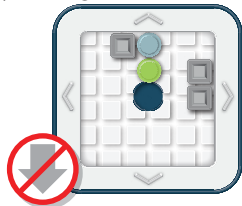






FIGYELEM! Helyes megoldás esetén a kék korongok semmiképp nem eshetnek ki a pályáról. Az ábrán látható példahelyzetben, ha a táblát magad felé döntöd, nem érvényes a megoldás, mivel a zöld korong után a kék korong is le fog esni.

Ne hagyd kiesni a kék korongot!
példa egy helyes megoldásra

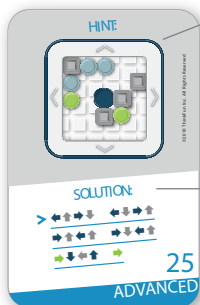


MOZGÁSOK

-  lefelé nyíl – döntsd a játéktáblát lefelé
-  jobb nyíl – döntsd a játéktáblát jobbra
-  bal nyíl – döntsd a játéktáblát balra
-  felfelé nyíl – döntsd a játéktáblát felfelé

SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

Ha elakadtál a megoldásban és segítségre van szükséged valamelyik feladat megoldásához, megnézheted a feladatkártya hátoldalán lévő megoldást. A feladatkártya felső részén („Hint” vagyis „Segítség” címmel) egy ábra látható, amely megmutatja, hogyan kell állniuk a játékelemeknek a táblán közvetlenül azelőtt, hogy az első zöld korongot leejtenéd.



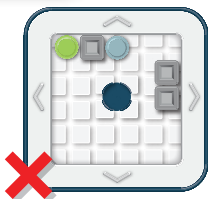
Igy kell kinéznie a pályának, mielőtt az első zöld korong leesik.

Ha nagyon elakadtál, megfigyelheted lépésről – lépésre a helyes megoldáshoz vezető utat is. Zöld nyilak jelzik, amikor kiesik egy korong.

ELAKADTÁL?

Fontold meg előre a lépéseidet – előfordulhat, hogy beragadsz!
Ha csapdába estél, állítsd fel a kezdőállapotot ismét és kezd újra a játékot!

Például az itt látható esetben lehetetlen szabályosan leejteni a zöld korongot a pálya közepén található lyukon! Kezdd újra!



A JÁTÉK SZERZŐIRŐL

Vesa Timonen és Timo Jokitalo Finnországban, Helsinki környékén tervezte fejtorőket. A mókás játékok és rejtvények feltalálása mellett gyakorlott szoftverfejlesztők és matematikusok. Ennek segítségével olyan fejtorőket alkotnak, amelyek garantáltan lázba hozzák agysejtjeidet!

PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

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.

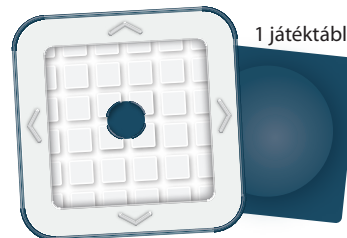
A ThinkFun® játékok mindenkinek szólnak!
www.thinkfun.com



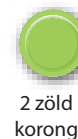
A JÁTÉK LÉNYEGE

A játéktáblán lévő korongokat kell a tábla döntésével a középső csapdába ejteni, de vigyázat, csak a zöldeknek szabad leesniük, a kéknek fent kell maradniuk.

A DOBOZ TARTALMA



1 játéktábla rekeszsel



2 zöld korong



4 kék korong



6 szürke akadály

40 feladatkártya

A JÁTÉK CÉLJA

Juttasd el és ejtsd le a zöld korongokat a játéktábla közepén található lyukba, úgy hogy közben a kék korongot a táblán maradjanak.

Pottyantsd ki a zöld csúszkát a játéktábláról a közepén található lyukon, úgy hogy közben a kék csúszkák a táblán maradjanak.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsd össze a játéktáblát.
2. Válassz ki egy feladatkártyát.
3. Helyezd el a korongokat és az akadályokat a feladatkártyán látható helyekre. Háromféle elem kerülhet a táblára:
 - a. szögletes, szürke akadályok, amelyek rögzítve maradnak a játék során.
 - b. Kék korongok, amelyek ide-oda csúszkálnak a játéktáblán.
 - c. Zöld korongok, amelyek ide-oda csúszkálnak a játéktáblán.

A JÁTÉK MENETE

1. A korongok mozgatásához döntsd meg valamelyik irányba a játéktáblát. Minden döntégetésnél az összes korongot addig kell csúsztatni, amíg akadályba nem ütközik.
2. Abban az esetben, ha minden zöld korong a játéktábla közepén lévő lyukba beleesett, és minden kék korong a játéktáblán maradt, nyertél!



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







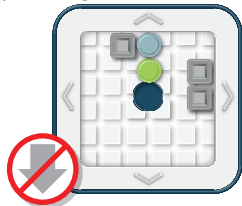
Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér
Fulladásveszély!
Szarmazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun

FIGYELEM! Helyes megoldás esetén a kék korongok semmiképp nem eshetnek ki a pályáról. Az ábrán látható példahelyzetben, ha a táblát magad felé döntöd, nem érvényes a megoldás, mivel a zöld korong után a kék korong is le fog esni.

Ne hagyd kiesni a kék korongot!
példa egy helyes megoldásra

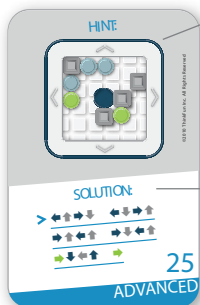
MOZGÁSOK

-  lefelé nyíl – döntsd a játéktáblát lefelé
-  jobb nyíl – döntsd a játéktáblát jobbra
-  bal nyíl – döntsd a játéktáblát balra
-  felfelé nyíl – döntsd a játéktáblát felfelé



SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

Ha elakadtál a megoldásban és segítségre van szükséged valamelyik feladat megoldásához, megnézheted a feladatkártya hátoldalán lévő megoldást. A feladatkártya felső részén („Hint” vagyis „Segítség” címmel) egy ábra látható, amely megmutatja, hogyan kell állniuk a játékelemeknek a táblán közvetlenül azelőtt, hogy az első zöld korongot leejtenéd.



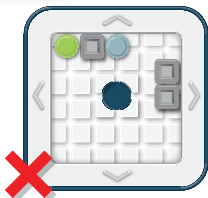
Igy kell kinéznie a pályának, mielőtt az első zöld korong leesik.

Ha nagyon elakadtál, megfigyelheted lépésről – lépésre a helyes megoldáshoz vezető utat is. Zöld nyilak jelzik, amikor kiesik egy korong.

ELAKADTÁL?

Fontold meg előre a lépéseidet – előfordulhat, hogy beragadsz!
Ha csapdába estél, állítsd fel a kezdőállapotot ismét és kezd újra a játékot!

Például az itt látható esetben lehetetlen szabályosan leejteni a zöld korongot a pálya közepén található lyukon! Kezdd újra!



A JÁTÉK SZERZŐIRŐL

Vesa Timonen és Timo Jokitalo Finnországban, Helsinki környékén tervezte fejtorókat. A mókás játékok és rejtvények feltalálása mellett gyakorlott szoftverfejlesztők és matematikusok. Ennek segítségével olyan fejtorókat alkotnak, amelyek garantáltan lázba hozzák agysejtjeidet!

PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

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® játékok mindenkinek szólnak!
www.thinkfun.com



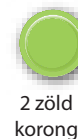
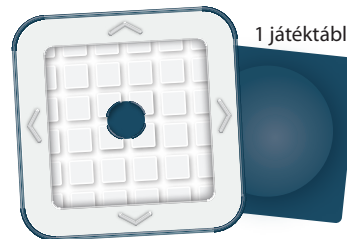
A DÖNTÉSEK ÚTVESZTŐJE

Egyszemélyes logikai játék 8 éves kortól
40 feladvány

A JÁTÉK LÉNYEGE

A játéktáblán lévő korongokat kell a tábla döntésével a középső csapdába ejteni, de vigyázat, csak a zöldeknek szabad leesniük, a kéknek fent kell maradniuk.

A DOBOZ TARTALMA



2 zöld korong



4 kék korong



6 szürke akadály

40 feladatkártya

A JÁTÉK CÉLJA

Juttasd el és ejtsd le a zöld korongokat a játéktábla közepén található lyukba, úgy hogy közben a kék korongot a táblán maradjanak.

Pottyantsd ki a zöld csúszkákat a játéktábláról a közepén található lyukon, úgy hogy közben a kék csúszkák a táblán maradjanak.

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsd össze a játéktáblát.
2. Válassz ki egy feladatkártyát.
3. Helyezd el a korongokat és az akadályokat a feladatkártyán látható helyekre. Háromféle elem kerülhet a táblára:
 - a. szögletes, szürke akadályok, amelyek rögzítve maradnak a játék során.
 - b. Kék korongok, amelyek ide-oda csúszkálnak a játéktáblán.
 - c. Zöld korongok, amelyek ide-oda csúszkálnak a játéktáblán.

A JÁTÉK MENETE

1. A korongok mozgatásához döntsd meg valamelyik irányba a játéktáblát. Minden döntégetésnél az összes korongot addig kell csúsztatni, amíg akadályba nem ütközik.
2. Abban az esetben, ha minden zöld korong a játéktábla közepén lévő lyukba beleesett, és minden kék korong a játéktáblán maradt, nyertél!



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



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