

GAME RULES

UK

- 1 Select a challenge, if necessary, place the corresponding track card in the tin box.
- 2 Place all puzzle pieces on the game board. The cars must always be on the track, and the trees must never be on the track. At the bottom of the challenge is the race order (A), which indicates to some degree the order in which the cars will cross the finish line. Also, the shapes and colors of the puzzle pieces must match what is shown in the challenge:

- B) if a complete puzzle piece is shown, it must be placed exactly in this spot.
- C) if a colored car or a colored tree is shown, it must be placed exactly there, but the orientation of the puzzle piece containing it is not given.
- D) if an uncolored car or an uncolored tree is shown, this object must be placed exactly at this location, but you do not know the color or orientation of the puzzle piece.
- E) if the outline of a puzzle piece is given, a puzzle piece with this given shape must be there, but you do not know what object this puzzle piece contains.



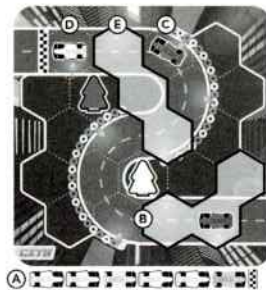
- 3 There is only one solution, which you can find at the end of the booklet.

SPELREGELS

NL

- 1 Selecteer een opdracht. Plaats indien nodig een circuit-kaart op het tinnen spelbord.
- 2 Plaats de puzzelstukken zoals aangeduid op het spelbord. Racewagens moeten steeds op het circuit staan. Bomen moeten altijd naast de racebaan staan. Onderaan de uitdaging staat de racevolgorde (A), die aangeeft in welke volgorde de auto's over de eindstreep zullen komen:

- B) Wanneer een volledig puzzelstuk getoond wordt in de opdracht, moet dit op exact dezelfde plaats gelegd worden op het spelbord.
- C) Wanneer een gekleurde wagen of een gekleurde boom wordt getoond, moet deze precies op die plaats gelegd worden, maar de oriëntatie van het puzzelstuk dat de wagen of boom bevat is niet gegeven.
- D) Wanneer een niet-gekleurde wagen of boom wordt getoond, moet deze precies op die plaats gelegd worden. Je weet de kleur van de wagen of boom en de oriëntatie van het puzzelstuk nog niet.
- E) Wanneer de omtrek van een puzzelstuk gegeven is, moet een puzzelstuk met dezelfde vorm op deze plaats gelegd worden, maar je weet niet welk voorwerp dit puzzelstuk bevat.



- 3 Er is slechts 1 oplossing die je op het einde van het opdrachtenboekje kan terugvinden.

SPIELREGELN

DE

- 1 Wähle eine Herausforderung. Lege gegebenenfalls die entsprechende Streckenkarte auf das Spielfeld.
- 2 Platziere alle Spielsteine auf dem Spielfeld. Die Autos müssen sich immer auf der Strecke befinden, die Bäume dürfen sich nie auf der Strecke befinden. Unten auf dem Spielplan befindet sich die Rennreihenfolge (A), die bis zu einem gewissen Grad angibt, in welcher Reihenfolge die Autos die Ziellinie überqueren werden. Außerdem müssen die Formen und Farben der Spielsteine mit den Angaben in der Aufgabenstellung übereinstimmen:

- B) Ist ein vollständiger Spielstein angegeben, muss er genau an dieser Stelle platziert werden.
- C) Ist ein farbiges Auto oder ein farbiger Baum angegeben, muss dieser Gegenstand genau an dieser Stelle platziert werden. Die Ausrichtung des Spielsteins ist nicht bekannt.
- D) Ist ein farbloses Auto oder ein farbloser Baum abgebildet, muss dieser Gegenstand genau an dieser Stelle platziert werden. Die Farbe oder Ausrichtung des Spielsteins ist nicht bekannt.
- E) Ist der Umriss eines Spielsteins angegeben, muss ein Spielstein mit dieser Form vorhanden sein. Ob dieser Spielstein ein Gegenstand enthält, ist unbekannt.



- 3 Es gibt eine Lösung, welche am Ende des Aufgabenheftes abgebildet ist.

RÈGLES DU JEU

FR

- 1 Choisissez un défi. Si nécessaire placez la carte circuit correspondante dans la boîte métallique.
- 2 Placez les huit pièces du jeu sur la carte circuit. Les voitures doivent toujours être sur la piste alors que les arbres ne doivent JAMAIS être sur la piste. En dessous du défi se trouve l'ordre d'arrivée (A) qui indique, parfois partiellement, dans quel ordre les voitures franchiront la ligne d'arrivée. De plus la forme et la couleur des pièces posées sur le plateau doivent correspondre aux indices donnés par le défi :

- B) Si une pièce est complètement donnée, elle doit être mise exactement à cet emplacement.
- C) Si une voiture colorée ou un arbre coloré est donné, cet objet doit être mis à cet emplacement précis, mais l'orientation de la pièce qui le contient n'est pas donnée.
- D) Si une voiture incolore ou un arbre incolore est donné, un objet de ce type doit être mis à cet emplacement précis, mais sa couleur ainsi que la forme et l'orientation de la pièce qui le contient ne sont pas données.
- E) Si le contour d'une pièce est donné, une pièce avec cette forme doit être placée ici, mais vous ne savez pas quel objet cette pièce contient.



- 3 Chaque défi n'a qu'une solution, que vous trouverez en fin de livret.

REGLAS DE JUEGO

ES

- 1 Elige un desafío, si es necesario, coloca la tarjeta de pista correspondiente en la caja de hojalata.
- 2 Coloca todas las piezas del rompecabezas en el tablero de juego. Los coches deben estar siempre en la pista, y los árboles nunca deben estar en la pista. En la parte inferior del desafío está el orden de la carrera (A), que indica en cierta medida el orden en que los coches cruzarán la línea de meta. Además, las formas y los colores de las piezas del rompecabezas deben coincidir con lo que se muestra en el desafío:

- B) Si se muestra una pieza de rompecabezas completa, debe colocarse exactamente en ese lugar.
- C) Si se muestra un coche de color o un árbol de color, debe colocarse exactamente en ese lugar, pero no se conoce la orientación de la pieza del rompecabezas que lo contiene.
- D) Si se muestra un coche o un árbol sin color, este objeto debe colocarse exactamente en ese lugar, pero no se conoce el color ni la orientación de la pieza del rompecabezas.
- E) Si se indica el contorno de una pieza de rompecabezas, debe haber una pieza de rompecabezas con esa forma, pero no se sabe qué objeto contiene esta pieza de rompecabezas.



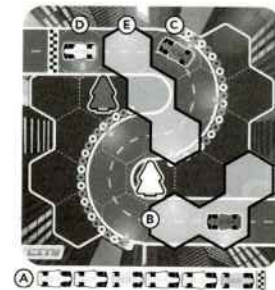
- 3 Solo hay una solución, que puedes encontrar al final de la hoja de desafíos.

REGRAS DO JOGO

PT

- 1 Selecciona o desafio e, se necessário, coloca o cartão com a pista correspondente na caixa de latão.
- 2 Coloca todas as peças do puzzle do tabuleiro de jogo. Os carros têm de estar sempre na pista, e as árvores nunca devem estar na pista. No fundo da imagem do desafio está a ordem da corrida (A), que indica parte da ordem pela qual os carros irão cruzar a meta. Além disso, as formas e cores das peças do puzzle têm de corresponder ao que é mostrado no desafio:

- B) se for mostrada uma peça completa do puzzle, esta tem de ser colocada exatamente no ponto indicado;
- C) se for mostrado um carro colorido ou uma árvore colorida, estes têm de ser colocados exatamente naquele ponto, mas a orientação da peça do puzzle que os contém não é indicada;
- D) se for mostrado um carro ou uma árvore sem cor, este objeto tem de ser colocado exatamente naquela posição, mas não sabe a cor nem a orientação da peça do puzzle;
- E) se for apresentado o contorno de um puzzle, a peça do puzzle com o formato indicado tem de ser colocada naquele ponto, mas não sabes qual o objeto que esta peça contém.



- 3 Existe apenas uma solução, a qual se encontra no final do folheto.

REGOLE DEL GIOCO

IT

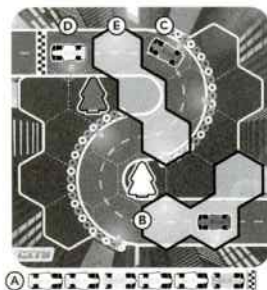
- 1 Seleziona una sfida e, se occorre, posiziona la tessera corrispondente nella scatola di metallo.
- 2 Sistema i pezzi rimanenti sul tabellone. Le macchine devono essere sempre sulla pista, mentre gli alberi non devono mai essere sulla pista. In fondo alla sfida c'è l'ordine di gara (A), che indica l'ordine con cui le auto taglieranno il traguardo. Inoltre, le forme e i colori dei pezzi del puzzle devono corrispondere a quanto mostrato nella sfida:

B) se viene mostrato un pezzo di puzzle completo, deve essere posizionato esattamente in questo punto.

C) se vengono mostrati un'auto colorata o un albero colorato, devono essere posizionati esattamente lì, ma l'orientamento del pezzo di puzzle che li contiene non è definito.

D) se vengono mostrati un'auto non colorata o un albero non colorato, questi oggetti deve essere posizionati esattamente in quella posizione, ma non puoi sapere il colore o l'orientamento del pezzo.

E) se viene data la sagoma di un pezzo, deve esserci un pezzo di puzzle con questa forma, ma non puoi sapere quale oggetto contenga questo pezzo.



- 3 Esiste solo una soluzione, che puoi trovare al fondo del libretto.

KANONEΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

GR

- 1 Επιλέξτε μια πρόκληση και εάν χρειάζεται, τοποθετήστε την αντίστοιχη κάρτα διαδρομής στο στήκινο κουτί.
- 2 Τοποθετήστε όλα τα κομμάτια του παζλ στο ταμπλό. Τα αυτοκίνητα πρέπει να είναι πάντα στην πίστα ενώ τα δέντρα όχι. Στο κάτω μέρος της πρόκλησης βρίσκεται η σειρά που θα αγωνιστούν (A), η οποία υποδεικνύει σε κάποιο βαθμό τη σειρά με την οποία τα αυτοκίνητα θα περάσουν τη γραμμή του τερματισμού. Επίσης, τα σχήματα και τα χρώματα των κομματιών του παζλ πρέπει να ταιριάζουν με το πρότυπο στην επιλεγμένη κάρτα πρόκλησης:

B) εάν εμφανίζεται ολόκληρο το κομμάτι του παζλ, τότε πρέπει αυτό να τοποθετηθεί ακριβώς στο υποδεικνυόμενο σημείο.

C) εάν εμφανίζεται ένα χρωματιστό αυτοκίνητο ή δέντρο, το αντικείμενο αυτό θα πρέπει να τοποθετηθεί ακριβώς στο υποδεικνυόμενο σημείο, χωρίς να είναι γνωστός ο προσανατολισμός του.

D) εάν εμφανίζεται ένα όχι ζωγραφισμένο αυτοκίνητο ή δέντρο, το αντικείμενο αυτό θα πρέπει να τοποθετηθεί ακριβώς στο υποδεικνυόμενο σημείο, χωρίς να είναι γνωστά τα στοιχεία χρώματος ή προσανατολισμού του.

E) εάν εμφανίζεται μόνο το περίγραμμα ενός κομματιού παζλ, τότε σίγουρα υπάρχει ένα κομμάτι παζλ με αυτό το δεδομένο σχήμα που θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί, χωρίς να είναι γνωστό όμως το αντικείμενο που περιέχει αυτό το κομμάτι.



- 3 Υπάρχει μόνο μία λύση, την οποία μπορείτε να βρείτε στο τέλος του εγχειριδίου προκλήσεων

SPILLEREGLER

DK

- 1 Vælg en udfordring, og, hvis det er et banekort, læg det tilhørende banekort ned i æsken.
- 2 Læg alle brikkerne på spillepladen. Bilerne skal altid placeres på banen, og træerne må aldrig være på banen. Under udfordringen ses racerbilernes rækkefølge (A), som til en vis grad viser den rækkefølge, racerbilerne vil passere mållinjen i. Desuden skal brikernes form og farve passe på det, der bliver vist i udfordringen:

B) Hvis der er vist en komplet brik, skal den lægges nøjagtigt som vist.

C) Hvis der er vist en racerbil eller et træ med en farve, skal de lægges nøjagtigt som vist, men brikken behøver ikke vende på en bestemt måde.

D) Hvis der er vist en racerbil eller et træ uden farve, skal de lægges nøjagtigt som vist, men du ved ikke, hvilken farve brikken har, eller hvordan den skal vende.

E) Hvis der er vist omridset af en brik, skal der lægges en brik med denne form som vist, men du ved ikke, hvad der er på brikken.

- 3 Der er kun én løsning, som du kan se sidst i hæftet.

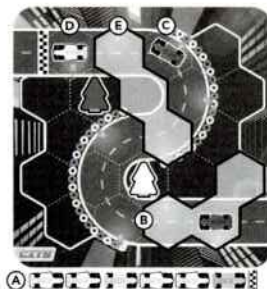


SPELREGLER

SE

- 1 Välj en utmaning och placera vid behov det motsvarande banekortet i tennlådan.
- 2 Placera alla pusselbitarna på spelplanen. Bilarna ska alltid vara på banan och träden får aldrig vara på banan. I den nedre delen av utmaningen står raceordningen (A) som till viss del anger i vilken ordning bilarna kommer att passera mållinjen. Pusselbitarnas färger och former måste även matcha den som visas i utmaningen:

- B) Om en hel pusselbit visas måste den placeras på exakt denna plats.
- C) Om en färgad bil eller ett färgat träd visas ska det placeras exakt där, men pusselbitens riktning anges inte.
- D) Om en ofärgad bil eller ett ofärgat träd visas ska objektet placeras exakt på denna plats, men du vet inte vilken färg eller riktning pusselbiten har.
- E) Om pusselbitens konturer anges måste det finnas en pusselbit med denna form där, men du vet inte vilket objekt pusselbiten har.



- 3 Det finns bara en lösning som du hittar i slutet av spelhäftet.

SPILLEREGLER

NO

- 1 Velg en utfordring, hvis nødvendig, plasser det korresponderende banekortet i boksen.
- 2 Plasser alle brikkene på brettet. Bilene må alltid være på banen, og trærne må aldri være på banen. På bunnen av utfordringen er løpsrekkefølgen (A), som til en viss grad angir rekkefølgen som bilene vil krysse målstreken i. Fasongene og fargene på brikkene må også stemme overens med det du ser i utfordringen:

- B) hvis en komplett brikke vises, må den plasseres nøyaktig på det stedet.
- C) hvis en farget bil eller et farget tre vises, må det plasseres nøyaktig der, men retningen til brikken med den er ikke oppgitt.
- D) hvis en ufarget bil eller et ufarget tre vises, må gjenstanden plasseres nøyaktig på dette stedet, men du vet ikke fargen eller retningen til brikken.
- E) hvis omrisset til en brikke er gitt, må en brikke med denne fasongen være der, men du vet ikke hvilken gjenstand denne brikken inneholder.



- 3 Hver oppgave har bare én løsning, som du finner bakerst i heftet.

PELISÄÄNNÖT

FI

- 1 Valitse haaste ja laita tarvittaessa vastaava ratakortti metallilaatikkoon.
- 2 Aseta kaikki palat pelilaudalle. Autojen tulee olla aina radalla, mutta puut eivät saa koskaan olla radalla. Haasteen alalaidassa on autojen järjestys (A), joka antaa viitteitä järjestyksestä, jossa autot ylittävät maaliviivan. Palojen muodon ja värien tulee vastata haastetta:

- B) Jos haasteessa on kuvattu kokonainen pala, tulee se asettaa kyseiselle paikalle.
- C) Jos haasteessa on kuvattu värillinen auto tai puu, tulee ne asettaa kyseiselle paikalle, mutta sinun tulee päätellä palan suunta.
- D) Jos haasteessa on kuvattu auto tai puu, jonka väriä ei ole kerrottu, tulee ne asettaa haasteessa kuvatulle paikalle, mutta sinun tulee päätellä väri ja palan suunta.
- E) Jos haasteessa on esitetty palan ääriviivat, tulee samanmuotoinen pala asettaa kyseiselle paikalle, mutta sinun tulee päätellä, onko palassa auto tai puu sekä sen sijainti.



- 3 Haasteeseen on vain yksi oikea ratkaisu, joka on esitetty haastevihkosen lopussa.

© 2022 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Original product name: Pole Position

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



dd: 20221110B

Made in China



POLE POSITION™