

ENGLISH

This gravity powered logic maze is sure to put your visual perception and reasoning skills to the test. The translucent towers can be arranged in a wide variety of visually stimulating structures but, for each challenge, you'll have to think carefully to build a path that will carry your marble to its target. Sixty challenges, ranging in difficulty, will give you plenty of creative building time while you maneuver the maze in your mind! Once you've mastered all of the challenges, have fun constructing your own marble mazes and creating a few challenges of your own!

Your Goal: Use all the towers shown on each challenge card to build a maze that will carry a marble from the Start Position (indicated by white dot on each challenge card) to the Red Target Tower.

How To Play

1. Select a challenge card.
2. Set up the towers on your grid to match the challenge card. We give you the exact placement and orientation of these towers. So make sure you've positioned the towers correctly by using the black dot markings along the edges of the towers for guidance (see example in **diagram 1.1** on key card).
3. Now, select the towers underneath the words "ADD TO GRID" on the challenge card. (Any other towers not shown on the card will not be used.)
4. Determine where to place all the towers shown under "ADD TO GRID" to build your marble maze. For these towers, the exact location and orientation of the towers will **not** be given. However, it will be shown if a tower should be placed horizontally or vertically. (see **diagram 1.2** for example of placing a tower horizontally)
5. Once you feel that you've built a successful maze, drop a marble into the Start Position and watch it go.
6. If the marble passes through all the towers and ends in the Target Tower – **YOU WIN!**

BUILDING RULES:

1. A marble can never drop more than one level at a time (see **diagram 1.3**).
2. A marble can never drop onto a flat surface (see **diagram 1.4**).
3. A marble can never travel horizontally (across either a flat or a corner) for more than one unit at a time before rolling down another ramp or reaching the Target Tower (see **diagram 1.5**).
4. Sometimes the towers will stack on top of one another (see **diagram 1.6**) The outermost square will always represent the tower placed closest to the grid and the innermost square will represent the tower placed farthest from the grid. In this example, the squares from outside to inside are: purple, orange, gray. So the towers will be stacked with the purple on the bottom, then orange, and gray on top.
5. Towers can be stacked, but never more than three towers high. When stacking towers, they must be connected using the end with the flange so that they snap together (see **diagram 1.7**).
6. Additional towers can never be stacked on top of the Start Position or the Target Tower.
7. Towers can be suspended horizontally above the grid, but must be held up by at least two support towers. (see **diagram 1.7**).
8. A tower cannot be suspended above the Start Position or the Target Tower.
9. Two horizontal towers cannot be stacked on top of each other.
10. Horizontal towers can never hang over (extend beyond) the edge of the grid.

IF YOU GET STUCK:

Look on the back of your challenge card for the solution. First, check the section under Tower Placement to make sure all the towers are placed in the correct position and oriented correctly. Then check the Path of Marble section at the bottom of each card to see the path the marble takes to get from the Start Position to the Target Tower. (Note: For some challenges there is more than one solution.)

CREATE YOUR OWN CHALLENGES:

One of the cool things about Gravity Maze™ is that you can just play around and have fun building all sorts of neat looking structures. While you're building, don't underestimate your own abilities—try your hand at designing a few challenges of your own!

INVENTED BY: Oli Morris; **CHALLENGE DEVELOPMENT BY:** Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris and Tanya Thompson.

Warning. Not suitable for children under 36 months. Danger of choking due to small parts and small balls that may be swallowed.

DEUTSCH

Gravity Maze wird deine Vorstellungskraft und dein logisches Denken auf die Probe stellen: Du kannst die durchsichtigen Türme auf dem Spielfeld beliebig anordnen, jedoch musst du bei jeder Aufgabe genau überlegen, wie du den Weg in den Türmen anlegst, damit die Kugel am Ende den Zielturm erreicht. 60 spannende Aufgaben mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden bieten dir jede Menge kreativen Spielspaß und fordern gleichzeitig deinen Verstand heraus. Und das Gute ist: Hast du alle Aufgaben geschafft, kannst du dir auch einfach selbst welche ausdenken!

DEIN ZIEL: Verbaue alle Türme, die auf der Aufgabenkarte angegeben sind, damit die Kugel anschließend vom Startturm (erkennbar am weißen Punkt auf jeder Aufgabenkarte) in den roten Zielturm rollen kann.

SO WIRD GESPIELT:

1. Wähle eine Aufgabenkarte.
2. Baue die Türme entsprechend der Aufgabenkarte auf dem Spielfeld auf. Die genaue Position und die Ausrichtung der Türme ist vorgegeben. Die schwarzen Punkte auf den Kanten zeigen dir, ob du die Türme richtig aufgestellt hast (siehe **Grafik 1.1** auf der Inhaltsübersichtskarte).
3. Suche anschließend die Türme heraus, die auf der Aufgabenkarte unter "ADD TO GRID" gezeigt werden und lege sie bereit. Die restlichen Türme brauchst du für die Aufgabe nicht und legst sie beiseite.
4. Nun versuchst du die bereit gelegten Türme auf dem Spielfeld so zu platzieren, dass die Kugel am Ende den Zielturm erreichen kann. Die genaue Position und Ausrichtung der Türme musst du selbst herausfinden, jedoch wird dir auf der Aufgabenkarte gezeigt, ob du die Türme hinstellen oder hinlegen musst. (Im Beispiel von **Grafik 1.2** wird der Turm gelegt).
5. Sobald du das Gefühl hast, alle Türme richtig platziert zu haben, lässt du eine Kugel in den Startturm fallen und schaust was passiert.
6. Rollt die Kugel durch alle Türme durch und landet im Zielturm, **hast du gewonnen!**

BAU-REGELN:

1. Die Kugel darf keine Etage auslassen. Sie runterfallen zu lassen ist nicht erlaubt. (siehe **Grafik 1.3**)
2. Die Kugel darf nicht auf einer ebenen Fläche landen. (siehe **Grafik 1.4**)
3. Die Kugel kann auf der gleichen Höhe durch maximal ein Turmelement rollen. Entweder kommt dann eine Rampe oder aber bereits der Zielturm. (siehe **Grafik 1.5**)
4. Manchmal werden die Türme auch übereinander gesteckt (siehe **Grafik 1.6**). Das äußerste Quadrat auf der Aufgabenkarte zeigt dabei immer den Turm, der auf dem Spielfeld steht und das innerste Quadrat steht für den Turm, der die Spitze bildet. Im Beispiel sind die Quadrate von außen nach innen wie folgt zu sehen: Lila, orange, grau. Das heißt, dass du zuerst den lila farbigen Turm auf das Spielfeld stellst, dann den orange farbigen Turm darauf steckst und zuletzt den grauen Turm als Spitze aufsetzt.
5. Es werden niemals mehr als drei Türme aufeinander gesteckt. Wenn Türme aufeinander gesteckt werden, müssen immer die überstehenden Kanten zusammengesteckt werden, so dass die Türme ineinander einrasten. (siehe **Grafik 1.7**)
6. Zusätzliche Türme werden niemals auf die Startposition oder den Zielturm gesteckt.
7. Türme dürfen auch horizontal schwebend über dem Spielfeld angebracht werden. Bedingung dafür ist aber, dass diese von zwei weiteren Türmen gehalten werden (siehe **Grafik 1.7**)
8. Ein Turm darf nicht über die Startposition oder den Zielturm ragen.
9. Zwei liegende Türme dürfen nicht aufeinander gesteckt werden.
10. Liegende Türme dürfen niemals über das Spielfeld hinausragen.

FALLS DU NICHT WEITERKOMMST:

Auf der Rückseite der Aufgabenkarte findest du die Lösung ("Solution"). Prüfe zuerst den Abschnitt "Tower Placement", um sicherzustellen, dass alle Türme korrekt aufgestellt sind und in die richtige Richtung zeigen. Anschließend kannst du dir den Weg anschauen, den die Kugel in den Türmen zurücklegt. Diesen siehst du im Abschnitt "Path of Marble" im unteren Teil der Lösungskarte. (Hinweis: Für manche Aufgaben gibt es mehrere mögliche Lösungen.)

ERSCHAFFE DIR DEINE EIGENEN HERAUSFORDERUNGEN:

Das tolle an Gravity Maze™ ist, dass du dir beim Spielen mit den Türmen auch eigene Konstruktionen ausdenken kannst. Deiner Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt!

Erfinder: Oli Morris ; **Aufgaben-Entwickler:** Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris and Tanya Thompson.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Erstickungsgefahr wegen verschluckbarer Kleinteile und kleiner Kugeln.

LEGENDE:
Beginner = Anfänger
Intermediate = Fortgeschrittener
Advanced = Profi
Expert = Experte
Solution = Lösung

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.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces et de petites billes.

CLÉ :

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

ITALIANO

Questo labirinto logico 3D, azionato dalla forza di gravità, metterà alla prova la tua percezione visiva e le tue capacità di ragionamento. Le torri trasparenti possono essere disposte in modo da creare numerose strutture visivamente stimolanti ma, a ciascuna sfida, dovrai riflettere attentamente su come preparare il passaggio per condurre la biglia alla torre rossa d'arrivo. Sessanta sfide, con diversi livelli di difficoltà, per tante ore di gioco creativo e stimolante. E una volta vinte tutte le sfide, divertiti a costruire nuovi labirinti 3D fantasiosi ed entusiasmanti!

Scopo del gioco: Utilizzare tutte le torri indicate sulla carta sfida per costruire un labirinto 3D e portare la biglia dalla torre di partenza (indicata con un punto bianco su tutte le carte sfida) fino alla torre rossa d'arrivo.

Come si gioca:

1. Scegli una carta sfida.
2. Disponi le torri sul piano di gioco come indicato. La carta indica esattamente la posizione e l'orientamento delle torri. Usando i puntini neri presenti sugli angoli delle torri, assicurati di aver disposto tutti i pezzi nel modo corretto (vedere **immagine 1.1** sulla carta istruzioni).
3. Scegli ora le torri rappresentate sulla carta sfida sotto la dicitura "ADD TO GRID" (tutte le altre torri che non sono rappresentate sulla carta non possono essere utilizzate).
4. Decidi dove posizionare le torri rappresentate sulla carta sfida sotto "ADD TO GRID" per costruire il tuo labirinto. Per queste torri la posizione e l'orientamento **non** sono indicati. Viene tuttavia specificato se una torre deve essere posizionata in modo orizzontale o verticale (**l'immagine 1.2** mostra una torre disposta orizzontalmente).
5. Una volta terminata la costruzione del labirinto 3D, inserisci la biglia nella torre di partenza ed osservalo cadere.
6. Se la biglia passa attraverso tutte le torri e termina nella torre rossa d'arrivo – **HAI VINTO!**

REGOLE PER COSTRUIRE IL LABIRINTO:

1. La biglia non può cadere per più di un livello alla volta (vedere **immagine 1.3**).
2. La biglia non può cadere su una superficie piana (vedere **immagine 1.4**).
3. La biglia non può rotolare orizzontalmente (attraverso un piano o un angolo) per più di un'unità alla volta prima di scendere un'ulteriore rampa o raggiungere la torre d'arrivo (vedere **immagine 1.5**).
4. Talvolta le torri sono impilate le une sulle altre (vedere **immagine 1.6**). Il quadrato più esterno rappresenta la torre che si trova più vicino alla griglia mentre il quadrato interno rappresenta la torre più lontana dal piano di gioco. In questo esempio, i quadrati dall'esterno all'interno sono: viola, arancio, grigio. Quindi le torri saranno impilate partendo con il viola nella sezione inferiore e poi a seguire l'arancio ed infine il grigio nella parte superiore.
5. Non è possibile impilare più di 3 torri le une sulle altre. Quando impilate le torri, dovete unirle fra loro usando l'estremità in rialzo in modo da incastrare fra loro i diversi pezzi (vedere **immagine 1.7**).
6. Non è possibile posizionare delle torri sopra quella di partenza o la torre d'arrivo.
7. Le torri possono trovarsi sospese sopra il piano di gioco ma devono poggiare su almeno 2 torri di supporto (vedere **immagine 1.7**).
8. Una torre non può essere sospesa sopra quella di partenza o la torre d'arrivo.
9. Due torri disposte orizzontalmente non possono trovarsi l'una sull'altra.
10. Le torri disposte orizzontalmente non possono mai essere sospese sopra (oltrepassare) i limiti del piano di gioco.

SEI BLOCCATO?

Guarda la soluzione sul retro della carta sfida. Innanzitutto controlla la sezione posizionamento torri per verificare che la posizione e l'orientamento delle torri siano corretti. Controlla poi la sezione percorso biglia sulla parte inferiore di ciascuna carta per vedere il percorso che la biglia deve compiere per passare dalla torre di partenza alla torre rossa d'arrivo. (Nota bene: alcune sfide prevedono più di una soluzione.)

CREA LE TUE SFIDE:

Gravity Maze™ non finisce quando terminano le sfide! Puoi continuare a divertirti creando qualsiasi tipo di struttura. E, mentre costruisci, non sottovalutare le tue abilità e cerca di ideare nuove ed entusiasmanti sfide!

AUTORI: Oli Morris; SVILUPPO SFIDE A CURA DI: Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris e Tanya Thompson.

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti e piccole palline che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.

LEGENDA:

Beginner = Principiante
Intermediate = Intermedio
Advanced = Avanzato
Expert = Esperto
Solution = Soluzioni

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 rechtopstaande 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.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Vanwege kleine onderdelen en kleine kogels gevaar voor verstikken.

LEGENDE:

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

ESPAÑOL

Este laberinto lógico activado por la ley de la gravedad pondrá a prueba tus habilidades en razonamiento y percepción visual. Las torres traslúcidas pueden colocarse de múltiples formas y crear estructuras creativas pero, para cada reto, tendrás que pensar cuidadosamente cómo construir un camino que lleve tu canica hasta su objetivo. Sesenta retos, progresivamente más difíciles, que te proporcionarán grandes ratos de construcción creativa, mientras le das vueltas al laberinto en tu mente. Una vez que hayas conseguido todos los retos, ¡diviértete construyendo laberintos de canicas y creando tus propios retos!

TU OBJETIVO: Utiliza todas las torres que aparecen en la carta de reto para construir un laberinto que lleve a la canica desde la posición de inicio (indicada con un punto blanco en cada carta de reto) hasta la torre objetivo roja.

CÓMO SE JUEGA:

1. Elige una carta de reto.
2. Coloca las torres en el tablero como se indica. Las cartas de reto muestra la posición exacta y la orientación de esas torres. Así que, asegúrate de que las has colocado correctamente guiándote por los puntos negros marcados en los lados de las torres (ver ejemplo en la **ilustración 1.1** de la carta guía).
3. Ahora, coge las torres que se indican bajo las palabras "ADD TO GRID" ("AÑADIR AL TABLERO") en la carta de reto. (El resto de torres que no aparezcan en la carta no se utilizarán).
4. Determina dónde colocar todas las torres añadidas para construir tu laberinto de canicas. Para estas torres no se da la información de su posición exacta ni orientación. Sin embargo, sí se indica si una torre debe ir colocada en horizontal o vertical (ver **ilustración 1.2** para ejemplo de colocación de una torre horizontal).
5. Una vez que creas que has construido el laberinto correctamente, deja caer una canica desde la posición de inicio y observa su recorrido.
6. Si la canica pasa por todas las torres y termina en la torre objetivo, **¡HAS GANADO!**

REGLAS DE CONSTRUCCIÓN:

1. Una canica no puede caer nunca más de un nivel de golpe (ver **ilustración 1.3**).
2. Una canica no puede caer nunca sobre una superficie llana (ver **ilustración 1.4**).
3. Una canica no puede nunca desplazarse horizontalmente (por una esquina o superficie llana) más de un espacio a la vez antes de caer por otra rampa o alcanzando la torre objetivo (ver **ilustración 1.5**).
4. A veces las torres se apilarán encima de otras (ver **ilustración 1.6**). El cuadrado exterior siempre representará la torre colocada más cerca del tablero y el interior, la torre más lejana al mismo. En este ejemplo, los cuadrados de fuera hacia dentro son: morado, naranja y gris. Así que las torres se apilarán empezando con la morada abajo, luego la naranja y la gris arriba.
5. Las torres pueden apilarse, pero nunca más de tres torres. Cuando se apilan, deben estar conectadas utilizando el final con reborde, de manera que se unan (ver **ilustración 1.7**).
6. Las torres adicionales nunca pueden apilarse encima de la posición de inicio o la torre objetivo.
7. Las torres pueden quedar suspendidas horizontalmente sobre el tablero, pero deben estar apoyadas sobre, al menos, dos torres (ver **ilustración 1.7**).
8. No se pueden dejar suspendidas torres sobre la posición de inicio o la torre objetivo.
9. No se pueden apilar dos torres horizontales una sobre otra.
10. Las torres horizontales no pueden quedar colgadas (extenderse) más allá del límite del tablero.

SI TE ATASCAS:

Mira en el reverso de la carta de reto para ver la solución ("Solution"). Primero, comprueba la sección de colocación de las torres ("Tower Placement") para asegurar que todas las torres están colocadas en la posición correcta y bien orientadas. Luego comprueba la sección del recorrido de la canica ("Path of Marble") en la parte inferior de cada carta, para ver el camino que tiene que hacer la canica desde la posición de inicio hasta la torre objetivo. (Aviso: para algunos retos hay más de una solución posible).

CREA TUS PROPIOS RETOS:

Una de las cosas más especiales de Gravity Maze™ es que puedes jugar construyendo todo tipo de estructuras geniales. Mientras construyes, no subestimes tus habilidades, ¡intenta crear unos cuantos retos por ti mismo!

INVENTADO POR: Oli Morris; **DESARROLLO DE RETOS:** Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris y Tanya Thompson.

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas y bolas pequeñas que se pueden tragar y causar asfixia.

CLAVE:

Beginner = Principiante
Intermediate = Intermedio
Advanced = Avanzado
Expert = Experto
Solution = Solución

PORTUGUÊS

Este labirinto de lógica, alimentado pela gravidade, vai certamente testar a sua perceção visual e as suas capacidades de raciocínio. As torres translúcidas podem ser dispostas numa ampla variedade de estruturas visualmente estimulantes, mas em cada desafio, você terá que pensar cuidadosamente para construir um caminho que leve o seu berlinde até ao alvo. Sessenta desafios, que variam em nível de dificuldade, vão proporcionar-lhe momentos de construção criativa, enquanto manobra o labirinto na sua mente! Quando já dominar todos os desafios, pode divertir-se construindo os seus próprios labirintos de berlines e criar alguns desafios originais!

O SEU OBJETIVO: Use todas as torres indicadas em cada carta de desafio para construir um labirinto que irá levar um berlinde desde a Posição Inicial (indicada por um ponto branco em cada carta de desafio) até à Torre Alvo Vermelha.

PASSOS PARA JOGAR:

1. Selecione uma carta de desafio.
2. Coloque as torres na base de acordo com a carta de desafio. Damos-lhe a localização exata e a orientação dessas torres. Portanto, verifique se você posicionou as torres corretamente usando as marcações de pontos pretos ao longo das bordas das torres para orientação (ver exemplo no **diagrama 1.1** do cartão chave).
3. Agora selecione as torres sob as palavras "ADD TO GRID" na carta de desafio (quaisquer outras torres não mostradas na carta não serão utilizadas).
4. Determine onde colocar todas as torres indicadas em "ADD TO GRID" para construir o seu labirinto de berlines. Para estas torres, a localização exata e a orientação **não** vão ser dadas. No entanto, será mostrado se uma torre deve ser colocada na horizontal ou na vertical (veja o **diagrama 1.2** para exemplo de colocação de uma torre na horizontal).
5. Assim que sentir que construiu um labirinto de sucesso, largue um berlinde na Posição Inicial e observe-o a deslizar através do labirinto.
6. Se o berlinde passar por todas as torres e terminar na Torre Alvo Vermelha - **VENCEU O DESAFIO!**

REGRAS DE CONSTRUÇÃO:

1. Um berlinde nunca pode cair mais de um nível de cada vez (ver **diagrama 1.3**).
2. Um berlinde nunca pode cair sobre uma superfície plana (ver **diagrama 1.4**).
3. Um berlinde nunca pode deslizar horizontalmente (através de zona plana ou de um canto) por mais de uma unidade de cada vez, antes de deslizar para baixo, para outra rampa, ou de chegar à Torre Alvo (ver **diagrama 1.5**).
4. Por vezes, as torres serão empilhadas em cima umas das outras (ver **diagrama 1.6**). O quadrado exterior representará sempre a torre colocada mais perto da base e o quadrado interior representará a torre colocada mais distante da base. Neste exemplo, os quadrados, de fora para dentro, são: roxo, laranja, cinza. Assim sendo, as torres seriam empilhadas com a roxa na parte inferior, em seguida a laranja e a cinza por cima.
5. As torres podem ser empilhadas, mas nunca se pode sobrepor mais do que três torres. Ao empilhar torres, estas devem ficar ligadas usando a extremidade com o rebordo, para que encaixem bem (ver **diagrama 1.7**).
6. As Torres adicionais nunca podem ser colocadas em cima da Torre de Posição Inicial ou da Torre Alvo.
7. As Torres podem ser suspensas horizontalmente acima da base, mas têm que ser suportadas por, pelo menos, duas torres (ver **diagrama 1.7**).
8. Uma torre não pode ser suspensa em cima da Torre Posição Inicial ou da Torre Alvo.
9. Duas torres horizontais não podem ser empilhadas em cima uma da outra.
10. Torres horizontais nunca podem pairar sobre (estender-se além) da borda da base.

SE FICAR PRESO:

Na parte de trás das suas cartas de desafio, encontrará as soluções ("Solution"). Primeiro, verifique a zona sob Colocação de Torres ("Tower Placement") para se certificar de que todas as torres estão colocadas na posição e orientação corretas. Em seguida, verifique a zona da Trajetória do Berlinde ("Path of Marble"), na parte inferior de cada carta para ver o caminho que o berlinde percorre desde a Posição Inicial até à Torre Alvo. (Nota: Para alguns desafios há mais do que uma solução.)

CRIE OS SEUS PRÓPRIOS DESAFIOS:

Um dos aspetos mais divertidos do Gravity Maze™ é que pode apenas brincar e divertir-se a construir todo o tipo de estruturas originais. Enquanto estiver a construí-las, não subestime as suas próprias capacidades - tente desenhar alguns desafios próprios!

INVENTADO POR: Oli Morris ; DESENVOLVIMENTO DE DESAFIOS: Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris e Tanya Thompson.

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Perigo de asfixia, contém peças de pequenas dimensões e pequenas bolas que podem ser engolidas.

CHAVE:

Beginner = Iniciado
Intermediate = Intermédio
Advanced = Avançado
Expert = Especialista
Solution = Solução

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 and mobile apps make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com

