

## Tips & Tricks for Advanced / Tipps & Tricks für Fortgeschrittene / Tips voor de gevorderde

1. When sliding a tile from one disc to another, it turns upside down. To avoid upside down tiles, any tile must be slid twice.
2. It is clever to leave the white disc and a random adjacent disc as the last two unsolved discs.

1. Beim Verschieben einer Ziffer von einer Scheibe zur nächsten, wird sie auf den Kopf gestellt. Eine Ziffer muss zweimal verschoben werden, um nicht auf dem Kopf zu stehen.
2. Die weiße Scheibe und eine beliebige benachbarte Scheibe sollten zuletzt gelöst werden.

1. Bij het verschuiven van een cijfer naar een andere schijf staat het cijfer ondersteboven. Een cijfer moet 2 maal worden verschoven om recht te staan.
2. Het is handig om de witte en een willekeurige naast liggende schijf als laatste op te lossen.



## Art.# 501361 Wisdom Ball “Advanced”

Difficulty / Schwierigkeit / Moeilijkheid



**Advanced / Fortgeschrittene / Gevorderden**

Spherical Number Slide Puzzle with 6 rotating discs: 4 discs with 8 numbered tiles along the edge, 2 discs with 4 numbered tiles along the edge and 4 numbered tiles in the middle (except the white disc with only 7 tiles and an empty space to slide tiles from one disc to another).

Kugelförmiges Zahlen-Schiebe-Puzzle mit 6 rotierenden Scheiben: 4 Scheiben mit 8 verschiebbaren Ziffern am Rand jeder Scheibe, 2 weitere Scheiben mit 4 Ziffern am Rand und 4 Ziffern in der Mitte der Scheiben (weiße Scheibe enthält nur 7 Ziffern und eine Leerstelle zum Verschieben der Ziffern von einer Scheibe zur anderen).

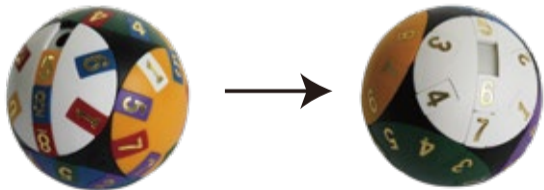
Ronde schuifpuzzel met getallen. Bevat 6 roterende schijven; 4 schijven met 8 verschuifbare cijfers aan de rand van iedere schijf en 2 schijven met 4 cijfers aan de rand en 4 cijfers in het midden van de schijf (de witte schijf bevat 7 cijfers en een lege plek om de cijfers van de ene naar de andere plek te kunnen verschuiven).

## Mission / Ziel / Doel

Mix the tiles randomly and then move them back to the original position (solved status according to shown picture).

Verschiebe die Ziffern nach dem Zufallsprinzip und führe sie anschließend in die Ausgangspositionen zurück (siehe Lösungsstatus auf dem Bild).

Verschuif de cijfers op willekeurige posities, verspreid over de bal. Schuif vervolgens de cijfers weer in de uitgangspositie (zie bijgevoegde foto van begin en eind status).



Solved Status / Lösungsstatus / Eindresultaat

## Instructions / Anleitung / Instructies

- Step 1 - Move the tiles to the discs with the same colour:  
a. Find the empty space and a matching tile from the adjacent discs to slide it to the empty space.  
b. Repeat this procedure until all tiles and discs are in the same colour.
- Step 2 - Move the tiles in counterclockwise numerical order along the edge & in numerical order in the middle by using adjacent discs. Solve all the 6 discs one by one.
- Step 3 - Turn upside down tiles by using two adjacent discs.

- Schritt 1 - Verschiebe die Ziffern zu den Scheiben mit der gleichen Farbe:  
a. Finde die Scheibe mit der Leerstelle und eine passende Ziffer von einer benachbarten Scheibe, um sie in die Leerstelle zu schieben.  
b. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis alle Ziffern und Scheiben von gleicher Farbe sind.
- Schritt 2 - Verschiebe die Zahlen mit Hilfe benachbarter Scheiben in numerischer Folge gegen den Uhrzeigersinn am Rand der Scheiben & in numerischer Folge in der Mitte. Löse nacheinander alle 6 Scheiben.
- Schritt 3 - Drehe die auf dem Kopf stehenden Ziffern mit Hilfe von zwei benachbarten Scheiben.

- Stap 1 - Verschuif de cijfers naar de schijven van dezelfde kleur:  
a. Zoek de schijf met de lege plek en schuif een passend cijfer van een naast liggende schijf in de lege plek.  
b. Herhaal deze stap totdat alle cijfers en schijven van dezelfde kleur zijn.
- Stap 2 - Verschuif de cijfers met behulp van de naast liggende schijven in numerieke volgorde aan de rand van de schijf tegen de klok in. De numerieke volgorde geldt ook voor de cijfers in het midden. Los vervolgens alle 6 de schijven op.
- Stap 3 - Draai de op zijn kop staande cijfers met behulp van 2 aangrenzende schijven.