

IŞIK ve AYNALAR (LASER MAZE)

Işın Bükücü Mantık Oyunu

Yaş: 8-99 Oyuncu: 1

İÇİNDEKİLER:

Oyun Tablası,
60 Görev Kartı (çözümler ile beraber),
Sembol Anahtarı (SYMBOLS KEY) kartı,
Oyun İstasyonları – Toplam 11 Adet;
Lazer (1 Adet, kırmızı)
Hedef/Ayna (5 Adet, mor)
Işın Kırıcı (2 Adet, yeşil)
Çift Taraflı Ayna (1 Adet, mavi)
Kontrol Noktası (1 Adet, sarı)
Hücre Engelleyici (1 Adet, gri)

ÖNEMLİ: Lazer istasyonunu mutlaka kutudaki kendi yerine (en derin yuvaya) koyunuz. Aksi takdirde kutu kapatıldığında kapağının Lazer istasyonu düğmesine teması nedeni ile lazer ışığı sürekli yanar ve piller kısa sürede biter.

İSTASYON REHBERİ:



Işıklar ve aynalar sihir gibi hissettirebilir, ama aslında bilimdir; bu zihin zorlayıcı labirent serilerinin içinden lazer ışını geçirmek için uygun dozunda beyin gücü gereklidir. Tatmin edici bir zihinsel etkinliğe hazırlanın çünkü stratejik düşünme kaslarınızı esnetirken hem hedefi hem de zihninizi ateşleyeceksiniz!

AMAÇ:

Her bir görev kartı için; gösterilen sayıda hedefi etkinleştirmek (ışıkları yakmak) üzere lazeri ve belirlenmiş olan istasyonları oyun tablasına yerleştirmek.
(Not: Hedef veya hedefleri etkinleştirirken lazer ışını oyun tablasında bulunan tüm istasyonlardan geçmelidir.)

HAZIRLIK:

Not: ilk oynayışınızda, pili devreye sokmak için lazer istasyonunun altındaki küçük şeridi çekin.

1. Bir görev kartı seçin ve rahat görebilmek için oyun tablası üzerindeki kart yuvasına yerleştirin.
2. İstasyonları görev kartında belirtilen sembollerle eşleştirecek şekilde oyun tablasına yerleştirin.
Not: Bazı istasyonların konumu ve yönü tam olarak verilmiştir. Ancak, herhangi bir sembol üzerinde soru işareti varsa, o istasyonun verilen hücredeki yönünü belirlemek size kalmıştır. (SEMBOL ANAHTARI bölümüne bakın.)
3. Bir görev kartındaki **"OYUNA EKLE"** (kartın sol üst bölümünde **"ADD TO GRID"**) başlığı altında verilen istasyonları alın. **Geriye kalan istasyonlar kullanılmayacaktır.**
4. Görev kartında verilen **"HEDEF SAYIYI"** (kartın sağ üst bölümünde **"# OF TARGETS"**) aklınızda tutun.

SEMBOL ANAHTARI:

Sembol Anahtarı, bir görev kartında verilen sembolleri ayırt etmek için başvuru rehberinizdir.



Bir sembol, istasyonun çerçevesini gösteriyorsa, bu istasyonu, verilen hücreye, görev kartında belirtilen yönde yerleştirin.



Bir sembolün üzerinde soru işareti varsa doğru yönü sizin ayarlanmanız gerekir.

Not: Hedef/Ayna istasyonunun iki farklı kullanımı vardır ve dört farklı sembol ile gösterilebilir:



Bu iki simge istasyonun hedef olarak kullanılması gerektiğini ifade eder. (Ancak bir ayna gibi de kullanılabilir)



Bu iki sembol, istasyonu hedef mi, ayna mı ya da her ikisi olarak da mı kullanılacağınıza sizin belirlemeniz gerektiği anlamına gelir.

OYUN ADIMLARI:

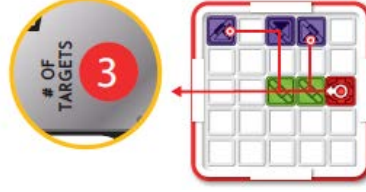
1. Her istasyonun özel bir fonksiyonu vardır. Başlamadan önce, oyun alanı üzerine farklı istasyonları yerleştirerek nasıl çalıştıklarını gözlemlemek gerekir. Ayrıca İstasyonları tanımak için İstasyon Rehberi ve Sembol Anahtarı bölümlerinden de faydalanılabilir.
2. Belirtilen istasyonları oyun tablasına yerleştirin. Her bir istasyonu yerleştirirken lazer ışını yönlendirmek için istasyonun konumunun ve işlevinin nasıl kullanılabileceğini dikkatlice planlayın. Acele etmeyin ve şu basit kuralları izleyin:
 - a. Görev kartlarında her bir istasyonun oyun tablasında nereye yerleştirileceği gösterilmiştir. Bu yerler sabit olup değiştirilemez. Üzerinde soru işareti bulunan bir sembol varsa; bu istasyonun yönünü istediğiniz şekilde belirleyebilirsiniz ancak konumunu değiştiremezsiniz.

b. "OYUNA EKLE" kısmında belirtilen istasyonların hepsini oyun tablasına yerleştirmeniz gerekir.



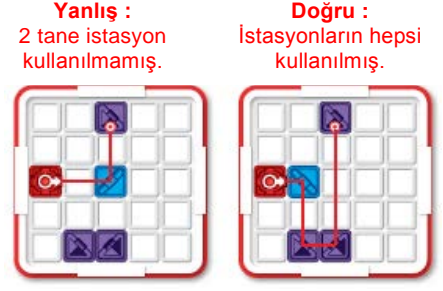
Yanlış : "OYUNA EKLE" bölümünde yer alan 3 istasyondan sadece 1 tanesi kullanılmış.

c. Görev kartında belirtilen hedeflerin tamamını etkinleştirmeniz gerekir.



Yanlış : 3 hedeften sadece 2 tanesi etkinleştirilmiş...

d. Lazer ışını görev kartında belirtilen Hücre Engelleyici dışında her istasyona en az bir kez değmelidir.



Yanlış : 2 tane istasyon kullanılmamış.

Doğru : İstasyonların hepsi kullanılmış.

- İstasyonları oyun alanına doğru şekilde yerleştirdiğinizi düşünüyorsanız ışını harekete geçirmek için lazer istasyonunun üzerindeki düğmeye bas.
- Eğer doğru sayıdaki hedef etkinleştirmiş ve lazer ışını oyun tablasındaki istasyonların (Hücre Engelleyici dışında) hepsine ulaşmışsa, KAZANDINIZ! demektir.

ÇÖZÜMÜNÜZÜ KONTROL EDİN:

Unutmayın, her problemin tek bir doğru çözümü vardır. Bir problemi çözdüğünüzde kontrol etmek için görev kartının arkasını çevirin!

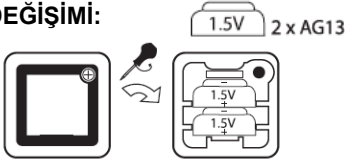
MUCİDİ HAKKINDA:

Lazer Maze, Tekspire Tasarım'da, baş tasarımcı olarak çalışan biyomedikal ve mekanik mühendisi Luke Hooper tarafından icat edilmiştir. Luke, strateji oyunları tasarımına, icat ettiği Khet isimli lazer oyunu ile başlamıştır. Luke en son teknolojiyi kullanarak yeni oyun icatlarına devam etmektedir. Luke, Laser Maze oyununun yardımıyla "insanların dünyaya bakış açılarını yaratıcı oyunlarla değiştirme" hedefini gerçekleştirebileceğini umut etmektedir.

GÖREV KARTLARINI GELİŞTİRENLER:

Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Luke Hooper and Tanya Thompson.

PİL DEĞİŞİMİ:



ÖNEMLİ: PİL BİLGİLERİ



- Talimatlara daima uyunuz. Sadece belirtilen özellikteki pilleri kullanınız ve artı + ve eksi - kutularına uygun şekilde pilleri yerleştirdiğinizden emin olunuz.
- Eğer oyun ile uzunca bir süre oynanmayacaksa lütfen pilleri yuvalarından çıkartınız.
- Eski piller ile yenileri ya da çinko-karbon piller ile alkali pilleri lütfen birlikte kullanmayınız.
- Biten ya da çalışmayan pilleri ürünün içinde bırakmayınız.
- Güç kaynağına kısa devre yaptırmayınız.
- Şarj edilebilir pil kullanmayınız. NORMAL PİLLER ŞARJ EDİLEMEZ.
- Pillerin çıkartılması, değiştirilmesi veya mevcut ise doldurulabilen pillerin şarj edilmesi işlemi bir yetişkin tarafından veya bir yetişkinin gözetiminde yapılmalıdır.
- Pilleri açmaya çalışmayınız.
- Ufak pillerin çocuklar tarafından yutulması tehlikesi vardır. Yutulması durumunda tehlikeli olabilir ve medikal tavsiye için doktora gidilmesi gerekir.
- Biten pilleri güvenli bir şekilde mümkün ise pil atık kutularına veya diğer çöplere karışmayacak şekilde poşetleyerek atınız. Pilleri ateşe atmayınız.

Bu uyarıları referans olarak saklayınız.

LAZER RADYASYONU - IŞINA DİREKT BAKMAYINIZ

635-670 nm'de ÇIKIŞ MAKSİMUM 1mW Sınıf II Lazer Ürün

Bu Cihaz 21CFR Kısım 1040.10 ve 1040.11 sertifikalarına uymaktadır.

Uyarı – Ürünün burada belirtilmiş olan denetimler, ayarlar veya çalışma talimatları dışında kullanılması zararlı radyasyona maruz kalmaya neden olabilir.



UYARI



ThinkFun® akıl oyunları tasarlayan lider bir markadır. 1985 den beri birçok ödül kazanmış oyunlar tasarlamıştır.

Çocuklar ve yetişkinler, eğlenceli meydan okumalarla dolu saatler geçiren, uygulamalı, düşünmeyi kışkırtan oyunların tasarlanmasında ThinkFun'a güvenirlir.

ThinkFun yüksek kalitede, her yaş grubunun oyunla düşünce becerilerini geliştirebilmesine yardımcı olan yenilikçi oyunlara kendini adanmıştır.

Diğer eğitici ve eğlenceli ThinkFun oyunları ve bilgi için lütfen sitelerimizi ziyaret ediniz:

www.ThinkFun.com

www.anne.com.tr (ThinkFun® Türkiye dağıtıcısı)