

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

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

