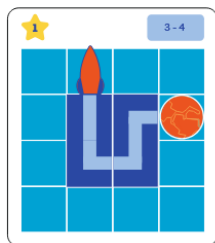


Ajánlott életkor: 7-99 év | **Játékosok száma:** 1 fő | **Játékidő:** 15 perc

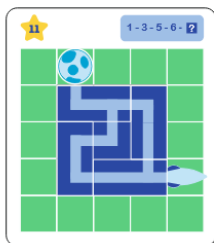
A játék tartalma: 1 kétoldalas játéktábla, 20 feladatkártya, 12 szögletes útlapka,
2 négyzet alakú útlapka, 4 bolygó korong, 4 rakéta

A játék célja: Alkosd meg a labirintust, hogy megtalálhasd a rakétáid bolygó(k)hoz vezető útját!

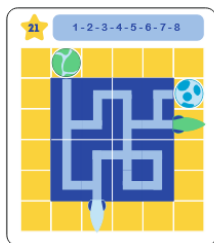
A játék menete: Állítsd össze a játéktáblát! A játékban egyre nehezedő feladványok találhatók.

**Kezdő**

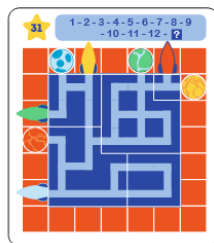
A „kék feladványok”
4 mezőből állnak (2x2)

**Középfaladó**

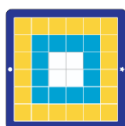
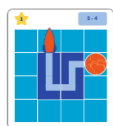
A „zöld feladványok”
9 mezőből állnak (3x3)

**Haladó**

A sárga feladványok
16 mezőből állnak (4x4)

**Mester**

A piros feladványok
25 mezőből állnak (5x5)



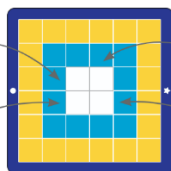
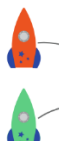
← **Kék kártya – kék tábla** A kártya keretszíne megmutatja, hogy melyik játéktáblán kell játszani.

1. Válassz egy feladatkártyát →

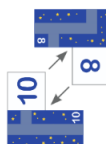
A feladatkártya tetején szereplő számokhoz tartozó útlapkákat tedd magad elé!



2. Helyezd el a rakétákat és a bolygókat a játéktábla azon oldalára, amelyet a kártyán látsz, az ábrán látható módon! ↓



3. Az útlapkákat úgy helyezd el a fehér mezőkön, hogy megtaláld azt az (egyetlen) utat, amely minden rakétát a saját színű bolygójához vezet! ↓



Megjegyzés:

- Az utakat össze kell kötni egymással, egyetlen út vége sem „lóghat a levegőben” →
- Amikor elkészül az út, minden részének egy szintben kell lennie, nem lehet egymásra építeni az elemeket!
- A négyzet alakú lapkák a piros és a zöld feladatok részét képezik.
- A kérdőjel a feladatkártyákon azt jelzi, hogy a feladathoz egy négyzet lapkára is szükség van.
- /!\ Fontos, hogy a feladatkártyán megadott játéktáblán végezd az aktuális feladatot!



Minden feladványnak egyetlen megoldása van.

A megoldások az idegennyelvű füzet hátulján találhatók.

Laurence Grenier játéka