

NEDERLANDS

Dit knikkerlabyrint zal je visuele perceptie en logisch denkvermogen sterk op de proef stellen. De doorzichtige torens kunnen worden geschikt in tal van visueel stimulerende structuren maar voor elke uitdaging moet je goed nadenken om een pad te creëren dat jouw knikker naar de eindtoren brengt. De zestig opdrachten van verschillende moeilijkheidsniveaus garanderen heel wat creatief bouwplezier terwijl je het labyrint in je hoofd uitbouwt. Als je alle opdrachten hebt uitgevoerd, kun je je eigen knikkerlabyrinten bouwen en zelf opdrachten verzinnen.

DOEL VAN HET SPEL: Gebruik alle torens op de opdrachtkaart om een labyrint te bouwen dat je knikker van de startpositie (op elke opdrachtkaart aangeduid met een wit puntje) naar de rode eindtoren brengt.

SPELVERLOOP:

1. Kies een opdrachtkaart.
2. Plaats de torens op het spelbord volgens de aanwijzingen van de opdrachtkaart. We geven je de precieze plaatsing en oriëntatie van de torens. Zorg er dus voor dat je de torens correct positioneert door de zwarte puntjes langs de randen van de torens te gebruiken als hulpmiddel (zie voorbeeld in **figuur 1.1** op de opdrachtkaart).
3. Selecteer nu de torens onder de woorden 'ADD TO GRID' op de opdrachtkaart. Torens die niet vermeld worden op de kaart, worden niet gebruikt.
4. Bepaal waar je de torens vermeld onder 'ADD TO GRID' moet plaatsen om je knikkerlabyrint te bouwen. Voor deze torens wordt de precieze locaties en oriëntatie **niet** gegeven. Wel wordt aangegeven of de toren horizontaal of verticaal moet worden geplaatst. (zie **figuur 1.2** voor een voorbeeld van een horizontaal te plaatsen toren).
5. Zodra je denkt dat je een correct labyrint hebt gebouwd, plaats je een knikker in de startpositie en laat je hem rollen.
6. Als de knikker door alle torens gaat **en** in de eindtoren aankomt, ben je GEWONNEN!

BOUWREGELS:

1. Een knikker mag nooit meer dan een niveau tegelijk vallen (zie **figuur 1.3**).
2. Een knikker mag nooit op een vlak oppervlak vallen (zie **figuur 1.4**).
3. Een knikker mag nooit meer dan een blokje horizontaal rollen (door een vlak stuk of een hoek) alvorens hij door de volgende schans naar beneden rolt of de eindtoren bereikt (zie **figuur 1.5**).
4. Soms moeten de torens bovenop elkaar worden geplaatst (zie **figuur 1.6**). Het buitenste vierkantje geeft steeds de toren aan die het dichtst bij het spelbord is geplaatst terwijl het binnenste vierkantje de toren aangeeft die het verst van het spelbord is geplaatst. In dit voorbeeld zijn de vierkantjes van buiten naar binnen: paars, oranje, grijs. De torens worden dus gestapeld met het paars onderaan, het oranje erboven en het grijs bovenaan.
5. De torens mogen worden gestapeld maar nooit meer dan drie torens hoog. Wanneer torens worden gestapeld, moeten ze met elkaar worden verbonden met de rechtstaande rand, zodat ze in elkaar klikken (zie **figuur 1.7**).
6. Bijkomende torens mogen nooit bovenop de startpositie of de eindtoren worden geplaatst.
7. Torens kunnen horizontaal boven het spelbord worden gehangen maar moeten door ten minste twee torens worden ondersteund (zie **figuur 1.7**).
8. Een toren mag niet boven de startpositie of de eindtoren worden gehangen.
9. Er mogen geen twee horizontale torens op elkaar worden gestapeld.
10. Horizontale torens mogen nooit buiten het spelbord komen.

ALS HET NIET LUKT:

Bekijk de oplossing ("Solution") op de achterkant van je opdrachtkaart. Controleer eerst het stukje Plaatsing van de torens ("Tower Placement") om zeker te zijn dat alle torens correct geplaatst en georiënteerd zijn. Controleer vervolgens het stukje Knikkerpad (Path of Marble) onderaan elke kaart om te zien welke weg de knikker volgt van de startpositie naar de eindtoren. (Opm.: voor sommige opdrachten is er meer dan één oplossing.)

CREËER JE EIGEN OPDRACHTEN:

Een van de leuke aspecten van Gravity Maze™ is dat je zelf diverse structuren kunt bouwen voor nog meer spelplezier. Onderschat daarbij je eigen capaciteiten niet en probeer zelf een aantal opdrachten te creëren.

BEDACHT DOOR: Oli Morris, UITWERKING VAN OPDRACHTEN DOOR: Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris en Tanya Thompson.

LEGENDE:

- Beginner = Beginner
- Intermediate = Gemiddeld
- Advanced = Gevorderd
- Expert = Expert
- Solution = Oplossing

FRANÇAIS

Ce labyrinthe logique répondant aux lois de la gravité mettra à l'épreuve votre perception visuelle et vos capacités de raisonnement. Les tours translucides peuvent être disposées pour créer diverses structures visuellement stimulantes mais, pour chaque défi, vous devrez aussi réfléchir soigneusement et agencer un chemin qui mène votre bille à sa cible. Soixante défis, avec différents niveaux de difficulté, pour de nombreuses heures de construction créative et de remue-méninges ! Après avoir réussi tous les défis, amusez-vous à construire vos propres labyrinthes de billes et à créer vos propres défis !

VOTRE OBJECTIF : Utilisez toutes les tours de chaque carte-défi pour construire un labyrinthe qui mènera votre bille de la Position de départ (indiquée par un point blanc sur la carte-défi) à la Tour cible rouge.

ÉTAPES DU JEU :

1. Choisissez une carte-défi.
2. Disposez les tours sur votre grille de sorte qu'elles correspondent à la carte-défi. Nous vous donnons la position et l'orientation exactes de ces tours. Assurez-vous d'avoir positionné les tours correctement en utilisant le marquage de points noirs le long des angles des tours pour vous repérer (voir exemple dans le **diagramme 1.1** sur la carte d'instructions).
3. À présent, sélectionnez les tours sous les mots 'ADD TO GRID' sur la carte-défi. (Les tours n'apparaissant pas sur la carte ne peuvent pas être utilisées.)
4. Déterminez où placer toutes les tours indiquées sous 'ADD TO GRID' pour construire votre labyrinthe de bille. Pour ces tours, l'emplacement et l'orientation NE sont PAS donnés. Cependant, il est indiqué si une tour doit être placée horizontalement ou verticalement (voir **diagramme 1.2** pour un exemple de placement horizontal).
5. Lorsque vous pensez que vous avez réussi votre labyrinthe, lâchez une bille dans la Position de départ et observez sa progression.
6. Si la bille traverse toutes les tours et finit sa course dans la Tour cible – **VOUS AVEZ GAGNÉ !**

RÈGLES DE CONSTRUCTION :

1. Une bille ne peut jamais descendre de plus d'un étage à la fois (voir **diagramme 1.3**).
2. Une bille ne peut jamais tomber sur une surface plane (voir **diagramme 1.4**).
3. Une bille ne peut jamais circuler horizontalement (à travers une surface plane ou un coin) sur plus d'une unité à la fois avant de rouler sur une autre rampe ou avant d'atteindre la Tour-cible (voir **diagramme 1.5**).
4. Parfois, les tours s'empilent les unes sur les autres (voir **diagramme 1.6**) Le carré extérieur représentera toujours la tour la plus proche de la grille et le carré intérieur représentera la tour la plus éloignée de la grille. Dans cet exemple, les carrés sont, de l'extérieur vers l'intérieur : mauve, orange, gris. Donc les tours seront empilées avec le mauve en-dessous, l'orange au milieu, et le gris au-dessus.
5. Les tours peuvent être empilées, mais pas plus de 3 l'une sur l'autre. Lorsque vous empilez des tours, elles doivent être connectées par l'extrémité crénelée pour pouvoir s'emboîter (voir **diagramme 1.7**).
6. Les tours supplémentaires ne peuvent jamais être emboîtées au sommet de la Position de départ ou de la Tour cible.
7. Les tours peuvent être suspendues horizontalement au-dessus de la grille, mais doivent être soutenues par au moins deux tours de soutien. (voir **diagramme 1.7**).
8. Une tour ne peut pas être suspendue au-dessus de la position de départ ni de la Tour cible.
9. Deux tours horizontales ne peuvent pas être emboîtées l'une sur l'autre.
10. Des tours horizontales ne peuvent jamais être suspendues au-dessus (dépasser) des bords de la grille.

VOUS ÊTES BLOQUÉ ?

Regardez au dos de votre carte-défi pour voir la solution ("Solution"). Avant tout, vérifiez la section sous Placement des tours ("Tower Placement") pour vous assurer que toutes les tours sont placées et orientées correctement. Vérifiez ensuite la section Chemin de bille ("Path of Marble") en bas de chaque carte pour voir le chemin que prend la bille pour passer de la Position de départ à la Tour cible. (Remarque : pour certains défis, il existe plus d'une solution.)

CRÉEZ VOS PROPRES DÉFIS :

Ce qu'il y a de bien avec Gravity Maze™, c'est que vous pouvez juste vous amuser en construisant toutes sortes de jolies structures. Et, tout en construisant, ne sous-estimez pas vos capacités, essayez de concevoir vos propres défis !

INVENTÉ PAR : Oli Morris ; CONCEPTION DES DÉFIS : Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris et Tanya Thompson.

CLÉ :

- Beginner = Débutant
- Intermediate = Intermédiaire
- Advanced = Avancé
- Expert = Expert
- Solution = Solution