

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

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

