HU

Játékszabály a 3D-s feladványokhoz

Szedd ki az összes játékelemet a játéktálcából, és tedd az átlátszó tetőbe. A játéktábla közepén egy 5x5 négyzet alakban mélyebb lyukak vannak. Ez a négyzet lesz az alapja a 3D-s feladványoknak.

1. Válassz egy feladványt. Minden feladvány megmutatja néhány elem helyét egy 5 szintes piramisban. A játékelemeket vízszintesen (minden elem azonos szinten van a piramisban) vagy 45° szögben (ekkor a játékelemek különböző szinteken lesznek) is be lehet építeni.

Tedd fel a játékelemeket a piramisba a feladványban meghatározott helyekre. A felrakott elemek helye rögzített, ezeket nem szabad megmozdítani a megoldás keresése közben. A fehér elemek az üres helyeket mutatják.
Megjegyzés: A feladványok illusztrációiban a játékelemek golyói függetlennek látszódhatnak. Azonban az azonos színű golyók mindig egy elemet jelentenek.

2. A feladat, hogy egészítsd ki a már lerakott elemeket, hogy egy ötszintes piramis formát alkossanak.

3. Minden feladványnak pontosan egy megoldása van, amit a feladványos füzet hátuljában ellenőrizhetsz le.

Játékszabály a 2D-s feladványokhoz

1. Válassz egy feladványt. Tedd fel a játékelemeket a játéktábla aljába, ahogy a feladványban látható. A felrakott elemek helye rögzített, ezeket nem szabad megmozdítani a megoldás keresése közben.

2. A megoldáshoz tedd fel a többi játékelemet a játéktáblába. Az elemek nem lóghatnak ki, és nem fedhetik egymást!

3. Minden feladványnak pontosan egy megoldása van, amit a feladványos füzet hátuljában ellenőrizhetsz le.

dd: 20160519B Készült: Kínában
BARCODE

© 2015 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Original product name: IQ Puzzler Pro

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.SmartGames.eu

Forgalomba hozza: Gamer Café Kft. 2030 Érd, Budai út 28 E-mail: info@compaya.hu

FIGYELEM! A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelenthetnek a 3 évesnél kisebb gyerekekre, mert lenyelhetik azokat! **FULLADÁSVESZÉLY!**