

O IZUMITELJU

Eldon Vaughn je bil vedno navdušen nad ugankami vseh vrst. Svojo prvo uganko je ustvaril že v srednji šoli. Od takrat je g. Vaughn prejel diplomo BSEE in MSEE ter več let delal kot inženirski proizvajalec. Leta 1996 se je začel osredotočati o oblikovanju ugank in iger, proizvodnji in trženju. AMAZE™ je prva reklama izdelek, ki bo razvit iz njegovih novih modelov.

Misija ThinkFun-a je spodbuditi vaš um!®

ThinkFun je vodilni svetovni proizvajalec zabavnih iger, ki spodbudijo in izostrijo vaš um. Od razvemanja mladih umov do ustvarjanja zabave za vso družino, inovativne igre in ThinkFun aplikacije vam dajo misliti, medtem ko vas nasmejijo.

www.ThinkFun.com



© 2003 ThinkFun Inc. Vse pravice pridržane. IZDELANO NA KITAJSKEM, 106. #5820. IN04.

TM

AMAZE

1 6 MAZE SIN ONE !



STAROST

8 do odraslega

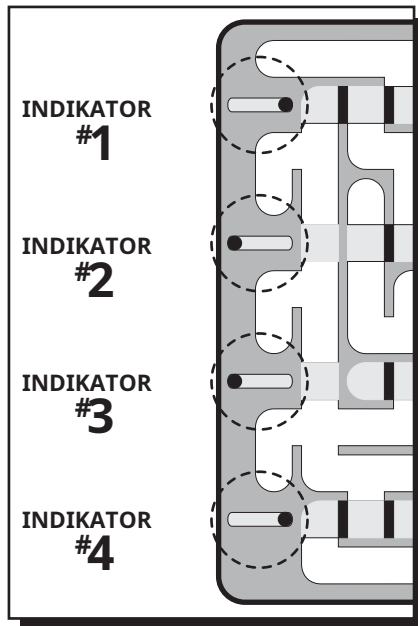
en igralec

NAVODILA

Izberite enega od 16 različnih izzivov v labirintu, prikazanih na straneh 4 in 5 ali na zadnji strani igre Amaze™. Višje kot je število, težji je izziv.

Povežite štiri rdeče indikatorje na levi strani igre s položaji, prikazanimi v diagramu nastavitvev. Če želite indikator premakniti v levo ali desno, s prstom ali priloženim pisalom potisnite rdečo črto na drsniku nasproti njega.

Zdaj ste pripravljeni rešiti labirint! Postavite pisalo na ZAČETNI položaj in začnite slediti svoji poti skozi labirint.



REŠITVE

LABIRIN #1: 4L

~~MAZE~~ #2: 4L

MAZE #3: 2L - 1R - 4L

LABIRIN #4: 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #5: 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

MAZE #6: 2R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #7: 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #8: 2R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #9: 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #10: 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #11: 3R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #12: 3R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #13: 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #14: 3R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

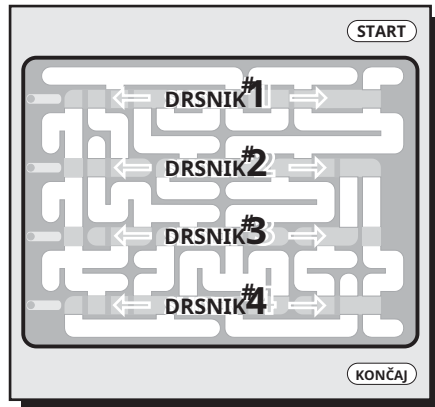
LABIRIN #15: 2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

LABIRIN #16: 3R - 2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

REŠITVE

V labirintu so štiri drsniki – palice, ki drsijo levo in desno. Vsakemu drsniku je dodeljena številka od ena do štiri, ki se začne na vrhu labirinta. Rešitev za vsak labirint vam pove, v kakšnem vrstnem redu je treba premikati drsnike in v katero smer potisnete drsnik. Če drsnik ni naveden v rešitvi, se samo premikate in drsenje ni potrebno. Previdno – premikanje katerega koli drsnika, ki ni v rešitvi, se lahko zatakne!

Poglejmo rešitev 2L – 1R – 4L. V tem primeru sledite labirintu do drugega drsnika (2L) in najdete rdečo črto, ki jo lahko potisnete v levo.



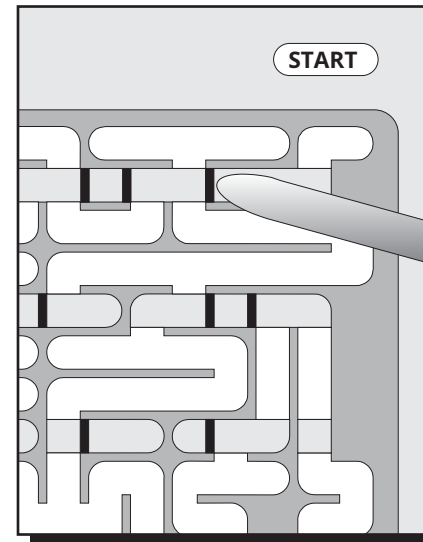
Nato premaknite pisalo nazaj na prvi drsnik (1R) in poiščite rdečo črto, ki jo lahko potisnete v desno. Na koncu se pomaknite do četrtega drsnika (4L) in poiščite rdečo vrstico, ki jo lahko potisnete v levo. Zdaj lahko pridete do CILJA!

Ko začnete, pisala morda ne boste dvignili s poti. Ko pridete v rdečo vrstico, ga poskusite potisniti levo ali desno. Počistite svojo pot, vendar ne skačete čez njo! Morda boste morali potisniti palico levo ali desno več kot enkrat, da rešite labirint.

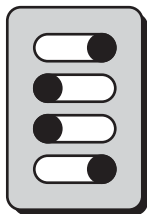
Lahko: Samo potisnite rdeče palice.

Ne smete uporabljati pisalo, da potegnete drsnike.

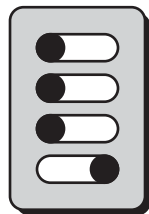
Previdno – potiskanje rdeče črte lahko povzroči tudi slepo ulico ali pa vas pahne v neskončno zanko. če se zataknete, ponastavite indikatorje na položaj za nastavitev izziva, se vrnite na START in začnite znova.



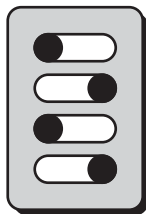
AMAZE™ Nastavitve izzivov



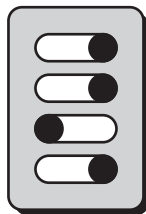
1



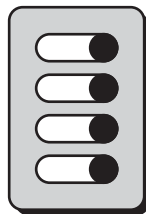
2



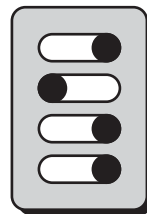
3



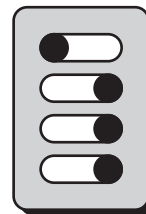
4



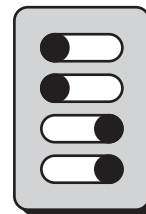
5



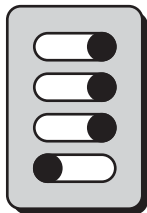
6



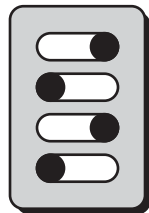
7



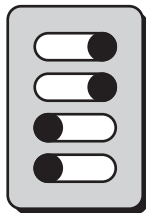
8



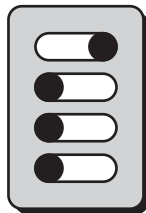
9



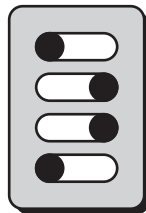
10



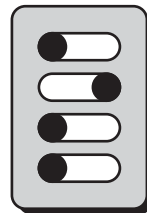
11



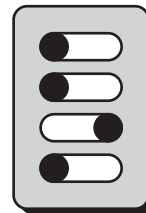
12



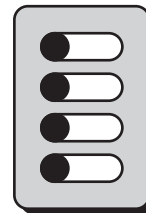
13



14



15



16