

3. Ha úgy gondolod, jól helyezted el a jelzőket a táblán, nyomd meg a Lézer jelző tetején található gombot, hogy útjára indítsd a lézersugarat.

4. Ha a sugár a megadott mennyiségű célpontot aktiválta, és (a blokkoló kivételével) minden jelzőt érintett legalább egyszer – nyertél!

Ellenőrizd a megoldást:

Ne feledd, hogy minden feladványnak csak egy helyes megoldása van. Ha megoldottál egy feladványt, fordítsd meg a kártyáját, és ellenőrizd a hátoldalon, hogy egyezik-e.

A szerzőről:

A Laser Maze atyja Luke Hooper, a Tekspire Designvezető fejlesztője. Luke bio- és gépész-mérnök, a stratégiai játékok fejlesztésébe The Laser Game: Khet című játékkal 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 szerzői:

Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper és Tanya Thompson

Elemcsere:

Fontos információk az elemről:

1. Mindig kövesd az utasításokat. Csak a megadott típusú elemeket használd, és figyelj oda, hogy + és – jelzések figyelembe vételével, jól tedd be őket.
2. Ha sokáig nem fogsz játszani a játékkal, vedd ki az elemeket.
3. Ne keverd a régi és az új elemeket, se a hagyományos (szén-cink) és az alkáli elemeket.
4. A lemerült elemeket vedd ki a játékból
5. Ne zárd rövidre a csatlakozókat
6. Ne használj újratölthető elemeket. NE TÖLTSD ÚJRA A NEM ÚJRATÖLTHETŐ ELEMeket!

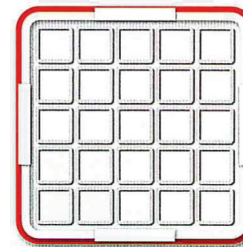


Fénytörő logikai játék 8 éves kortól

A fény és a tükrök miatt talán varázslatnak tűnhet, ám valójában csak némi tudományra és gondolkodásra lesz szükség, hogy megoldd ezeket a feladványokat. Készülj fel az agytornára! Tükrök és fények varázslatos világát mutatja be a Thinkfun legújabb játéka! Ha helyesen raktuk le a játéktérben a tükröket, a lézersugár megvilágítja a célállomást.

A játék tartalma

Játéktábla



60 feladványkártya megoldásokkal és egy jelmagyarázat kártya



Jelzők (összesen 11)



Lézer – 1



Célpont/tükrök – 5



Fénytörő – 2



Dupla tükrök – 1



Ellenőrzőpont – 1



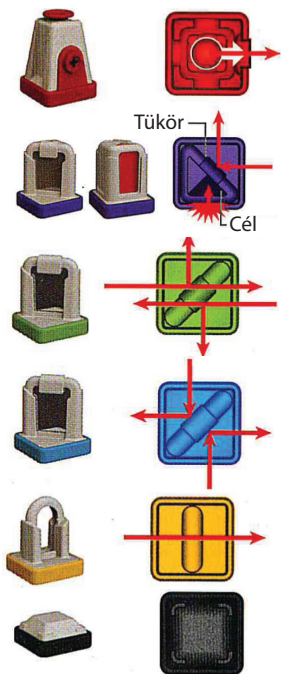
Blokkoló – 1



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



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



A jelzők leírása:

Lézer: innen indul a lézersugár. Nyomd meg a jelző tetején lévő gombot, hogy elindítsd a sugarat.

Célpont/tükör: használható célpontként, tükörként vagy egyszerre mindkettőként. Csak a jelző átlátszó piros oldala érvényes célpont.

Fénytörő: kétfelé választja a lézersugarat. Az egyik sugár 90 fokkal megtörve halad tovább, míg a másik a jelzõn keresztül egyenesen tovább.

Dupla tükör: a jelző mindkét oldala 90 fokban tör meg a sugár útját.

Ellenőrzőpont: olyan jelző, amelyen a lézersugárnak mindenképpen át kell haladnia.

Blokkoló: foglalja a helyet, ahol a blokkoló van, oda más jelző nem kerülhet. A lézersugár útját nem akadályozza.

A játék célja:

Minden egyes feladványnál rendezd el úgy a megadott jelzőket a táblán, hogy aktivált (megvilágítsd) a feladványban megjelölt célpontokat.

Előkészületek:

Megjegyzés: az első játék előtt húzd ki a Lézerjelző aljából az elem-leszorítót.

- Válassz egy feladványkártyát, és tedd a játéktáblán lévő tartóba, hogy jobban lásd.
- Tedd fel a feladványban megadott jelzőket a táblára
 - Megjegyzés: néhány jelző helye és iránya előre meg lesz adva. Ha a képen a szimbólumban egy kérdőjelet látsz, akkor a jelző irányát neked kell kitalálnod.
 - A szimbólumok jelentését lásd a 4. oldalon
- Készítsd elő a feladványkártya "EZEKET HASZNÁLD" felirata alatt megadott jelzőket a feladvány megoldásához. A többi jelzőre a megoldáshoz nem lesz szükség.
- Figyeld meg a feladványkártyán a célpontok számát.

Jelmagyarázat kártya

A jelmagyarázat kártya egy gyorsan áttekinthető segédlet a feladványkártyákon található jelölésekhez.



Ha a szimbólum egy jelző körvonalait mutatja, akkor a jelzőt a feladványkártyán megadott irányba kell feltenned.



Ha a szimbólumban egy kérdőjelet látsz, akkor a jelző irányát neked kell kitalálnod.

Megjegyzés: a Célpont/tükör jelzőt kétféleképp is használhatod, és négyféle szimbólummal is szerepelhet a feladványkártyán:



Ha ezeket a szimbólumokat látod, akkor a jelzőt célpontként kell használnod (de emellett használható tükörként is).



Ha ezeket a szimbólumokat látod, akkor neked kell eldöntened, hogy a jelzőt célpontként, tükörként, vagy mindkét módon használod-e.

A játék menete

1. Minden egyes jelzőnek meg van a meghatározott célja. Az első játék előtt tedd fel a jelzőket a táblára, és használd őket, értsd meg, hogyan működnek. A második oldalon találsz egy leírást a jelzőkről, a jelmagyarázat kártya pedig segíthet beazonosítani az egyes jelzőket.

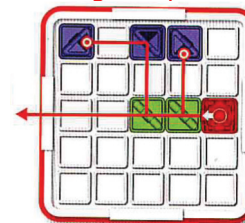
2. Tedd fel a megadott jelzőket a táblára. Amikor az egyes jelzőket felrakod, gondold át, hogy iránya és tulajdonságai segítségével hogyan irányíthatod majd a lézersugarat. Nem kell sietned, csak kövesd ezeket az egyszerű szabályokat:

a. Ha egy jelző a feladványban a táblára van rajzolva, akkor azt onnan nem mozdíthatod el. Ha a szimbólumban egy kérdőjelet látsz, akkor forgathatod a jelzőt, de máshova át nem teheted.

b. Minden, az "EZEKET HASZNÁLD" felirat alatt felsorolt jelzőt használnod kell.

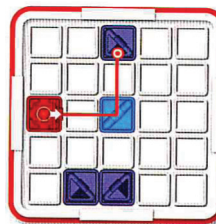
c. Pontosan a feladványkártyán szereplő mennyiségű célpontot kell aktiválnod.

1. Helytelen: a 3 szükséges célpontból csak 2 lett aktiválva



d. A lézersugárnak minden, a feladványkártyán felsorolt jelzőt érintenie kell legalább egyszer (kivéve a blokkolót).

Helytelen: 2 jelzőt nem használtál



Helyes: minden jelzőt használtál

