

wiek 8+
dla 1 gracza

SHADOW GLYPHS

Przygodowa gra logiczna

Instrukcja

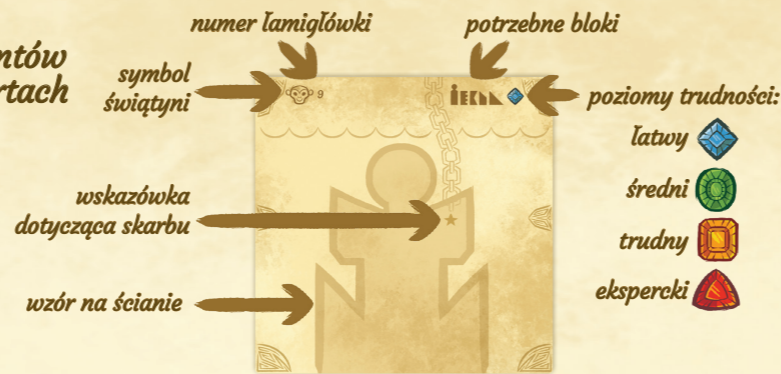
Łata poszukiwań zaprowadziły Cię do legendarnych świątyni cieni! Za grubymi ścianami pomalowanymi w dziwne wzory starożytni ukrywali niegdyś swoje skarby. Najbardziej spektakularny ze wszystkich był posąg wysadzany czterdziestoma kamieniami szlachetnymi, które reprezentowały ducha ludzkiego życia. Złodzieje ogołocili posąg z klejnotów, ale dzięki jego magicznym właściwościom nie mogli wynieść ich poza obszar świątyni. Do dziś leżą porozrzucane wewnątrz jej murów. Przywróć kamienie na miejsce, aby oddać hołd starożytnemu ludowi.

Cel gry

„Shadow Glyphs” to przygodowa gra logiczna, w której układasz bloki, tworząc cienie pasujące do wzorów na kartach zadań.

Każda karta zadania pokazuje namalowany obrys lub wzór na ścianie wewnątrz starożytnej świątyni i leżące w pobliżu bloki. Raz dziennie światło słoneczne wpada do świątyni przez małe otwory, oświetlając każdy ze wzorów. Jeśli bloki rzucą cień odpowiadający dokładnie kształtowi wzoru, łamigłówka zostanie rozwiązana.

Układ elementów na kartach zadań



Przygotowanie gry

Rozłóż planszę tak, aby mur stał w pozycji pionowej, a lampka była skierowana w jego stronę.

Przygotowanie łamigłówki

Wsuń kartę zadania w szczelinę w murze tak, aby wzór na karcie był widoczny.

Każda karta zadania pokazuje, jakie bloki potrzebne są do rozwiązania zagadki. Połóż je w dostępnym miejscu, a pozostałe odłóż na bok.



Tryb łamigłówki

Zacznij od karty z łatwym poziomem trudności. Wybierz dowolną kartę zadania, na której NIE ZNAJDUJE SIĘ symbol skrzyni w rogu. Karty są ponumerowane w lewym górnym rogu. Gdy rozwiążesz łamigłówkę, ułóż karty z powrotem w odpowiedniej kolejności, gdybyś chciał zagrać w tryb przygodowy (zob. str. 5).

Rozwiązywanie łamigłówki

Przy wyłączonym świetle ustaw bloki w taki sposób, aby po włączeniu lampki rzucały cień odpowiadający kształtowi wzoru na ścianie.

Bloki podstawy to te umieszczone bezpośrednio na kamieniach posadzki. Muszą zakrywać w całości kamienie, na których się znajdują, i nie mogą wystawać poza zagłębienie w posadzce.



Bloki na podwyższeniu to te umieszczone na 1 albo kilku blokach podstawy. Bloki na podwyższeniu nie dotykają posadzki i mogą wystawać poza zagłębienie, więc możesz je umieszczać w wielu różnych i nietypowych pozycjach.



Kiedy już uznasz, że rozwiązałeś łamigłówkę...

Włącz lampkę!

Słońce wpada do komnaty.
Czy cień pasuje do wzoru na ścianie?

Nie

Tak

Dokonaj poprawek.

Przed zachodem słońca (zanim wyłączysz lampkę) możesz:

- Przesunąć bloki podstawy w lewo lub w prawo bez przekraczania więcej niż 1 zagłębienia oddzielającego kamienie posadzki.
- Poprawić ustawienie bloków na podwyższeniu, nie zdejmując ich z bloków podstawy, na których się znajdują.

Czy cień pasuje do wzoru na ścianie?

Nie

Tak

Udało się!



Spróbuj jeszcze raz.

Słońce zaszło. Wyłącz lampkę.

Tryb przygodowy

Tryb przygodowy stawia przed Tobą wyzwanie, które polega na zdobyciu jak najwyższego wyniku, rozwiązując każdą z łamigłówek w jak najmniejszą liczbę dni. Zaczynając od karty zadania z numerem 1, zapisz całkowitą liczbę razy, gdy włączasz lampkę, aby sprawdzić swoje rozwiązanie. Postaraj się rozwiązywać wszystkie łamigłówki tak, aby prób (dni) było jak najmniej. (Karty zadań mają 2 strony. Rozwiąż łamigłówki z obu stron przed przejściem do następnej karty).

Wskazówki dotyczące skarbów

Każda świątynia ma 5 zwykłych (numerowanych) kart zadań. Za każdym razem, gdy rozwiążesz łamigłówkę z karty zadania z symbolem wskazówki ★, zwróć uwagę, który blok rzuca cień na ★. (Tylko 1 blok może rzucać cień na symbol wskazówki). Użyj karty wyników (zob. str. 6), aby śledzić przebieg rozwiązywania łamigłówek. Gdy przejdziesz do 6. łamigłówki w świątyni (nazywanej łamigłówką skarbu – jej karta zadania jest oznaczona symbolem skrzyni), weź zaznaczone na karcie wyników bloki – użyjesz ich do rozwiązania łamigłówki skarbu. Pamiętaj, że podczas rozwiązywania łamigłówki skarbu wciąż musisz śledzić dni! Gdy rozwiążesz łamigłówkę skarbu, zdobędziesz magiczny przedmiot, który pomoże Ci podczas kolejnych przygód!



przykładowy symbol wskazówki na zwykłej karcie zadania



przykładowa łamigłówka skarbu

Używanie karty wyników

Grając w trybie przygodowym, będziesz korzystać z karty wyników, aby śledzić wskazówki dotyczące skarbów, zdobyte i użyte magiczne przedmioty, a także całkowitą liczbę dni, których potrzebowałeś do rozwiązania łamigłówek.

Magiczne przedmioty
Za każdym razem, gdy zdobędziesz magiczny przedmiot, narysuj kółko na odpowiednim polu. Gdy użyjesz tego przedmiotu, przekreśl kółko. Każdy przedmiot może być użyty tylko raz podczas całej przygody!

Liczba dni
Za każdym razem, gdy włączysz lampkę, mija 1 dzień. Śledź, ile dni potrzebujesz, aby rozwiązać każdą łamigłówkę. Gdy rozwiążesz wszystkie łamigłówki w danej świątyni, dodaj wszystkie liczby i sprawdź, ile dni w niej spędziłeś.

9 10 13

Wskazówki dotyczące skarbu
Śledź wskazówki prowadzące do skarbu poprzez zaznaczanie odpowiednich bloków w rzędzie danej świątyni na karcie wyników.

Magiczne przedmioty

Zegar słoneczny
Użyj tego przedmiotu, gdy rozwiążesz 1. lamiglówkę w świątyni. Zapisz 1 dzień mniej dla każdej lamiglówki, którą rozwiążesz w tej świątyni.



Piasek Chronosa
Wykorzystaj ponownie dowolny inny magiczny przedmiot, który zdobyłeś.



Pas i rękawice siły
Użyj tego przedmiotu, gdy rozwiążesz 1. lamiglówkę w świątyni. Podczas rozwiązywania każdej z lamiglówek w tej świątyni możesz raz przesunąć blok podstawy (i wszystkie spoczywające na nim bloki), zanim wyłączysz lampkę. Możesz przesunąć blok podstawy o dowolną liczbę kamieni posadzki albo nawet przenieść go do innego rzędu.



Słoneczny kostur
Rozwiąż lamiglówkę przy zapalanej lampce. Za tę lamiglówkę nie dodawaj ani jednego dnia do łącznej sumy dni spędzonych w tej świątyni.



Zwierzciadło i pryzmatowy kostur wytrwałości
Po 2 nieudanych próbach rozwiązania lamiglówki możesz zostawić włączoną lampkę do końca rozwiązywania tej lamiglówki (ta lamiglówka liczy się jako rozwiązana w 2 dni).



Koniec przygody

Aby skończyć przygodę, musisz rozwiązać 8. i ostatnią lamiglówkę skarbu.

Sprawdź swój wynik

Im mniej prób potrzebujesz do rozwiązania każdej z lamiglówek, tym szybciej zakończysz przygodę i tym wyższy będzie Twój wynik. Zapisz łączną liczbę dni (czyli liczbę razy, gdy włączyłeś lampkę) i sprawdź swój wynik:

<100	→	Słynny łowca przygód	141–175	→	Doświadczony podróżnik
101–140	→	Wytrawny badacz	176+	→	Zbłąkany wędrowiec



PROSIMY ZACHOWAĆ INSTRUKCJĘ ZE WZGLĘDU NA PODANE INFORMACJE.

Prosimy o zapoznanie się z niniejszymi wskazówkami dotyczącymi korzystania z urządzenia zasilanego bateriami. Aby urządzenie działało poprawnie, należy regularnie sprawdzać naładowanie baterii.

Uwaga!

Nie należy używać jednocześnie różnych typów baterii ani mieszać starych i nowych baterii. Umieszczając baterie w komorze, należy zwrócić uwagę na to, aby ich bieguny pasowały do oznaczeń. Nie należy doprowadzać do zwarcia na zaciskach baterii. Nie należy ponownie ładować zużytych baterii. Przed ponownym naładowaniem akumulatorów należy wyciągnąć je z urządzenia. Ładowanie akumulatorów powinno odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej. Urządzenia nie można wkładać do wody. Jeśli urządzenie nie będzie używane przez długi czas, należy wyciągnąć z niego baterie albo akumulatory. Zużyte baterie należy wyciągnąć z urządzenia. Wymiana baterii powinna odbywać się pod nadzorem osoby dorosłej.

1. Za pomocą śrubokręta wykręć śrubkę i otwórz kłapkę komory na baterie.
2. Włóż 2 baterie AAA, zwracając uwagę na to, aby ich bieguny pasowały do oznaczeń wewnątrz komory.
3. Zamknij kłapkę komory i wkręć śrubkę.

Uwaga! Przed przekazaniem urządzenia dziecku usuń opakowanie.

Informacje dotyczące źródła światła.

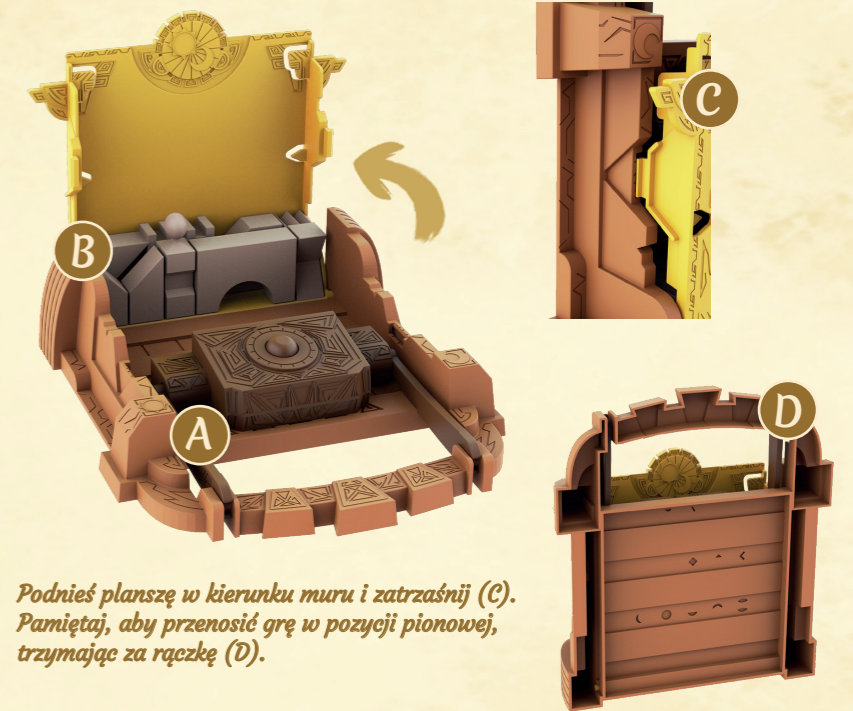
Nie należy bezpośrednio patrzeć na źródło światła. Nie należy kierować źródła światła na oczy lub twarz innej osoby.



Produkt jest oznaczony symbolem wskazującym na selektywną zbiórkę urządzeń elektrycznych i elektronicznych. Oznacza to, że podlega systemowi selektywnej zbiórki, dzięki czemu można go poddać procesowi recyklingu i zmniejszyć negatywny wpływ na środowisko. Odpowiednia utylizacja tego produktu i zużytych baterii pomaga chronić środowisko. Odpady elektryczne i elektroniczne, zużyte baterie i akumulatory nie mogą być usuwane razem z odpadami domowymi. Aby dowiedzieć się więcej, należy skontaktować się z lokalnymi władzami.

Pakowanie i przechowywanie

Gdy skończysz swoją przygodę z „Shadow Glyphs”, złóż lampkę w taki sposób, aby znalazła się na planszy, jak pokazano na rysunku (A). Następnie ułóż bloki równo pod murem, tworząc nie więcej niż 2 warstwy (B).



Podnieś planszę w kierunku muru i zatrzaśnij (C). Pamiętaj, aby przynieść grę w pozycji pionowej, trzymając za rączkę (D).

Rozwiązania

1 2 3

4 5

6 7 8

9 10

11 12 13

14 15

10

Rozwiązania

16 17 18

19 20

21 22 23

24 25

26 27 28

29 30

11

Rozwiązania

31 32 33

34 35

36 37 38

39 40

12

Elementy

Rozkładana plansza z lampką • 10 bloków • 24 dwustronne karty zadań • karta wyników • instrukcja.

Tłumaczenie: Marek Antoniak
Producent: Asmodee Group na licencji Funko, LLC.
Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o. ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk POLSKA
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl