



Thrill Ride Building Game ROLLER COASTER Challenge™



ÜDVÖZLÜNK A FEDÉLZETEN!

A Roller Coaster Challenge™-ben megépítheted a saját hullámvasutadat! A 40 feladvánnyal néhány igazán izgalmas menetet tervezhetsz. Az egyszerűbbekkel kezdhetsz, hogy gyakorold a tervezőmérnökök munkáját, aztán meglátjuk, hogy bírod-e gyomorral a nehezebb kihívásokat! Utána a kreativitásodé a terep: önállóan is tervezhetsz pályákat. Képzeld el a leggyorsabb, legmeredekebb pályát a legtöbb hurokkal – aztán próbáld meg megépíteni! Adj hozzá kanyarokat, alagutakat, és érezd a szelet az arcodon, miközben nézed, ahogy süvít lefelé a kocsid! Annyira jó móka, hogy észre sem veszed, mennyit tanulsz közben!

**REGIO
JÁTÉK**

REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25

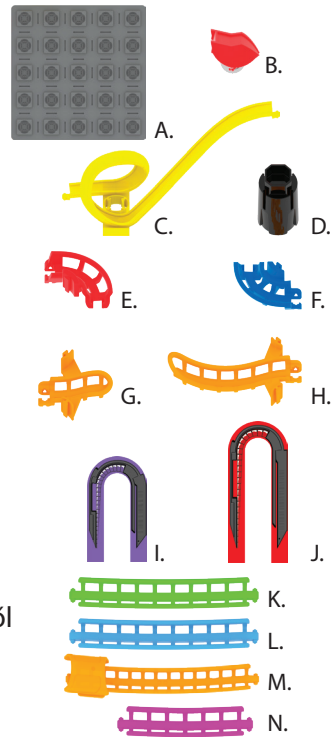


Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!
Szarmazási hely: Kína
Gyártó: ThinkFun



A doboz tartalma

- A. 1 alaptábla
 - B. 1 kocsi
 - C. 1 hurok (összeállítás szükséges, lásd: 13–14. old.)
 - D. 36 egymásra tornyozható oszlopdarab
 - E. 8 kanyar (óramutató irányában)
 - F. 8 kanyar (óramutatóval ellentétes irányban)
 - G. 1 induló elem
 - H. 1 érkező elem
 - I. 1 lila alagút
 - J. 1 piros alagút
 - K. 10 zöld sín
 - L. 6 kék sín
 - M. 2 narancssárga sín
 - N. 2 rózsaszín sín
- 40 feladvány- és megoldáskártya könnyű (Easy) szinttől szupernehézig (Super Hard)



A SÍNDARABOK GEOMETRIÁJA

Öt színben vannak síndarabok és 1, 2, 3 vagy 4 pont van rajtuk.

A színek jelzik, hogy a síneken végighaladva mennyivel esik lejjebb a kocsi.

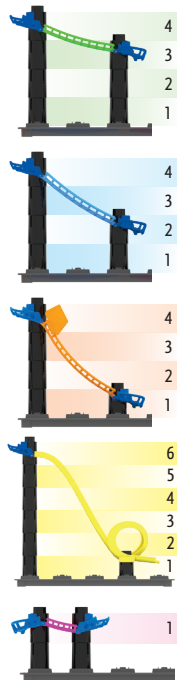
A **ZÖLD SÍNEK** 1 oszlopdarabnyit lejtnek.

A **KÉK SÍNEK** 2 oszlopdarabnyit lejtnek.

A **NARANCSSÁRGA SÍNEK** 3 oszlopdarabnyit lejtnek.

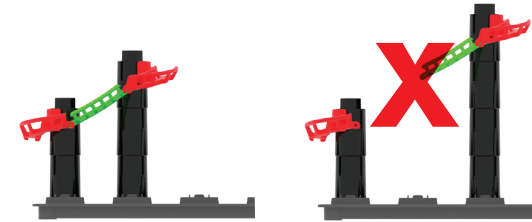
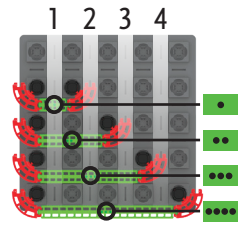
A **SÁRGA HUOKSÍN** 5 oszlopdarabnyit lejt.

A **RÓZSASZÍN SÍNEK** nem lejtnek, csak egyenesen mennek két kanyar között.



A síneken a pontok azt jelzik, hogy az alaptáblán mennyi mezőnyit halad a sín: egy pont egy mezőt, kettő pont két mezőt jelez és így tovább. A huroksín négy mezőn megy át.

Figyelem: több mező áthidalása vagy nagyobb zuhanás esetén figyeljünk a megfelelő sín használatára, hogy azok, illetve a kanyarok folytonos pályát alkothassanak.



Példa: ez a zöld sín csak két olyan oszlop közé illik, amelyeknek egy oszlopdarabnyi a magasságkülönbségük és egymás melletti mezőkön állnak (vagyis egy mező a távolságuk).

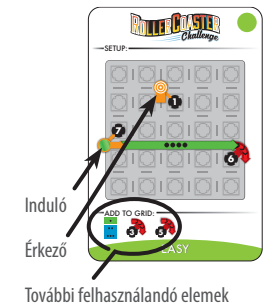
MÉRNÖKI FIGYELMEZTETÉS:

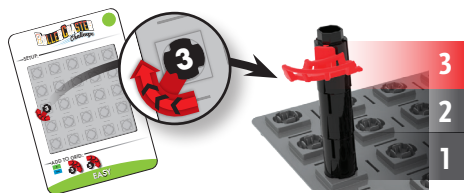
Ha egy síndarab nem illik könnyedén két kanyar közé, akkor nem való oda. Soha ne erőltessétek a síneket azért, hogy valahova beférjenek. A legjobb tervekhez kövessétek a 5-6. oldali Építési szabályokat!

Biztonsági öveket becsatolni, készülj fel a kanyarokra és csavarokra – a gondolkodásodban, miközben megpróbálsz megfejteni 40 vidámító hullámvasút-feladványt! Aztán... Ha készen állsz egy kis szabad játékra, légy kreatív, és használd a síneket arra, hogy létrehozod a saját, gravitációt meghazudtoló pályáidat! A játék célja: minden feladványban használd fel a kártyán jelzett összes sínt és oszlopot, hogy megépítsd a hullámvasutat, amely az induló elemtől az érkező elemig viszi a kocsidat.

ELŐKÉSZÜLETEK

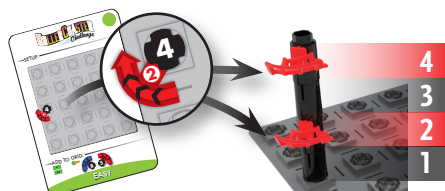
1. Válassz egy feladványkártyát!
2. Helyezd fel az alaptáblára az oszlopokat, ahogyan az a kártyán látható. Az oszlopot jelző ábrákon látható számok azt jelzik, hogy mennyi oszlopdarabot kell egymásra tenni. Rögzítsd a az induló elemet, az érkező elemet és az esetleges kanyarokat az oszlopok tetejére a jelzett helyre és irányban, lefelé irányuló sínnel!





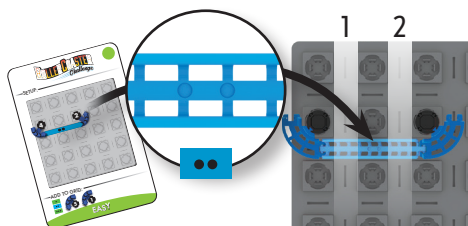
Példa: egy 3-as számmal ellátott oszlopikon azt jelzi, hogy 3 elem magasságú oszlopot kell építeni.

Figyelem! Lehetséges az is, hogy egynél több kanyart kell tenni ugyanarra az oszlopra. Ha ez egy feladvány előkészületeinek része, azt a következőképpen jelezzük:

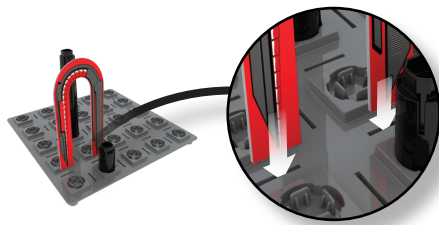


Ez azt jelenti, hogy az első kanyart a második oszlopdarabhoz, a második kanyart a negyedik oszlopdarabhoz kell rögzíteni.

- Ezt követően tedd fel a síneket a megfelelő helyekre a feladvány utasításai szerint (ha a kártyán ezek láthatók)! Figyelj oda arra, hogy azokat a síneket használd, amelyeken ugyanannyi pont van, mint amennyit a feladványkártya mutat!



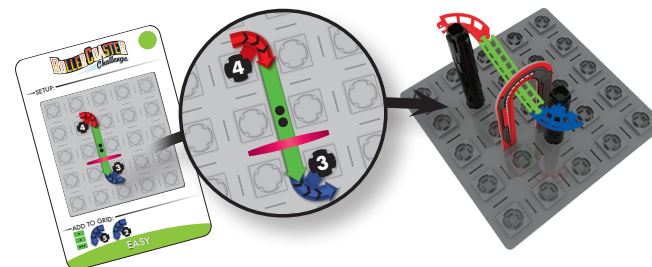
A két sínen látható két pont azt jelzi, hogy a sín kétmezőnyi távolságot hidal át.



- Ha a kártyán szerepelnek alagutak, ezeket is tedd fel a táblára a megfelelő helyre! Az alagutakat az alaptábla bevágásaiba kell elhelyezni a fentieknek megfelelően.

4

Példa az oszlopok, kanyarok, sínek és alagutak előkészítésére



A példában szereplő feladványkártya azt jelzi, hogy egy kétpontos zöld sínt kell elhelyezni két, egymástól 2 mezőre lévő oszlop közé a képen látható módon. A második sorba egy alagutat is be kell rakni.

- Helyezd készenlétbe a feladványkártya „ADD TO GRID” (Add hozzá a pályához) felirata alatt látható elemeket! Ezekkel kell majd kiegészíteni a pályát; a kártyán nem szereplő oszlopokra, sínekre és kanyarokra nem lesz szükség.

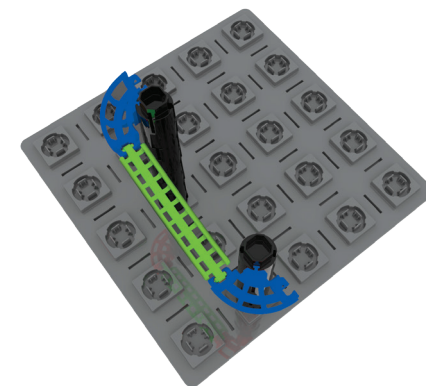
TIPP: Először építsd meg az oszlopokat a jelzett magassággal!

A JÁTÉK LÉPÉSEI

- Találd ki, hová kell lerakni az „ADD TO GRID” felirat alatt jelzett síneket, kanyarokat és oszlopokat a hullámvasutadon!
- Ha úgy érzed, sikerült működőképes hullámvasútpályát építened, tedd a kocsit az induló elemre, majd lökd meg kissé, hogy elinduljon lefelé!
- Ha a kocsi végigsuhan az egész sínen, és az érkező elemnél megáll – NYERTÉL!

ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK

- két kanyarhoz, vagy egy kanyarhoz és / vagy az induló, vagy érkező elemhez kell kapcsolódnia.
- Minden kanyarnak, illetve az induló és az érkező elemnek kapcsolódnia kell egy oszlopdarabhoz.



5

3. A narancssárga sín alagutas oldalának mindig a sín felső végén kell lennie.



4. A pályák kilóghatnak az alaptábla szélein kívülre, de az oszlopokat az alaptáblára kell építeni.
5. Minden olyan feladvány esetén, amelyben van egy vagy kettő alagút, a befejezett pályának át kell haladnia az alagút (alagutak) alatt.
6. Minden sín meghatározott oszlopdarabnyit lejt és meghatározott távolságra halad, másképpen nem megépíthető. Lásd A síndarabok geometriája, 2. oldal.
7. A sárga huroksínnek mindig az alátámasztó elemre kell támaszkodnia, amint azt a 7. oldalon részletezzük.

JUTALOMJÁTÉK

Építsd meg a saját hullámvasutadat!

Készen állsz arra, hogy megépítsd a saját, gravitációt meghazudtoló hullámvasútpályádat? A saját hullámvasútejaid kitalálása és az elemek szabad használata legalább akkora élvezetet nyújthat, mint a feladványok megfejtése! Lássuk, milyen vad, extrém hullámvasutakat tudsz tervezni! És talán magad is kitalálhatsz megoldandó feladványokat a barátaidnak...

A HUOKSÍN ÖSSZESZERELÉSE

A hurok 4 különböző részből áll, amelyeket össze kell állítani, mielőtt a hurkot használhatnánk a játékban. Az elemek könnyedén egymáshoz illeszthetők az egyik elemből kiálló bütyköknek a másik elem foglalatába helyezésével. Megjegyzés: ha a bütyköt nem tudod könnyen beilleszteni a foglalatba, NE erőltesd! Nézd meg, hogy a megfelelő elemeket próbáld-e összeállítani a megfelelő sorrendben.

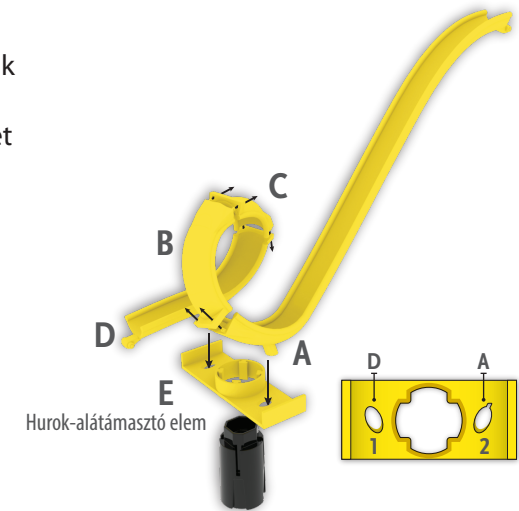


Példa: A II jelölés a II jelöléshez passzol

Ahhoz, hogy a megfelelő elemeket kapcsold össze, először nézd meg a síndarabok külső végeit, amelyek 1, 2 vagy 3 vonallal vannak megjelölve! Bizonyosodj meg róla, hogy azon a két elemen, amelyeket össze szeretnél kapcsolni, a jelölések összeillenek:

I az I-hez, II a II-höz, III a III-hoz.

Ha sikerült a hurkot összeállítani, már használható is a játékban. Bármikor is használod a huroksínt, jusson eszedbe, hogy a hurok-alátámasztó elemre kell támaszkodnia.



Helyezd a hurok-alátámasztó elemet az oszlopdarabokból összeállított oszlop tetejére. A hurkot helyezd erre az alátámasztó elemre!

Figyelem! A hurok csak egyféleképpen tud az alátámasztó elemre támaszkodni. Az „A” elem az 2-es lyukba, a „D” elem az 1-es lyukba illik, amint azt a 14. oldali ábra mutatja.

A FELTALÁLÓRÓL

Oli Morris: Nappal feltaláló és modellgyártó, éjjel játékamortizáló és lelkes rejtvényfejtő. Hogy a szenvedélyének hódolhasson, Oli ritkán hagyja csak el a barlangját, más néven a Fuse London Ltd. központját. Imádja szétszedni a dolgokat, majd megpróbálni összerakni, illetve kísérletezni a 3D nyomtatóval. Az efféle életmód gyakran fejtelenséghez és rendtelenséghez vezet, de néha a végeredmény olyan agytekervény-tornáztató remekmű, mint ez a hullámvasút-építő játék vagy a szintén a ThinkFun® által kiadott Gravity Maze®. A Fuse London Ltd. elismert feltaláló cég, világszerte több mint 100 levédett találmánnyal.

ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



REGIO Játékkereskedelmi Kft.
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25
regiojatek.hu

© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.
MADE IN CHINA, 104. #76 343 6. Instructions01.