



Thinkfun

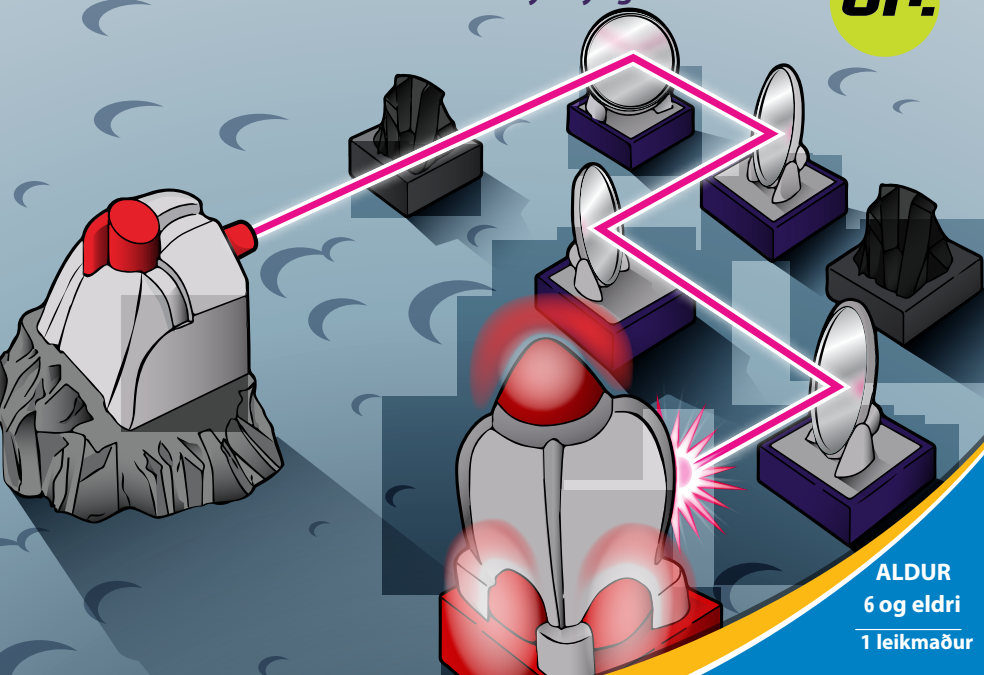
LEIÐBEININGAR OG LAUSNIR

LASER MAZE™

Geislabylgjuvöndundarhús

fyrir yngri leikmenn

Jr.



ALDUR
6 og eldri
1 leikmaður

LASER MAZE™

Jr.

INNIHALD:

Leiktafla með leysigeisla

Leikpeð – samtals 11:



Skotmörk - 2



Gervihnattaspeglar - 5

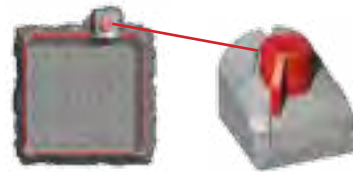


Geislakljúfur - 1



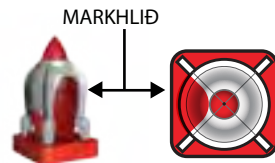
Svæðalokarar - 3

40 þrautir
(20 tvíhliða spjöld)



LEYSIR (áfastur leiktöflunni) er notaður til að kveikja í eldflaugunum. Snúðu rauða hnappnum réttisælis til að kveikja á leysinum og rangsælis til að slökkva á honum.

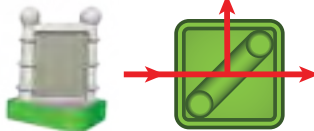
YFIRLIT PEÐA:



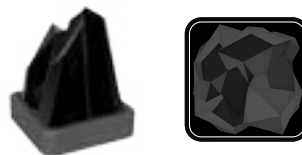
ELDFLAUGASKOTMÖRK eru lokatakmark þitt. Leysigeislinn verður að hitta markhlið eldflaugarinnar. Aðrar hliðar flaugarinnar eru ekki gild skotmörk.



GERVIHNATTASPEGLAR beina geislanum til hægri eða vinstri með því að endurkasta geislanum um 90 gráður.



GEISLAKLJÚFURINN klyfur geislann í tvennt og hann endurkastast í tvær áttir, annars vegar um 90 gráður til vinstri eða hægri og hinsvegar beint áfram.



SVÆÐALOKARAR loka leið geislans. Gættu þín á þeim!

Þú munt þurfa vísindi og rökhugsun til að endurkasta leysigeislunum á eldflaugarnar. Staðsettu gervihnattaspeglana vandlega til að vísa þér leið en gættu þín á svæðalokurum sem gætu lent í vegi fyrir þér. Þetta er flókið verkefni fyrir hvern vísindamann en með dálítilli hugaréynslu geturðu kveikt á eldflaugunum og huga þínum.

MARKMIÐIÐ:

Í hverri þraut þarftu að lýsa eldflaugarskotmörkin með því að staðsetja peðin rétt á töfluna.

UNDIRBÚNINGUR:

ATH. Völundarhúsinu fylgja ekki AAA rafhlöður. Setja þarf tvær AAA rafhlöður í töfluna áður en leikið er. Sjá bls. 15 fyrir nánari leiðbeiningar um rafhlöður.

1. Veldu þrautarspjald og renndu því inn í leiktöfluna.
2. Settu peðin á töfluna eins og táknin á þrautarspjaldinu sýna.



3. Veldu peðin sem sýnd eru á spjaldinu. **Afgangspeð eru ekki notuð í þessari þraut.**
4. Finndu tákn skotmarkanna sem sýnd eru á spjaldinu. Þau eru bæði á leiktöflunni og spjaldinu. Ef það eru tvö skotmörk þar að lýsa þau bæði til að vinna.
5. Snúðu hnappnum á töflunni til að virkja leysigeislann.



REGLUR:

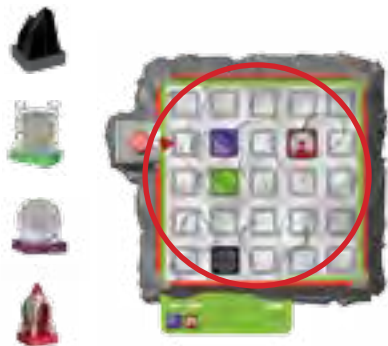
1. Taktu þér nokkrar mínútur til að prófa hverja gerð af peði til að sjá hvernig það virkar. Á bls. 3 er yfirlit yfir peðin en best er að skilja þau með því að setja hvert þeirra fyrir framan leysigeislann á töflunni og sjá hvert geislinn fer.

2. Byrjaðu á því að staðsetja peðin eins og spjaldið sýnir (**undir Add to grid**). Þegar þú setur þau niður skaltu hugsa um hvert það mun beina geislanum. Taktu þinn tíma og fylgdu þessum einföldu reglum:

a. Þú getur fært og snúið peðunum undir **,add to grid'** eins oft og þú vilt, en peðin sem sýnd eru á töflunni á þrautaspjaldinu má ekki færa eða snúa.



ÞESSI PEÐ
MÁ EKKI FÆRA



b. Þú verður að setja niður **öll** peðin undir **,add to grid'** flípanum á þrautaspjaldinu.

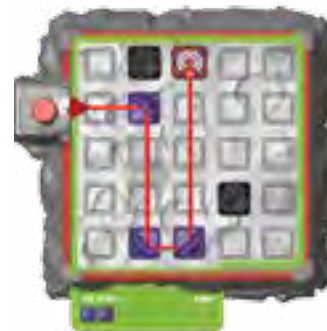
c. Ef sýnd eru tvö eldflaugarskotmörk á þrautaspjaldinu, þarf að kveikja á þeim báðum. Mundu, eldflaugatáknin er að finna á leiktöflu svæðinu **eða** **,add to grid'** flípanum.

d. Leysigeislinn verður að forðast svæðalokarana en snerta öll hin peðin sem sýnd eru á þrautaspjaldinu.

RANGT:
2 PEÐ ERU EKKI NOTUÐ



RÉTT:
ÖLL PEÐIN ERU NOTUÐ



3. Þegar öll ljósín lýsast upp – **SIGRAR ÞÚ!**

ATH. Þegar þú lýkur leiknum, ekki gleyma að slökva á leysigeislanum með því að snúa rauða hnappnum rangsælis.

ATHUGAÐU LAUSNINA:

Mundu að það er aðeins ein rétt lausn fyrir hverja þraut. Þegar þú leysir þraut, athugaðu svörin á bls. 10 til að sjá hvort þín lausn er rétt!

UM HÖNNUÐINN:

Laser Maze var hannað af Luke Hopper, formanni FACTOR 10. Luke er líftækniþráður og vélaverkfræðingur og byrjaði á því að hanna útsjónarsemisleikinn **The Laser Game: Khet**. Luke vinnur enn að því að sameina leiki og nýjustu tækni. Hann vonar að Laser Maze hjálpi honum að ná því markmiði að breyta því hvernig fólk sér heiminn í gegnum hugmyndaríka leiki.

ÞRAUTAÞRÓUN: Wei-Hwa Huang

TIL Í MEIRA?

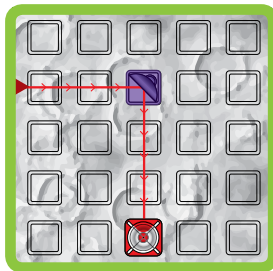
Ef þér líkar Laser Maze Jr. og ert tilbúin/n í áskorun, prófaðu þá upprunalega Laser Maze!

Haltu áfram þessari ljóslifandi skemmtun með 60 nýjum þrautum og fleiri þeðum, þ.á.m. eftirlitsstöð og tvöfaldur spegill.

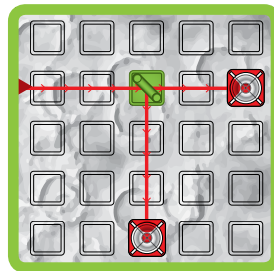
www.ThinkFun.com/LaserMaze



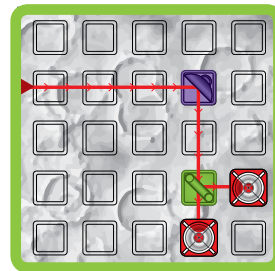
Auðveldar
lausnir:



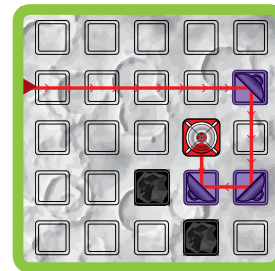
EASY • 1



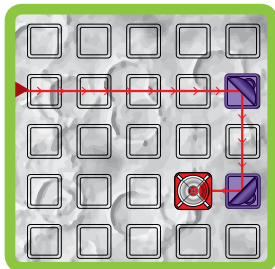
EASY • 2



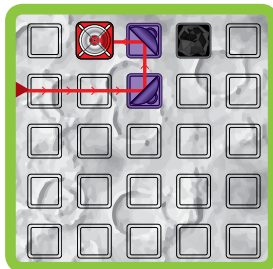
EASY • 9



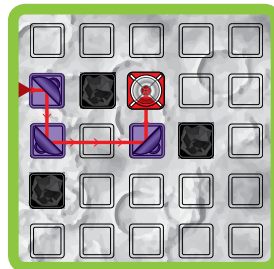
EASY • 10



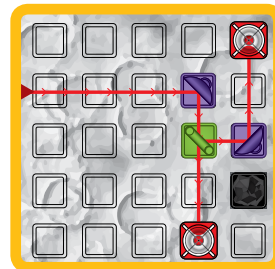
EASY • 3



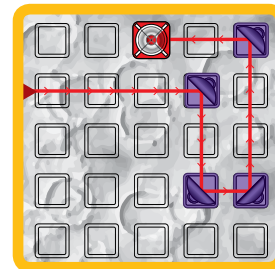
EASY • 4



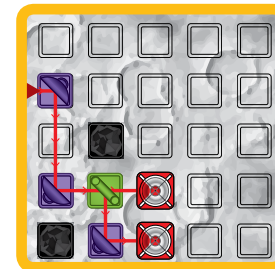
EASY • 5



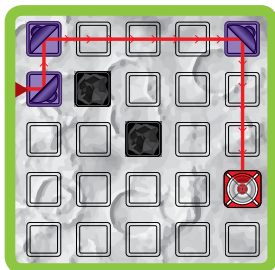
MEDIUM • 11



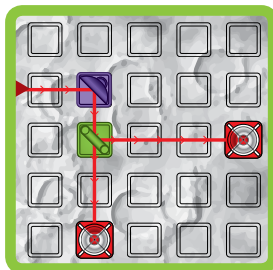
MEDIUM • 12



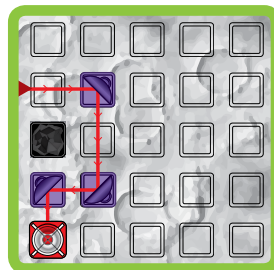
MEDIUM • 13



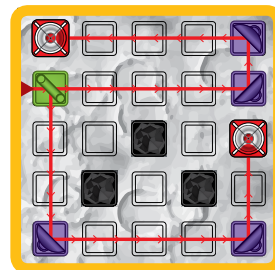
EASY • 6



EASY • 7



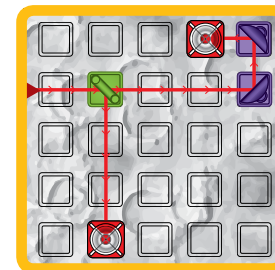
EASY • 8



MEDIUM • 14

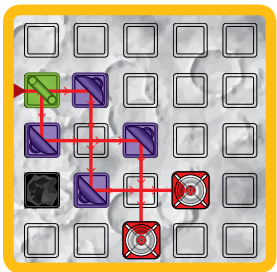


MEDIUM • 15

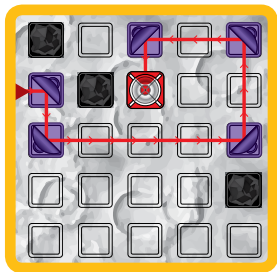


MEDIUM • 16

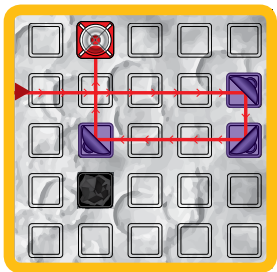
Miðlungs
erfiðar
lausnir:



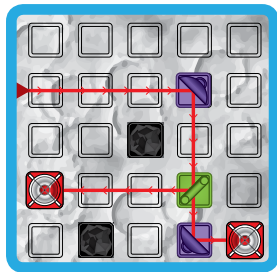
MEDIUM • 17



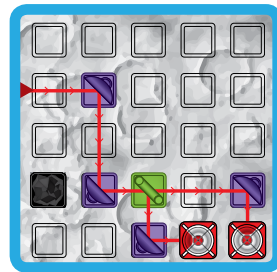
MEDIUM • 18



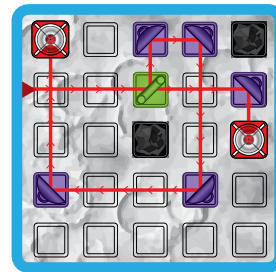
MEDIUM • 19



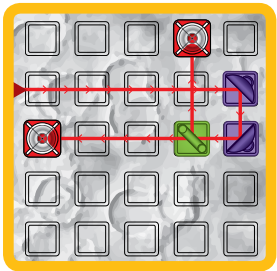
HARD • 25



HARD • 26

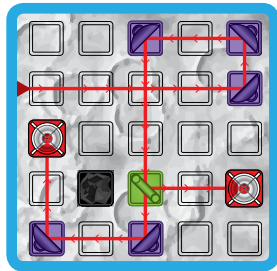


HARD • 27

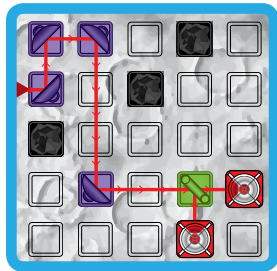


MEDIUM • 20

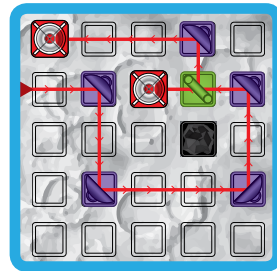
Erfiðar lausnir:



HARD • 21



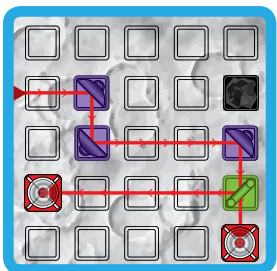
HARD • 28



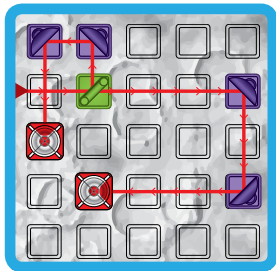
HARD • 29



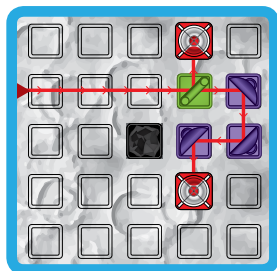
HARD • 30



HARD • 22

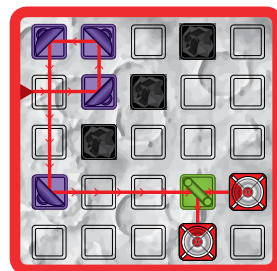


HARD • 23

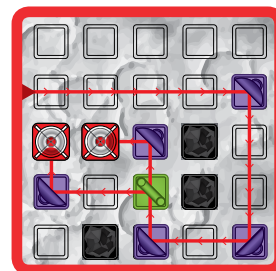


HARD • 24

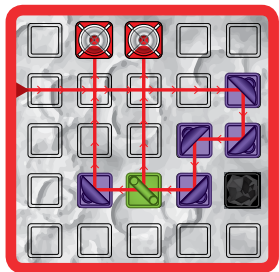
Mjög erfiðar lausnir:



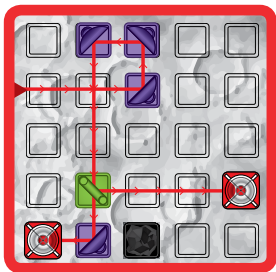
SUPER HARD • 31



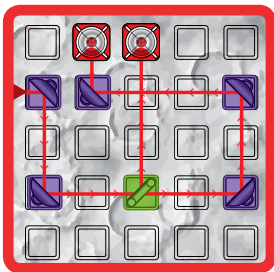
SUPER HARD • 32



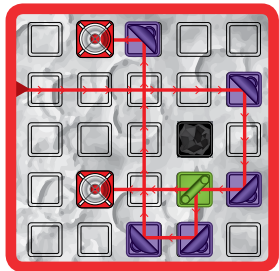
SUPER HARD • 33



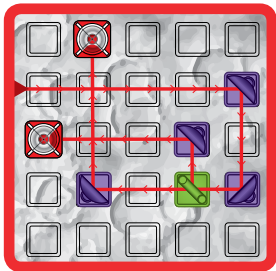
SUPER HARD • 34



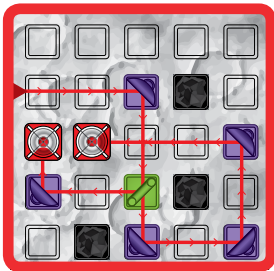
SUPER HARD • 35



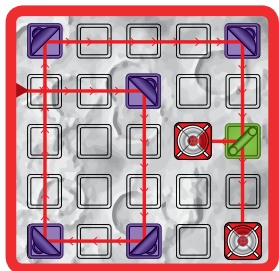
SUPER HARD • 36



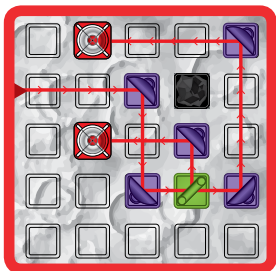
SUPER HARD • 37



SUPER HARD • 38

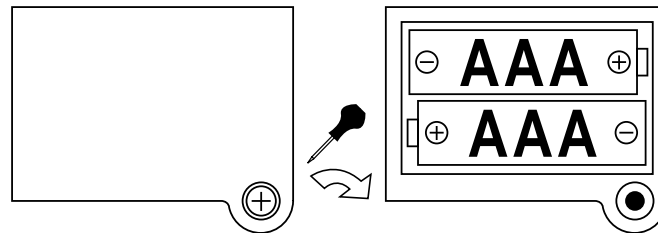


SUPER HARD • 39



SUPER HARD • 40

BATTERY INSTALLATION:  2 x 1.5v AAA or R03



IMPORTANT BATTERY INFORMATION:  **CAUTION**

1. Always follow the instructions carefully. Use only batteries specified and be sure to insert them correctly by matching the + and - polarity markings.
2. Remove batteries if product is not to be played with for a long time.
3. Do not mix old batteries and new batteries, or standard (carbon-zinc) with alkaline batteries.
4. Remove exhausted or dead batteries from the product.
5. Do not short-circuit the supply terminals.
6. **NON-RECHARGABLE BATTERIES ARE NOT TO BE RECHARGED.**
7. Remove rechargeable batteries before recharging.
8. Only charge rechargeable batteries under adult supervision.



This Device complies with 21CFR part 1040.10 and 1040.11

Caution-use of controls or adjustments or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Markmið ThinkFun er að tendra huga þinn!®

ThinkFun® er fremst í flokki í heiminum í vanabindandi skemmtilegum spilum sem reyna á og skerpa hugann.

Við upplýsum huga ungs fólks og skemmtum allri fjölskyldunni, enda fá frumlegir leikir og smáforrit ThinkFun þig til að hugsa um leið og þú brosir.



www.ThinkFun.com

