

- Ha úgy gondolod, jól helyezted el a jelzőket a táblán, nyomd meg a lézer jelző tetején található gombot, hogy útjára indítsd a lézersugarat.
- 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 gépészmérnök, a stratégiai játékok fejlesztésébe The Laser Game: Khet című játékaival 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.

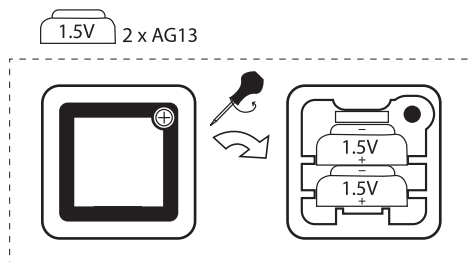
A feladványok szerzői:

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

Elemcsere:

Fontos információk az elemekről:

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



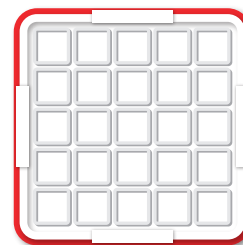
LASER MAZE™

BEAM-BENDING LOGIC GAME

Fénytörő logikai játék 8 éves kortól

A játék tartalma

Játéktábla



Jelzők (összesen 11 db)



Lézer – 1 db



Célpont/tükör – 5 db



Fénytörő – 2 db



Dupla tükör – 1 db



Ellenőrzőpont – 1 db



Blokkoló – 1 db

60 db feladványkártya
megoldásokkal és
1 db jelmagyarázat kártya



**REGIO
JÁTÉK**

Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest Nándorfejérvári út 23-25.
www.regiojatek.hu



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



A fény és a tükrök miatt talán varázslatnak tűnhet, ám valójában csak némi tudományra és gondolkodásra lesz szükség, hogy megfejtsd ezeket a feladványokat. Készülj fel az agytornára!

A játék célja:

Minden egyes feladványnál rendezd el úgy a megadott jelzőket a táblán, hogy aktiváld (világítsd meg) 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 2. és 3. oldalakon.
- 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 körvonalaival mutatja, akkor a jelzőt a feladványkártyán megadott irányba kell feltenni.



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

Megjegyzés: a Célpont/tükör jelzőt kétféleképpen 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

- Minden egyes jelzőnek megvan 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.
- 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:
 - 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.

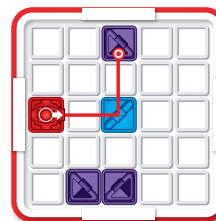
c. Pontosán a feladványkártyán szereplő mennyiségű célpontot kell aktiválnod.

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

