



LEIKREGLUR

# LUNAR LANDING™

ÞYNGDARLAUS  
RÖKFRÆÐILEIKUR



# LUNAR LANDING

PYNGDARLAUS RÖKFRÆÐILEIKUR

## INNIHALD:



40 Prautir  
og lausnir

**LYKILL**  
Byrjandi  
Meðalkunnátta  
Mikil kunnátta  
Sérfræðingur  
Lausn

## Könnuðir

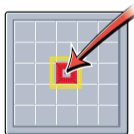


Skutla



Hjálparvélmennir

## Lendingartafla



Neyðardyr

**Markmið:** Að hjálpa skutlunni að komast aftur í móðurskipið í gegnum neyðardyrnar í miðju lendingartöflunnar.

**Undirbúningur:** Veldu þrautarspjald og staðsettu könnuðina á lendingartöfluna eins og það sýnir.

### Leikreglur:

1. Færðu einhverja hinna sex könnuða upp, niður eða til hliða (EKKI á ská) samkvæmt reglum á bls. 7 & 8, þar til annar könnuður lendir í vegi hans.
2. Prófaðu áfram samsetningar leikja þar til rauða skutlan nær miðju lendingartöflunnar. Þegar skutlan kemst inn um neyðardyr móðurskipsins SIGRAR ÞÚ!

**Leikir:** Allir könnuðirnir (skutlan og hjálparvélmennin) hreyfast eftir tveimur einföldum reglum sem sýndar eru í dæmiþrautinni að neðan.

**REGLA 1:** Könnuður getur aðeins hreyfst í átt að öðrum könnuði í sömu röð eða dálk.

Dæmi að neðan:



Undirbúningur þrautar

- Appelsínugula vélmennið getur færst niður í átt að rauðu skutlunni og öfugt.
- Græna hjálparvélmennið getur færst upp í átt að fjólubláa hjálparvélmenninu og öfugt.
- Gula hjálparvélmennið getur hvergi farið því enginn könnuður er í sömu línu eða dálki.

**REGLA 2:** Könnuður verður að færast alla leið að næsta könnuði þar til leið þess er lokuð, jafnvel þótt hann þurfi að fara yfir neyðardyrnar.

Með sömu þraut og sýnd var í skrefi 1, sést hér að fyrsti rétti leikurinn er að færa rauðu skutluna upp í átt að appelsínugula hjálparvélmenninu (gildur leikur 1).



Gildur leikur 1

Nú þarf að færa rauðu skutluna til vinstri en hún **MÁ EKKI** stöðvast á neyðardyrnum. Hún verður fyrst að færast alla leið að gula hjálparvélmenninu, eins og sýnt er að neðan (gildur leikur 2).



Ógildur leikur



Gildur leikur 2



Gildur leikur 3



Gildur leikur 4

Til að leysa þrautina væru lokaskrefin að færa græna hjálparvélmennið upp í átt að fjólubláa hjálparvélmenninu (gildur leikur 3) og rauðu skutluna til hægri í átt að græna hjálparvélmenninu (gildur leikur 4). Rauða skutlan er nú lent á neyðardyrnum í miðju töflunnar – ÞÚ SIGRAR!

Um hönnuðinn:  
Hiroshi Yamamoto þróaði upphaflegu hugmyndina fyrir Tungllendingu (Lunar Landing) sem var fyrst kynnt sem Mánamæða (Lunar Lockout) árið 2000. Nob Yoshigahara, vinur og kollegi Hiroshis, fínþússaði leikinn og Goro Tanaka, Mine Uematsu (frá NoBrain Corps), ásamt Harry Nelson, hönnuðu hinar margvíslegu þrautir. Góða skemmtun!

# 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](http://www.ThinkFun.com)



© 2016 ThinkFun Inc. Öll réttindi áskilin.  
FRAMLEITT Í KÍNA, 104. #6802. IN01.