

LASER CHESS



Leysigeislaskák

Geislandi kænskuspil

Leiðbeiningar

Aldur: 8+

2 Leikmenn

Kynning

Eltingarleikur hefur aldrei verið svona skemmtilegur! Leysigeislaskák sameinar þá skemmtun að sveigja geisla og lýsa upp skákmenn og herkænsku eins og í skák. Þú þarft að hitta kóng andstæðingsins en gæta þess að þinn eigin verði ekki fyrir geisla! Einfaldar reglur og grunntilfæringar gera Leysigeislaskák auðveldu að læra og fljótlega að spila.

Innihald:

- 26 leikpeð
 - þ.á.m.
 - 2 kóngar
 - 4 skiptipeð
 - 4 varnarpeð
 - 14 endurvarpspeð
 - 2 leysigeislar
- Leikborð

Leikpeð – Skýringar

Leysigeislar: Hvor leikmaður hefur einn leysigeisla sem hafður er í horni leikborðsins allan leikinn. Ýttu á hnappinn ofan í lok hvernar umferðar til að virkja geislann. Leysigeislinn telst ekki sem leikpeð og er ekki færður til á borðinu og er ekki hægt að taka úr leik.

Endurvarpspeð: Spegilhlið endurvarpspeðsins endurvarpar geislanum um 90 gráður. Endurvarpspeðið dettur úr leik ef það fær geisla á einhverja þá hlið sem er ekki með spegli.

Varnarpeð: Framhlið varnarpeðsins hindrar geislann og varnarpeðið er enn inni ef það fær geisla á framhliðina. Hinsvegar ef það fær á sig geisla á einhverja aðra hlið dettur það úr leik.

Skiptipeð: Báðar hliðar skiptipeðsins endurvarpa geislanum um 90 gráður. Skiptipeðið getur einnig skipt um stað við endurvarpspeð eða varnarpeð ef þau hlið við hlið. Skiptipeð getur aldrei dottið úr leik.

Kóngur: Leiknum lýkur þegar kóngur verður fyrir geisla.

Gangur leiksins:

Markmið: Að vera fyrri til að skjóta kóng andstæðingsins með leysigeisla.

Undirbúningur: Í fyrsta sinn sem er spilað þarf að kippa úr flípanum neðan á hvorum leysigeisla til að virkja rafhlöðurnar.

ATH: Í leikinn þarf tvær LR44 rafhlöður.

1. Ákveðið hvor leikmaðurinn notar gráu/rauðu peðin og hvor bláu/hvítu.
2. Veljið uppsetningu (sjá bls. 10 í ensku reglum) og raðið peðunum eins og sýnt er. Ef verið er að spila í fyrsta sinn, veljið ACE uppsetninguna. Eftir því sem þið verðið kunnugri leiknum, getið þið reynt þyngri uppsetningar CURIOSITY, GRAIL, MERCURY og SOPHIE. Þegar þið eruð orðin þaulvön getið þið notað eigin ímyndunarafl til að hanna eigin upphafsstöður.

Hvernig skal spilað:

1. Blár/hvítur leikur fyrst. Leikmenn skiptast á að færa peðin sín. Færa má öll leikpeð, þ.á.m. kónginn.
2. Þegar leikmaður á leik, framkvæmir hann eina af eftirfarandi aðgerðum:
 - a. Færir eitt leikpeð um einn reit í hvaða átt sem er (þ.m.t. á ská) en fylgir reglum um tilfæringar (sjá að neðan).
 - b. Snýr leikpeði um 90 gráður án þess að færa það um reit.
 - c. Snýr leysigeislanum sínum þannig hann beinist annað hvort í áttina að fyrsta dálki eða fyrstu röð. Alltaf þarf að snúa leysigeislanum áður en honum er skotið.
3. Til að ljúka umferð, virkjar leikmaður leysigeislann með hnappinum ofan leysigeislapeðinu sínu. Peðin er síðan fjarlægð af borðinu eftir því hvar geislinn lendir. Athugið peðaskýringarnar til að sjá hvenær má taka peð úr leik.

Ef að geislinn lendir á manns eigin peði dettur það samt úr leik samkvæmt peðaskýringunum.

MIKILVÆGT: Leysigeislanum er aðeins skotið einu sinni áður en leikmaður lýkur leik í hverri umferð og umferðinni lýkur hvort sem geislinn lendir á peði eða ekki. Ekki má skjóta leysigeisla í miðri umferð til að prófa á meðan leikmaður er enn að ákveða hvernig hann ætlar að leika. Þegar búið er að leik, má ekki taka leikinn til baka og skjóta verður geislanum.

Reglur um tilfæringar:

1. Þegar leikmaður á leik má hann aðeins færa peð EÐA snúa peði, ekki bæði.
2. Aðeins má snúa peði um 90 gráður í hverjum leik.
3. SÉRSTÖK TILFÆRING – Aðeins skiptipeð getur hreyfst á þennan hátt. Skiptipeðið má skipta um stað við endurvarpspeð eða varnarpeð af hvorum lit sem er ef þau eru hlið við hlið.

Hvorugu þeðinu er snúið þegar þeim er skipt. Skiptiþeð getur þó ekki skipt um stað við kóng eða annað skiptiþeð.

4. Rauð/grá þeð geta aldrei farið á reiti með hvítum gormalínum og blá/hvít þeð geta aldrei farið á reit með rauðum gormalínum. (Staðsettar á brúnum leikborðsins.)

Að vinna leikinn:

Þegar annar hvor leysigeislinn lendir á kóngi, er sá kóngur fjarlægður og leiknum lýkur. Ef kóngurinn þinn stendur enn eftir á borðinu SIGRAR ÞÚ!

Ef þú hittir óvart þinn eigin kóng sigrar andstæðingurinn.

Ath: Ef sama uppröðunin birtist þrisvar í sama leik (þ.e. sömu þeð í sömu litum eru á sömu litum og snúa eins), getur leikmaðurinn sem á leik sagt „pattstaða.“

Um hönnuðina:

Leysigeislaskák var hannað af Luke Hooper, stofnanda Factor 10 Design. Hann er líftækni-og vélaverkfræðingur og hugmyndin kom til hans þegar hann var í háskóla. Síðan þá hefur hann gert feril úr því að hanna gagnvirkar vörur sem víkka hugann. Hann vonar að Leysigeislaskák muni hjálpa honum að ná því markmiði að breyta því hvernig fólk sér heiminn með hugmyndaríkum leikjum.

Michael Larson fékk doktorsgráðu í vélaverkfræði úr MIT háskólanum. Hann hefur stofnað fyrirtæki, ásamt öðrum, sem hafa m.a. framleitt skurðaðgerðarverkfæri og ennisbönd sem hjálpa fólki að sofa betur. Hann nýtur þess að kenna öðrum nýsköpun, hönnun og vöruþróun í starfi sínu sem háskólaprófessor til 25 ára. Hann hefur sjö einkaleyfi og bíður eftir sex til viðbótar. Michael hefur unnið ýmis verðlaun, m.a. Uppfinningamaður ársins hjá Colorado-háskóla. Hann hefur flogið þotu, siglt kafbáti og getur dinglað eyrunum. Einu í einu.