

## ELLENŐRIZD A MEGOLDÁST

Ne feledd, hogy minden feladványnak csak egy helyes megoldása van. Ha megoldottál egy feladatot, a játékszabály 10. oldalától kezdve, keresd meg a feladatot és ellenőrizd, hogy egyezik-e.

## A SZERZŐRŐL

A Laser Maze atyja Luke Hooper, a Tekspire Designvezető fejlesztője. Luke bio- és gépészmérnök, a stratégiai játékok fejlesztésébe The Laser Game: Khet című játékával kóstolt bele először. Munkájának köszönhetően Luke továbbra is ötvözi a legújabb technikai fejlesztéseket játékaiban. Reméli, hogy a Laser Maze innovatív játékmódja segítségével az emberek másként fognak majd tekinteni a világra.

A feladványok szerzője: Wei-Hwa Huang

## JÖHET MÉG TÖBB IS?

Ha tetszett a Laser Maze Jr. és készen állsz további kihívásokra, próbáld ki a Laser Maze játékot! Folytasd a lézersugár irányítást 60 új feladattal, további jelzőkkel, ellenőrzőpontokkal és kétoldalú tükrökkel.



# LASER MAZE Jr.

Tudományos, logikai labirintus a kisebbeknek!  
6 éves kortól, egyszemélyes játék

**A DOBOZ TARTALMA**



Játéktábla lézersugárral



40 feladatkártya  
(20 db kétoldalú kártya)

Jelzők – összesen 11 db

- Rakéta célpontok- 2 db 
- Műhold tükrök – 5 db 
- Lézersugár törő- 1 db 
- Úrtörmelék blokkolók – 3 db 

A lézert ( a játéktábla része) használod arra, hogy begyűjtsd a rakétáidat. Fordítsd el az óramutató járásának irányában jobbra a piros kart, ahhoz hogy bekapcsold a lézert, és visszafelé, balra ahhoz hogy kikapcsold.

## JELZŐK

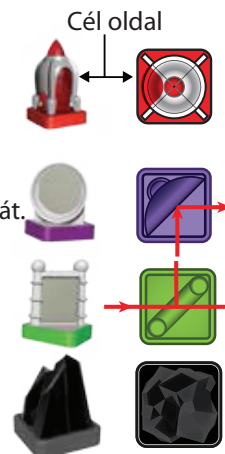
A rakéta célpontok a végső céljaid. A lézersugarat a rakéták célpontként megjelölt helyére kell irányítanod. Bármelyik más oldalát találod el a lézersugárral, nem számít helyes megoldásnak.

A műhold tükrök jobb vagy bal irányba 90 fokkal törik meg a lézersugár útját.

A Lézersugár törő kétfelé választja a lézersugarat. Az egyik sugár 90 fokkal megtörve halad tovább jobb vagy bal irányba, míg a másik a jelzön keresztül egyenesen tovább.

Az úrtörmelék blokkolók megszakítják a lézersugár útját. Óvakodj tőlük.

Ahhoz, hogy a rakétákhoz el tudd irányítani a lézersugarat szükséged lesz minden tudományodra és logikai készségedre. Figyelmesen helyezd le a műhold tükröket, hogy a lézersugarat a megfelelő irányba irányítsák tovább, ám vigyázz az úrtörmelékekkel amelyek az utadba kerülnek. Bonyolult feladat minden tudós számára, de egy kis gondolkodással biztos lehetsz benne, hogy a lézersugár begyűjtja a rakétákat és az elmédet is.



Importálja: Gémker-Gemklub Kft  
1092 Budapest, Ráday u. 30.  
www.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Származási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun

## CÉLÓD

Minden feladatban az összes rakétát begyűjtani, úgy hogy az „EZEKET HASZNÁLD” jelzőket is megfelelően helyezted el a játéktáblán.

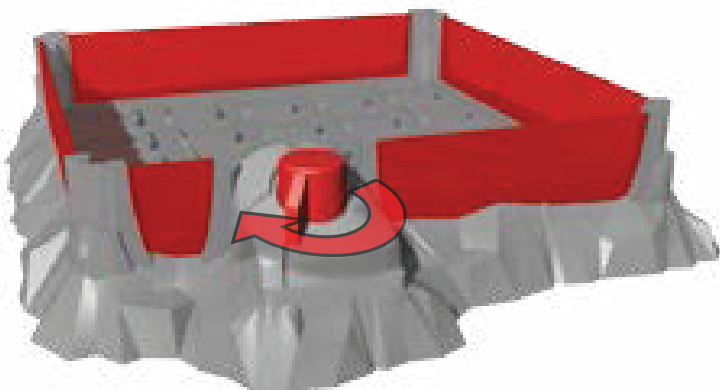
## ELŐKÉSZÜLET

**Megjegyzés:** a Laser Maze Jr. játék nem tartalmazza a lézersugár használatához szükséges AAA típusú elemeket. A játék használata előtt két darab AAA típusú elemet kell behelyezned a játékba. Az eredeti játékszabály 15. oldalán találsz meg az elemek behelyezésének útmutatásait.

1. Válassz egy feladatkártyát, és csúsztasd be a játéktábla alsó részébe.
2. Helyezd el a feladatkártyán látható jelzőket a játéktáblán, pontosan a kártyán látható helyre és módon.



3. Készítsd elő a feladványkártya „EZEKET HASZNÁLD” felirata alatt megadott jelzőket a feladvány megoldásához. A többi jelzőre a megoldáshoz nem lesz szükség.
4. Figyeld meg a feladványkártyán a rakéta célpont szimbólumot. Rakéta szimbólumot a játéktáblán láthatsz, vagy az „EZEKET HASZNÁLD” felirat alatt. Abban az esetben, ha két rakéta célpontod van, a megoldáshoz mindkettőt el kell érned a lézersugárral.
5. Fordítsd el a piros kart a játéktáblán az óramutató járásának irányába, hogy aktiváld a lézersugarat.



## A JÁTÉK MENETE

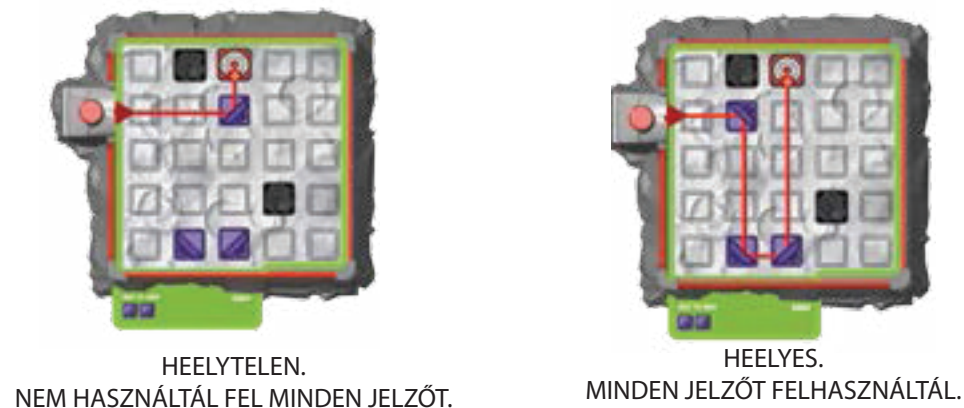
1. Szánj időt arra, hogy megértsd hogyan működnek a különböző jelzők. A harmadik oldalon találsz egy leírást a jelzőkről, de a legbiztosabb módja, annak hogy megértsd a használatukat, az hogy minden elemet egyesével felhelyezel a játéktáblára, megvilágítod a lézersugárral, és megfigyeled hogy működik.

2. Tedd fel a megadott jelzőket a táblára. Amikor az egyes jelzőket felrakod, gondold át, hogy iránya és tulajdonságai segítségével hogyan irányíthatod majd a lézersugarat. Nem kell sietned, csak kövesd ezeket az egyszerű szabályokat:

- a. minden jelzőt, amely az „EZEKET HASZNÁLD” felirat alatt vannak felsorolva, mozgathatod, forgathatod kedved és elgondolásod szerint, de a játéktábla alá becsúsztatott feladatkártyán jelzett jelzőket nem mozdíthatod el helyükről, és nem forgathatod.



- b. Minden, az „EZEKET HASZNÁLD” felirat alatt felsorolt jelzőt használnod kell.
- c. Ha két rakétát mutat a feladatkártyát, mindkét rakétát el kell érned a lézersugárral. Ne feledd, rakéta szimbólumot a játéktáblán és az „EZEKET HASZNÁLD” felirat alatt is találhatsz.
- d. A lézersugárnak el kell kerülnie az űrtörmelék blokkolókat, de minden, a feladványkártyán felsorolt jelzőt érintenie kell.



3. Amikor az összes rakéta felvillan – nyertél!  
**Megjegyzés:** amikor befejezed a játékot, de felejtél el inaktíválni a lézersugarat a játéktáblán lévő piros kapcsolóval.