

Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweite Marktführer im Bereich der Denk- und Logikspiele. Von ersten Logikspielen für die Kleinen bis hin zum Spaß für die ganze Familie - ThinkFun bietet all das als klassische Spiele oder auch als App.



www.ThinkFun.com



© 2009 ThinkFun Inc. Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA, 106. #5820-GER. INOI.



ALTER 8+
1+ Spieler

ANLEITUNG

Wähle eines der 16 verschiedenen Labyrinthaufgaben, die auf den Seiten fünf und sechs oder auf der Rückseite des Spielbrettes abgebildet sind. Je höher die Zahl der Aufgabe, desto schwieriger ist die Lösung zu finden.

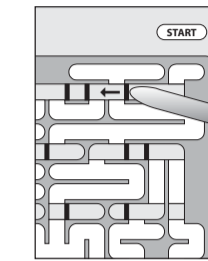
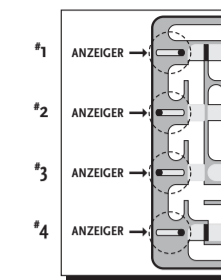
Pass die vier roten Anzeiger links am Labyrinth ihrer auf der Aufgabe vorgegebenen Position an. Die Anzeiger lassen sich durch das Schieben der Stege mit einem Finger oder dem Stift einfach bewegen.

Jetzt bist du bereit, das Labyrinth zu lösen! Setze den Stift an die START-Position auf dem Labyrinth und beginne, deinen Weg zum ZIEL zu finden.

Sobald du begonnen hast, darfst du den Stift nicht

mehr vom Pfad nehmen. Wenn du zu einem roten Steg kommst, darfst du ihn, je nach Position, nach links oder rechts verschieben, ihn aber nicht überspringen! Es kann sein, dass du die Stege mehr als einmal nach links oder rechts bewegen musst, um das Labyrinth zu lösen. Du darfst nur die roten Stege schieben.

Vorsicht! Das Verschieben eines der roten Stege kann dich in eine Sackgasse oder in eine Endlosschleife führen. Wenn du nicht mehr weiter kommst, bringe die Anzeiger einfach wieder in ihre Anfangsposition, geh' mit dem Stift zurück zum START und beginne von vorne.



1

10

ÜBER DEN ERFINDER: Denk- und Logikspiele aller Art haben Eldon Vaughn schon immer fasziniert. Sein erstes Spiel hat er bereits während seiner Oberschulzeit entwickelt. Seitdem hat er den Bachelor und den Master gemacht und einige Jahre als Ingenieur gearbeitet. 1996 begann er dann sich auf Puzzle- und Spieledesign und auf Produktion und Vertrieb seiner Spiele zu konzentrieren.

ABOUT THE INVENTOR: Eldon Vaughn has always been fascinated by puzzles of all kinds. he created his first puzzle while still in high school. Since then, Mr. Vaughn has received both BSEE and MSEE degrees and worked as an engineering manufacturer for a number of years. In 1996, he began to focus on puzzle and game design, manufacturing, and marketing. Amaze is the first commercial product to be developed out of his new designs.

A PROPOSITO DELL'AUTORE: Eldon Vaughn è sempre stato affascinato da rompicapi di tutti i tipi. Ha creato il suo primo rompicapo quando era ancora a scuola, e da allora il signor Vaughn ha ottenuto una laurea in Ingegneria Elettronica e ha lavorato come ingegnere nel campo manifatturiero per alcuni anni. Nel 1996 ha iniziato a dedicarsi alla creazione di giochi e rompicapi, alla loro produzione e alla loro vendita. Amaze è il primo prodotto commerciale sviluppato da una delle sue idee.

À PROPOS DE L'INVENTEUR : Eldon Vaughn a toujours été fasciné par les puzzles en tous genres. Il a créé son premier puzzle alors qu'il était encore à l'école. Depuis, M. Vaughn est titulaire d'une licence et d'une maîtrise de science en génie électrique et a travaillé pendant quelques années en tant que fabricant de matériel. C'est en 1996 qu'il a commencé à se concentrer sur la conception, la fabrication et le marketing de puzzles et de jeux. Amaze est le premier produit commercial fabriqué à partir de ses nouvelles conceptions.

LÖSUNGEN · SOLUTIONS · SOLUZIONI · SOLUTIONS

- LABYRINTH #1:** 4L
- LABYRINTH #2:** 4L
- LABYRINTH #3:** 2L - 1R - 4L
- LABYRINTH #4:** 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #5:** 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #6:** 2R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #7:** 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #8:** 2R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #9:** 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #10:** 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #11:** 3R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #12:** 3R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #13:** 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #14:** 3R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #15:** 2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
- LABYRINTH #16:** 3R - 2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

9

2

INSTRUCTIONS

Choose one of the 16 different maze challenges shown on page 5, or on the back of the Amaze™ game. The higher the number, the more difficult the challenge.

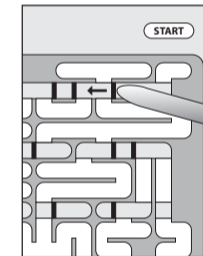
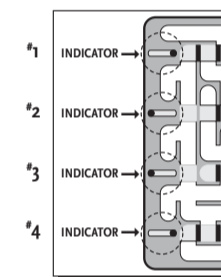
Match the four red indicators on the left side of the game to the positions shown in the setup diagram. To move an indicator to the left or right, use your finger or the attached stylus to push a red bar on the slider opposite it.

Now you're ready to solve the maze! Place your stylus at the START position, and begin to trace your way through the maze.

Once you start, you may not lift your stylus from the path. When you come to a red bar,

you may try pushing it to the left or right to clear your path, but no jumping over it! You may have to push a bar to the left or right more than once to solve the maze. You may only push the red bars. You may not use the stylus to pull the sliders.

Beware—pushing a red bar may also create a dead end, or stick you in an endless loop. If you get stuck, reset the indicators to the challenge setup position, go back to START, and begin again.



3

8

ISTRUZIONI

Scegli una delle 16 sfide mostrate a pagina 4 e 5, o sul retro del gioco. Più alto il numero, più complessa sarà la sfida.

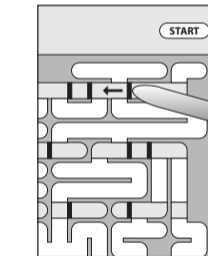
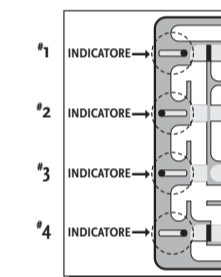
Posiziona i quattro indicatori rossi sul lato sinistro del gioco seguendo le indicazioni mostrate nel diagramma di preparazione. Per muovere un indicatore usa un dito, o lo stilo presente nella scatola, per spingere una barriera rossa.

Ora sei pronto a risolvere il labirinto! Metti il tuo stilo nella posizione di START e inizia a tracciare il tuo percorso attraverso il labirinto.

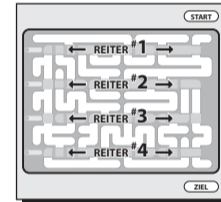
Una volta iniziato non puoi alzare lo stilo dal percorso.

Quando incontri una barriera rossa, puoi cercare di spingerla a sinistra o a destra per liberare il cammino, ma non puoi saltarla! Potresti dover spostare una barriera più di una volta per risolvere il labirinto. Puoi solo spingere le barriere, non puoi usare lo stilo per spostare i cursori laterali.

Attenzione: spingere una barriera rossa può anche creare un vicolo cieco, o bloccarti in un ciclo infinito. Se sei bloccato, rimetti gli indicatori nelle posizioni iniziali, torna alla partenza e ricomincia.

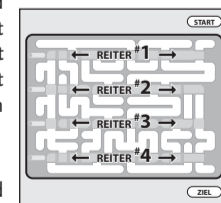


SOLUZIONI: Ci sono quattro cursori laterali e le barre nel labirinto, che si possono muovere a sinistra e a destra. Ogni cursore ha un numero, da uno a quattro, a partire dalla cima del labirinto. La soluzione di ogni labirinto ti indica in che direzione vanno spostati i quattro cursori e in quale direzione spingerli. Se un cursore non viene indicato in una soluzione, stai semplicemente superandolo senza spostarlo. Attenzione: spostare un qualsiasi cursore non indicato nella soluzione può farti rimanere bloccato! Diamo un'occhiata alla soluzione 2L - 1R - 4L. In questo esempio, procedi nel labirinto fino al secondo cursore (2L) e trovi una barriera rossa che puoi spingere verso sinistra. Sposta il tuo stilo indietro, fino al primo cursore (1R) e troverai una barriera rossa che puoi spingere verso destra. Infine, vai fino in fondo, fino al quarto cursore (4L) e troverai una barriera rossa che puoi spostare verso sinistra. Ora puoi arrivare al traguardo (ZIEL)!



SOLUTIONS : Le labyrinthes comporte quatre barres 'curseur' qui se déplacent vers la gauche et vers la droite. Chaque curseur est affecté à un numéro de un à quatre en partant du haut du labyrinthe. La solution de chaque labyrinthe vous indique l'ordre dans lequel les curseurs doivent être déplacés et dans quelle direction. Si un curseur n'apparaît pas dans une solution, cela signifie qu'il ne doit pas être déplacé. Attention - si tu déplaces un curseur qui n'apparaît pas dans la solution, tu risques de te retrouver coincé ! Observons par exemple la solution 2L - 1R - 4L. Dans cet exemple, tu suis le labyrinthe jusqu'au second curseur (2L) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la gauche. Tu reviens ensuite avec le stylet vers le premier curseur (1R) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la droite. Enfin, tu descends complètement jusqu'au quatrième curseur (4L) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la gauche. Et maintenant tu peux arriver jusqu'à la ligne d'arrivée (ZIEL) !

LÖSUNGEN: Es gibt vier verschiebbare Reiter auf dem Labyrinth, die nach links oder rechts geschoben werden können. Jedem Reiter ist eine Zahl zugeordnet, von oben nach unten sind das die Zahlen eins bis vier. Die Lösung jeder Labyrinthaufgabe sagt dir die Reihenfolge und die Richtung, in denen die Reiter beziehungsweise die Stege bewegt werden müssen, um zum ZIEL zu gelangen. Wenn ein Reiter in einer Lösung nicht vorkommt, muss er nicht bewegt werden und du kannst ihn einfach auslassen und weitergehen. Vorsicht – das Bewegen eines Reiters, der nicht in der Lösung angegeben ist, kann dazu führen, dass du feststeckst. Lass uns das an dem Beispiel der Lösung 2L - 1R - 4L ausprobieren. Hier würdest du deinen Weg bis zum zweiten Reiter suchen und zu einem roten Steg kommen, den du nach links verschieben kannst. Anschließend bewegst du den Stift zurück nach oben zum ersten Reiter und kommst wieder zu einem roten Steg, den du nach rechts schieben kannst. Zuletzt findest du deinen Weg nach unten zum vierten Reiter (4L) und schiebst ihn an einem Steg nach links. Jetzt ist der Weg frei, um mit dem Stift zum ZIEL zu gelangen!



SOLUTIONS: There are four sliders—bars in the maze that slide left and right. Each slider is assigned a number from one to four starting at the top of the maze. The solution for each maze tells you the order in which the sliders must be moved and what direction to push the slider. If a slider is not listed in a solution, you're just moving through, and no sliding is required. Careful—moving any slider that's not in the solution can get you stuck! Let's look at the solution: 2L - 1R - 4L. In this example, you follow the maze to the second slider (2L) and find a red bar you can push to the left. Move your stylus back to the first slider (1R) and find a red bar you can push to the right. Finally, go all the way down to the fourth slider (4L) and find a red bar you can push to the left. Now you can get to the ZIEL line!

7

4

INSTRUCTIONS

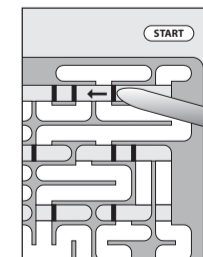
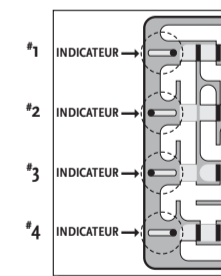
Choisis l'un des 16 défis labyrinthés présentés en pages 4 et 5 ou au dos du jeu Amaze. Plus le numéro est élevé, plus le défi sera dur à relever.

Fais correspondre les quatre indicateurs rouge situés sur le côté gauche du jeu avec les positions indiquées sur le diagramme de configuration. Tu peux déplacer un indicateur vers la gauche ou vers la droite en faisant glisser une barre rouge avec ton doigt ou avec le stylet attaché au jeu vers le curseur situé en face.

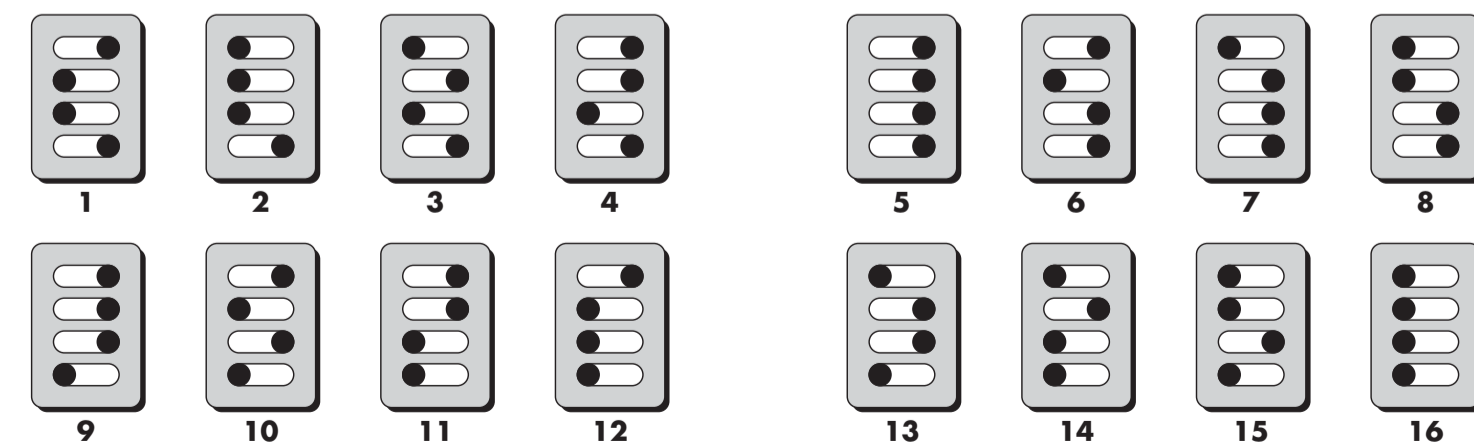
Maintenant, c'est à toi de jouer pour résoudre le labyrinthe ! Place ton stylet sur la position START et commence à tracer ton chemin à travers le labyrinthe. Une fois que tu as démarré, ne soulève plus le stylet.

Lorsque tu arrives à une barriera rossa, tu peux essayer de la pousser vers la gauche ou vers la droite pour libérer le passage mais tu ne peux pas sauter par dessus ! Tu devras peut-être pousser une barre vers la gauche ou vers la droite plus d'une fois pour résoudre le labyrinthe. Tu peux seulement déplacer les barres rouges. Tu n'est pas obligé d'utiliser le stylet pour déplacer les curseurs.

Attention - en déplaçant une barriera rossa, tu peux créer une impasse ou t'enfermer dans une boucle infinie. Si tu es coincé, remplace les indicateurs à la position de configuration du défi, reviens à la position START et recommence.



Amaze™ Aufgabeneinstellungen Amaze™ Challenge Setups Amaze™ Sfide Configurations des défis Amaze™



5

6

Mach's mit Köpfchen!

ThinkFun® ist der weltweite Marktführer im Bereich der Denk- und Logikspiele. Von ersten Logikspielen für die Kleinen bis hin zum Spaß für die ganze Familie - ThinkFun bietet all das als klassische Spiele oder auch als App.



www.ThinkFun.com



© 2009 ThinkFun Inc. Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA, 106. #5820-GER. IN01.

Amaze™

16 LABYRINTHE IN EINEM!



ALTER

8+

1+ Spieler

ANLEITUNG

Wähle eines der 16 verschiedenen Labyrinthaufgaben, die auf den Seiten fünf und sechs oder auf der Rückseite des Spielbrettes abgebildet sind. Je höher die Zahl der Aufgabe, desto schwieriger ist die Lösung zu finden.

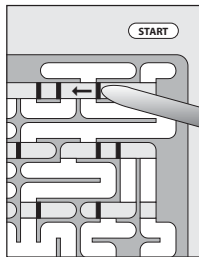
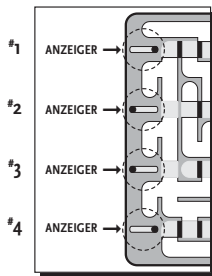
Pass die vier roten Anzeiger links am Labyrinth ihrer auf der Aufgabe vorgegebenen Position an. Die Anzeiger lassen sich durch das Schieben der Stege mit einem Finger oder dem Stift einfach bewegen.

Jetzt bist du bereit, das Labyrinth zu lösen! Setze den Stift an die START-Position auf dem Labyrinth und beginne, deinen Weg zum ZIEL zu finden.

Sobald du begonnen hast, darfst du den Stift nicht

mehr vom Pfad nehmen. Wenn du zu einem roten Steg kommst, darfst du ihn, je nach Position, nach links oder rechts verschieben, ihn aber nicht überspringen! Es kann sein, dass du die Stege mehr als einmal nach links oder rechts bewegen musst, um das Labyrinth zu lösen. Du darfst nur die roten Stege schieben.

Vorsicht! Das Verschieben eines der roten Stege kann dich in eine Sackgasse oder in eine Endlosschleife führen. Wenn du nicht mehr weiter kommst, bringe die Anzeiger einfach wieder in ihre Anfangsposition, geh' mit dem Stift zurück zum START und beginne von vorne.



ÜBER DEN ERFINDER: Denk- und Logikspiele aller Art haben Eldon Vaughn schon immer fasziniert. Sein erstes Spiel hat er bereits während seiner Oberschulzeit entwickelt. Seitdem hat er den Bachelor und den Master gemacht und einige Jahre als Ingenieur gearbeitet. 1996 begann er dann sich auf Puzzle- und Spieledesign und auf Produktion und Vertrieb seiner Spiele zu konzentrieren.

ABOUT THE INVENTOR: Eldon Vaughn has always been fascinated by puzzles of all kinds. he created his first puzzle while still in high school. Since then, Mr. Vaughn has received both BSEE and MSEE degrees and worked as an engineering manufacturer for a number of years. In 1996, he began to focus on puzzle and game design, manufacturing, and marketing. Amaze is the first commercial product to be developed out of his new designs.

A PROPOSITO DELL'AUTORE: Eldon Vaughn è sempre stato affascinato da rompicapi di tutti i tipi. Ha creato il suo primo rompicapo quando era ancora a scuola, e da allora il signor Vaughn ha ottenuto una laurea in Ingegneria Elettronica e ha lavorato come ingegnere nel campo manifatturiero per alcuni anni. Nel 1996 ha iniziato a dedicarsi alla creazione di giochi e rompicapi, alla loro produzione e alla loro vendita. Amaze è il primo prodotto commerciale sviluppato da una delle sue idee.

À PROPOS DE L'INVENTEUR : Eldon Vaughn a toujours été fasciné par les puzzles en tous genres. Il a créé son premier puzzle alors qu'il était encore à l'école. Depuis, M. Vaughn est titulaire d'une licence et d'une maîtrise de science en génie électrique et a travaillé pendant quelques années en tant que fabricant de matériel. C'est en 1996 qu'il a commencé à se concentrer sur la conception, la fabrication et le marketing de puzzles et de jeux. Amaze est le premier produit commercial fabriqué à partir de ses nouvelles conceptions.

LÖSUNGEN · SOLUTIONS · SOLUZIONI · SOLUTIONS

LABYRINTH #1:	4L
LABYRINTH #2:	4L
LABYRINTH #3:	2L - 1R - 4L
LABYRINTH #4:	2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #5:	3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #6:	2R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #7:	1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #8:	2R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #9:	1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #10:	2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #11:	3R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #12:	3R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #13:	2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #14:	3R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #15:	2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L
LABYRINTH #16:	3R - 2R - 2L - 1R - 2R - 1L - 4R - 1R - 3L - 2L - 1L - 1R - 4L

INSTRUCTIONS

Choose one of the 16 different maze challenges shown on page 5, or on the back of the Amaze™ game. The higher the number, the more difficult the challenge.

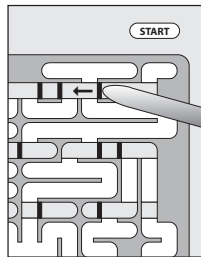
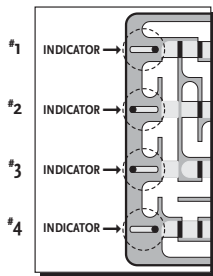
Match the four red indicators on the left side of the game to the positions shown in the setup diagram. To move an indicator to the left or right, use your finger or the attached stylus to push a red bar on the slider opposite it.

Now you're ready to solve the maze! Place your stylus at the START position, and begin to trace your way through the maze.

Once you start, you may not lift your stylus from the path. When you come to a red bar,

you may try pushing it to the left or right to clear your path, but no jumping over it! You may have to push a bar to the left or right more than once to solve the maze. You may only push the red bars. You may not use the stylus to pull the sliders.

Beware—pushing a red bar may also create a dead end, or stick you in an endless loop. If you get stuck, reset the indicators to the challenge setup position, go back to START, and begin again.



ISTRUZIONI

Scegli una delle 16 sfide mostrate a pagina 4 e 5, o sul retro del gioco. Più alto il numero, più complessa sarà la sfida.

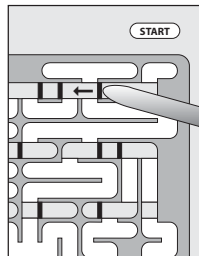
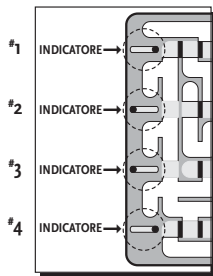
Posiziona i quattro indicatori rossi sul lato sinistro del gioco seguendo le indicazioni mostrate nel diagramma di preparazione. Per muovere un indicatore usa un dito, o lo stilo presente nella scatola, per spingere una barriera rossa.

Ora sei pronto a risolvere il labirinto! Metti il tuo stilo nella posizione di START e inizia a tracciare il tuo percorso attraverso il labirinto.

Una volta iniziato non puoi alzare lo stilo dal percorso.

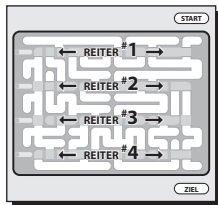
Quando incontri una barriera rossa, puoi cercare di spingerla a sinistra o a destra per liberare il cammino, ma non puoi saltarla! Potresti dover spostare una barriera più di una volta per risolvere il labirinto. Puoi solo spingere le barriere, non puoi usare lo stilo per spostare i cursori laterali.

Attenzione : spingere una barriera rossa può anche creare un vicolo cieco, o bloccarti in un ciclo infinito. Se sei bloccato, rimetti gli indicatori nelle posizioni iniziali, torna alla partenza e ricomincia.

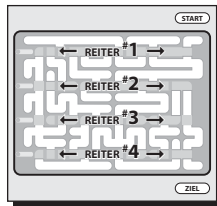


SOLUZIONI: Ci sono quattro cursori laterali e le barre nel labirinto, che si possono muovere a sinistra e a destra. Ogni cursore ha un numero, da uno a quattro, a partire dalla cima del labirinto. La soluzione di ogni labirinto ti indica in che direzione vanno spostati i quattro cursori e in quale direzione spingerli. Se un cursore non viene indicato in una soluzione, stai semplicemente superandolo senza spostarlo. Attenzione : spostare un qualsiasi cursore non indicato nella soluzione può farti rimanere bloccato! Diamo un'occhiata alla soluzione 2L – 1R – 4L. In questo esempio, procedi nel labirinto fino al secondo cursore (2L) e trovi una barriera rossa che puoi spingere verso sinistra. Sposta il tuo stilo indietro, fino al primo cursore (1R) e troverai una barriera rossa che puoi spingere verso destra. Infine, vai fino in fondo, fino al quarto cursore (4L) e troverai una barriera rossa che puoi spostare verso sinistra. Ora puoi arrivare al traguardo (ZIEL)!

SOLUTIONS : Le labyrinthe comporte quatre barres 'curseur' qui se déplacent vers la gauche et vers la droite. Chaque curseur est affecté à un numéro de un à quatre en partant du haut du labyrinthe. La solution de chaque labyrinthe vous indique l'ordre dans lequel les curseurs doivent être déplacés et dans quelle direction. Si un curseur n'apparaît pas dans une solution, cela signifie qu'il ne doit pas être déplacé. Attention - si tu déplaces un curseur qui n'apparaît pas dans la solution, tu risques de te retrouver coincé ! Observons par exemple la solution 2L - 1R - 4L. Dans cet exemple, tu suis le labyrinthe jusqu'au second curseur (2L) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la gauche. Tu reviens ensuite avec le stylet vers le premier curseur (1R) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la droite. Enfin, tu descends complètement jusqu'au quatrième curseur (4L) où tu rencontres une barre rouge que tu peux déplacer vers la gauche. Et maintenant tu peux arriver jusqu'à la ligne d'arrivée (ZIEL) !



LÖSUNGEN: Es gibt vier verschiebbare Reiter auf dem Labyrinth, die nach links oder rechts geschoben werden können. Jedem Reiter ist eine Zahl zugeordnet, von oben nach unten sind das die Zahlen eins bis vier. Die Lösung jeder Labyrinthaufgabe sagt dir die Reihenfolge und die Richtung, in denen die Reiter beziehungsweise die Stege bewegt werden müssen, um zum ZIEL zu gelangen. Wenn ein Reiter in einer Lösung nicht vorkommt, muss er nicht bewegt werden und du kannst ihn einfach auslassen und weitergehen. Vorsicht – das Bewegen eines Reiters, der nicht in der Lösung angegeben ist, kann dazu führen, dass du feststeckst. Lass uns das an dem Beispiel der Lösung 2L – 1R – 4L ausprobieren. Hier würdest du deinen Weg bis zum zweiten Reiter suchen und zu einem roten Steg kommen, den du nach links verschieben kannst. Anschließend bewegst du den Stift zurück nach oben zum ersten Reiter und kommst wieder zu einem roten Steg, den du nach rechts schieben kannst. Zuletzt findest du deinen Weg nach unten zum vierten Reiter (4L) und schiebst ihn an einem Steg nach links. Jetzt ist der Weg frei, um mit dem Stift zum ZIEL zu gelangen!



SOLUTIONS: There are four sliders—bars in the maze that slide left and right. Each slider is assigned a number from one to four starting at the top of the maze. The solution for each maze tells you the order in which the sliders must be moved and what direction to push the slider. If a slider is not listed in a solution, you're just moving through, and no sliding is required. Careful—moving any slider that's not in the solution can get you stuck! Let's look at the solution: 2L – 1R – 4L. In this example, you follow the maze to the second slider (2L) and find a red bar you can push to the left. Move your stylus back to the first slider (1R) and find a red bar you can push to the right. Finally, go all the way down to the fourth slider (4L) and find a red bar you can push to the left. Now you can get to the ZIEL line!

INSTRUCTIONS

Choisis l'un des 16 défis labyrinthe présentés en pages 4 et 5 ou au dos du jeu Amaze. Plus le numéro est élevé, plus le défi sera dur à relever.

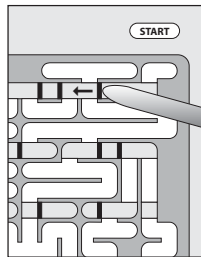
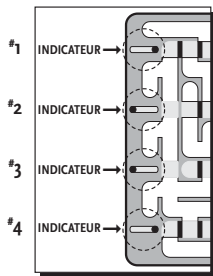
Fais correspondre les quatre indicateurs rouge situés sur le côté gauche du jeu avec les positions indiquées sur le diagramme de configuration. Tu peux déplacer un indicateur vers la gauche ou vers la droite en faisant glisser une barre rouge avec ton doigt ou avec le stylet attaché au jeu vers le curseur situé en face.

Maintenant, c'est à toi de jouer pour résoudre le labyrinthe ! Place ton stylet sur la position START et commence à tracer ton chemin à travers le labyrinthe.

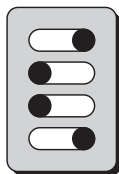
Une fois que tu as démarré, ne soulève plus le stylet.

Lorsque tu arrives à une barre rouge, tu peux essayer de la pousser vers la gauche ou vers la droite pour libérer le passage mais tu ne peux pas sauter par dessus ! Tu devras peut-être pousser une barre vers la gauche ou vers la droite plus d'une fois pour résoudre le labyrinthe. Tu peux seulement déplacer les barres rouges. Tu n'est pas obligé d'utiliser le stylet pour déplacer les curseurs.

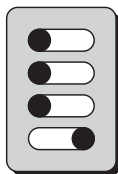
Attention - en déplaçant une barre rouge, tu peux créer une impasse ou t'enfermer dans une boucle infinie. Si tu es coincé, remplace les indicateurs à la position de configuration du défi, reviens à la position START et recommence.



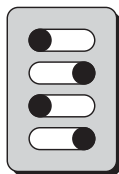
Amaze™ Aufgab
Amaze™ Chal
Amaze™
Configurations d



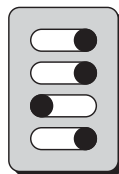
1



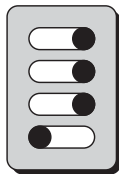
2



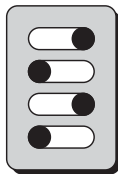
3



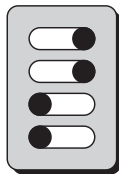
4



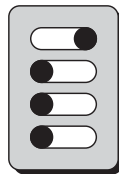
9



10



11



12

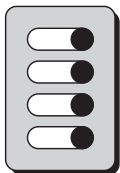
5

eneinstellungen

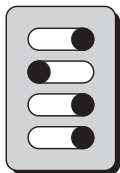
lenge Setups

™ Sfid

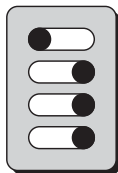
es défis Amaze™



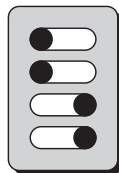
5



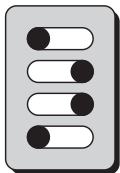
6



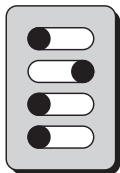
7



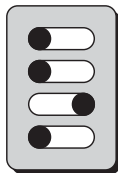
8



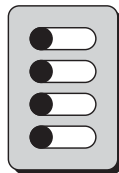
13



14



15



16

6