

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.
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile und kleiner Kugeln.

LEGENDE:

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

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

