

STEP 01

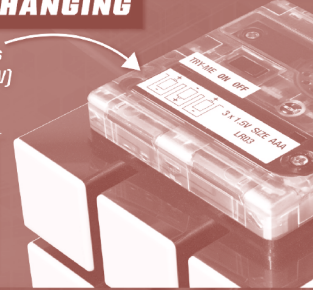
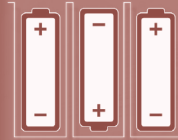
Switch the Spark from Try Me to On and if needed, Off and On to reset the Spark.



Shake and Tilt Spark to wake up!

**BATTERY CHANGING**

Replace demo batteries with 3 x AAA/LR03 (1.5 V) alkaline batteries



Non-rechargeable batteries are not to be recharged. Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision. Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged. Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed. Batteries are to be inserted with the correct polarity. Exhausted batteries are to be removed from the toy. The supply terminals are not to be short-circuited.



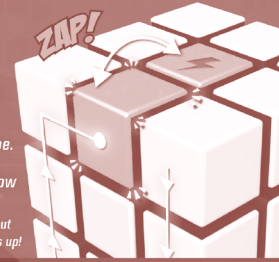
This device is marked with the selective sorting symbol on waste electrical and electronic equipment. This means that this product should be supported by a selective collection system in accordance with applicable regulations in order to be either recycled or dismantled in order to reduce any impact on the environment.

Pb
The batteries, submitted to a specific collection system, must be removed from the product and disposed of separately. When that the batteries are not to be extracted, the product must be delivered to an appropriate collection center for recycling is complete. Electrical and electronic products as well as batteries that have not been sorted before disposal are potentially dangerous for the environment and human health due to the presence of hazardous substances. For more information, contact your local or regional government.

6 MIND BLOWING GAMES - MASTER YOUR MOVES!**WELCOME TO THE LATEST RUBIK'S PRODUCT****Rubik's SPARK****01 TILT & ZAP**

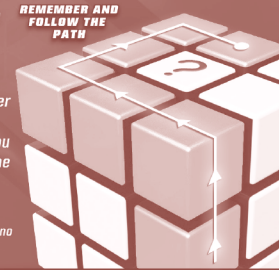
In this game the flashing Cube stays in the centre of the top face. A lit Cube starts moving around the Spark. Try to Zap the lit Cube as it passes the flashing one on top. Tilt to Zap when it lands in 1 of the 4 spaces next to the flashing Cube. You have 3 lives. At the end of the game Rubik's Spark will show your score.

Tip! At first take your time, but watch out in later levels – the target light speeds up!

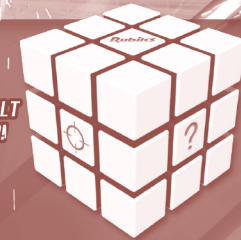
**02 FOLLOW THE PATH**

In this game Rubik's Spark will show you a path. You must remember the path and using bubble control, copy the sequence. At each level another Cube is added to the path. Complete the sequence and you level up. You have 3 lives. At the end of the game Rubik's Spark will show your score.

Tip! Be careful! Don't rush or guess as no mistakes are allowed.

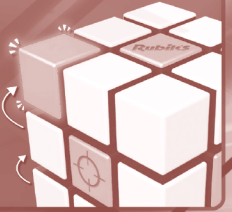


SHAKE/AND TILT TO WAKE UP!



ENSURE THE RUBIK'S LOGO IS NOT COVERED AS SPARK WILL SLEEP IF IT'S DARK!

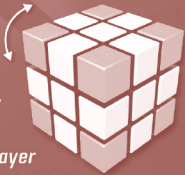
Unique Bubble Control. The flashing Cube is the one you need to control. As you tilt and turn the Spark, the flashing Cube will always try to move up like a bubble – guide the flashing Cube where you want it to go.

**STEP 02**

SINGLE PLAYER



Tilt the Spark when either single or multiplayer lights are shown.



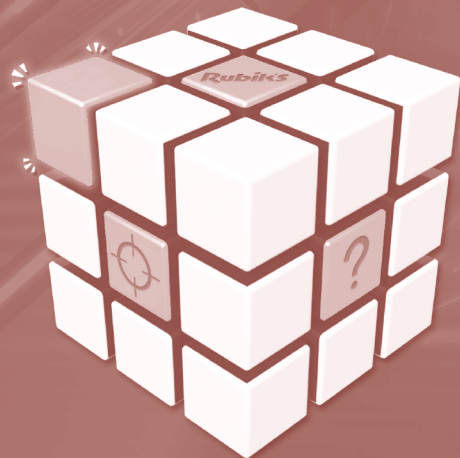
MULTI PLAYER

NB: In multiplayer mode the games are the same except for a pause after each level to indicate it is time to pass it on to next player.

STEP 03

Now it is time to choose a game!

The 6 centre Cubes will show you an icon – 1 for each game. Guide the flashing Cube using bubble control to the game you want to play.

**SLEEP / WAKE / RESET**

If you make a mistake or simply want to start a new game – wait 45 seconds for Spark to sleep and restart. The Spark has no memory so for each game and score the player always starts from the beginning.

© 2016 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem, Distributed under licence in Australia by: Crown & Andrews Pty Ltd 19–21 Euston Street, Rydalmere NSW 2116 Australia. Telephone: +61 2 9898 3555 Fax: +61 2 9898 3155. Toll Free No: 1800 224 278. Email: sales@crowndandandrews.com.au. Website: www.crowndandandrews.com.

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard. Remove all unnecessary elements for playing before giving the product to your child. Colors and content may vary from those illustrated. Keep this information for future reference. Made in China.



72-146

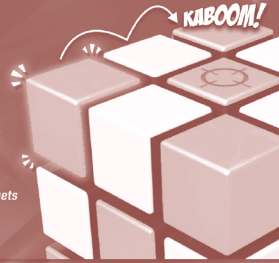
VISIT WWW.RUBIKS.COM
FOR HINTS, TIPS AND INSTRUCTIONS AND
TO SEE MORE OF THE RUBIK'S RANGE!

Rubik's SPARK

**03 SEEK AND DESTROY**

In this game your mission is simple... You need to guide the flashing Cube using bubble control to destroy other lit Cubes. Complete the task and you level up. Each level gets more difficult. You have 3 lives. At the end of the game Rubik's Spark will show your score.

Tip! You had better be quick - your targets become harder to catch!

**04 SNACKIN' SNAKE**

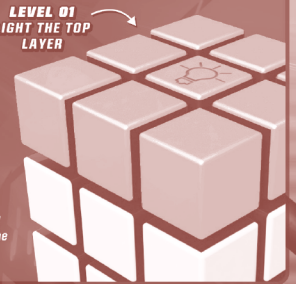
In this game you need to guide the flashing Cube to find and eat the 'blinking Cube'. As you eat the lights your snake grows a tail. Complete the task and level up – each level gets more difficult. You have 3 lives. At the end of the game Rubik's Spark will show your score.

Tip! Hurry – your food disappears and your growing tail gets in the way!

**05 LIGHT THE CUBE**

In this game you must light the Cubes that the Spark shows you. Guide the flashing Cube to repeat the lights Spark has demonstrated. Each level gets more difficult. You have 3 lives. At the end of the game Rubik's Spark will show your score.

Tip! As you level up things get quicker and change. Watch out for disappearing lights and be careful not to knock out the already lit cubes!

**06 RUBIK'S DJ**

No rules just fun!
Tilt and turn Rubik's Spark to make your own music!

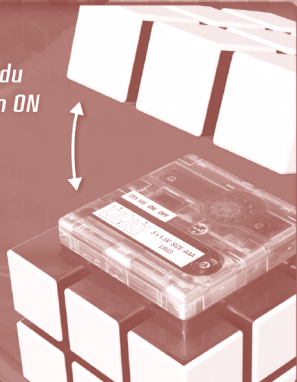


ETAPE 01

Place l'interrupteur du Spark sur la position ON pour pouvoir jouer.



Secoue le Spark pour quitter le mode veille !

**ETAPE 02**

Bascule le Spark sur le côté, au moment où les lumières qui symbolisent le mode solo ou multi-joueurs s'allument.

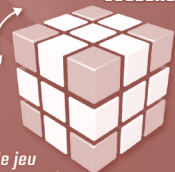
JOUEUR SOLO



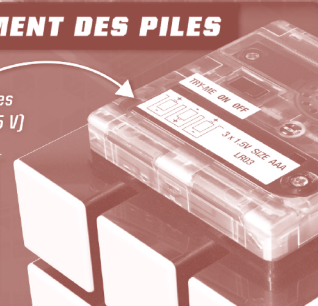
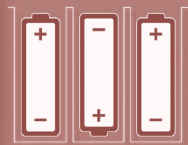
Note : En mode multi-joueurs, le jeu marque une pause après chaque niveau pour vous permettre de passer le Spark au voisin.

Vous entendrez un son spécifique.

MULTI-JOUEURS

**REEMPLACEMENT DES PILES**

Remplacer les piles de démonstration par 3 piles alcalines AAA / LR03 (1,5 V)



Les piles ne doivent pas être rechargées.
Les accumulateurs doivent être chargés uniquement sous le contrôle d'un adulte.
Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés.
Les différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
Les piles ou accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité.
Les piles ou accumulateurs usés doivent être enlevés du jouet.
Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.



Pb

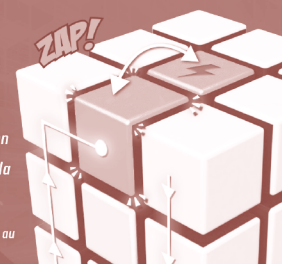
Cet appareil est marqué du symbole du tri sélectif relatif aux déchets des équipements électriques et électroniques.
Cela signifie que ce produit doit être pris en charge par un système de collecte sélectif conformément à la réglementation applicable afin de pouvoir soit être recyclé soit démonté afin de réduire tout impact sur l'environnement.

Les piles ou accumulateurs, faisant l'objet d'une collecte spécifique, doivent être retirés du produit et mis au rebut séparément.
Lorsqu'il n'est pas prévu que les piles ou accumulateurs soient extraits, le produit doit être remis à un centre de collecte approprié pour que le recyclage soit complet.
Les produits électriques et électroniques ainsi que les piles et accumulateurs n'ayant pas fait l'objet d'un tri sélectif sont potentiellement dangereux pour l'environnement et la santé humaine en raison de la présence de substances dangereuses.
Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter votre administration locale ou régionale.

6 JEUX CARRÉMENT ÉPOUSTOUFLANTS !**01 TILT & ZAP**

Dans ce mode, la case est celle symbolisée par un "éclair". Elle clignote et reste au centre de la face supérieure. Un second cube s'allume et commence à se déplacer dans tous les sens. Quand il passe sur l'une des 4 cases contiguës à l'éclair, bascule rapidement ton Rubik's Spark pour le zapper. Tu disposes d'un total de 3 vies. A la fin de la partie, Rubik's Spark indique ton score.

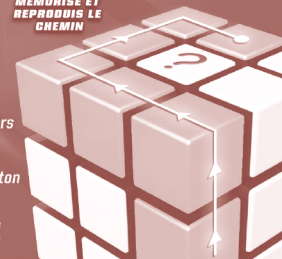
Conseil : au début, tu peux prendre ton temps mais attention... le jeu s'accélère au fur et à mesure des niveaux !

**02 SUIS LE CHEMIN**

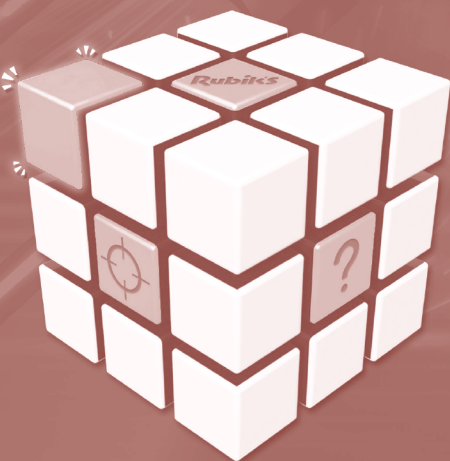
Dans ce mode, Rubik's Spark te montre un chemin fait de cases. Tu dois t'en souvenir et le reproduire en guidant la case lumineuse. Réussis le challenge pour passer un niveau, le chemin s'allonge alors d'une case. Tu disposes d'un total de 3 vies. A la fin de la partie, Rubik's Spark t'indique ton score.

Conseil : ne va pas trop vite, prend ton temps, les erreurs sont éliminatoires !

MÉMORISE ET REPRODUIS LE CHEMIN

**ETAPE 03****Choisis ton jeu !**

Les 6 cases centrales affichent une icône différente pour chaque jeu. Guide le Cube clignotant à l'aide du Bubble Control System sur le jeu de ton choix. Voir instructions au dos !

**VEILLE / REVEIL / RESET**

Si tu te trompes ou si tu veux commencer une nouvelle partie, attends 45 secondes que ton Spark se mette en veille puis relance-le. Le Spark ne conserve pas les scores en mémoire, tu devras rejouer chaque niveau.

© 2016 Goliath France, Z.A., Route de Breuilpont, 27730 Bueil, France.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger de suffocation. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...). Informations à conserver. Photos non contractuelles, les couleurs et le contenu peuvent varier de l'illustration. Fabriqué en Chine.



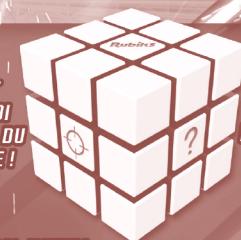
VISITEZ WWW.RUBIKS.COM

POUR OBTENIR DES CONSEILS, DES ASTUCES ET DES INSTRUCTIONS ET VOIR PLUS DE JEU DE LA GAMME RUBIK'S

Rubik's
SPARK

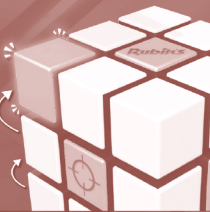
DÉCOUVRE LE DERNIER NÉ DE LA GAMME RUBIK'S**Rubik's SPARK**

TOURNE ET SECOUE-MOI POUR SORTIR DU MODE VEILLE !



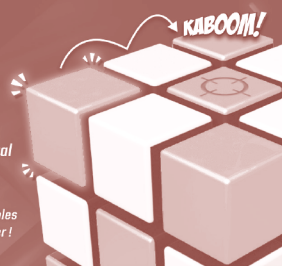
ASSURE-TOI QUE LE LOGO RUBIK'S N'EST PAS RECOUVERT SINON IL SE METTRA EN VEILLE.

BUBBLE CONTROL SYSTEM :
Ce système unique est très facile à contrôler. Tourne ou bascule le Spark, le cube clignotant remonte toujours vers la surface comme le ferait une bulle d'air sous l'eau. Il ne te reste plus qu'à la guider là où tu le souhaites.

**03 CAPTURE LES CIBLES**

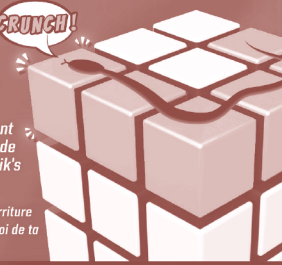
Dans ce mode, ta mission est simple... Fais pivoter le Rubik's Spark pour guider le Cube clignotant vers les cases éclairées et les désactiver avant qu'il ne soit trop tard. A chaque succès, la difficulté augmente. Tu disposes d'un total de 3 vies. A la fin de la partie, Rubik's Spark indique le score.

Conseil : Pas de temps à perdre, les cibles sont de plus en plus difficiles à attraper !

**04 LE PARCOURS DU SERPENT**

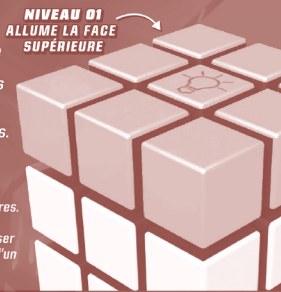
Dans ce mode, tu dois guider la case clignotante qui représente la tête de ton serpent vers sa nourriture (la case scintillante). Plus tu manges, plus ton serpent s'allonge et plus la tâche devient difficile. Tu disposes d'un total de 3 vies. A la fin de la partie, Rubik's Spark t'indique ton score.

Conseil : dépêche-toi d'attraper ta nourriture avant qu'elle ne disparaisse et méfie-toi de la queue qui se met sur le chemin !

**05 LE CUBE LUMINEUX**

Dans ce mode, tu dois allumer tous les Cubes que le Spark te montre en début de tour. Guide le Cube clignotant sur les emplacements correspondants pour les allumer. A chaque niveau, la difficulté augmente. Tu disposes d'un total de 3 vies. A la fin de la partie, Rubik's Spark t'indique ton score.

Conseil : Le temps dont tu disposes se réduit au fur et à mesure de tes victoires. Mémorise les figures à réaliser avant qu'elles ne s'éteignent. Evite de repasser sur les cases illuminées car, au-delà d'un certain niveau, elles s'éteignent !

**06 RUBIK'S DJ**

Invente ta propre musique !
Tourne le Spark dans tous les sens pour ajouter du rythme !



E

PASO 01

La cara con el logo de Rubik's se puede levantar. El Spark viene en modo Try-me, ponlo en ON para encender. Si fuese necesario ponlo en OFF primero y luego en ON para resetearlo.



¡Agítalo y gíralo para despertarlo!



PASO 2

Elige un jugador o varios jugadores. Gira el Spark cuando estén encendidos los centros (UN JUGADOR) o cuando estén encendidos los esquinas (MULTIJUGADOR).

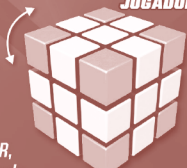
UN SOLO JUGADOR



En el modo MULTIJUGADOR, después de cada misión, oírás un sonido especial y el Spark hace una pausa para pasar a otro jugador.

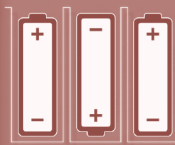
Oírás un sonido específico.

MULTI JUGADOR



SUSTITUCIÓN DEL LAS PILAS

Sustituya las pilas demo que vienen de origen, por 3 pilas alcalinas AAA/LR03 (1,5 V)



Las baterías no recargables no deben ser recargadas. Las pilas recargables deben ser cargadas bajo supervisión de un adulto. baterías recargables deben retirarse del juguete antes de ser cargadas. Los diferentes tipos de baterías o pilas nuevas y usadas no deben ser mezcladas. Las baterías deben ser insertadas con la polaridad correcta. baterías gastadas deben retirarse del juguete. Los terminales de alimentación no deben ser cortocircuitados.



Este dispositivo está marcado con el símbolo del reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. Esto significa que este producto debe ser apoyado por un sistema de recogida selectiva de conformidad con la normativa aplicable, a fin de ser reciclado o desmantelado con el fin de reducir cualquier impacto sobre el medio ambiente.

Las baterías, deben ser sometidas a un sistema de recogida específica, deben ser retiradas del producto y desecharlas de forma distinta al resto. Cuando las pilas no pueden ser extraídas, el producto debe ser entregado a un centro de recogida adecuado para el reciclaje completo. Los productos eléctricos y electrónicos, así como las pilas que no han sido tratadas antes de su eliminación son potencialmente peligrosas para el medio ambiente y la salud humana debido a la presencia de sustancias peligrosas. Para obtener más información, póngase en contacto con su gobierno local o regional.

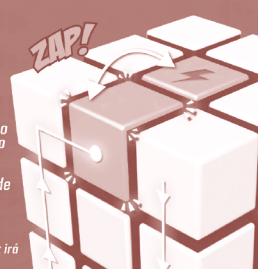
6 DESAFÍOS PARA TU MENTE. ¿PODRÁS DOMINAR TODOS LOS JUEGOS?



01 INCLINA Y CAZA

Para este juego selecciona el cuadrado con un rayo que aparece en el centro de la cara superior. Verás ahora un cuadrado que se ilumina y comienza a moverse alrededor del cubo. ¡Atento ahora! Cuando el cuadrado iluminado pase al lado del rayo, gira el cubo rápidamente en la dirección del rayo y ¡ZAP! apaga la luz. Inclínalo cuando esté en uno de los 4 cuadrados centrales de esa cara, no en las diagonales. Tienes 3 vidas. Al final de la partida el Spark mostrará tu puntuación.

Un consejo, al principio tienes más tiempo, pero cuando vayas jugando, la luz cada vez irá más rápido.

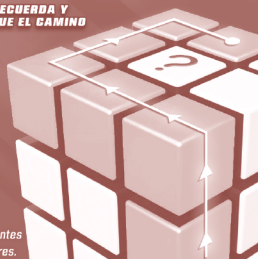


02 COPIA AL CUBO

Selecciona el juego con el interrogante. El Spark te mostrará una secuencia o camino de cuadrados que se iluminan. Recuérdalo y repite la secuencia/camino girando el Spark en la dirección adecuada. Cada vez que aciertes, el Spark añadirá un nuevo cuadrado a la secuencia, aumentando la dificultad cada vez. Tienes 3 vidas. Al final de la partida el Spark mostrará tu puntuación.

Consejo, ten cuidado. No tengas prisa, ni intentes adivinarlo pues no están permitidos los errores.

RECUERDA Y SIGUE EL CAMINO



DESCUBRE LO ÚLTIMO DE RUBIK

Rubik's SPARK

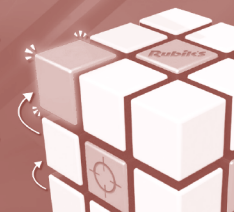


CUANDO EL SPARK ESTÉ ENCENDIDO ASEGÚRATE QUE EL LOGO DE RUBIK NO ESTÉ TAPADO O EL SPARK SE PONDRÁ EN MODO DESCANSO.

¡ AGÍTAME PARA DESPERTARME !

SISTEMA DE CONTROL "BURBUJA"

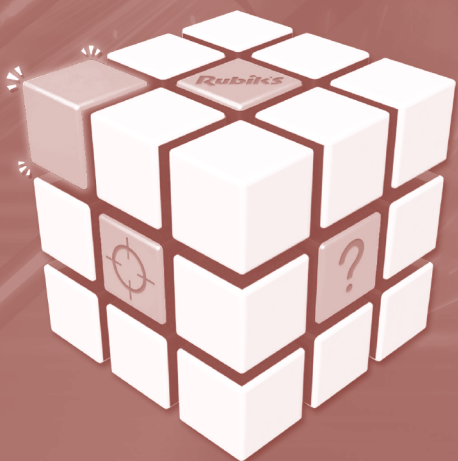
El Spark posee un sistema electrónico de control por posición. El cuadrado parpadeante siempre se mueve hacia arriba al girar el Spark...¡ Como si fuera una burbuja !



PASO 03

Ahora es el momento de elegir el juego.

Los 6 cuadrados centrales tienen un dibujo diferente, 1 por cada juego. Guía el cuadrado parpadeante hasta el juego al que quieras jugar. Mira en la trasera para leer los modos de juego.



APAGAR / ENCENDER / RESETEAR

Si te has equivocado o simplemente quieres empezar una nueva partida, espera 45 segundos para que Rubik Spark entre en modo dormiente y reinicie. Rubik Spark no tiene memoria por lo que cada juego y puntuación empieza cada vez desde el principio.

© 2016 Goliath Games Iberia SRL. Apartado de correos/correos 238, 46470 Catarroja (Valencia) España/Espanha. email: ac@goliathgames.es.

Advertencia. No es conveniente para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete a un niño (ej. plásticos, gomas, etc). FOTOS NO CONTRACTUALES. Los colores y detalles pueden variar del modelo mostrado en el embalaje. Conserve esta información para futuras referencias. Fabricado en China.



VISITA WWW.RUBIKS.COM

PARA CONOCER MAS TRUCOS, CONSEJOS E INSTRUCCIONES Y VER MÁS DE LA GAMA DE RUBIK

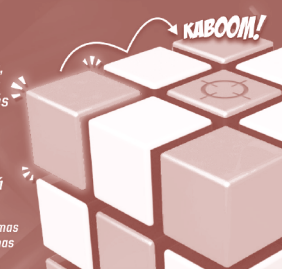
Rubik's SPARK



03 BUSCA Y DESTRUYE

En este juego tu misión es sencilla... ¿o no? Selecciona el juego con la mirilla. deberás guiar el cuadrado parpadeante, girando el Spark, y destruir los cuadrados encendidos. Después de cada misión la dificultad crece. Se encenderán más cuadrados y tendrás menos tiempo. Tienes 3 vidas. Al final de la partida el Spark mostrará tu puntuación.

Un consejo, cada vez tendrás que ser mas rápido. Los objetivos cada vez serán mas difíciles de encontrar.



04 LA SERPIENTE QUE CRECE

En este juego tienes que guiar al cuadrado parpadeante hasta encontrar la comida, que es el cuadrado que está iluminado. A medida que vayas comiendo cuadrados iluminados tu serpiente se irá haciendo mas grande. Completa los retos e irás subiendo de nivel. Tienes 3 vidas. Al final del juego tu Spark te mostrará la puntuación con cuadros iluminados.

Un par de consejos: Muevete rápido que la comida desaparece. Tu cola al crecer bloquea el camino...¡evítalo!



05 ENCIENDE EL CUBO

En este juego debes encender los cuadrados que te muestre tu Spark. Primero te encenderá una serie de cuadrados. Luego tú, guía el cuadrado iluminado hasta las mismas posiciones que Spark te ha mostrado antes. Cada nivel aumenta de dificultad. Tienes 3 vidas. Al final de la partida Rubik's Spark te mostrará el resultado.

Un consejo, como tu nivel va subiendo, cada vez las combinaciones mostradas están menos tiempo y cambian más. Recuérdalas antes de que desaparezcan y ten cuidado de no pasar por los cubos ya iluminados.

NIVEL 01 ENCIENDE LA CARA SUPERIOR



06 RUBIKS DJ

No hay reglas, solo diviértete.

Gira e inclina tu cubo para hacer tu música.



P

PASSO 01

A face com o logótipo da Rubik pode ser levantada. A Spark vem no modo Try Me. Coloca na posição de On. Se necessário, coloca primeiro em Off e depois em On para a reiniciar.



Agita e roda a Spark para a acordares!



PASSO 02

Escolhe um ou vários jogadores. Roda a Spark quando os centros estiverem acesos (JOGADOR INDIVIDUAL) ou quando os cantos estiverem acesos (MULTIJOGADOR).

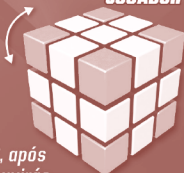
JOGADOR INDIVIDUAL



NB: No modo MULTIJOGADOR, após cada missão, ouvirás um som especial e a Spark fará uma pausa para passar ao jogador seguinte.

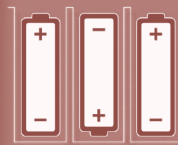
Ouvirás um som específico.

MULTIJOGADOR



SUBSTITUIÇÃO DAS PILHAS

Substitua as pilhas de demonstração por 3 pilhas alcalinas AAA/LR03 (1,5 V)



As pilhas não devem ser recarregadas. As baterias devem ser carregadas apenas sob o controlo de um adulto. Devem-se retirar as baterias do brinquedo antes de as carregar. Não se devem misturar vários tipos de pilhas ou baterias ou pilhas novas e usadas.

As pilhas ou baterias devem ser colocadas respeitando a polaridade. As pilhas ou baterias usadas devem ser retiradas do brinquedo. Os bornes de uma pilha ou bateria não devem ser postos em curto-circuito.



Pb

Este aparelho está marcado com o símbolo de triagem seletiva de lixo para aparelhos elétricos e eletrónicos. Isso significa que deve ser colocado num sistema de recolha seletiva, de acordo com a regulamentação aplicável, para que possa ser reciclado ou desmontado de modo a reduzir os impactos ambientais.

As pilhas ou baterias, sujeitas a recolha específica, devem ser retiradas do produto e eliminadas separadamente.

Quando não está prevista a extração de pilhas ou baterias, o produto deve ser enviado a um centro de recolha apropriado para que a reciclagem seja completa.

Os produtos elétricos e eletrónicos e também as pilhas e acumuladores que não tenham passado por uma triagem seletiva são potencialmente perigosos para o ambiente e para a saúde humana devido à presença de substâncias perigosas. Para mais informações, contacte a administração local ou regional da sua zona.

DORMIR / ACORDAR / REINICIAR

Se cometeres um erro ou se simplesmente quiseres começar um novo jogo – aguarda 45 segundos para a faísca adormecer e reiniciar. A faísca não tem memória, por isso o jogador começa sempre pelo início para cada jogo e pontuação.

© 2016 Goliath Games Iberia SRL. Apartado de correos/correios 238, 46470 Catarroja (Valencia) España/Espanha. email: ac@goliathgames.es.

Atenção. Não é conveniente para crianças menores de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia. Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o produto ao seu filho (exemplo: aîlhos de plástico...). Fotos não contratuais. As cores e os detalhes podem variar em relação ao modelo apresentado na embalagem. Informações a guardar. Produzido em China.



VISITE WWW.RUBIKS.COM

VISITA WWW.RUBIKS.COM PARA CONSULTARES SUGESTÕES, DICAS E INSTRUÇÕES E PARA VERES MAIS JOGOS DA GAMA RUBIK!



6 DESAFIOS PARA A TUA MENTE. CONSEGUIRAS DOMINAR TODOS OS JOGOS?

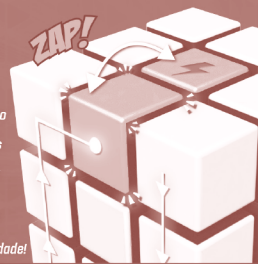
BEM-VINDO AO ÚLTIMO PRODUTO RUBIK



01 INCLINA E GAÇA

Para este jogo, seleciona o quadrado com um raio que surge no centro da face superior. Agora vira o quadrado que se ilumina e começa a mover-se em redor do cubo. Fica atento! Quando o quadrado iluminado passar ao lado do raio, roda rapidamente a cubo na direção do raio e ZAP! apaga a luz. Inclina-o quando estiver num dos 4 quadrados centrais dessa face, mas não nas diagonais. Tens 3 vidas. No final do jogo, a Spark apresentará a tua pontuação.

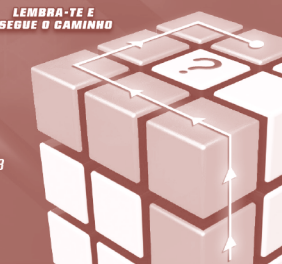
Dica! Num primeira fase, demora o tempo necessário, mas tem cuidado em níveis posteriores - a luz alva aumenta de velocidade!



02 COPIA O CUBO

Seleciona o jogo com a pergunta. A Spark vai mostrar-te uma sequência ou um caminho de quadrados que se iluminam. Lembra-te e repete a sequência rodando a Spark na direção adequada. Cada vez que acertares, a Spark adicionará outro quadrado à sequência, aumentando a dificuldade em cada nível. Tens 3 vidas. No final do jogo, a Spark apresentará a tua pontuação.

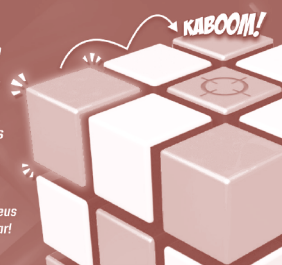
Dica! Tem cuidado! Não tenhas pressas, nem te ponhas a adivinhar, pois não são permitidos erros.



03 PROCURA E DESTRÓI

Neste jogo, a tua missão é simples... ou não? Escolhe o jogo com a vigia. Deves guiar o quadrado cintilante, rodando a Spark, e destruir os quadrados iluminados. Depois de cada missão, a dificuldade aumenta. Acender-se-ão mais quadrados e terás menos tempo. Tens 3 vidas. No final do jogo, a Spark apresentará a tua pontuação.

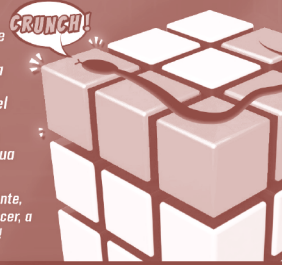
Dica! É melhor despachares-te - os teus alvos ficarão mais difíceis de apanhar!



04 A COBRA QUE CRESCE

Neste jogo, deves orientar a cubo cintilante para encontrar e comer o "Cubo intermitente". À medida que comeres as luzes, a cauda da tua cobra aumenta. Conclui a tarefa e passa de nível – cada nível ficará mais difícil. Tens 3 vidas. No final do jogo, a faísca do Rubik apresentará a tua pontuação.

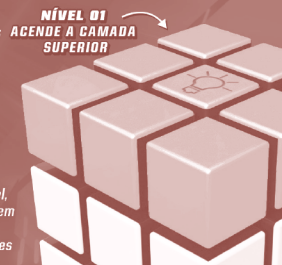
Dica! Dais conselhos! Mexe-te rapidamente, que a comida desaparece. Ao crescer, a cauda bloqueia o caminho! Evita-o!



05 ILUMINA O CUBO

Neste jogo, tens de iluminar os cubos que a faísca te mostrar. Orienta o cubo cintilante para repetir as luzes demonstradas pela faísca. Cada nível será mais difícil. Tens 3 vidas. No final do jogo, a faísca do Rubik apresentará a tua pontuação.

Dica! À medida que subires de nível, fica tudo mais rápido e alterado. Tem cuidado com as luzes que desaparecem e para não derrubares os cubos que já estiverem acesos!



06 DJ DO RUBIK

Sem regras, só divertimento!

Inclina e vira a faísca do Rubik para fazeres a tua própria música!

