

## KELL SEGÍTSÉG?

Ha segítségre lenne szükséged valamelyik feladvány megfejtésében, megnézheted a feladványkártya hátoldalát. A kártya felső részén („Hint:”, vagyis „Segítség:” címmel) egy ábra látható, amely megmutatja, hogyan kell állniuk a játékelemeknek a táblán közvetlenül azelőtt, hogy az első zöld csúszkát kiejtethetnénk.



Így kell kinéznie a pályának, mielőtt az első zöld csúszka kiesik.

Ha **nagyon** elakadtál, megfigyelheted lépésről lépésre a helyes megoldáshoz vezető utat. Zöld nyilak jelzik, amikor kiesik egy csúszka.

## ELAKADTÁL?

Fontold meg előre a lépéseidet – előfordulhat, hogy beragadsz! Ha csapdába estél, állítsd fel a kezdőállapotot és kezd újra a játékot!



Kezdd újra!

Például az itt látható esetben lehetetlen szabályosan kiejteni a zöld csúszkát a pálya közepén található lyukon!

## A JÁTÉK ALKOTÓIRÓL

Vesa Timonen és Timo Jokitalo Finnországban, Helsinki környékén tervezte fejlesztőket. A mókás játékok és rejtvények feltalálása mellett gyakorlott szoftverfejlesztők és matematikusok. Ennek segítségével olyan fejlesztőket alkotnak, amelyek garantáltan lázba hozzák agysejtjeidet!



## A DÖNTÉSEK ÚTVESZTŐJE

Egyszemélyes logikai játék 8 éves kortól



## A JÁTÉK LÉNYEGE

Pottyantsd ki a zöld csúszkát a játéktábláról a közepén található lyukon úgy, hogy közben a kék csúszkák a táblán maradjanak.

A doboz tartalma: 1 játéktábla rekesszel, 2 zöld csúszka, 4 kék csúszka, 6 szürke akadály, 40 feladványkártya

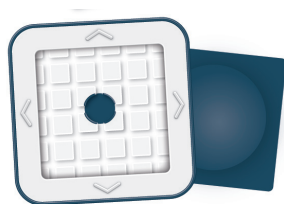


Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



3 éven aluli gyermekeknek nem adható,  
mert az apró részeket beszippantathatják  
vagy lenyelhetik!

Származási hely: Kína



Játéktábla és rekesz



(2) zöld csúszka (4) kék csúszka



(6) szürke akadály

### A JÁTÉK CÉLJA

Pottyantsd ki a zöld csúszkákat a játéktábláról a középen található lyukon úgy, hogy közben a kék csúszkák a táblán maradjanak.

### ELŐKÉSZÜLETEK

1. Állítsd össze a játéktáblát.
2. Válassz egy feladványt.
3. Helyezd el a csúszkákat és az akadályokat a táblán úgy, ahogy az a feladványkártyán látható. Háromféle elem kerülhet a táblára:
  - Szögletes, szürke akadályok, amelyek rögzítve maradnak a játék során.
  - Kerek, kék csúszkák, amik ide-oda csúszkálhatnak a táblán.
  - Kerek, zöld csúszkák, amik ide-oda csúszkálhatnak a táblán.

### A JÁTÉK MENETE

1. A csúszkák mozgatásához billentsd meg valamelyik irányba a játéktáblát. Minden billentéskor az összes csúszkának addig kell csúsznia, amíg akadályba nem ütközik.
2. Ha minden zöld csúszka kiesett a tábla közepén lévő lyukon, és minden kék a játéktáblán maradt, **nyertél!**

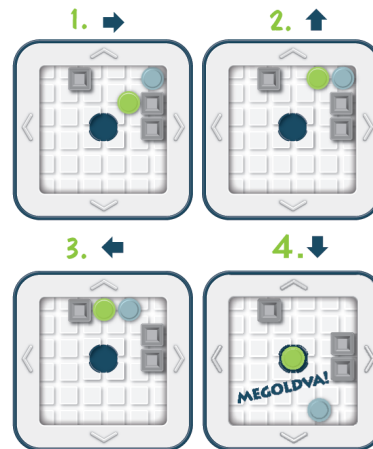
**FIGYELEM!** Helyes megoldás esetén a kék csúszkák **semmiképp** nem eshetnek ki a pályáról. Az ábrán látható helyzetben

ha a táblát magad felé döntöd, nem érvényes a megoldás, mivel a zöld csúszka után a kék is kiesik a lyukon.



NE HAGYD KIESNI  
A KÉK CSÚSZKÁKAT!

### PÉLDA EGY HELYES MEGFEJTÉSRE



### MOZGÁSOK

- ↓ – Döntsd a táblát **lefelé**      ← – Döntsd a táblát **balra**  
→ – Döntsd a táblát **jobbra**      ↑ – Döntsd a táblát **fölfelé**