

A gravitáció elvén alapuló, golyók terelésén alapuló játék a vizuális érzékelést és a logikus gondolkodást teszi próbára. Az átlátszó toronyokat nagyon változatos, vizuálisan inspiráló szerkezetekké lehet alakítani, de minden egyes feladványnál pontosan át kell gondolni, hogyan lehet úgy kialakítani a fémgolyó útját, hogy az célba érjen. A 60 db, egyre nehezedő feladvány megoldásával rengeteg kreatív, építési és alkotói élményben lehet részed! Miután az összes feladványt megoldottad, engedd szabadjára fantáziádat és hozz létre saját toronykombinációkat!

**A CÉL:** Használd az egyes feladványkártyákon lévő összes tornyot, hogy egy olyan golyópályát építs, amely a fémgolyót a kiinduló toronyból (minden feladványkártyán fehér ponttal jelölve) a céltoronyba juttatja.

## A JÁTÉK MENETE:

1. Válassz ki egy feladványkártyát.
2. Állítsd fel a tornyokat a játékkeretre úgy, ahogy azt a feladványkártyán látod. A tornyok elhelyezkedése és iránya pontosan meghatározott. Győződj meg arról, hogy megfelelően helyezted-e el a tornyokat a fekete pont jelöléseket használva a tornyok szélén (lásd az 1.1 ábrát a jelmagyarázat kártyán).
3. Most válaszd ki a feladványkártyán lévő „TEDD A JÁTÉKKERETRE” szöveg alatt megjelenő tornyokat. (A kártyán nem jelölt tornyokat nem kell használni).
4. Határozd meg, hogy hova kell elhelyezned a „TEDD A JÁTÉKKERETRE” szöveg alatt megjelenő tornyokat úgy, hogy kiépíthesd a golyópályát. E tornyok pontos helyét és irányát nem adjuk meg. Ugyanakkor az ábrán jelölésre kerül, hogy a tornyot vízszintesen vagy függőlegesen kell-e elhelyezni. (Lásd pl. az 1.2 ábrát a torony vízszintes elhelyezésére)
5. Ha úgy érzed, hogy sikerült jól megépíteni a golyópályát, dobj egy fémgolyót a kiinduló toronyba, és nézd meg merre halad.
6. Ha a fémgolyó minden egyes tornyon keresztülhalad és a céltoronyba ér – **NYERTÉL!**

## ÉPÍTÉSI SZABÁLYOK:

1. A fémgolyó soha nem eshet egynél több szintet egyszerre (lásd az 1.3 ábrát).
2. A fémgolyó soha nem eshet sík felületre (lásd az 1.4 ábrát).
3. A fémgolyó soha nem gurulhat egyszerre egynél több egységet vízszintesen (síkon vagy sarkon keresztül) mielőtt a következő lejtőn lefelé gurulna, vagy elérné a céltornyot (lásd az 1.5 ábrát).
4. Néha a tornyokat egymásra kell rakni (lásd az 1.6 ábrát). A legrövidebb négyzet mindig azt a tornyot jelképezi, amelyik a legközelebb van a játékkerethez, és a legbelső négyzet pedig azt a tornyot, amely a játékkerettől a legtávolabbra van. Ebben a példában a négyzők kívülől befelé haladva: lila, narancsságra, szürke. Így a tornyokat a lilával kezdve, a narancssárgával folytatva, és a szürkével befejezve helyezzük egymásra.
5. A tornyokat egymásra lehet rakni, de az építmény sosem lehet 3 toronynál magasabb. A tornyok egymásra helyezésekor a karimás oldalú végeket használva csatlakozniuk kell, össze kell pattanniuk (lásd az 1.7 ábrát).
6. A kiinduló toronyra és a céltoronyra sosem szabad további tornyokat helyezni.
7. A tornyok vízszintesen a játékkeret fölé nyúlhatnak, de legalább két támasztó toronynak kell őket megtámasztania. (lásd az 1.7 ábrát).
8. Egy tornyot soha nem szabad a kiinduló torony vagy a céltorony fölé emelni.
9. Két vízszintes tornyot nem lehet egymásra helyezni.
10. A vízszintes tornyok soha nem lóghatnak a játékkeret széle fölé (nem nyúlhatnak túl rajta).

## HA ELAKADTÁL:

Nézd meg a feladványkártya hátulját a megoldáshoz („Megoldás”). Először nézd át a Torony elhelyezése részt, hogy meggyőződj arról, hogy minden torony a megfelelő helyen és irányban helyezkedik el. Ezután nézd át a Fémgolyó útja részt minden egyes kártya alján, hogy megfigyelhesd az utat amelyet a fémgolyó a kiinduló torony és a céltorony között megtesz. (Megjegyzés: Néhány feladványkártya több megoldási lehetőséget is kínál.)

## HOZD LÉTRE SAJÁT FELADVÁNYKÁRTYÁIDAT:

Az egyik legfontosabb dolog a Gravity Maze® játékban, hogy egyszerűen, játszva és szórakozva építhetsz mindenféle szép megjelenésű építményt. Építés közben ne becsüld alá saját képességeidet - próbáld ki mind a saját feladvány megtervezésében!

FEJLESZTŐ: Oli Morris ; A FELADVÁNYKÁRTYÁK FEJLESZTŐI: Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oli Morris és Tanya Thompson.

## MAGYARÁZAT:

Beginner = Kezdő

Intermediate = Közbülső

Advanced = Fejlett

Expert = Szakértő

Solution = Megoldás

ADD TO GRID = TEDD A JÁTÉKKERETRE