

GAME RULES

UK

SPELREGELS

NL

Before you start:

Remove the castle and cloud from the beanstalk (the game is played without these pieces in place, put them back when each challenge is complete). Remove all playing pieces from the beanstalk by pushing them out one by one at the bottom (indicated by a triangle on the base).

1 Select a challenge.

2 Place the puzzle pieces in the grid of the beanstalk by inserting them on the top side and letting them drop down one-by-one. More difficult challenges require more puzzle pieces. The object of the game is to match the image shown in the challenge:

- Pay attention to the initial orientation of each puzzle piece. When a piece drops down it will tilt a number of times. You need to plan the orientation as you drop the pieces to ensure they show the correct artwork when they land in place.
- Only the front side (the side facing you) is important for the solution.
- In case you make a mistake, simply push out all pieces in that column, one by one, at the bottom and start over.
- NEVER try to remove a piece halfway the structure of the beanstalk. Doing so can damage the ladders or puzzle pieces!

3 When all puzzle pieces that are needed are in place, put the castle and cloud back on top of the grid. You have found the solution when the combined image on the puzzle pieces on the front side matches the image of the challenge!

Tips for parent and teachers:

The booklet includes 2 types of challenges: 30 without the giant and 30 with the giant. The challenges with the giant on the front side are more difficult, as they don't show a white outline around the puzzle pieces (and often include more pieces). For young kids we suggest starting without the giant.

Voor je start:

Neem de wolk met het kasteel weg en plaats deze naast de bonenstak. Verwijder ook alle puzzelstukken, door ze er onderaan de ladders uit te duwen (aangegeuld door driehoekjes).

1 Kies een opdracht.

2 De bedoeling van het spel is om de afbeelding, zoals getoond in de opdracht, na te bouwen. Plaats de puzzelstukken in het grid door ze aan de BOVENKANT van de ladders te zetten en ze één voor één naar beneden te laten tumelen.

- Hoe moeilijker de opdracht is, hoe meer puzzelstukken je nodig hebt.
- Let op voor de juiste orientatie van elk puzzelstuk! Wanneer een puzzelstuk naar beneden valt, dan zal het een aantal keer kantelen. Daarom moet je op voorhand goed plannen, zodat de juiste tekening zichtbaar wordt, wanneer een puzzelstuk op zijn plaats valt.
- Alleen de voorkant (de kant die naar jou is gericht) is van belang voor de oplossing.
- Wanneer je een fout maakt, dan kan je best ALLE puzzelstukken in die kolom er onderaan uitduwen en opnieuw beginnen.
- Probeer NOOIT de puzzelstukken ergens halverwege de ladders eruit te halen of erin te stoppen! Dit zou de ladders of de puzzelstukken kunnen beschadigen.

3 Wanneer alle puzzelstukken die je nodig hebt op hun plaats gevallen zijn, kan je de wolk met het kasteel terug bovenop de bonenstak zetten. Je hebt de juiste oplossing gevonden wanneer de afbeelding op de voorkant van je puzzelstukken hetzelfde is als in de opdracht.

Tips voor ouders en leerkrachten:

In het boekje staan 2 soorten opdrachten: 30 zonder en 30 met de reus. De opdrachten met de reus zijn iets moeilijker, omdat de witte lijn rond de puzzelstukken bij deze opdrachten weggaat. In voor de meeste opdrachten zijn er ook meer puzzelstukken nodig. Daarom is het best om te beginnen met de opdrachten zonder reus.

SPIELREGELN

DE

RÈGLES DU JEU

FR

Bevor Du anfängst

musst Du das Wolkenschloss von dem Bohnenstock nehmen, sowie alle im Spielfeld befindlichen Puzzleteile entfernen. Du kannst diese einfach zu einer Seite aus dem Gestell herausdrücken (es befinden sich kleine Pfeile auf dem Standfuß).

1 Wähle eine Aufgabe

2 Platziere die Puzzleteile so, dass du diese nacheinander von oben in das Spielfeld „hineinfallen“ lässt. Für die schweren Aufgaben wirst du wesentlich mehr Puzzleteile benötigen! Ziel des Spiels ist es, die Abbildung in der Aufgabe exakt nachzubilden:

- Achte dabei genau auf die Ausrichtung des Spielfeldes, wenn du dieses in das Spielfeld hineinbringst, wird sich einige Male innerhalb des Spielfeldes drehen, bis es an der endgültigen Position angekommen ist.
- Ist es am richtigen Platz, schau direkt nach, ob das Bild so aussieht, wie in der Aufgabe angegeben. Dabei ist nur die Vorderseite wichtig!
- Ist das Bild auf dem Puzzleteil falsch, drücke das Teil einfach wieder heraus, und setze es erneut ein. Du hast dir ja gemerkt, wie du es vorher eingesetzt hast – nun nimmst eine andere Ausrichtung!
- Hast du in der Mitte einer Bohnenstange einen Fehler gemacht, musst du alle Teile in dieser Spalte wieder herausdrücken! Versuche nicht, einfach ein Teil aus der Mitte herauszudrücken, denn dann würden auch alle Teile oberhalb einfach weiter herunterfallen, und diese wären damit dann auch falsch!

3 Wenn du alle Puzzleteile so in dem Spielfeld untergebracht hast, wie in der Vorlage angegeben, kannst du das Wolkenschloss oben auf dem Spielfeld platzieren. Jetzt kann Hans das Schloss problemlos erreichen.

Tipps für Eltern und Lehrer:

- In dem Ausgabebüchlein gibt es zwei unterschiedliche Aufgabentypen:
- 30 Aufgaben ohne den „Riss“ – diese ermöglichen einen einfacheren Einstieg.
- 30 Aufgaben mit dem „Riss“ – bei diesen Aufgaben benötigen die Kinder mehr Puzzleteile, gleichzeitig fehlen die weißen Umrandungen der Teile. Die Kinder können also schwerer erkennen, wo das eine Puzzleteil aufhört, und wo das nächste anfängt.

Avant de débiter un défi:

Retirez le château et le nuage du faite de la structure du haricot géant. (Le jeu se joue sans ces pièces décoratives. Elles donneront à l'enfant le plaisir de compléter la structure lorsqu'il aura résolu le défi). Retirez également toutes les pièces rectangulaires du jeu en les poussant en dehors de la structure à l'aide de votre index en débiterant par celles à la base du haricot, elles sont indiquées par un triangle sur le socle.

1 Choisissez un défi

2 Afin d'insérer les pièces de jeu à l'intérieur de la grille les unes après les autres, placez-les en haut de la structure bien droites et schez-les afin qu'elles basculent sur elles-mêmes de haut en bas. Le but du jeu est de faire apparaître l'illustration représentée sur le défi à l'aide du nombre nécessaire de pièces de jeu. Le fond bleu neutre du ciel ne doit pas être représenté. Les défis les plus difficiles mettent en jeu de nombreuses pièces.

- Prêtez bien attention à la face et à l'orientation initiale de chaque pièce de jeu. Lorsqu'une pièce basculera elle couvrira un certain nombre de fois à l'intérieur de la grille. Vous devrez ainsi anticiper quelle sera la position initiale de chaque pièce en haut de la structure afin que la face correcte apparaisse au moment de son immobilisation plus bas.
- Seule compte la face de la pièce que vous voyez.
- Si vous vous trompez, retirez dans la colonne concernée les pièces en débiterant par celle tout en bas en les poussant à l'aide de votre index sans forcer. Jouez à nouveau.
- NE TENTEZ PAS de retirer une pièce de jeu placée au milieu de la structure. Vous pourriez endommager les pièces ou la grille en forçant.

3 Lorsque vous avez parfaitement reproduit l'illustration du défi à l'aide des pièces de jeu nécessaires, placez au faite du haricot magique en son milieu le château sur le nuage. Jacques a réussi à atteindre le château du géant!

Astuces pour les parents et les enseignants:

Le livret des défis propose deux types de défis : trente sans le géant et trente avec le géant. Les défis dans lesquels le géant n'apparaît pas sont les plus accessibles et nous vous suggérons de débiter par ceux-ci afin d'habituer l'enfant aux mécanismes du jeu. Les défis dans lesquels le géant apparaît sont d'une difficulté supérieure car ils demandent de jouer avec plus de pièces et ne donnent pas d'indices quant aux emplacements prévus des pièces de jeu.

REGLAS DE JUEGO

ES

Antes de empezar:

Retira el castillo y la nube de la planta de habichuelas (el juego se juega sin estas piezas en su lugar, vuelve a colocarlas cuando se complete cada desafío). Retira todas las piezas de la planta de habichuelas empujándolas una a una hacia abajo (indicado por un triángulo en la base).

1 Elige un desafío.

2 Coloca las piezas del rompecabezas en el tablero de la planta de habichuelas insertándolas en la parte superior y dejándolas caer una a una. Los desafíos más difíciles requerirán más piezas de rompecabezas. El objetivo del juego es replicar la imagen que se muestra en el desafío.

• Presta atención a la orientación inicial de cada pieza. Cuando una pieza cae, se le dará varias veces. Debos planificar la orientación a medida que caen las piezas para asegurarte de que muestran el dibujo correcto cuando aterricen en su lugar.

• Solo la parte frontal (la cara que mira hacia ti) es importante para la solución.

• En caso de que cometas un error, empuja todas las piezas de esa columna, una a una, hacia abajo y empieza otra vez.

• NUNCA hay que intentar quitar una pieza a la mitad de la estructura de la planta de habichuelas. ¡Si lo haces podrías romper las escaleras o las piezas del rompecabezas!

3 Cuando todas las piezas del rompecabezas que se necesitan estén en su lugar, vuelve a colocar el castillo y la nube en la parte superior del tablero. Si la imagen combinada en las piezas del rompecabezas en la parte frontal coincide con la imagen del desafío ¡lo habrás conseguido!

Consejos para padres y docentes:

El folleto incluye 2 tipos de desafíos: 20 sin el gigante y 20 con el gigante. Los desafíos con el gigante en la parte frontal son más difíciles, ya que no muestran un contorno blanco alrededor de las piezas del rompecabezas (y a menudo incluyen más piezas). Para niños pequeños recomendamos empezar sin el gigante.

REGRAS DO JOGO

PT

Antes de comecarar:

Retira o castelo e a nuvem do pé de feijão (o jogo joga-se sem estas peças colocadas, coloca-as no final de cada desafio). Retira todas as peças do jogo do pé de feijão empurrando-as para fora, uma a uma, pelo fundo (indicado por um triângulo na base).

1 Escolhe um desafio.

2 Coloca as peças do puzzle na estrutura do pé de feijão, encaixando-as na parte superior e deixando-as cair uma a uma. Os desafios mais difíceis exigem a utilização de mais peças do puzzle. O objetivo do jogo é criar uma imagem igual à mostrada no desafio.

• Toma atenção à orientação inicial de cada peça do puzzle. Ao cair, a peça irá rodar várias vezes. Tens de pensar na orientação da peça antes de a deixares cair na estrutura, para teres a certeza que, quando parar de rodar, mostra a imagem correta.

• Apenas o lado da frente (o lado virado para ti) é importante para a solução.

• Caso te enganas, basta retirar todas as peças dessa coluna, uma a uma pelo fundo, e começar novamente.

• NUNCA tentes retirar uma peça pelo meio da estrutura do pé de feijão. Ao fazê-lo pode danificar as escadas ou as peças do puzzle!

3 Depois de colocares todas as peças do puzzle necessárias, volta a colocar o castelo e a nuvem no topo da estrutura. Terás encontrado a solução quando a imagem combinada das peças do puzzle, no lado da frente da estrutura, correspondam à imagem mostrada no desafio!

Sugestões para pais e professores:

O folheto inclui 2 tipos de desafios: 20 sem o gigante e 20 com o gigante. Os desafios com o gigante no lado da frente são mais difíceis, pois não incluem um contorno branco à volta das peças do puzzle (e incluem frequentemente mais peças). Para crianças mais pequenas sugerimos que comecem sem o gigante.

REGOLE DEL GIOCO

IT

KANONES ΠΑΙΧΝΙΑΙΟΙ

GR

Prima di iniziare:

Rimuovi il castello e la nuvoletta dall'albero di fagioli. (Prima di iniziare una nuova sfida, ricordati sempre di rimuovere!). Rimuovi tutti i tasselli dell'albero dei fagioli estraeendoli uno alla volta dalla base (contrassegnata con un triangolo).

1 Scegli una sfida.

2 Posiziona i tasselli sulla griglia dell'albero di fagioli inserendoli dalla parte superiore e lasciandoli cadere uno alla volta. Per completare le sfide più difficili, ti serviranno più tasselli. L'obiettivo del gioco è riprodurre l'immagine mostrata nella sfida.

- Fai attenzione all'orientamento iniziale di ciascun tassello. I tasselli ruotano più volte mentre cadono. Quando fai cadere i tasselli, devi assicurarti che siano orientati in modo tale da riprodurre correttamente il disegno raffigurato nella sfida.
- Per la soluzione, devi considerare solo il lato frontale (quello di fronte a te).
- Se commetti un errore, sarà sufficiente rimuovere tutti i pezzi estraeendoli uno alla volta dalla base della colonna corrispondente e ricominciare da capo.
- Non tentare MAI di rimuovere i tasselli posizionati nella parte centrale della struttura, per evitare il rischio di danneggiare la griglia o i tasselli!!!

3 Dopo aver posizionato correttamente tutti i tasselli, riposiziona il castello e la nuvoletta in cima alla griglia. La sfida è completata se l'immagine complessiva raffigurata sui tasselli frontali corrisponde esattamente a quella della sfida!

Suggerimenti per genitori e insegnanti:

Il libro propone 2 tipi di sfide: 30 senza il gigante e 30 con il gigante. Le sfide con il gigante raffigurate sul lato frontale sono più difficili, poiché non mostrano il profilo bianco interno ai tasselli (e spesso prevedono l'impiego di più tasselli).

Con i bambini più piccoli, suggeriamo di partire dalle sfide senza il gigante.

Πριν την έναρξη:

Απομακρύνετε τα κάστρο και το σύννεφο από τη φυσική (κόδικος) αντί τοποθετημένα στη θέση τους, στο ξύλινο ερπινοπέδιο. Το να κερδίζετε παιχνίδια είναι ένα. Οι πιο δύσκολες προκλήσεις απαιτούν περισσότερα κομμάτια του πύλου. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να κομμάτια να τοποθετούν με την σωστή της προσανατολισμό.

1 Επιλέξτε μια πρόκληση.

2 Τοποθετήστε τα κομμάτια του πύλου στο ξύλινο στηλών της φυσικής ερπινοπέδιο το οποίο είναι στην κορυφή και ερπινοπέδιο το να κερδίζετε παιχνίδια είναι ένα. Οι πιο δύσκολες προκλήσεις απαιτούν περισσότερα κομμάτια του πύλου. Ο στόχος του παιχνιδιού είναι να κομμάτια να τοποθετούν με την σωστή της προσανατολισμό.

- Προβείτε τον αρχικό προσανατολισμό από το ξύλινο κομμάτι του πύλου. Όταν το κομμάτι κερδίζετε, θα πρέπει να προσέχετε προσανατολισμό των κομματιών, έτσι ώστε να πέσει με σωστό προσανατολισμό στην κορυφή του πύλου και να δείχνουν τη σωστή πλευρά όταν απομακρύνετε από τη θέση τους, μετά το κερδίζετε.

- Μόνο οι ερπίδες της ερπινοπέδιο είναι τα κομμάτια (τα) προς τη μέση από είναι ομακρύνετε για τη λύση.
- Σε περίπτωση λάθους, από κάτω προς τα έξω όλα τα κομμάτια της στήλης, ένα-ένα, στο κάτω μέρος τους και ξεκινάτε από την αρχή.
- ΠΟΤΕ μην απομακρύνετε να απομακρύνετε κάποιο ενδιάμεσο κομμάτι από την αλληλεπίδραση φυσική. Αυτό θα έχει ως αποτέλεσμα να χυθεί η ουσία ή να καταστραφούν τα κομμάτια του πύλου!

3 Όταν όλα τα απομακρύνετε κομμάτια του πύλου, επιστρέψτε στη θέση τους, ερπινοπέδιο το οποίο είναι στην κορυφή του πύλου. Έχετε βρει τη λύση όταν η φυσική έκδομα των κομματιών του πύλου, στην ερπινοπέδιο είναι τους τοποθετούν την σωστή της δοκιμασία!

Συμβουλές για γονείς και εκπαιδευτές:

Το παιχνίδι προκλήσεις 2 από προκλήσεις: 30 χωρίς και 30 με τον γίγαντα. Οι προκλήσεις με τον γίγαντα στην ερπινοπέδιο είναι πιο δύσκολες, καθώς δεν εμφανίζονται τα λευκά περιγράμματα των κομματιών του πύλου (και αυτόματη προσανατολισμό προσανατολισμό κομμάτια).

Για μικρότερα παιδιά προτείνουμε να ξεκινάτε με τις προκλήσεις χωρίς τον γίγαντα.

SPILLEREGLER

DK

Inden du går i gang:

Tag slottet og skyerne af bønnestegen (udfordringerne læses uden disse, og de sættes på igen efter hver faldt udfordring). Brikkerne tages ud af bønnestegen igen ved at skubbe dem ud nederst (vist med trekanten på undersiden).

1 Vælg en udfordring.

Sæt brikkerne i bønnestegens spalter ved at lægge dem i ovenfra og lade dem falde en efter en, i de svære udfordringer skal der bruges flere brikker. Formålet med spillet er at få bønnestegen til at se ud som på billedet til udfordringen.

- Vær opmærksom på, hvordan hver brik vender, inden du lader den falde. Når du lader brikken falde, vipper den rundt flere gange. Vænd brikken rigtigt, så den lander med den rigtige side udad.
- Det er kun forsidens iden side, der vender imod dig, som er med i udfordringen.
- Hvis en brik lander forkert, skubber du blot alle brikkerne, en ad gangen, ud af denne spalte foran og starter forfra.
- Du må IKKE forsøge at tage brikker ud midt i spalterne. Ellers risikerer du at beskadige spalterne eller brikkerne!

3 Når alle brikkerne, der indgår i udfordringen, er placeret rigtigt, sætter du slottet og skyerne oven på bønnestegen. Du har nu løst udfordringen, når billedet på forsidens af brikkerne i bønnestegens spalter er ligesom billedet til udfordringen!

Tip til forældre og lærere/pædagoger:

Flasket er der 2 typer af udfordringer: 30 uden kæmper og 30 med kæmper. Udfordringerne med kæmper på forsidens svære, lodt, der ikke er et hvert område til brikkerne leg der er for det meste flere brikker. Til de allermindste anbefales det at starte uden kæmper.

SPILLEREGLER

SE

Innen du börjar:

Ta bort slottet och molnet från bönstjälken! Spalet spelas utan dessa bitar på plats, de placeras tillbaka när varje utmaning är genomförd. Ta bort alla spelbitar från bönstjälken genom att trycka ut dem en och en långt ner (inlokeras med en triangel på undersidan).

1 Välj en utmaning.

Placera pusselbitarna i bönstjälkens nät genom att skjuta in dem högst upp och låta dem falla ner en och en. Svåra utmaningar kräver fler pusselbitar. Målet med spelet är att matcha den bild som visas i utmaningen.

- Var uppmärksam på varje pusselbits ursprungliga position. När en pusselbit släpps ner anurrar den ett antal gånger. Du måste placera i vilken position du släpper ner bitarna för att se till att rätt bild visas när de landar på plats.
- Endast framsidan (den sida som är vänd mot dig) är viktig för att få fram lösningen.
- Om du gör ett misstag är det bara att trycka ut alla bitarna i den kolumnen, en och en, på undersidan och börja om.
- Försk. INTE ta bort en bit halvveis genom uppbyggnaden av bönstjälken. Det kan skada spelet eller pusselbitarna!

3 Placera tillbaka slottet och molnet långt upp på spelplanen när alla pusselbitar som behövs är på plats. Du har hittat lösningen när pusselbitarnas kombinerade bild på framsidan matchar bilden på utmaningen!

Tips för föräldrar och lärare:

Spelbitar innehåller två typer av utmaningar: 30 utan jätten och 30 med jätten. Utmaningarna med jätten på framsidan är svåra eftersom en vit konur inte visas mot pusselbitarna (och det ingår ofta fler bitar). Vi rekommenderar att yngre barn börjar spela utan jätten.

SPILLEREGLER

NO

Før du starter:

Fjern slottet og skyen fra bønnestengelen (spillet gennemføres uden disse elementene, men søt dem på plads når utfordringen er udført). Fjern alle brikkerne fra bønnestengelen ved å trykke dem ut én etter én i underkant (mærket med en trekant på sokkelen).

1 Vælg en utfordring.

2 Plasser puslespillbrikkene i sporene i bønnestengelen ved å putte dem inn ovenfra og la dem falle ned én etter én. I de vanskeligste utfordringene trenger du å høyere antall brikker. Målet med spillet er å lagge det samme bildet som bildet i utfordringen.

- Det er viktig å lagge merke til hvilken vei brikkerne peker. Når brikken faller, snur den seg flere ganger. Du må planlegge hvilken vei du skal putte inn brikkene, for å være sikker på at den riktige bildetilsten vises når brikken stopper.
- Det er bare forside (den du ser) som teller.
- Hvis du har gjort en feil, er det bare å begynne nederst og trykke ut alle brikkene i den aktuelle rekken, én etter én, og starte på nytt.
- Du må ALDRI prøve å fjerne en brikke som er midt i bønnestengelen. Da kan du skade stigesporene eller brikkelinjal.

3 Når alle de aktuelle brikkene er sluppet på plass, setter du slottet og skyen tilbake igjen på toppen. Du har funnet løsningen når bildet som vises med brikkene på forside, stemmer med bildet i utfordringen!

Tips for foreldre og lærere:

Hjertet har 2 typer utfordringer: 30 uten klampen og 30 med klampen. utfordringene som viser klampen, er vanskeligere fordi de ikke viser et hvitt kortur rundt brikkene if tillegg til at de ofte har flere brikker. For de yngre anbefaler vi å starte uten klampen.

PELISÄÄNNÖT

FI

Alluvalmistelu:

Irrotta linnia ja pilli puvunvarresta pelin alaksi (muuta laita ne takaisin palkkioon, kun olet ratkaisut haasteen). Poista kaikki palat puvunvarstehkosta työntämällä ne yksitellen ulos kehikon alalaidasta (merkitty kolmiolla).

1 Valitse haaste.

2 Kasvatla puvunvarsta pala palata tiputtamalla varipalat kehikkoon sen yläosasta. Valokinnat haasteet vaativat useampina palloja. Pelin tavoitteena on kasvatata haasteen mukainen puvunvarsta.

- Kiinnitä huomiotta palan suuntaan, kun tiputat sen alas kehikkoon. Huomioi kuinka monta kertaa pala pyörihitä ympäri ja suunnittele siirtojes perusteella. Varmista, että pala päätyy puvunvarren jalkoksi oikein päin.
- Vain palan etupuolella (eli sinun päin olevalla puolella) on merkitystä haasteen ratkaisun kannalta.
- Jos teet virheen, voit irrottaa palat yksitellen kehikon alalaidasta ja aloittamalla tehtävän alusta.
- ÄLÄ KOSKAAN yritä irrottaa palloja muualta kuin puvunvarstehkikon alalaidasta, jotta kehikko tai palat eivät vaurioidu.

3 Kun kaikki tarvittavat palat ovat paikallaan, kiinnitä pilvillinen puvunvarren päälle ja vertaa rakennelmaasi haasteeseen. Jos ratkennelma vastaa haasteen kuvaa, olet ratkaisut tehtäväsi!

Vinkkejä vanhemmille ja opettajille

Haasteenkeusesta on kahdentyyppisiä haasteita: 24 ilman jättämistä ja 24 jättämisen kanssa. Haasteet, jissa on jättäminen ovat vaikeampia, sillä niissä ei ole kuvattu palojen vinkoista uikoruunaa (ja usein ne vaativat myös enemmän palloja).



2019-2020 Concept, game design & artwork.

SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Fredens

Original product name: Jack and the Beanstalk

SMART - Belgium

Infoemail:be www.SmartGames.eu

Jack
and the
Beanstalk

Made in China

44-20200405B

5 414301 523130