

DANSK

Dette tyngdekraftsdrevne logikspil vil med sikkerhed sætte dine visuelle opfattelser og ræsonnement-færdigheder på prøve. De gennemsigtige tårne kan placeres på mange måder, og som er visuelt spændende, men for hver udfordring skal du tænke dig grundigt om for at bygge en struktur, der bringer kuglen til målet. 60 udfordringer i varierende sværhedsgrader giver dig masser af kreativ byggetid, mens du bygger labyrinten i tankerne! Når du har gennemført alle udfordringerne, kan du fortsætte med at konstruere dine egne labyrinter og skabe dine egne udfordringer!

DIT MÅL: Brug alle de tårne, der er vist på udfordringskortet til at bygge en labyrint, der fører kuglen fra startpositionen (vist med en hvid prik på hvert udfordringskort) til det røde måltårn.

SÅDAN GØR DU:

1. Vælg et udfordringskort.
2. Placer tårnene på spillepladen, som vist på udfordringskortet. Vi fortæller nøjagtigt, hvor tårnene skal placeres, og hvilken vej de skal vende. Kontroller, at du har placeret tårnene korrekt ved at følge de sorte prikker langs kanten af tårnene for vejledning (se eksempel i **diagram 1.1** på kortet).
3. Vælg nu tårnene under ordene "ADD TO GRID" på udfordringskortet. (De tårne, der ikke er vist på kortet, skal ikke bruges.)
4. Vælg, hvor du vil placere alle tårnene under "ADD TO GRID" for at bygge din labyrint. Du får ikke oplyst hvor disse tårne skal placeres, og hvordan de skal vende. Men du får at vide, om et tårn skal placeres vandret eller lodret. (se **diagram 1.2** for eksempler på, vandret placering af et tårn)
5. Når du mener, du har bygget en brugbar labyrint, lægger du kuglen i startpositionen, og ser den falde.
6. Hvis kuglen passerer gennem alle tårnene og ender i måltårnet - **VINDER DU!**

REGLER:

1. En kugle må aldrig falde mere end et niveau ad gangen (se **diagram 1.3**).
2. En kugle må aldrig falde på en plan overflade (se **diagram 1.4**).
3. En kugle må aldrig falde vandret (på tværs af hverken en flade eller et hjørne) mere end enhed ad gangen, inden den ruller ned af en ny rampe eller når måltårnet (se **diagram 1.5**).
4. Nogle gange skal tårnene stå oven på hinanden (se **diagram 1.6**). Den yderste firkant vil altid have det tårn, der er placeret tættest på spillepladen, og den inderste firkant vil være det tårn, der er placeret længst væk fra spillepladen. I dette eksempel er firkanterne fra ydersiden til indersiden: lilla, orange, grå. Derfor skal tårnene placeres med det lilla i bunden, derefter det orange og det grå øverst.
5. Tårnene kan bygges ovenpå hinanden, men aldrig mere end tre tårne højt. Når du bygger tårne ovenpå hinanden, skal de være forbundet med den ende med flangen, så de klikker sammen (se **diagram 1.7**).
6. Ekstra tårne kan aldrig bygges ovenpå startpositionen eller måltårnet.
7. Tårnene kan ophænges vandret over spillepladen, men skal holdes oppe af mindst to støttetårne. (se **diagram 1.7**).
8. Et tårn kan ikke ophænges over startpositionen eller måltårnet.
9. To vandrette tårne kan ikke bygges ovenpå hinanden.
10. Vandrette tårne kan aldrig hænge over (udenfor) kanten af spillepladen.

HVIS DU SIDDER FAST:

Kig på bagsiden af udfordringskortet for løsningen ("Løsning"). Kontroller først afsnittet under placering af tårne ("Placering af tårne") for at sikre dig, at alle tårnene er placeret korrekt og vender korrekt. Kontrollér derefter kuglens vej ("Kuglens vej") i bunden af hvert kort for at se, hvilken vej kuglen falder for at komme fra startpositionen til måltårnet. (Bemærk: Nogle udfordringer har mere end en løsning.)

LAV DINE EGNE UDFORDRINGER:

Noget af det spændende ved Gravity Maze™ er, at du kan lege med det og mere dig med at bygge alle mulige smarte strukturer. Når du bygger, skal du ikke undervurdere dine egne evner – prøv at designe et par udfordringer selv!

UDVIKLET AF: Oli Morris; **UDFORDRINGER UDVIKLET AF:** Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris og Tanya Thompson.

NØGLE:

- Beginner = Begynder
- Intermediate = Medium
- Advanced = Øvet
- Expert = Ekspert
- Solution = Løsning