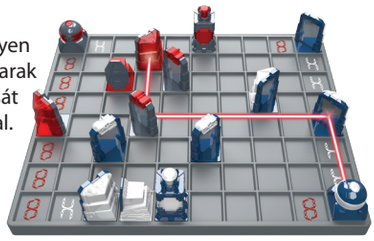
LASER CHESS

Lézersakk
A sugárirányító stratégiai játék

8 éves kortól
2 személy részére

BEVEZETÉS



A királyt kiütni még soha nem volt ilyen szórakoztató! A Lézersakk a lézersugarak tükrözését és a tárgyak megvilágítását ötvözi a sakkhoz hasonló stratégiával. Ki kell ütnöd (lőnöd) az ellenfeled királyát, miközben a sajátodat meg kell védened a támadásoktól! Az egyszerű szabályoknak és kis számú alaplépéstípusoknak köszönhetően a Lézersakk könnyen megtanulható, és gyorsan elkezdhettek játszani.

VIGYÁZAT!

A játékelemek nem rendeltetésszerű használata, állítgatása a veszélyes sugárzás negatív hatásaival járhat. Az eszköz megfelel a FCC Szabályzat 15. fejezetének. A használata a következő két feltétellel lehetséges: (1) nem okozhat káros egymásra hatást és (2) minden behatást be kell fogadnia, az olyan behatást is, ami nem várt működtetésből ered.

LÉZERSUGÁRZÁS
A SUGÁRBA NÉZNI TILOS
ELSŐ OSZTÁLYÚ LÉZERES TERMÉK

REGIO JÁTÉK

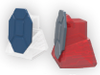
Figyelem! Három éven aluli gyermekek részére nem alkalmas.Fulladásveszély!
Származási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun
Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest Nándorfejérvár út 23-25
www.regiojatek.hu

A DOBOZ TARTALMA

Játékfigurák (összesen 26)

KIRÁLY
1 mindkét játékosnak

VÁLTÓ
2/játékos

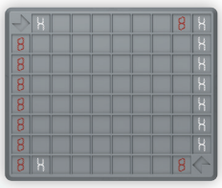


VÉDŐ
2/játékos

TERELŐ
7/játékos

LÉZER
1/játékos

Játéktábla



FIGURÁK BEMUTATÁSA:

Lézer: Mindkét játékosnak van egy Lézere, amely a játéktábla sarkán marad a játék folyamán. Minden kör végén nyomjátok meg a gombot a Lézer aktiválásához! A Lézer nem számít játékfigurának, így nem is lehet kiütni a játékból.

Terelő: A Terelő tükrös oldala a lézert 90 fokos szögben töri meg. A Terelő kiesik a játékból, ha a nem tükrös oldalán éri a lézersugár.

Védő: A Védő elülső oldala megállítja a lézersugarat, és a Védő játékban marad, ha szemből éri a lézersugár. Ha azonban valamelyik oldalán vagy a hátulján éri a lézersugár, akkor kiesik a játékból.

Váltó: A Váltó mindkét oldala 90 fokkal töri meg a lézersugarat. A Váltó arra is képes, hogy helyet cseréljen egy szomszédos Terelővel vagy Védővel. A Váltó soha nem eshet ki a játékból.

Király: A játék akkor ér véget, amikor a lézersugár eltalálja az egyik Királyt.

A JÁTÉK MENETE:

Cél: Üsd ki az ellenfél Királyát egy lézersugárral.

Előkészületek: Az első játszma előtt húzzátok ki a cetlit minden lézerfigura aljából, hogy ezzel aktiváljátok az elemeket.

FIGYELEM: A Lézersakkhoz 2 db LR44-es gombelemre van szükség (AG13). A szabályfüzet végén találhatók az elemcserével kapcsolatos információk.

1. Döntsétek el, melyik játékos játszik a szürke/piros figurákkal és melyik a kék/fehérekkel.

2. Válasszatok egyet a játékszabály vége felé látható alapállások közül, és készítsétek elő a táblát a képen látható módon. Ha még nem játszottatok a játékkal, válasszátok az ACE (ÁSZ) alapállást. Amint gyakorlottabbak lesztek, próbálkozhattok a CURIOSITY, GRAIL, MERCURY és SOPHIE pályákkal is. Ha már a játék mestereinek érzitek magatokat, saját ötleteitek alapján kitalálhattok új, saját kezdő felállásokat is!

A JÁTÉK LÉPÉSEI:

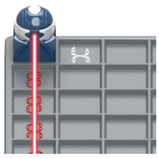
1. A kék/fehér játékos kezdi a játékot. A játékosok felváltva követik egymást, és mindenki csak a saját figuráival léphet. Minden figura - beleértve a királyt is - léphet (a lézer nem, mert az nem számít játékfigurának).

2. Amikor sorra kerül, a játékosnak először a következő cselekvések egyikét kell végrehajtania:

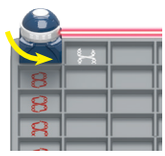
a, Lép egyet bármelyik figurával bármelyik irányba (akár átlósan is), a lépés lejjebb olvasható szabályainak betartásával.

b, Elfordít egy figurát 90 fokkal valamelyik irányban anélkül, hogy ellépne a helyéről.

c, Elfordítja a saját lézerét, hogy az első oszlop vagy az első sor felé irányuljon. A lézer elforgatását mindig az aktiválása előtt kell végre hajtani.



3. A köre befejezéseképpen a játékos aktiválja a lézersugarat a saját lézerének tetején lévő gomb megnyomásával. Amely figurákba becsapódott a sugár, azokat el kell távolítani. A figurák bemutatásánál részleteztük, hogy mikor kell levenni egy-egy figurát a tábláról.



Ha a lézersugár a játékos saját figurájára csapódik be, a figurát akkor is le kell venni a tábláról „A figurák bemutatása" fejezetnek megfelelően.

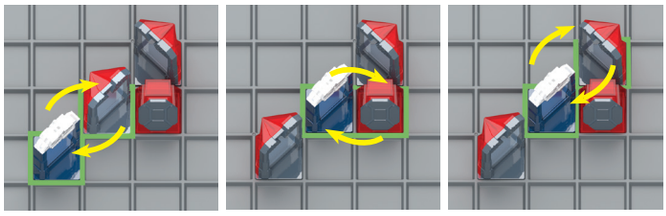
Fontos! A lézerrel csak egyszer lövünk a játékos köre végén, és a kör mindenképpen véget ér, akár eltalál figurát a lézer, akár nem. A kör közben nem lőhető ki a lézersugár afféle „tesztelés" céljából, amikor a játékos még azon gondolkodik, hogy megtegyen-e egy lépést. Amint viszont egy lépés megtörtént, már nem visszavonható, és a lézert mindenképpen aktiválni kell.

A LÉPÉS SZABÁLYAI:

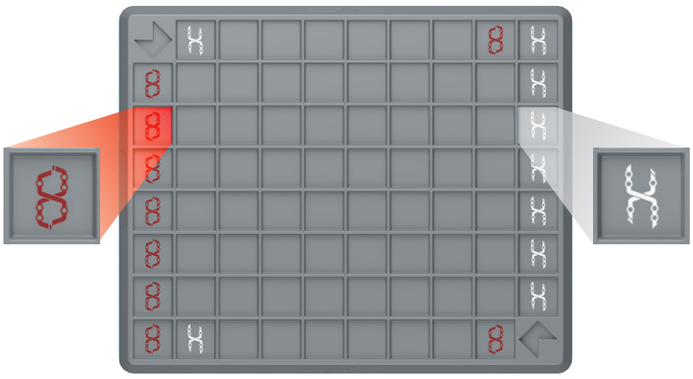
1. Egy adott körben egy figurát csak léptetni vagy forgatni szabad, egyszerre mindkettőre nincs lehetőség.

2. A forgatás egy körben csak 90 fokkal történhet.

3. KÜLÖNLEGES LÉPÉS – ezt csak a váltó figura hajthatja végre. A váltó helyet cserélhet egy szomszédos, bármilyen színű terelővel vagy védővel. Az egyik figura sem fordulhat el a csere közben. A váltó nem cserélhet helyet a királlyal vagy egy másik váltóval.



4. A szürke/piros figurák sosem léphetnek a fehér csavart mintával jelzett mezőkre, a fehér/kék figurák pedig sosem léphetnek a piros csavart mintával jelzett mezőkre (ezek a tábla szélén találhatók).



A JÁTÉK VÉGE:

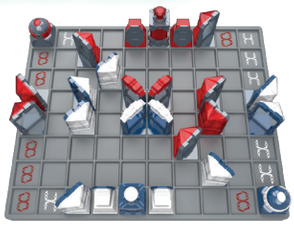
Amikor egy lézersugár eltalálja az egyik királyt, ez a király lekerül a tábláról, és a játék véget ér. Ha a te királyod maradt a táblán – GYŐZTÉL! Ha véletlenül eltalálod a saját királyodat – az ellenfeled nyeri meg a játékot. FIGYELEM! Ha egyazon játék során bármikor már harmadszor fordul elő ugyanaz a táblaelrendezés (vagyis ugyanazoknak a színeknek ugyanazok a figurái foglalják el ugyanazokat a mezőket ugyanabba az irányba forgatva – ilyen általában az oda-vissza lépegetés következtében alakulhat ki), a soron következő játékos döntetlent hirdethet.

A FELTALÁLÓKRÓL:

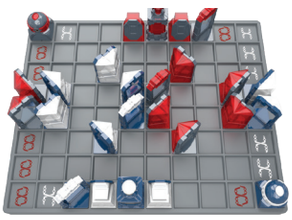
A Lézersakkot Luke Hooper, a FACTOR 10 Design alapítója találta fel. Luke még főiskolás korában álmodta meg a játék koncepcióját. Azóta Luke olyan interaktív, új termékek létrehozására építette fel a karrierjét, amelyek újszerű gondolkodásra inspirálnak. Reméli, hogy a Lézersakk innovatív játékmenetének segítségével megváltoztathatja az emberek gondolkodását.

Michael Larson a PhD-jét a Massachusettsi Műszaki Egyetem gépészmérnöki szakán szerezte. Négy olyan cég társalapítója, amelyek sebészeti eszközöktől az emberek alvását segítő fejpántokig mindenféle termékeket készítenek. 25 éve tanít élvezettel másokat az innováció, tervezés és termékfejlesztés témakörében egyetemi professzorként. Jelenleg hét szabadalom tulajdonosa, és hat szabadalmi bejegyzési kérelme van még függőben. Vezetett sugárhajtású repülőgépet, nukleáris tengeralattjárót, és a füleit is tudja mozgatni. Egyszerre csak egyet.

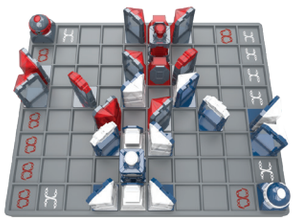
TÁBLAALAPÁLLÁSOK:



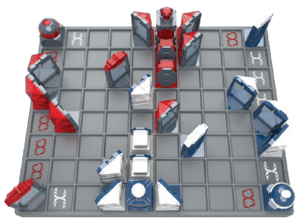
ACE



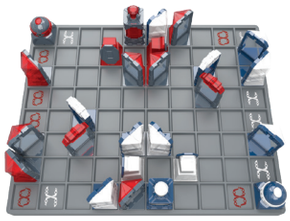
CURIOSITY



GRAIL



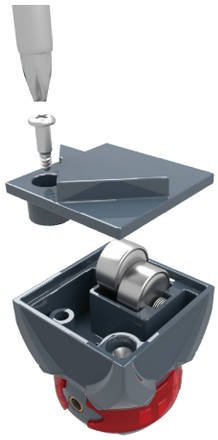
MERCURY



SOPHIE

AZ ELEMEK CSERÉJE:

FONTOS INFORMÁCIÓ AZ ELEMEKRŐL



1. Mindig pontosan tartsátok be a használati utasítást! Csak a megadott típusú elemeket használjátok és a + és – polaritásjeleknek megfelelően helyezzétek be azokat a helyükre!

2. Ha sokáig nem játszotok a játékkal, vegyétek ki az elemeket!

3. Ne használjatok egyszerre régi és új elemeket, illetve szén-cink alapú (standard) elemeket alkáli elemekkel!

4. A lemerült elemeket távolítsátok el!

5. Ne okozzatok a termékben rövidzárlatot!

6. Ne használjatok újratölthető elemeket!

A NEM ÚJRATÖLTHETŐ ELEMEKET NEM SZABAD ÚJRATÖLTENI!

A THINKFUN® KÜLDETÉSE: PÖRGESD FEL AZ AGYAD!

A ThinkFun olyan szórakoztató logikai játékok piacvezető gyártója, amelyek rugalmassá teszik gondolkodásodat és élesítik az elmédet. Nemcsak gyermekeknek, hanem az egész családnak vidám perceket szereznek. A ThinkFun játékok és mobiltelefonos alkalmazások a szórakozást ötvözik az agytornával. A ThinkFun játékokban mindenki örömét leli!

www.thinkfun.com

REGIO JÁTÉK

Figyelem! Három éven aluli gyermekek részére nem alkalmas.Fulladásveszély!
Származási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun
Importálja: REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest Nándorfejérvár út 23-25
www.regiojatek.hu

0-3 CE

©2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA, 104. #76 350 4. Instructions01.