

Leeftijd 8+
1 Speler

SHADOW GLYPHS

Een Avontuurlijke Puzzel

Spelregels

Na een jarenlange zoektocht heb je eindelijk de legendarische Schaduwtempels ontdekt! Een vergane beschaving verborg ooit zijn schatten achter deze ondoordringbare muren, die met vreemde patronen zijn beschilderd. De legendes spreken over een spectaculair standbeeld dat de ziel van het verdwenen volk bevat, en bekleed is met veertig oogverblindende edelstenen. Plunderaars wisten ooit de edelstenen van het standbeeld te verwijderen, maar de magische eigenschappen van het beeld zorgen ervoor dat de stenen de tempels niet kunnen verlaten. De schat ligt vandaag dus nog steeds tussen de muren van de tempels verspreid. Breng de edelstenen terug naar het standbeeld en herstel de oude glorie van de Schaduwtempels!

Overzicht:

Shadow Glyphs is een avontuurlijk puzzelspel waarin je Stenen moet rangschikken om schaduwen te creëren die overeenkomen met de patronen op de Puzzelkaarten.

Elke puzzel toont een geschilderd silhouet - een Muurpatroon - in een oude tempel, en de Stenen die in de buurt liggen. Eén keer per dag schijnt het zonlicht door kleine gaten de tempel binnen en raakt het de patronen. Ontcijfer de puzzel door ervoor te zorgen dat de Stenen een schaduw werpen die exact overeenkomt met de vorm van een Muurpatroon.

Detail van een Puzzelkaart:



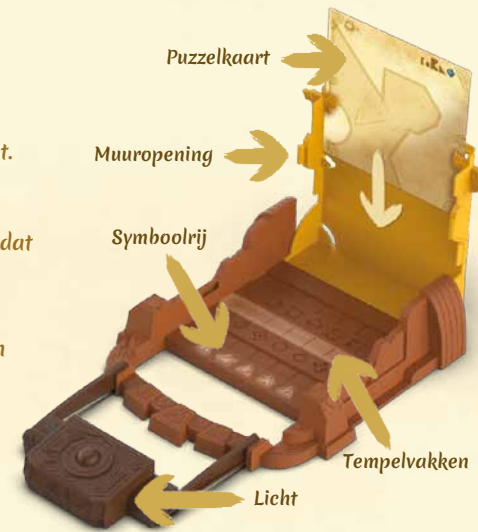
Vorbereiding:

Vouw het spelbord open zodat de Muren rechtop staan en het Licht naar de Muur wijst.

Vorbereiding van de Puzzel:

Schuif een Puzzelkaart in de Muuropening zodat het Muurpatroon zichtbaar is.

Elke Puzzelkaart toont de Stenen die je nodig hebt om de puzzel op te lossen. Neem deze en leg de resterende Stenen aan de kant.



Een Puzzel Spelen:

Begin met een van de Makkelijke Puzzelkaarten. Kies een Puzzelkaart ZONDER schatkist in de hoek. Elke kaart toont een cijfer in de linkerbovenhoek. Als je een puzzel hebt opgelost, leg dan de kaart in de juiste volgorde terug, voor het geval je beslist om later het Avontuur te spelen (Pagina 5).

Een Puzzel Oplossen:

Rangschik de Stenen in een patroon terwijl het Licht uit is. Als het Licht schijnt, moeten ze een schaduw werpen die overeenkomt met de vorm van het Muurpatroon.

Vloerstenen worden rechtstreeks op de Tempelvakken geplaatst. Ze moeten elk vak volledig bedekken en mogen niet steunen op een gebied dat zich buiten de rij bevindt.



Verhoogde Stenen worden op één of meer Vloerstenen geplaatst. Verhoogde Stenen raken de Tempelvakken niet en hoeven een vak dus niet volledig te bedekken. Je mag ze in de meest vreemde en uiteenlopende posities plaatsen.



Zodra je denkt een puzzel te hebben opgelost...

Laat het Licht schijnen

De Zon schijnt de kamer binnen.

Komt de schaduw overeen met het Muurpatroon?

Nee

Ja

Pas de Stenen aan

Voordat de Zon ondergaat (als het Licht nog schijnt), mag je:

- Vloerstenen maximaal één Tempelvak per Steen naar links of rechts bewegen.
- Verhoogde Stenen aanpassen zonder ze van de Vloerstenen te nemen waarop ze steunen.

Komt de schaduw overeen met het Muurpatroon?

Nee

Ja

Opgelost!

Probeer het opnieuw

De Zon gaat onder. Doe het Licht uit.



Het Avontuur Spelen:

Het Avontuur daagt je uit om een zo hoog mogelijke score te behalen, door elke puzzel in zo min mogelijk Dagen op te lossen. Begin met Puzzelkaart 1 en houd bij hoeveel keer je op de Lichtknop hebt gedrukt om je oplossingen te controleren. Probeer de puzzels in zo min mogelijk pogingen (Dagen) op te lossen. Let op: de Puzzelkaarten zijn dubbelzijdig. Om verder te mogen gaan, moet je beide zijden van de kaart oplossen.

Tips over de Schatten:

Elke tempel heeft vijf gewone (genummerde) puzzels. Elke keer als je een gewone puzzel met een ★ oplost, houd je bij welke specifieke Steen een schaduw over de ★ heeft geworpen. Gebruik hiervoor de Overzichtskaart (zie pagina 6). De zesde puzzel van elke tempel is een Schatpuzzel (je herkent deze aan het symbool van een schatkist). Zodra je deze puzzel bereikt, neem je de Stenen die op de Overzichtskaart staan afgebeeld. Met deze Stenen kun je de Schatpuzzel oplossen. Vergeet niet om de Dagen bij te houden terwijl je de Schatpuzzel probeert op te lossen. Als je een Schatpuzzel oplost, ontvang je een Magisch Voorwerp dat je zal helpen bij je toekomstige avonturen!



Voorbeeld van het Tip symbool op een gewone puzzel.



Voorbeeld van een Schatpuzzel.

De Overzichtskaart gebruiken:

Als je het Avontuur speelt, gebruik je de Overzichtskaart om Tips, Magische Voorwerpen en Dagen bij te houden terwijl je de puzzels oplost.

Magische Voorwerpen:
Elke keer als je een Magisch Voorwerp ontvangt, teken je een cirkel in het overeenkomstige gebied. Streep het voorwerp door nadat je het hebt gebruikt. Je mag elk voorwerp slechts één keer tijdens het gehele avontuur gebruiken!

Dagen:
Elke keer als je het licht aandoet, gaat er een Dag voorbij. Houd bij hoeveel Dagen je nodig hebt om elke puzzel op te lossen, zodat je weet hoeveel dagen je per tempel nodig had.



Tips over Schatten:
Houd Tips over de Schatten bij door op de Overzichtskaart de overeenkomstige Steen in de overeenkomstige Tempel af te vinken.



Magische Voorwerpen:

Zonnewijzer
Gebruik dit voorwerp aan het begin van een tempel. Noteer voor elke puzzel die je oplost één Dag minder.



Zandloper van Chronos
Hergebruik een ander Magisch Voorwerp in je bezit.



Krachtriem en -handschoenen
Gebruik dit voorwerp aan het begin van een tempel. Eén keer per puzzel in deze tempel mag je een Vloersteen (en de eventuele Verhoogde Stenen die erop liggen) bewegen terwijl het Licht schijnt. Je mag een Vloersteen over een onbeperkt aantal Tempelvakken bewegen, en je mag deze zelfs in een andere rij zetten.



Zonnestaf
Los een puzzel op met het Licht aan. Voeg voor deze puzzel geen Dagen toe aan je totaal.



Spiegel en Staf van Volharding
Je mag het Licht aanlaten na twee mislukte pogingen om een puzzel op te lossen (tel twee Dagen voor deze puzzel).



Het Avontuur Beëindigen:

Om het Avontuur te beëindigen, moet je de achtste en laatste Schatpuzzel oplossen.

Je Score Berekenen:

Hoe minder pogingen je nodig hebt om de puzzels op te lossen, hoe sneller je het Avontuur beëindigt en hoe hoger je score zal zijn. Houd het totale aantal Dagen bij (hoeveel keer je het Licht gebruikte), en ontdek hoe goed je het hebt gedaan:

<100	→	Meester-Aventurier	141 - 175	→	Verkenner
101 - 140	→	Ontdekkingsreiziger	176+	→	Padvinder



INFORMATIE TER REFERENTIE BEWAREN

Spring voorzichtig om met een product met een elektrische bron. Lees deze instructies zorgvuldig. Controleer en vervang de batterijen wanneer nodig om een goede werking te verzekeren.

Waarschuwing:

gebruik geen batterijen of accu's van verschillende soorten samen. Gebruik geen nieuwe batterijen samen met oude. Veroorzaak geen kortsluitingen op de polen van de batterijen. Breng de batterijen in volgens de juiste polariteit. Herlaad de batterijen niet. Verwijder de batterijen uit het product alvorens ze te herladen. Herlaad de batterijen enkel onder ouderlijk toezicht. Niet onder water houden. Verwijder batterijen of accu's uit het product als het niet in gebruik is. Gebruikte batterijen of accu's uit het product verwijderen. Batterijen moeten door een verantwoordelijke volwassene worden vervangen.

1. Draai de schroef en dekplaat los met een schroevendraaier.
2. Breng de 2 AAA-batterijen in volgens de juiste polariteit.
3. Sluit de dekplaat en draai de schroef aan met een schroevendraaier.

Informatie:

Verwijder al het verpakkingsmateriaal voordat u het product aan het kind geeft.

Lichtbron:

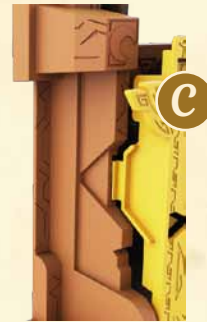
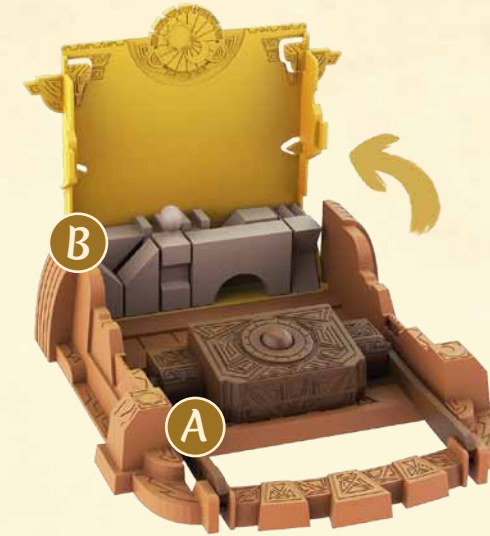
kijk nooit rechtstreeks in de lichtstraal. Richt de lichtstraal nooit naar de ogen of het aangezicht van andere personen.



Dit logo is aangebracht op alle alledaagse consumentenproducten die elektrische of elektronische onderdelen bevatten. Het identificeert producten waarvan het afval hergebruikt en gerecycleerd kan worden, om zo de hoeveelheid wegwerpfval te reduceren. Draag bij aan de bescherming van het milieu door dit product en zijn batterijen zorgvuldig weg te werpen. Elektrisch en elektronisch afval, gebruikte batterijen en accu's niet bij het huishoudelijk afval werpen. Contacteer uw gemeente voor instructies.

Het Spel Opruimen en Bewaren

Ben je klaar met spelen, vouw dan het Licht naar binnen zodat het rust op het spelbord, zoals op de afbeelding (A). Stapel de Stenen in twee rijen tegen de muur, niet meer dan twee hoog (B).



Vouw het bord naar de muur en klik het vast (C). Draag het bord rechtop met behulp van het handvat (D).

Oplossingen



Oplossingen



Oplossingen



Inhoud:

1 Uitvouwbaar Puzzelbord en een Licht met Drukknop • 10 Puzzelstenen • 25 Dubbelzijdige Puzzelkaarten • 1 Handleiding