveles superiores. Por ejemplo:  , el jugador menos competente puede elegir el problema  del nivel  y el jugador más competente puede seleccionar el problema  del nivel  o superior:   ,  

Spiel zwischen 2 Spielern bei unterschiedlichen Spielstufen

In diesem Fall müssen die Spieler die Spielstufenzeige ignorieren. Der schwächere Spieler kann das Problem einer leichteren Spielstufe entsprechend der Aufgabennummer wählen, während der stärkere Spieler die selbe Aufgabennummer wählt, jedoch von einer schwereren Spielstufe. Z.B.: Für  wählt der schwächere Spieler die Aufgabe mit der Nummer  in der Spielstufe  und der stärkere Spieler die Aufgabe mit der Nummer  in der Spielstufe  oder darüber:   ,  

Match entre 2 joueurs de niveaux différents

Dans ce cas, les joueurs peuvent ignorer les indications de niveau. Le joueur le moins compétent peut choisir un problème avec le même numéro, mais à un niveau inférieur alors que le joueur le plus compétent peut choisir le même numéro à un niveau plus élevé. Ex.  , le joueur qui est le moins compétent peut choisir le problème  au niveau  et le joueur le plus compétent peut choisir le problème  au niveau  ou supérieur:   ,  



La partita tra 2 giocatori con diversi livelli

In questo caso, i giocatori possono ignorare l'indicazione del livello. Il giocatore meno competente può selezionare il compito di un livello inferiore secondo il numero del compito, mentre il giocatore più competente seleziona lo stesso numero del compito, però del livello superiore. Per esempio: per il numero 4, il giocatore meno competente sceglie il compito con il numero 4 al livello 1, e il giocatore più competente il compito con il numero 4 del livello 2 o superiore.



133

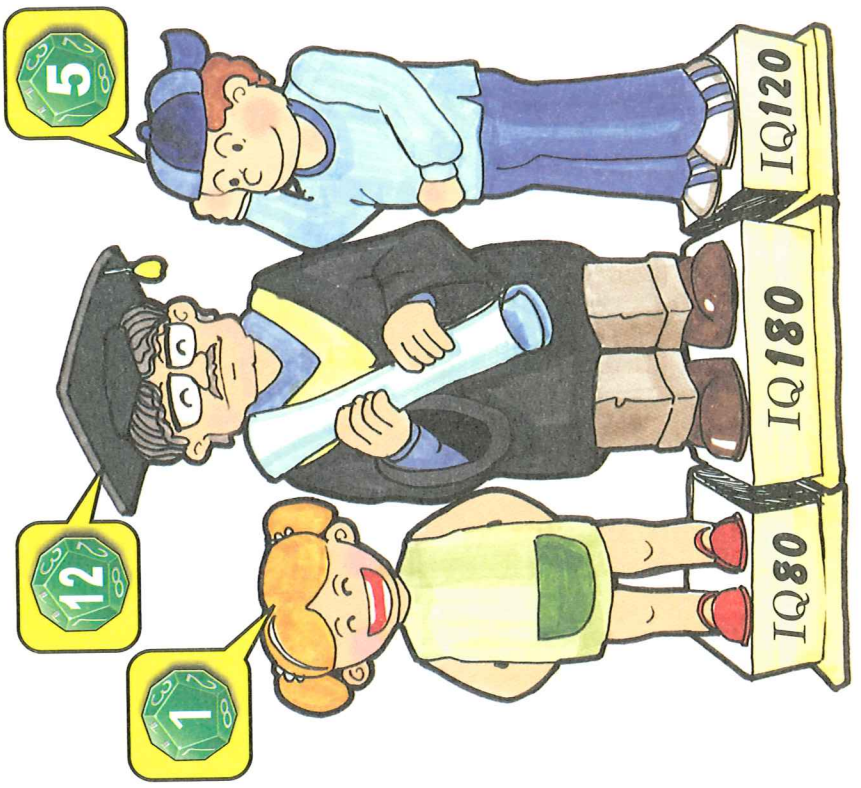
134

135

136

137

138





Family or Group Matches

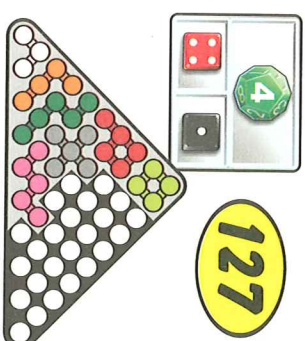
Number of players: 3 to 7

Rules: 1. First, choose a judge who will decide on the level range (e.g. 11 to 12) and record the time each player spent on solving the problem. Lastly, the judge may need to announce the champion of the game.

2. Each player will need to solve the problem within 10 minutes. For those who fail to solve the problem within 10 minutes, their score will be recorded as 10 minutes; in order to not delay other players. (Players may decide the exact duration of each game)

3. Each round will have three problems. After each round, the judge will add the total time spent for each player. The person with the fastest time will be the winner of that round. You may also announce the time and place of the next game.

Method: First, the judge will roll the dice to select a problem, e.g.  and . When the judge says 'Ready, Go!', everybody starts the game. Then the judge will record the time spent by each player.



127



130



Competiciones entre familia o grupos

Número de jugadores: De 3 a 7

Normas: 1. Primero, elijan un juez que decidirá el rango de nivel (por ejemplo, de 11 a 12) y registrará el tiempo que cada jugador emplea en resolver el problema. Por último, el juez anunciará quién es el campeón del juego.

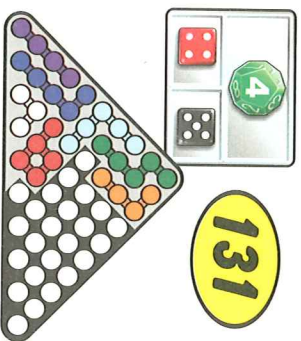
2. Cada jugador tendrá que resolver el problema en 10 minutos. Para aquellos que no resuelvan el problema dentro de esos 10 minutos, su puntuación se anotará como 10 minutos para no retrasar al resto de los jugadores. (Los jugadores pueden decidir la duración exacta de cada juego)

3. Cada ronda tendrá tres problemas. Después de cada ronda, el juez añadirá el tiempo total empleado por cada jugador. La persona más rápida será la ganadora de esa ronda. También puede anunciarse la hora y lugar del siguiente juego.

Método: Primero, el juez tirará los dados para seleccionar el problema, por ejemplo el  y el . Cuando el juez diga "¡Preparados, listos, ya!" todo el mundo comienza el juego. A continuación, el juez registrará el tiempo empleado por cada jugador.



128



131





Familien- oder Gruppenspiele

Anzahl der Spieler: 3 bis 7

Regeln: 1. Wählen Sie zuerst einen Richter, der die Spielstein entscheidet (z.B. 11 bis 12) und der die Zeit festhält, die jeder Spieler zur Lösung des Problems gebraucht hat. Zum Schluss verkündet der Richter den Gewinner des Spiels.
2. Jeder Spieler muss das Problem innerhalb von 10 Minuten gelöst haben. Um den Spielverlauf nicht zu lange anzuhalten, wird bei allen Spielen, die das Problem innerhalb der 10 Minuten nicht lösen konnten, 10 Minuten festgehalten. (Die Spieler dürfen die Dauer für jedes Spiel bestimmen)

3. In jeder Runde gibt es drei Probleme. Nach jeder Runde addiert der Richter die Zeiten, die die Spieler für jede einzelne Aufgabe gebraucht haben, zu einer Gesamtzeit zusammen. Der Spieler mit der geringsten benötigten Zeit ist der Gewinner der Runde. Sie dürfen ebenfalls die Zeit und den Ort des nächsten Spiels verkünden.

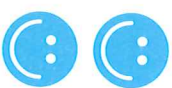
Methode: Der Richter würfelt zuerst, um eine Aufgabe zu bestimmen wie z.B.  und . Wenn der Richter fertig los geht, beginnt jeder mit dem Spiel. Der Richter hält dann die von jedem Spieler benötigte Zeit fest.

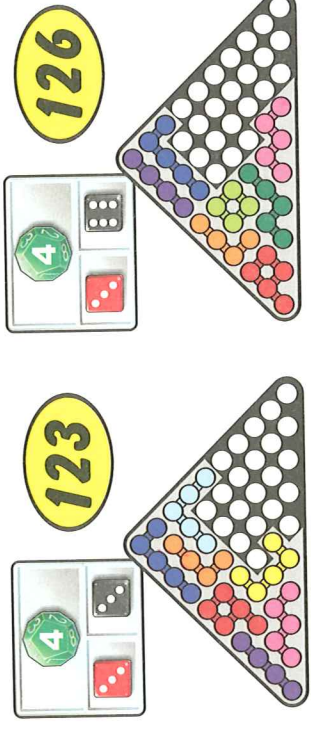
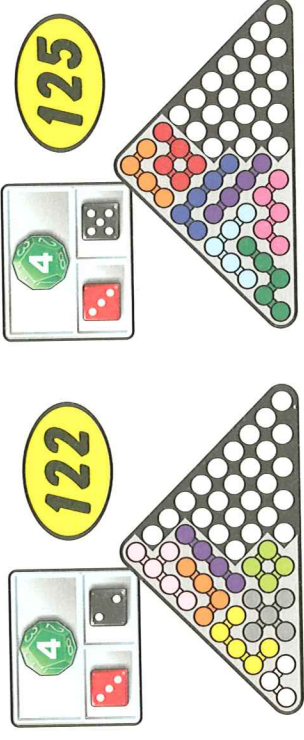
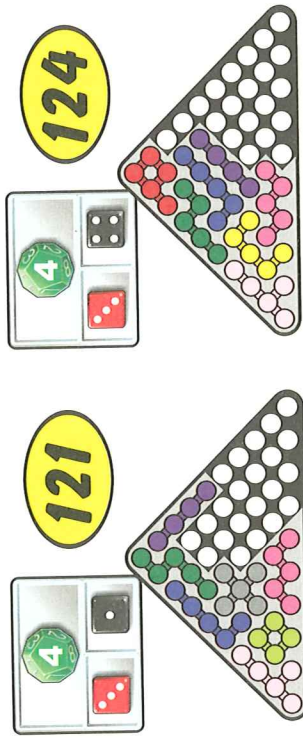


129



132





Match en Groupe ou en Famille

Nombre de joueurs: 3 à 7

Règles: 1. Tout d'abord, choisissez un juge qui décidera du niveau de jeu (i.e., 1 à 12) et enregistrera le temps que chaque joueur utilise pour résoudre le problème. Enfin, le juge pourra annoncer le champion du Jeu.
 2. Chaque joueur devra résoudre le problème en moins de 10 minutes. Pour ceux qui ne réussissent pas à résoudre le problème en moins de 10 minutes, leur score sera enregistré à 10 minutes afin de ne pas retarder les autres joueurs. (Les joueurs peuvent décider de la durée exacte de chaque jeu)
 3. Chaque round correspondra à trois problèmes. Après chaque round, le juge ajoutera le temps total dépensé par chaque utilisateur. La personne avec le temps le plus court sera le vainqueur de ce round. Vous pouvez également annoncer le temps et le classement avant le prochain jeu.

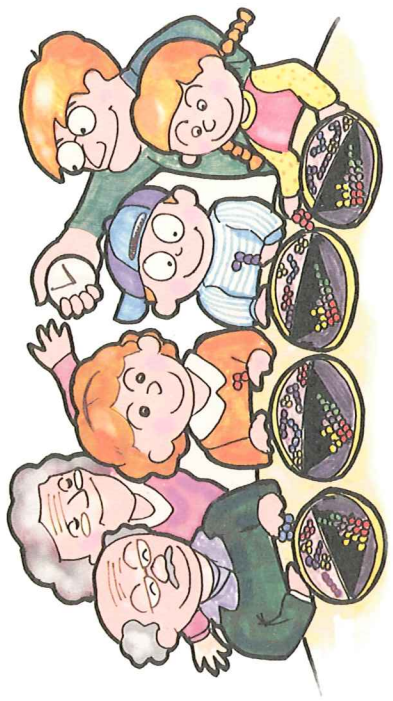
Méthode: Premièrement, le juge fera rouler les dés pour sélectionner un problème, ex. et . Lorsque le juge annoncera 'Prêt, Go', tout le monde débutera le jeu. Ensuite, le juge enregistrera le temps passé par chaque joueur.

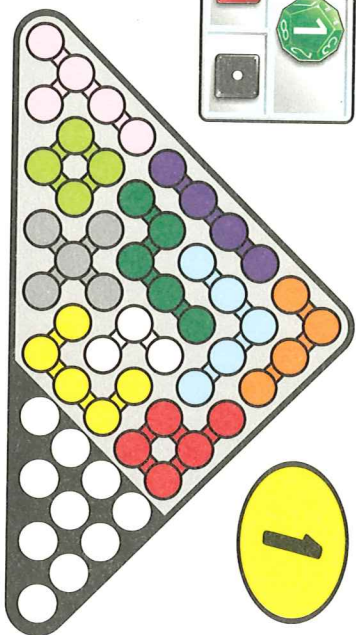
Competizioni tra famiglia o gruppi

Numero dei giocatori: da 3 a 7

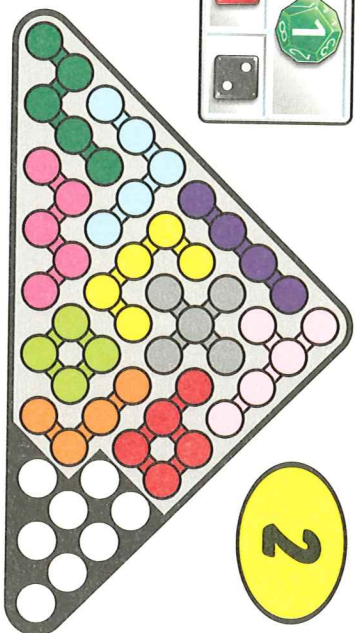
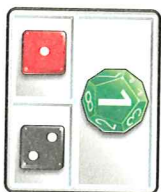
Norme: 1. Prima scegliere un giudice, che decide il rango del livello (p.e. 1 a 12) e registra il tempo che ogni giocatore impiega per risolvere il compito. Per ultimo annuncia il giudice chi è il campione del gioco. 2. Ogni giocatore deve avere risolto il compito entro 10 minuti. Per quelli che non risolvono il compito in 10 minuti, il loro punteggio sarà comunque registrato in 10 minuti, in modo di non ritardare il gioco agli altri giocatori. (I giocatori possono decidere la durata di ogni gioco). 3. In ogni giro ci sono tre problemi. Dopo ogni giro, il giudice conteggia il tempo totale, che ogni giocatore ha impiegato. Il giocatore più rapido è il vincitore di questo giro. Può anche annunciare l'ora e luogo del gioco seguente.

Metodo: Il giudice tira il dado per primo, per scegliere un compito p.e. e . Quando il giudice dice: "pronti via", ognuno inizia il gioco. In continuazione, il giudice registra il tempo, impiegato da ogni giocatore.

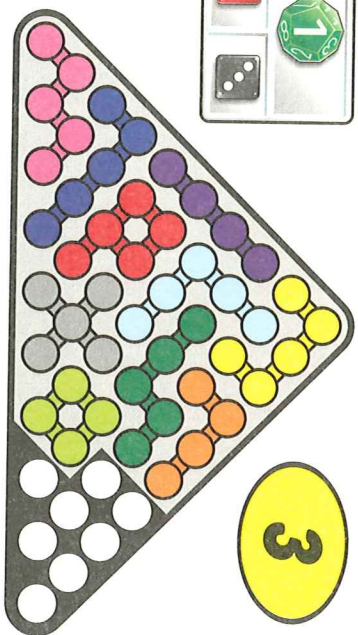
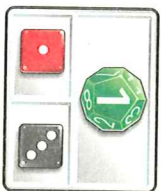




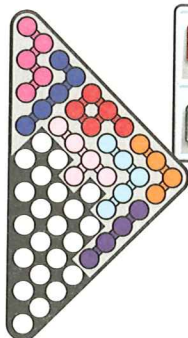
1



2



3



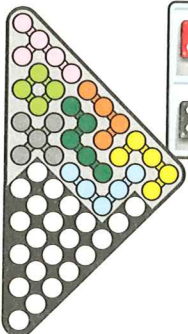
115



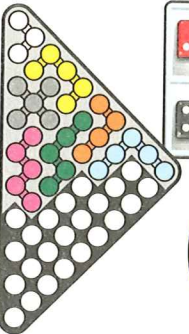
116



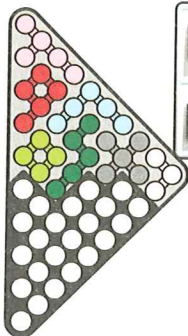
117



118



119

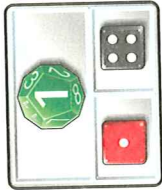
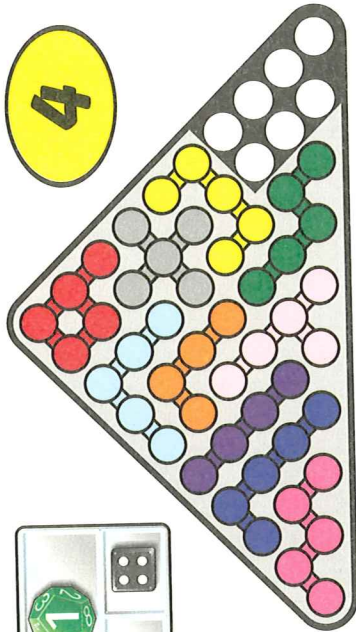


120

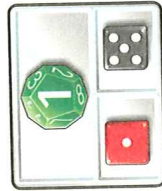
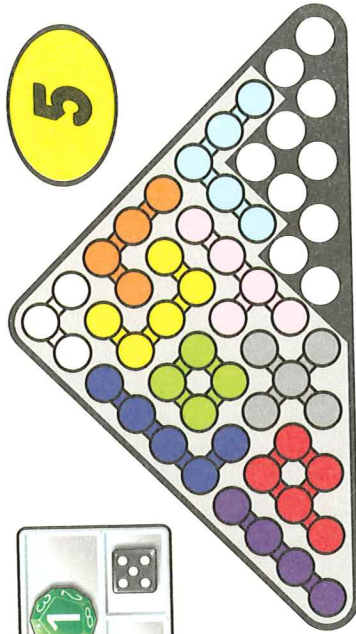




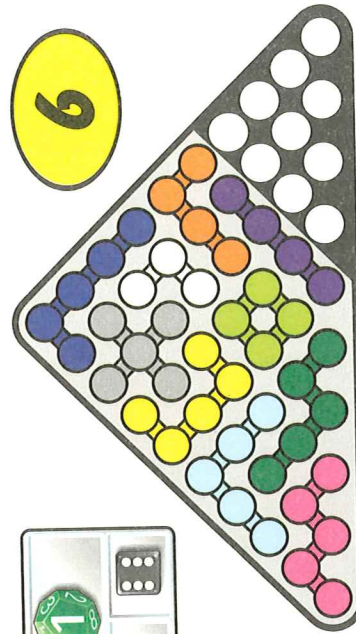
4



5



6



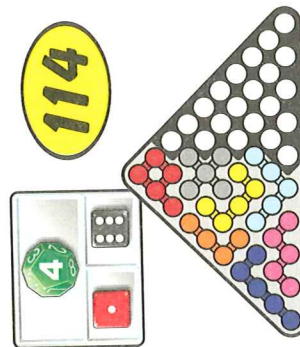
112



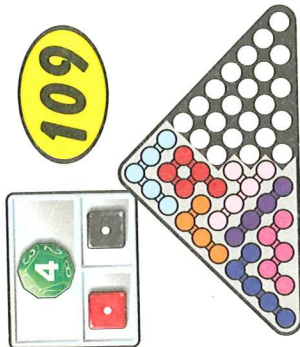
113



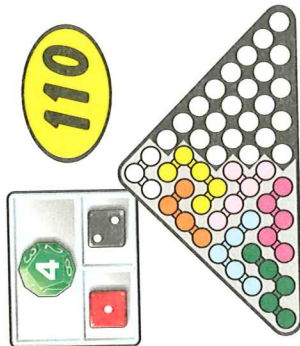
114



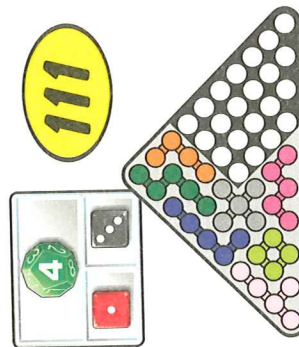
109

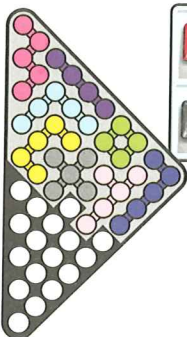
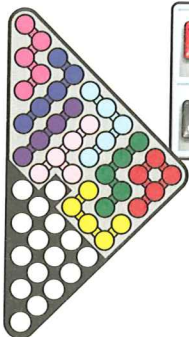
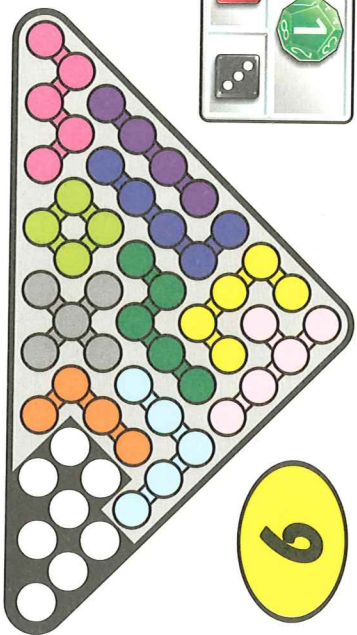
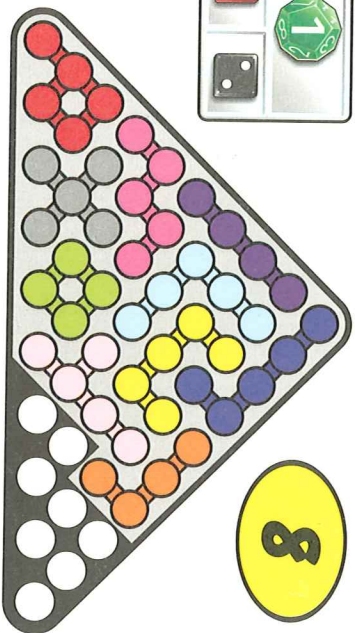
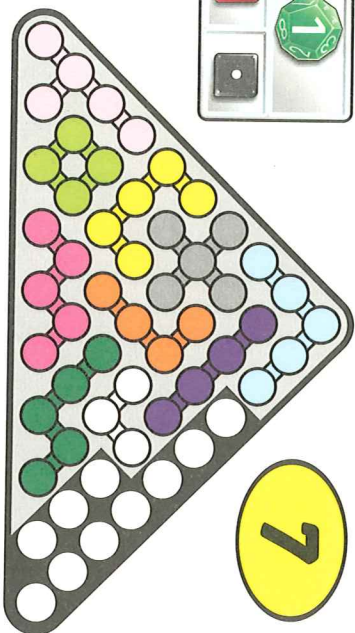


110



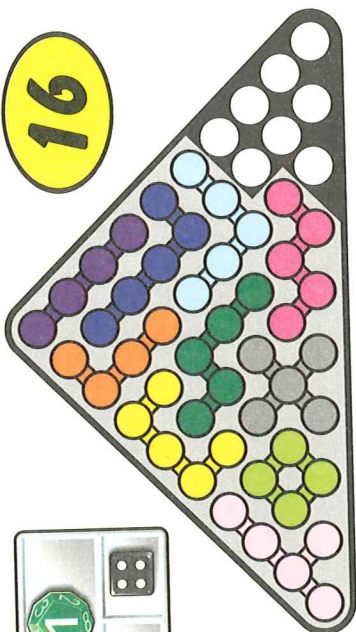
111



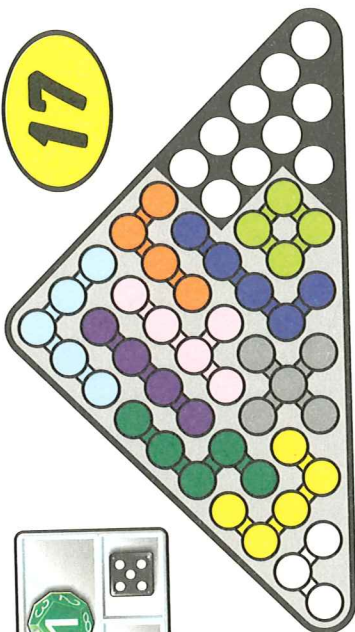




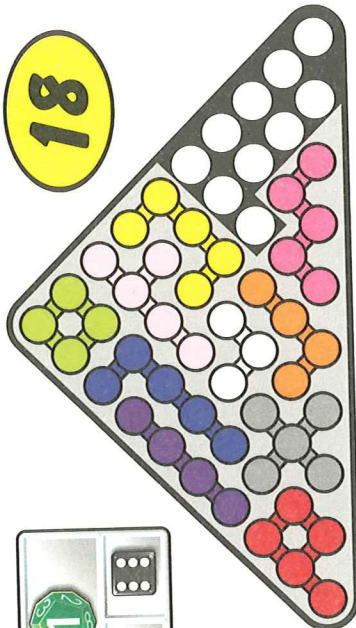
16



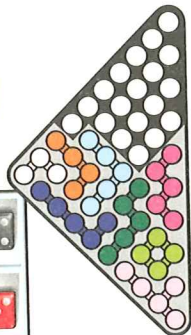
17



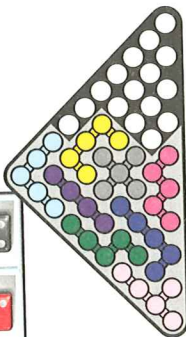
18



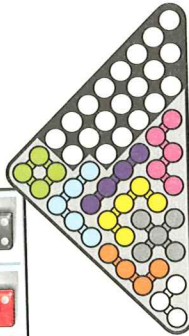
88



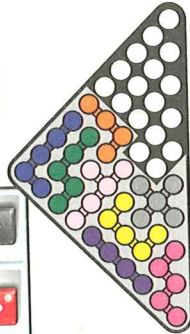
89



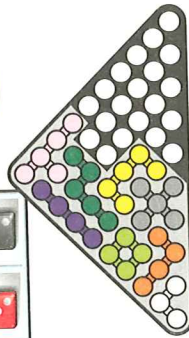
90



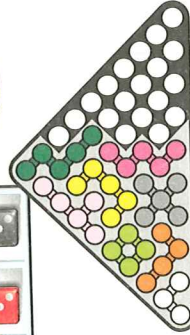
85

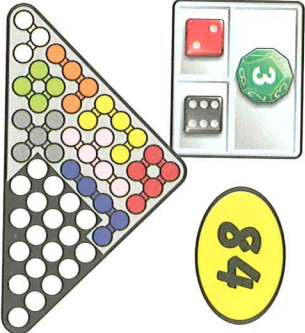
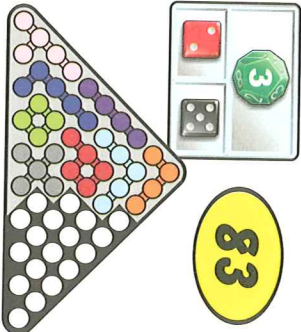
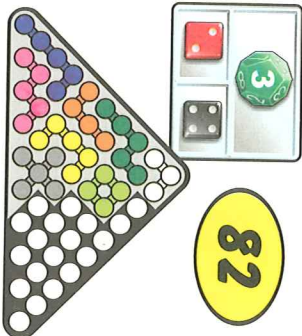
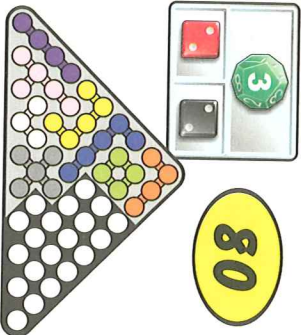
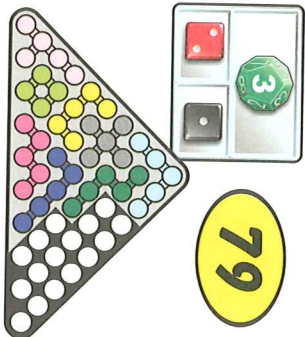
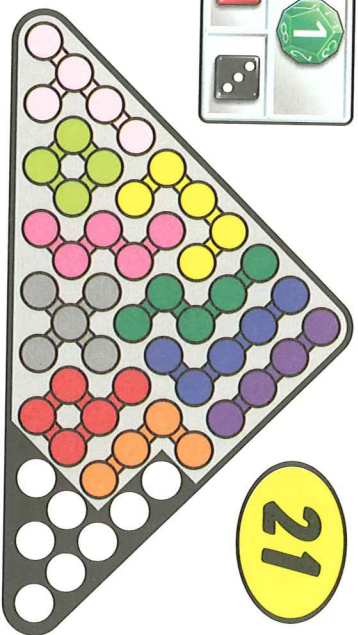
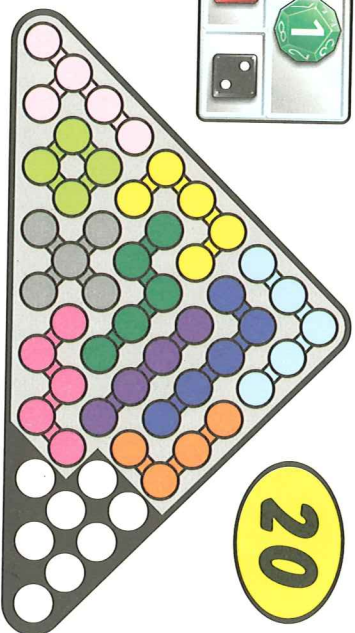
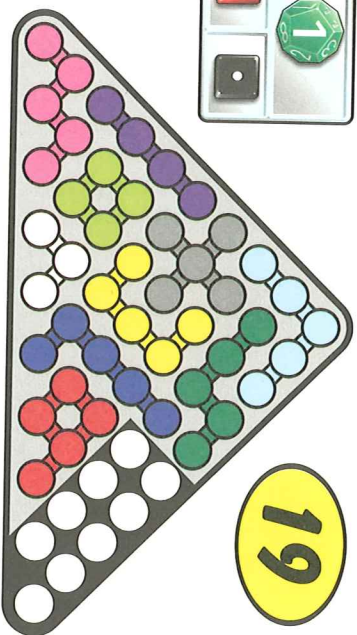


86



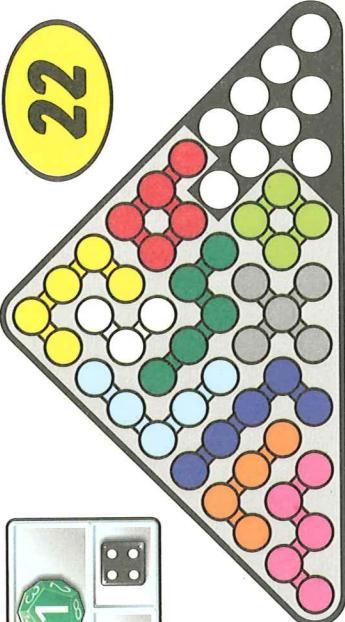
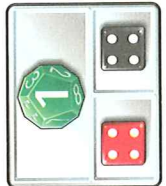
87



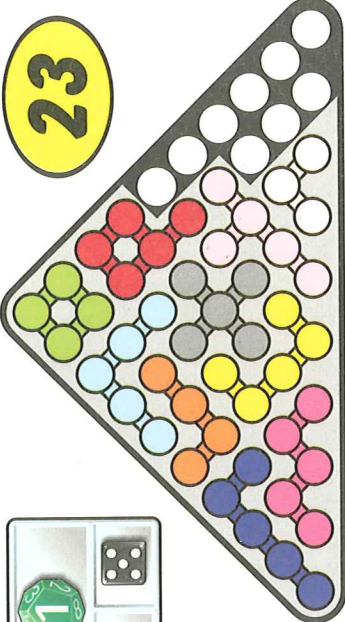




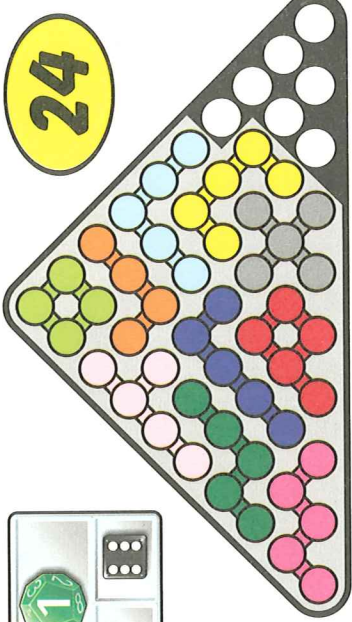
22



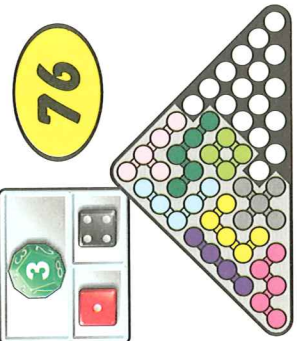
23



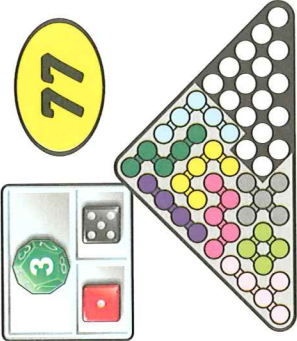
24



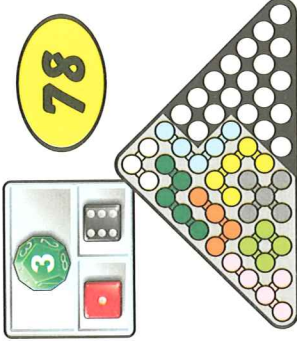
76



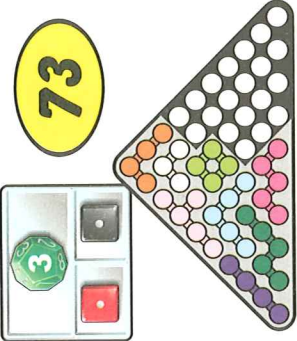
77



78



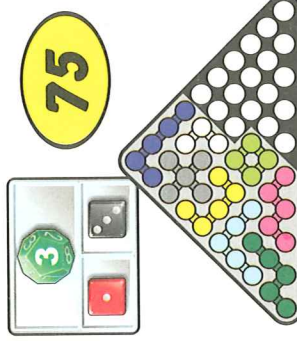
73

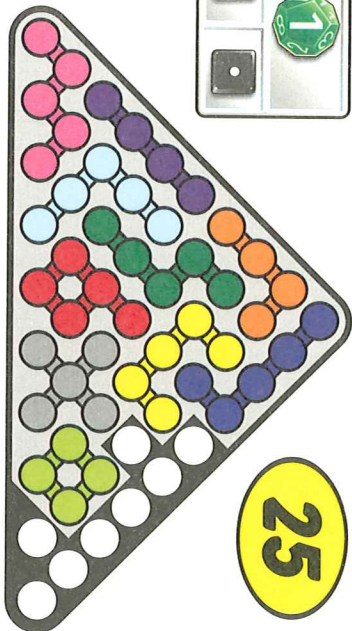


74

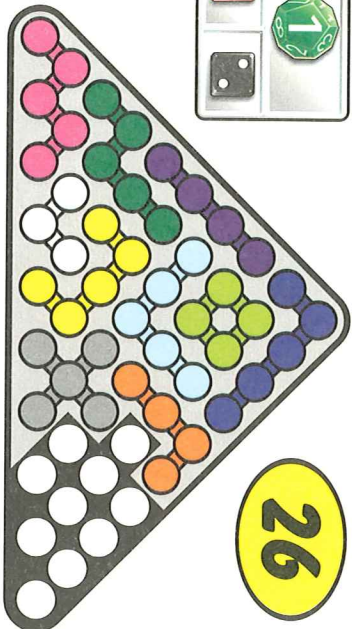


75

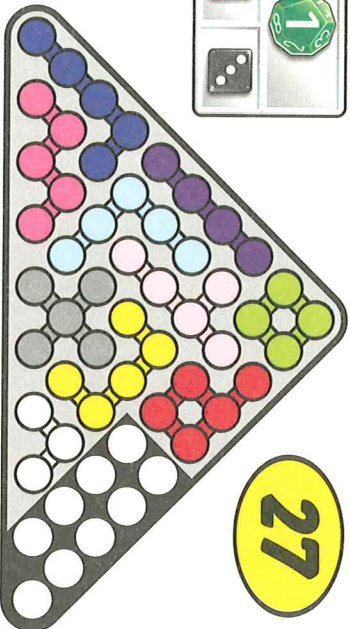




26



27



68



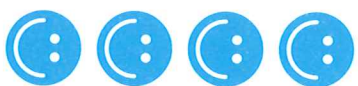
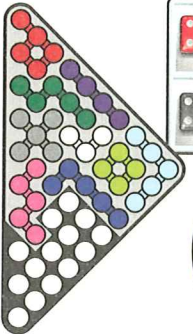
69



71

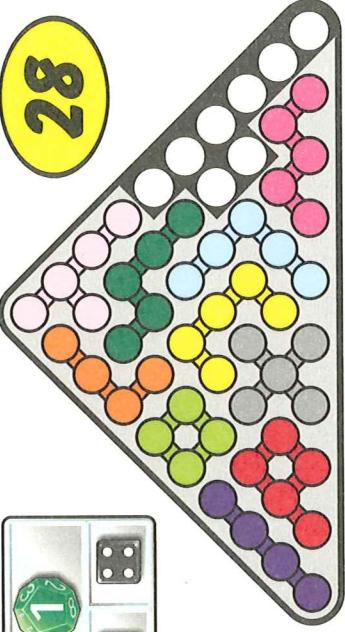


72

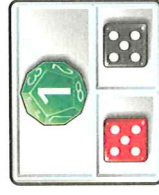
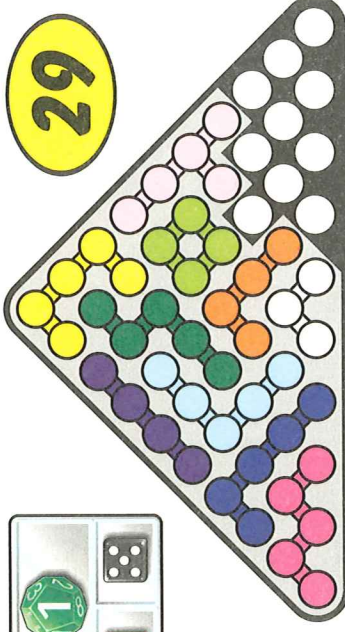




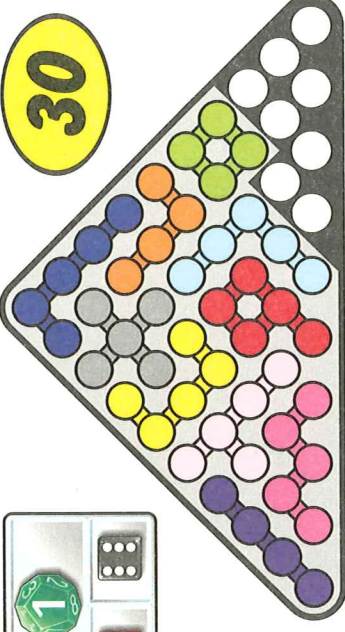
28



29



30



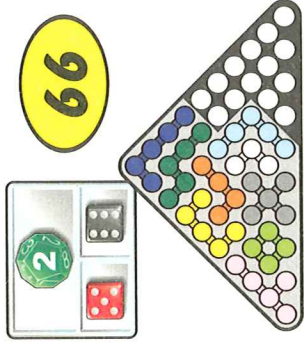
64



65



66



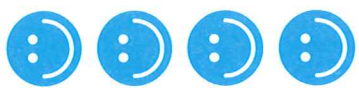
61

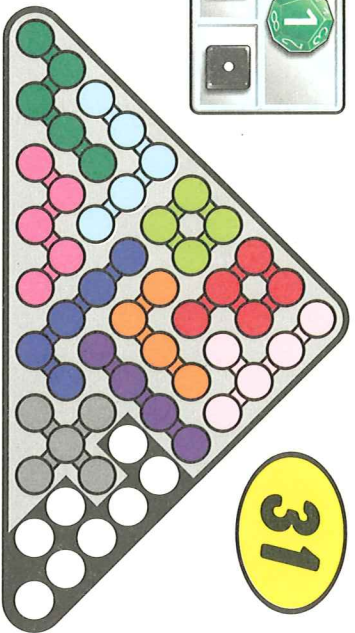


62

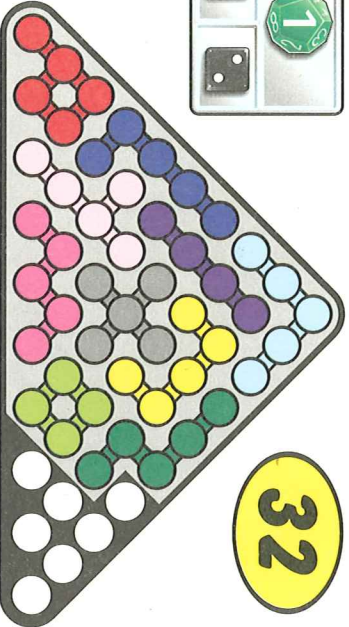


63

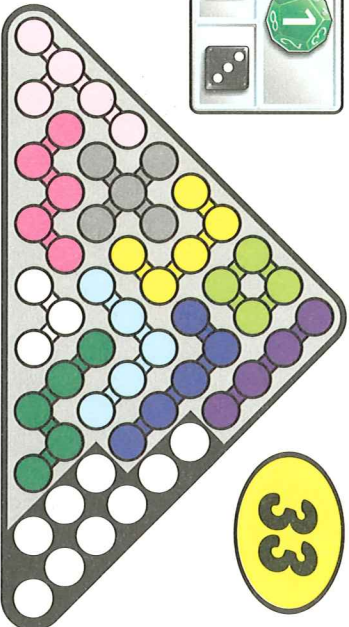




31



32



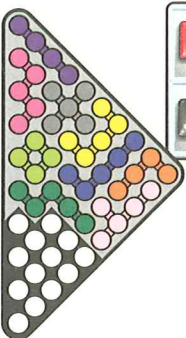
33



55



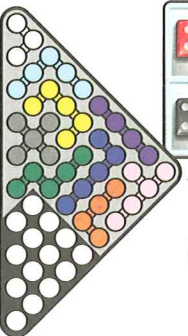
56



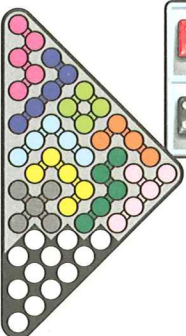
57



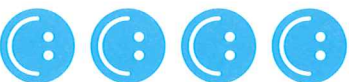
58



59

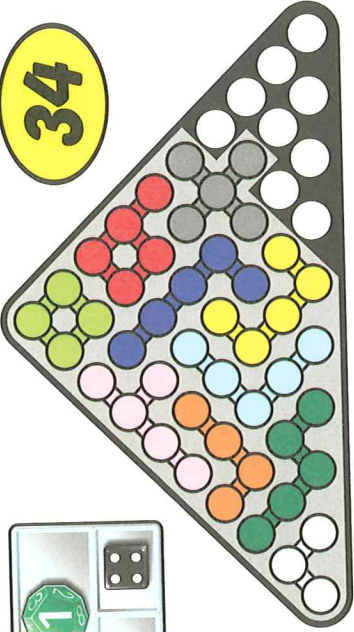


60

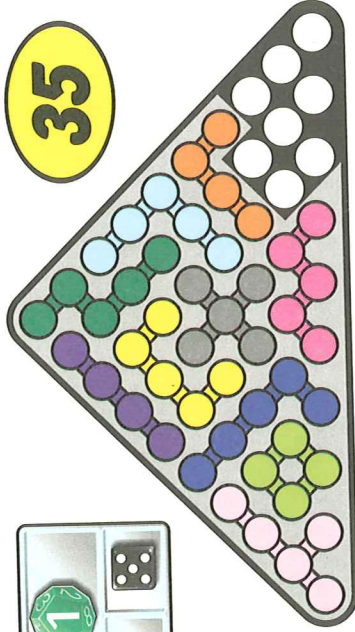




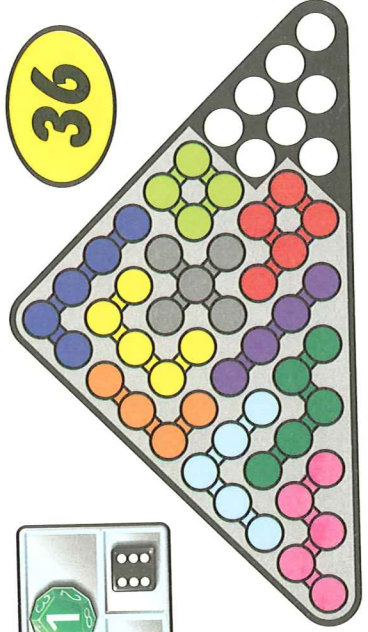
34



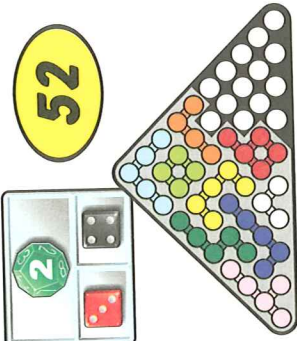
35



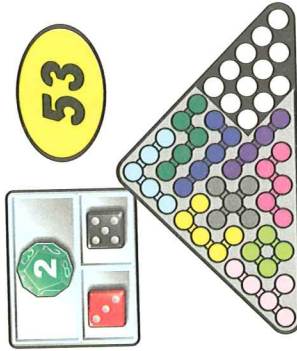
36



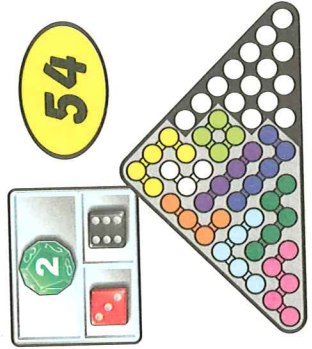
52



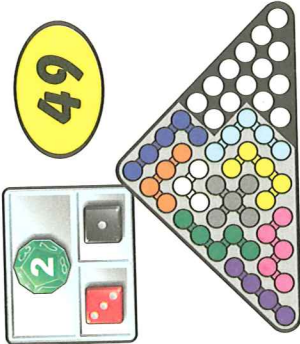
53



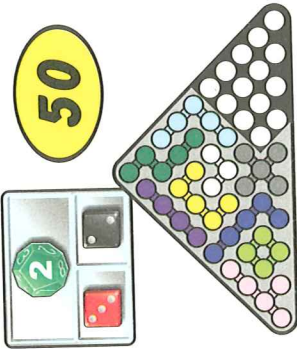
54



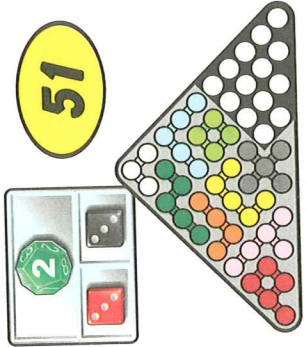
49



50



51





37

40

43

46



38

41

44

47

39

42

45

48

