

10. A golyó soha nem eshet vízszintes felületre.



11. A golyó soha nem gurulhat vízszintesen egynél több mezőnyit (keresztül a padlón vagy a sarkokon), mielőtt legurulna a következő szintre, vagy elérné a céltornyot. Túl sok lendületet veszítene a mozgásából.



BERAGADTÁL VALAHOL?

Nézd meg a feladatkártya hátoldalán található megoldást. Kövesd a pontok mintáját, hogy megbizonyosodj arról, hogy a tornyokat a megfelelő mezőre és irányban helyezted el. Minden kártya alján látható a golyó útja a Starttoronytól a Célig. Megjegyzés: néhány feladatnak többféle, helyes megoldása is létezik.

ALKOSS SAJÁT FELADVÁNYOKAT!

A Gravity Maze-ben az az egyik legjobb, hogy ha akarsz, simán eljátszogathatsz az elemekkel, mindenféle klasszul kinéző építményeket hozva létre. Ha építkezel, sose becsüld alá a saját képességeidet – tedd próbára magad, tervezd saját feladványokat!

A JÁTÉK FELTALÁLÓJÁRÓL:

Oli Morris: feltaláló és modellkészítő nappal, lelkes játékkutató és rejtvényfejtő. Hogy foglalkozhasson a szenvedélyével, ritkán hagyja el barlangját, a Fuse London kft. irodáját. Lelkesen szereli szét a cool cuccokat, hogy aztán megpróbálja újra öszerezni őket, és szívesen kísérletezik a 3D nyomtatóval is. Az ilyen életstílus gyakran fejtelenséghez és rendtelenséghez vezet, ám alkalmanként az eredménye egy-egy olyan agysejtégető új játék, mint például a Gravity Maze. A Fuse London kft. egy neves feltaláló és fejlesztő cég, világszerte száznál is több forgalomba hozott találmánnyal.

PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun® olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat és élesítik az elmédet. Nemcsak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. A ThinkFun® játékok a szórakozást ötvözik az agytornával.

A gyerekek számára a ThinkFun® a játék és a feladványok megoldásának örömeit jelenti, a felnőtteknek intellektuális kihívást és kockázatok vállalását, az idősebbeknek a mentális kondíció megőrzését, és egy kicsit a gyerekkor felidézését.

A ThinkFun® játékokban mindenki örömeit leli!

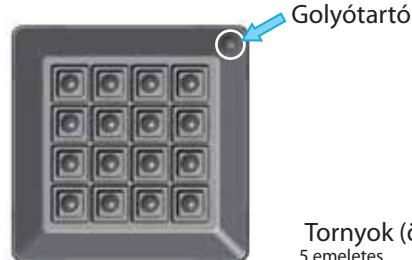
Rádadásul a ThinkFun játékokat már a mobilodon is megtalálhatod.



A golyóvezető logikai játék

A gravitáció elvén alapuló golyóvezető játék a vizuális érzékelést és logikus gondolkodást fejleszti egyre nehezedő feladványaival. A feladványok során a színes, átlátszó tornyokat olyan módon kell felépíteni a játéktérben, hogy a kis fémgolyó könnyedén eljusson a céltornyig. A 60 egyre nehezedő feladvány megoldásával rengeteg kreatív, építési és alkotói élményben lesz részünk. Miután az összes feladványt megoldottuk, engedjük szabadjára építési, fantáziánkat, hozunk létre saját toronykombinációkat!

A DOBOZ TARTALMA:



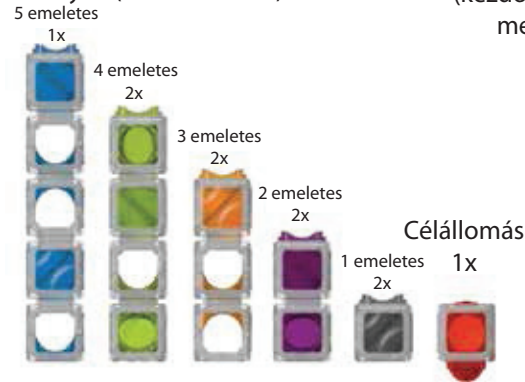
Játéktábla

3 db fémgolyó
(1 a játékhoz,
2 tartaléknak)



60 db feladatkártya
(kezdőtől a profi szintig
megoldásokkal)

Tornyok (összesen 9 db)



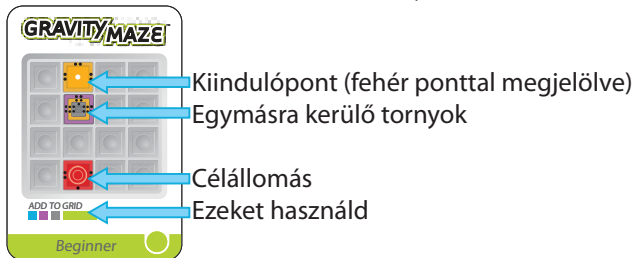
Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére.
Fulladásveszély!
Szármaszási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

A JÁTÉK CÉLJA:

Minden egyes feladványhoz rendezd úgy a toronyokat, hogy a fémgolyó eljusson a start pozíciótól a célállomásig. A feladatok megoldásához a feladatkártya „ADD TO GRID” („Ezeket használd”) felirata alatt található toronyokat kell felhasználnod.

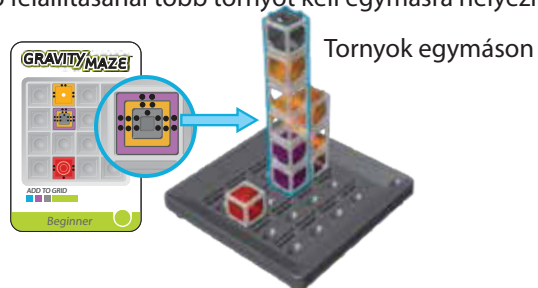


ELŐKÉSZÜLETEK:

1. Válassz egy feladatkártyát.
2. Tedd fel a feladatkártyán mutatott módon a toronyokat a táblára. Minden feladványhoz megadtuk minden torony pontos helyét és irányát. A toronyokon látható pontok meghatározzák a lehelyezési irányokat. A feladat megoldása előtt bizonyosodj meg arról, hogy minden pontosan úgy lett azt a játéktáblára felhelyezve, ahogy a feladatkártya mutatja.





3. Előfordulhat, hogy a kezdő pozíció felállításánál több toronyt kell egymásra helyezni, ahogy az alábbi ábrán látható:

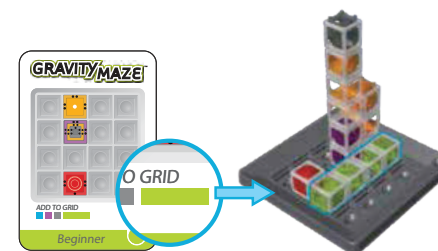


- A külső négyzet jelöli minden esetben azt a toronyt, amely a legközelebb esik a játéktáblán lévő rácshoz, tehát a legalsót; a legfelső négyzet pedig mindig azt a toronyt, amely a táblától a legmesszebb kerül. Ebben a példában a négyzetek kívülről befelé: lila, narancs és szürke. Tehát a toronyokat a következő sorrendet tartva kell egymásra rakni: a lila torony kerül legalulra, majd a narancs és a tetejére rakjuk a szürkét.
4. Válaszd ki a feladatkártyán az „ADD TO GRID” („Ezeket használd”) felirat alatt látható toronyokat. Azokat a toronyokat, amelyek nem szerepelnek ezen a kártyán, ennél a feliratnál nem használhatod a feladat megoldásához.
 5. Helyezz egy fémgolyót a játéktábla golyótartó részébe.

A JÁTÉK MENETE:

1. Az „ADD TO GRID” („Ezeket használd”) felirat alatt jelölt toronyokat helyezd el a játéktáblán, ezzel megépítve a saját golyólabirintusodat.
- Fontos! A toronyok lehelyezésekor minden esetben be kell tartanod a lentebb leírt Építési szabályokat.**
2. Az „ADD TO GRID” („Ezeket használd”) felirat alatt megjelölt toronyok elhelyezkedése nincs megjelölve a feladatkártyán. Azt viszont, hogy egy adott színű toronyt vízszintesen vagy függőlegesen kell a játéktáblán elhelyezned, következőképpen jelöltük:
 - minden olyan toronyt, amelyet csak függőlegesen helyezhetsz le, így jelöltünk: 
 - minden olyan toronyt, amelyet csak vízszintesen helyezhetsz le, így jelöltünk: 

Példa egy vízszintesen elhelyezendő toronyra:



3. Amint késznek érzed a megépített labirintusodat, a megjelölt start pozíció legfelső toronyának a tetején dobd be a fémgolyót, és figyelj!
4. Ha a golyó fennakadás nélkül elért a célhoz – NYERTÉL!

ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

1. A toronyok pontos helye és iránya meg van adva a feladatkártyákon, amitől eltérni nem lehet.
2. A toronyoknak kapcsolódnuk kell a széleikkel; a megfelelő összekapcsolást pattanó hang kíséri.
3. A toronykat lehet halmozni, egymásra helyezni, de soha nem állhatnak háromnál több toronyból.
4. További torony a START és CÉL toronyokon nem halmozhatók.
5. A START és CÉL toronyok fölé függeszteni sem szabad toronyt.
6. Két vízszintes toronyt nem lehet egymásra helyezni, hiszen nem tudjuk megfelelően összekapcsolni azokat az oldaluknál.
7. Minden, a játéktér szintjétől magasabban felfüggesztett vízszintes toronyt legalább kettő másik toronyt kell tartania.
8. A vízszintes toronyok sosem nyúlhatnak túl, lóghatnak ki az alapracon túlra.
9. A golyó soha nem eshet egyszerre több mint egy szintet.

