

FRANÇAIS

Ce labyrinthe logique répondant aux lois de la gravité mettra à l'épreuve votre perception visuelle et vos capacités de raisonnement. Les tours translucides peuvent être disposées pour créer diverses structures visuellement stimulantes mais, pour chaque défi, vous devrez aussi réfléchir soigneusement et agencer un chemin qui mène votre bille à sa cible. Soixante défis, avec différents niveaux de difficulté, pour de nombreuses heures de construction créative et de remue-méninges ! Après avoir réussi tous les défis, amusez-vous à construire vos propres labyrinthes de billes et à créer vos propres défis !

VOTRE OBJECTIF : Utilisez toutes les tours de chaque carte-défi pour construire un labyrinthe qui mènera votre bille de la Position de départ (indiquée par un point blanc sur la carte-défi) à la Tour cible rouge.

ÉTAPES DU JEU :

1. Choisissez une carte-défi.
2. Disposez les tours sur votre grille de sorte qu'elles correspondent à la carte-défi. Nous vous donnons la position et l'orientation exactes de ces tours. Assurez-vous d'avoir positionné les tours correctement en utilisant le marquage de points noirs le long des angles des tours pour vous repérer (voir exemple dans le **diagramme 1.1** sur la carte d'instructions).
3. À présent, sélectionnez les tours sous les mots 'ADD TO GRID' sur la carte-défi. (Les tours n'apparaissant pas sur la carte ne peuvent pas être utilisées.)
4. Déterminez où placer toutes les tours indiquées sous 'ADD TO GRID' pour construire votre labyrinthe de bille. Pour ces tours, l'emplacement et l'orientation NE sont PAS donnés. Cependant, il est indiqué si une tour doit être placée horizontalement ou verticalement (voir **diagramme 1.2** pour un exemple de placement horizontal).
5. Lorsque vous pensez que vous avez réussi votre labyrinthe, lâchez une bille dans la Position de départ et observez sa progression.
6. Si la bille traverse toutes les tours et finit sa course dans la Tour cible – **VOUS AVEZ GAGNÉ !**

RÈGLES DE CONSTRUCTION :

1. Une bille ne peut jamais descendre de plus d'un étage à la fois (voir **diagramme 1.3**).
2. Une bille ne peut jamais tomber sur une surface plane (voir **diagramme 1.4**).
3. Une bille ne peut jamais circuler horizontalement (à travers une surface plane ou un coin) sur plus d'une unité à la fois avant de rouler sur une autre rampe ou avant d'atteindre la Tour-cible (voir **diagramme 1.5**).
4. Parfois, les tours s'empilent les unes sur les autres (voir **diagramme 1.6**) Le carré extérieur représentera toujours la tour la plus proche de la grille et le carré intérieur représentera la tour la plus éloignée de la grille. Dans cet exemple, les carrés sont, de l'extérieur vers l'intérieur : mauve, orange, gris. Donc les tours seront empilées avec le mauve en-dessous, l'orange au milieu, et le gris au-dessus.
5. Les tours peuvent être empilées, mais pas plus de 3 l'une sur l'autre. Lorsque vous empilez des tours, elles doivent être connectées par l'extrémité crénelée pour pouvoir s'emboîter (voir **diagramme 1.7**).
6. Les tours supplémentaires ne peuvent jamais être emboîtées au sommet de la Position de départ ou de la Tour cible.
7. Les tours peuvent être suspendues horizontalement au-dessus de la grille, mais doivent être soutenues par au moins deux tours de soutien. (voir **diagramme 1.7**).
8. Une tour ne peut pas être suspendue au-dessus de la position de départ ni de la Tour cible.
9. Deux tours horizontales ne peuvent pas être emboîtées l'une sur l'autre.
10. Des tours horizontales ne peuvent jamais être suspendues au-dessus (dépasser) des bords de la grille.

VOUS ÊTES BLOQUÉ ?

Regardez au dos de votre carte-défi pour voir la solution ("Solution"). Avant tout, vérifiez la section sous Placement des tours ("Tower Placement") pour vous assurer que toutes les tours sont placées et orientées correctement. Vérifiez ensuite la section Chemin de bille ("Path of Marble") en bas de chaque carte pour voir le chemin que prend la bille pour passer de la Position de départ à la Tour cible. (Remarque : pour certains défis, il existe plus d'une solution.)

CRÉEZ VOS PROPRES DÉFIS :

Ce qu'il y a de bien avec Gravity Maze™, c'est que vous pouvez juste vous amuser en construisant toutes sortes de jolies structures. Et, tout en construisant, ne sous-estimez pas vos capacités, essayez de concevoir vos propres défis !

INVENTÉ PAR : Oli Morris ; **CONCEPTION DES DÉFIS :** Wei-Hwa Huang, Tyler Somer, Oliver Morris et Tanya Thompson.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces et de petites billes.

CLÉ :

Beginner = Débutant
Intermediate = Intermédiaire
Advanced = Avancé
Expert = Expert
Solution = Solution