

EI-2904
Ages 8 to Adult
1-4 Players

RIDDLE CUBE™

the Game

A Mind-Bending, Shape-Shifting Race!



WARNING:
STRANGULATION HAZARD — Not suitable
for children under (3) years. Long cord/Long chain.

Figuras rompecabezas
Figures casse-têtes
Knifflige Formen



RIDDLE CUBE™

the Game

Includes

- 4 RiddleCubes
- 100 Double-sided challenge cards
- 60-Second sand timer

Object of the game

Be the first player to collect 5 challenge cards.

Setup (for a 2-4 player game)

Give each player a RiddleCube. Place the game box in the middle of the table. Players will draw challenge cards from the box. Place the sand timer on the table.

How to Play

- 1 At the start of each round, all players must place their RiddleCube on the table in front of them and must not touch their cube.
- 2 The youngest player draws the first card. Players take turns drawing cards in a clockwise direction.
- 3 Draw a challenge card for the round and place it in the middle of the table so everyone can see it. If it is a word challenge, it is also read out loud.
- 4 Start the sand timer and all players will race to shape shift their cube to complete the challenge.
- 5 First player to complete the challenge before the timer runs out shouts "RiddleCube!"
 - If the timer runs out and no one has completed the challenge, return that card to the back of the deck. The next player draws a card to start the next round.
- 6 All other players check and decide whether that player has completed the challenge. If the player completed the challenge, he or she collects the challenge card.
- 7 The next player draws a card to start the next round and starts the timer.
- 8 Play continues until one player collects 5 challenge cards and is declared the winner!

Picture Challenges

If it is a picture challenge, players try to shape their RiddleCube to look like the diagram on the card. (Figure 1)

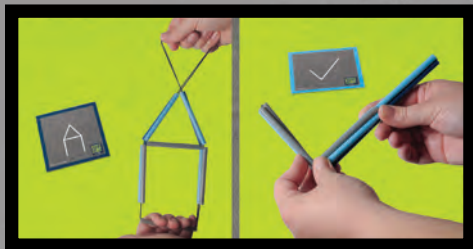


Figure (1)
Imagen (1)
Figure (1)
Abbildung (1)

Word Challenges

If it is a word challenge, a player may shape their RiddleCube and act it out using the cube to complete the challenge. For example, if the word challenge is "glasses," the player can shape the cube and wear it like eye glasses to complete the challenge. (Figure 2)



Figure (2) Imagen (2) Figure (2) Abbildung (2)



Note

- Challenge cards with a light blue border are easy. These are great for younger or beginner players. Cards with a dark blue border are harder.
- For tricky picture challenges, we've added dotted lines (----) as hints to show the position of the stretch cord.
- The lines made by the plastic tubes are the only ones that should be counted toward "making" a shape. The stretch cord holding the plastic tubes together should be thought of as invisible. (Figure 3)
- When viewing a diagram on a picture challenge card, a line segment can be made by one or more plastic tubes from the RiddleCube. For example, a line segment on a diagram can be made by stacking two tubes on top of each other. (Figure 4)
- When trying to complete difficult picture challenges, it may require you to look at your shape-shifting cube from a different perspective.
- As long as you can see the shape, you've completed the challenge... you just have to convince the other players!

Figure (3)
Imagen (3)
Figure (3)
Abbildung (3)



Figure (4)
Imagen (4)
Figure (4)
Abbildung (4)



Alternate Rules

Solitaire puzzler (1 player)

- 1 Draw 10 challenge cards.
- 2 Complete the 10 challenges.

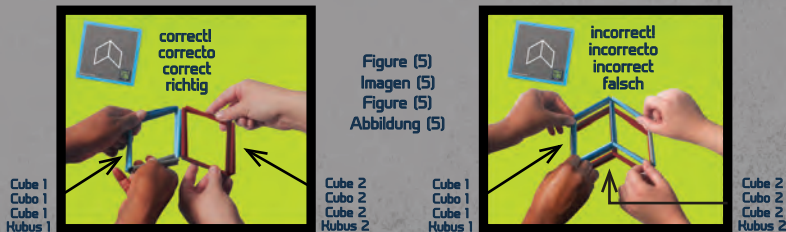
Are the challenges getting too easy?
Time yourself, then try to beat your time.

Team play (4 players)

- 1 Each player grabs a RiddleCube.
- 2 Form two 2-player teams.
- 3 Each team alternates drawing cards and starting the timer to start a round.
- 4 Once the round starts, both teams race to complete the challenge. Each team must combine their cubes to complete the challenge.
- 5 First team to collect 5 challenge cards wins.

Team Play Note

Each cube must contribute at least ONE unique segment to the shape to complete the challenge. (Figure 5)



Incluye

- 4 RiddleCubes
- 100 cartas de desafío de dos caras
- Reloj de arena de 60 segundos

Objetivo del juego

Ser el primer jugador que consiga 5 cartas de desafío.

Preparación (para jugar con 2-4 jugadores)

Repartir un RiddleCube a cada jugador. Colocar la caja del juego en la mitad de la mesa. Los jugadores irán sacando cartas de desafío de la caja. Colocar el reloj de arena sobre la mesa.

Cómo se juega

- 1 Al comienzo de cada ronda, los jugadores deberán colocar su RiddleCube sobre la mesa, frente a ellos, y no podrán tocarlo.
- 2 El jugador más joven saca la primera carta. Los jugadores se irán turnando para sacar las cartas siguiendo la dirección de las agujas del reloj.
- 3 Saca una carta de desafío para la ronda y colócala en mitad de la mesa, de manera que todos puedan verla. Si se trata de un desafío de palabra, deberás leerla en voz alta.
- 4 Pon en marcha el reloj de arena. Los jugadores competirán cambiando la forma de su cubo para superar el desafío.
- 5 El primer jugador que complete el desafío antes de que se acabe el tiempo gritará: "¡RiddleCube!".
 - Si se acaba el tiempo y nadie ha logrado completar el desafío, la carta deberá ser devuelta al mazo. El siguiente jugador cogerá una carta para dar comienzo a la próxima ronda.
- 6 Los demás jugadores comprobarán y decidirán si el jugador ha completado el desafío. Si el jugador lo ha completado, él o ella se quedará con la carta de desafío.
- 7 El siguiente jugador coge una carta para comenzar la siguiente ronda y pone en marcha el reloj.

- 8 ¡El juego continúa hasta que uno de los jugadores consiga 5 cartas de desafío y se declara ganador!



Desafíos de dibujo

Si se trata de un desafío de dibujo, los jugadores intentarán darle forma a su RiddleCube de manera que se parezca al diagrama que aparece en la carta. (Imagen 1)

Desafíos de palabra

En el caso de un desafío de palabra, un jugador le da forma a su RiddleCube y representa la palabra usando el cubo para completar el desafío. Por ejemplo: si el desafío de palabra es gafas, el jugador puede darle esa forma al cubo y ponérselo como si llevase unas de verdad para completar la prueba. (Imagen 2)

Nota

- Las cartas de desafío que tienen el borde azul claro  son fáciles. Estas cartas son geniales para los jugadores primerizos o para los más jóvenes. Las cartas con el borde azul oscuro  son más difíciles.
- Para los desafíos de dibujo complicados se han añadido líneas de puntos (---) a modo de pistas, para mostrar así la posición de la cuerda elástica.
- Las líneas formadas por los tubos de plástico son las únicas que cuentan al momento de formar una figura. La cuerda elástica que une los cubos debe tomarse como si fuese invisible. (Imagen 3)

- Al ver un diagrama en una carta de desafío de dibujo, se puede hacer un segmento de una línea usando uno o más tubos de plástico del RiddleCube. Por ejemplo: se puede formar el segmento de un diagrama apilando dos tubos, un tubo encima del otro. (Imagen 4)
- Al completar los desafíos de dibujo complicados, tal vez necesites mirar tu cubo cambiador de formas desde una perspectiva distinta.
- Mientras tú puedas ver la forma, podrás completar el desafío... ¡Solamente tienes que convencer a los demás jugadores!

Reglas alternativas

Puzle solitario

- 1 Coge 10 cartas de desafío.
- 2 Completa los 10 desafíos.

*¿Los desafíos comienzan a ser demasiado fáciles?
Cronométrate e intenta superar tu tiempo.*

Juego en equipo (4 jugadores)

- 1 Cada jugador coge un RiddleCube.
- 2 Se forman dos equipos de dos jugadores.

3 Cada equipo se alterna cogiendo las cartas y ocupándose del reloj al comenzar una ronda.

4 Cuando comienza la ronda, ambos equipos compiten por completar el desafío. Cada equipo combina sus cubos para lograr el desafío.

5 El primer equipo que consiga 5 cartas de desafío gana.

Nota del juego en equipo

Para completar el desafío, cada cubo debe contribuir a la forma al menos con UN segmento único. (Imagen 5)

Comprend :

- 4 RiddleCube
- 100 cartas de défis recto-verso
- Un sablier 60 secondes

But du jeu

Être le premier joueur à rassembler 5 cartes de défis.

Préparation (pour une partie avec 2 à 4 joueurs)

Donner un RiddleCube à chaque joueur. Placer le coffret de jeu au centre de la table. Les joueurs doivent piocher les cartes de défis qui se trouvent dans le coffret. Disposer le sablier sur la table.

Comment jouer

- 1 Au début de chaque partie, tous les joueurs doivent placer leur RiddleCube sur la table, devant eux, et ne doivent pas toucher leur cube.
- 2 Le joueur le plus jeune pioche la première carte. Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 3 À chaque manche, piocher une carte de défis et la placer au centre de la table, afin que tout le monde puisse la voir. Si le défi concerne un mot, celui-ci doit être lu à voix haute.
- 4 Retourner le sablier. Tous les joueurs doivent donner la forme demandée à leur cube afin de relever le défi.
- 5 Le premier joueur à avoir réussi le défi avant que le temps du sablier ne soit écoulé doit crier RiddleCube !
 - Si le temps est écoulé et que personne n'a réussi le défi, remettre la carte en-dessous de la pile. Le joueur suivant tire alors une carte pour débiter la prochaine manche.
- 6 Tous les autres joueurs doivent vérifier et juger si ce joueur a réussi le défi. Si le joueur a bien relevé le défi, il garde la carte de défi.
- 7 Le joueur suivant pioche une carte pour débiter la prochaine manche, et retourne le sablier.

- 8 Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur rassemble 5 cartes de défis et soit proclamé vainqueur !



Défis images

S'il s'agit d'un défi comportant une image, les joueurs doivent essayer de donner à leur RiddleCube la forme représentée sur la carte. (Figure 1)

Défis mots

S'il s'agit d'un défi comportant un mot, le joueur doit donner à son RiddleCube la forme indiquée, puis mimer l'objet indiqué pour réussir le défi. Par exemple, si le mot du défi est lunettes, le joueur peut modeler le RiddleCube et le porter comme des lunettes, afin de réussir le défi. (Figure 2)

Remarque

- Les cartes de défi dotées d'un bord bleu clair  correspondent au niveau facile. Elles sont parfaitement adaptées aux plus jeunes ou aux joueurs débutants. Les cartes dotées d'un bord bleu foncé  correspondent à un niveau plus difficile.
- Pour les défis-image difficiles, nous avons rajouté des lignes en pointillés (---) qui servent d'indices et viennent montrer la position du cordon élastique.

- Les lignes constituées par les tubes en plastique sont les seules qui peuvent être considérées comme créant une forme. Le cordon élastique qui maintient les tubes en plastique entre eux doit être considéré comme étant invisible. (Figure 3)
- Lorsqu'on regarde un schéma représenté sur une carte de défi-image, un segment linéaire peut être réalisé avec un ou plusieurs tubes en plastique du RiddleCube. Par exemple, un segment linéaire sur un schéma peut être réalisé en superposant deux tubes. (Figure 4)
- Pour les défis-images difficiles, il est recommandé de regarder le RiddleCube sous un autre angle de vue.
- Dès qu'il est possible de distinguer la forme voulue, le défi est considéré réussi. Le joueur qui a réussi le challenge doit en convaincre les autres joueurs.

Autre variante

Jeu en solitaire (1 joueur)

- 1 Tirer 10 cartes de défis.
- 2 Relèver les 10 défis.

Les défis sont trop faciles ?

Le joueur peut se chronométrer et essayer de battre son record.

Jeu en équipe (4 joueurs)

- 1 Chaque joueur reçoit un RiddleCube.
- 2 Former deux équipes de 2 joueurs chacune.
- 3 Chaque équipe joue à tour de rôle, en tirant les cartes et en retournant le sablier pour débiter une manche.
- 4 Une fois la manche commencée, les deux équipes font la course pour réussir le défi. Chaque équipe doit combiner ses cubes pour réussir le défi.
- 5 La première équipe à avoir rassemblé 5 cartes de défis remporte la partie.

Remarque pour le jeu en équipe

Chaque cube doit apporter au moins UN segment à la forme, afin de réussir le défi. (Figure 5)

Beinhaltet

- 4 RiddleCubes
- 100 doppelseitige Aufgabenkarten
- 60-Sekunden-Sanduhr

Ziel des Spiels

Sei der erste Spieler, der fünf Aufgabenkarten gesammelt hat.

Aufbau (für ein Spiel mit 2-4 Spielern)

Jeder Spieler erhält einen RiddleCube. Lege die Spielschachtel in die Mitte des Tisches. Die Spieler ziehen Karten aus der Schachtel. Stelle die Sanduhr auf den Tisch.

So wird gespielt

- 1 Zu Beginn einer jeden Runde müssen alle Spieler ihren RiddleCube vor sich auf den Tisch legen und sie nicht berühren.
- 2 Der jüngste Spieler zieht die erste Karte. Die Spieler ziehen nacheinander Karten im Uhrzeigersinn.
- 3 Ziehe eine Aufgabenkarte für die Runde und lege sie in die Mitte des Tisches, sodass sie jeder sehen kann. Falls es eine Wort-Karte ist, muss die Karte laut vorgelesen werden.
- 4 Die Sanduhr wird umgedreht und alle Spieler müssen die Form ihres Cubes so schnell wie möglich anpassen, um die Herausforderung zu meistern.
- 5 Der erste Spieler, der die Herausforderung vor Ablauf der Zeit gemeistert hat, ruft „RiddleCube!“.
 - Falls die Zeit abläuft, bevor ein Spieler die Herausforderung gemeistert hat, wird die Karte auf die Unterseite des Stapels gelegt. Der nächste Spieler zieht eine Karte, um die nächste Runde zu beginnen.

- 6 Alle anderen Spieler prüfen und entscheiden, ob der Spieler die Herausforderung gemeistert hat. Falls der Spieler die Herausforderung gemeistert hat, behält er oder sie die Karte.
- 7 Der nächste Spieler zieht eine Karte, um die nächste Runde zu beginnen, und dreht die Sanduhr um.
- 8 Das Spiel geht weiter, bis ein Spieler fünf Karten gesammelt hat und zum Sieger erklärt wird!

Bild-Karte

Bei einer Bild-Karte müssen die Spieler versuchen, das Diagramm auf der Karte mit ihrem RiddleCube nachzubilden. (Abbildung 1)

Wort-Karte

Bei einer Wort-Karte kann ein Spieler seinen RiddleCube formen und das Wort nachbilden, um die Herausforderung zu meistern. Zum Beispiel, falls die Wort-Herausforderung „Brille“ lautet, kann der Spieler den Cube formen und wie eine Brille tragen, um die Aufgabe zu lösen. (Abbildung 2)

Hinweis

- Karten mit einem hellblauen Rand  sind einfach. Sie eignen sich perfekt für jüngere Spieler oder Anfänger. Karten mit dunkelblauem Rand  sind schwieriger.

- Bei komplizierten Bild-Karten haben wir gepunktete Linien (---) als Hinweise auf die Position des Spannbandes abgebildet.
- Nur die Linien, die mithilfe der Plastikröhrchen erschaffen werden, sollten als Erstellen einer Form gelten. Das Spannband, das die Plastikröhrchen zusammenhält, sollte nicht beachtet werden. (Abbildung 3)
- Wenn ein Diagramm auf einer Bild-Karte nachgebaut werden muss, kann mithilfe eines oder mehrerer Plastikröhrchen des RiddleCubes eine Strecke erstellt werden. Zum Beispiel, wenn man zwei Röhrchen ineinander steckt, erhält man die Strecke im Diagramm. (Abbildung 4)
- Wenn du versuchst, eine schwierige Bild-Aufgabe zu meistern, musst du deinen formverändernden Cube vielleicht aus einer anderen Perspektive betrachten.
- Wenn du die Form erkennen kannst, hast du die Aufgabe gemeistert. Dann musst du nur noch die anderen Spieler überzeugen.

Alternative Regeln

Solitär-Puzzler (1 Spieler)

- 1 Ziehe zehn Aufgabenkarten.
- 2 Meistere die zehn Herausforderungen.

Werden die Aufgaben zu einfach?

Stoppe deine eigene Zeit und versuche dann, sie zu schlagen.

Teamspiel (4 Spieler)

- 1 Jeder Spieler nimmt sich einen RiddleCube.
- 2 Bildet Teams mit jeweils zwei Spielern.
- 3 Jedes Team zieht abwechselnd Karten und dreht die Sanduhr um, um eine Runde zu beginnen.
- 4 Sobald die Runde begonnen hat, versuchen die Teams, die Herausforderung so schnell wie möglich zu meistern. Jedes Team muss seine Cubes kombinieren, um die Herausforderung zu meistern.
- 5 Das erste Team, das fünf Karten gesammelt hat, gewinnt.

Hinweis für das Teamspiel

Jeder Cube muss mindestens EINEN einzigartigen Teil zur Form beitragen, um die Aufgabe zu lösen. (Abbildung 5)

YouTube See what all the fun is about!
youtube.com/educationalinsights



Tell us what you THINK!
REVIEW this product at
www.educationalinsights.com



Like us
for sneak peeks
and giveaways!

Hecho en China. Conservar estos datos.
Fabriqué en Chine. Informations à conserver.
Made in China. Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere Nachfragen auf.

ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.

El producto puede ser peligroso para niños menores de 3 años.

ATTENTION: RISQUE D'ETRANGLEMENT.

Présence d'un cordon long, ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.

Die Schürze kann sich verwickeln und ein potentielles strangulations-Risiko darstellen.
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Package Design © Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.).
All rights reserved. Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn,
Norfolk, PE30 2JG, UK. Please retain this Information. Made in China.
www.educationalinsights.com



**Educational
Insights®**