



CONTENU

- 7 tubes à essai
- 15 billes
- 1 disque compte-tour
- 1 livret de 60 défis



BUT DU JEU

Le Prof. Marbles passe ses jours et ses nuits dans son laboratoire, pour essayer de trouver la formule secrète de l'Univers. Autour de lui, ses instruments chauffent, crépitent et bouillonnent. Hyper concentré, le savant transfère avec prudence des billes d'un tube à essai à l'autre. Inutile de vous précipiter, au risque de vous tromper, car chaque ingrédient est important. Et ce qui compte, c'est de trouver la bonne combinaison finale !

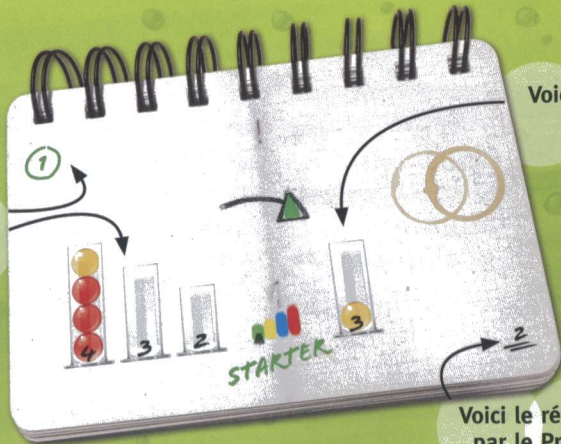
Aidez le Prof. Marbles à résoudre les différents défis qui l'attendent pour valider sa formule, en partant du problème pour arriver à la solution en un nombre de tours donné. Procédez étape par étape et confrontez-vous aux 60 défis successifs que le laboratoire vous propose. Il est crucial de bien réfléchir à chaque combinaison et de travailler avec précision !

COMMENT JOUER ?

1. Choisissez un défi. Il est conseillé de commencer par le plus facile (# 1), puis d'essayer les suivants l'un après l'autre, avant de s'attaquer au dernier, le défi # 60.
2. Rassemblez près de vous les tubes et les billes dont vous avez besoin.
3. Placez les billes dans les tubes comme vous l'indique le défi choisi.
4. Transférez et combinez les billes intelligemment afin de trouver la bonne solution.
5. Vous disposez d'un nombre limité de tours, précisé sur chaque défi, pour le réussir.

Choisissez un défi

Voici votre défi

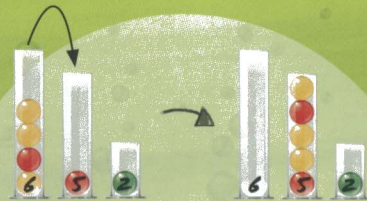


Voici la solution à trouver

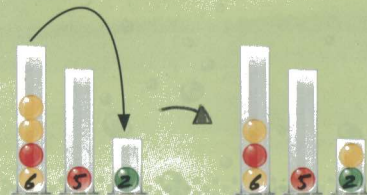
Voici le résultat atteint par le Prof. Marbles

RÈGLE DE TRANSFERT : On transfère toujours autant de billes que possible

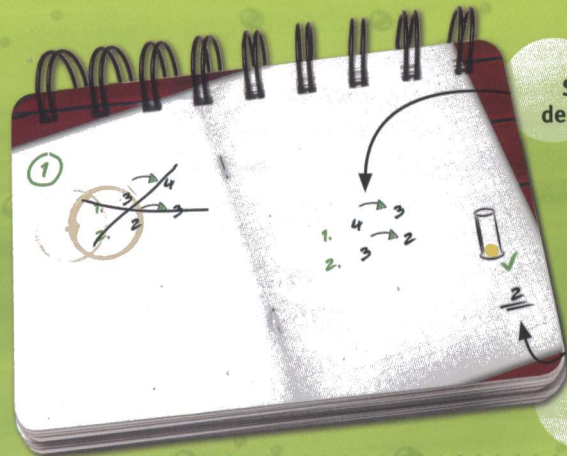
Quand on transfère des billes d'un tube à l'autre, on est obligé de le faire jusqu'à ce que (a) le tube de départ soit vide ou (b) le tube d'arrivée soit plein et qu'on ne puisse plus rien y mettre.



Exemple A : Transfert de billes du tube 6 vers le tube 5. On doit verser toutes les billes, de façon à ce que le tube 6 soit vide.



Exemple B : Transfert de billes du tube 6 vers le tube 2. On ne peut verser que la première bille, puisque le tube 2 est plein et ne peut plus accueillir d'autres billes.



Séquence
des transferts

Le résultat atteint
par le Prof. Marbles

CONSEILS DU PROF. MARBLES

Le Prof. Marbles cherche toujours à trouver la meilleure solution étape par étape ! Faites comme lui et inspirez-vous de ses conseils !

Conseil 1 : Les débutants devraient se contenter d'essayer de résoudre les défis (sans se soucier du nombre de coups nécessaires pour y arriver). Souvent, ce sera déjà suffisamment difficile. Continuez à transférer des billes jusqu'à ce que vous parveniez à la solution.

Conseil 2 : Quand vous aurez un peu plus d'expérience, essayez d'atteindre la solution avec le moins de transferts possible. L'objectif est d'égaliser le record du Prof. Marbles ! Son record est toujours précisé en bas, sur le recto de la fiche.

Conseil 3 : Vous trouverez la solution de chaque défi au verso de sa fiche. Avec un peu de pratique, vous découvrirez les solutions aux défis sans même avoir à les vérifier.

Conseil 4 : Utilisez le disque compte-tour pour savoir à tout moment à combien de tours vous en êtes.





INHOUD

7 reageerbuisjes
15 balletjes
1 telschijfje
1 boekje met
60 opgaven



DOEL VAN HET SPEL

Dag en nacht experimenteert Prof. Marbles in zijn laboratorium om de "theorie van alles" te vinden. Overal smeult, sist en bubbelt het. Met vaste hand en een heldere geest, verplaatst de wetenschapper balletjes van de ene reageerbuis naar de andere. Niets overhaasten! En zeker geen verkeerde balletjes er bij doen. Alle ingrediënten zijn belangrijk; uiteindelijk is alleen de juiste combinatie belangrijk!

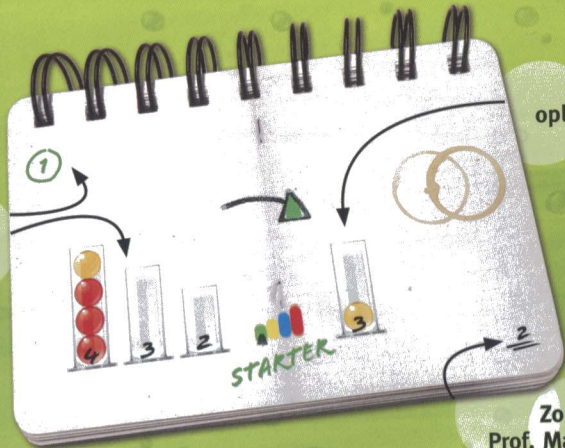
Help Prof. Marbles alle opgaven op zijn zoektocht naar de "theorie van alles", in het juiste aantal stappen op te lossen. Doe stap voor stap alle 60 opgaven die in het laboratorium klaarliggen. Dus nu vooral: slim combineren en voorzichtig werken!

HET SPEL

1. Kies een opgave. Het is verstandig om met de eenvoudigste te beginnen (nr. 1) en daarna de volgende opgaven te proberen, totdat je uiteindelijk nr. 60 oplost.
2. Leg de benodigde reageerbuizen en balletjes klaar.
3. Doe de balletjes in de aangegeven volgorde in de buizen.
4. Combineer slim bij het overbrengen van balletjes van de ene naar het andere buisje.
5. Je mag balletjes vaker verplaatsen dan bij dat probleem als maximum staat aangegeven.

Kies een opgave

Dit is
je opgave

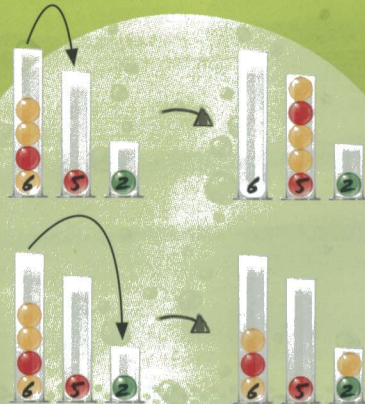


Zo ziet de
oplossing er uit

Zo doet
Prof. Marbles' het

BALLETJES VERPLAATSEN: Altijd zoveel mogelijk tegelijk

Als je balletjes van het ene reageerbuisje naar de andere overbrengt, moet je daarbij altijd doorgaan totdat (a) het eerste buisje leeg is of (b) het tweede buisje vol is en er niets meer bij in kan.



Voorbeeld A: Verplaats balletjes van buisje nr. 6 naar buisje nr. 5. Je moet alle balletjes overbrengen, want dan pas is buisje nr. 6 leeg.

Voorbeeld B: Verplaats balletjes van buisje nr. 6 naar buisje nr. 2. Je kunt alleen maar het bovenste balletje er in doen, want dan is buisje nr. 2 vol en kan er niets meer bij in.



Volgorde van
de verplaatsingen

Zo doet
Prof. Marbles het

TIPS VAN PROF. MARBLES

Prof. Marbles zoekt de perfecte oplossing altijd stapje voor stapje. Dat zou jij ook moeten doen, dus let vooral goed op zijn tips!

- Tip 1:** Als beginner moet je gewoon proberen de opgave op te lossen (zonder je druk te maken over het aantal verplaatsingen). Dat is vaak al moeilijk genoeg. Verplaats net zo lang de balletjes tot je de juiste oplossing hebt.
- Tip 2:** Als je wat meer ervaring hebt, kun je proberen tot zo weinig mogelijk verplaatsingen te komen. Je wilt natuurlijk Prof. Marbles' record evenaren! Dat record staat altijd onderaan de pagina.
- Tip 3:** Je kunt de oplossing van het probleem vinden achter op de opgave. Als je goed oefent, kun je die oplossing vinden zonder te spieken.
- Tip 4:** Je kunt het aantal verplaatsingen bijhouden met het telschijfje.

