

LANCEREN!

Zodra je denkt de puzzel te hebben opgelost, mag je hem uitproberen. Roteer de Lanceerbalk om hem te verhogen en lanceer de Knikkers.



Als elke Knikker in de juiste Eindpositie terecht komt, heb je de puzzel opgelost! Onthoud dat Knikkers met dezelfde Eindpositie in de juiste volgorde moeten aankomen, anders klopt je oplossing niet.

Als je oplossing niet klopt, mag je aanpassingen doen en het opnieuw proberen!

Zit je vast? Elke puzzel heeft één of meer Hints die je kunt raadplegen om je op weg te helpen (zie **HINTS**).

Het antwoord staat op de achterzijde van de kaart.

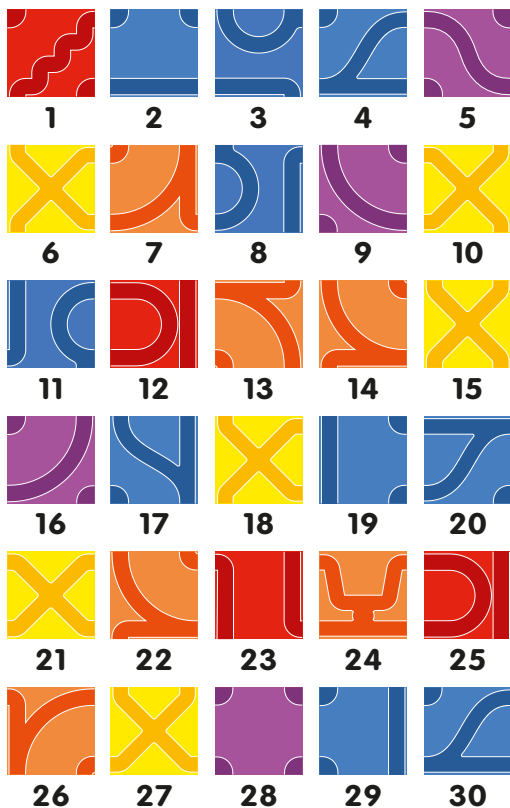


HINTS

Elke Puzzelkaart heeft één of meer Hints die je kunt raadplegen als je de oplossing niet kunt vinden. Elke Hint zorgt ervoor dat je een van de Beschikbare Spoortegels mag blokkeren.

Wil je een Hint ontvangen, zoek dan in de onderstaande tabel de Spoortegel die overeenkomt met het nummer van de Hint. Leg de Spoortegel in het veld op het bord dat het nummer van de Hint bevat. Roteer de tegel niet; de Hint verklaart je ook de juiste oriëntatie.

Als de puzzel twee Hints heeft, raden we je aan om enkel de eerste te bekijken en het dan opnieuw te proberen. Als je de oplossing nog steeds niet kunt vinden, mag je de andere Hint bekijken.



TIPS

Om sommige puzzels op te lossen, zul je creatief moeten nadenken. Er zijn verschillende interessante en ongebruikelijke manieren om Spoortegels te positioneren en Knikkers te laten bewegen. Soms moet je experimenteren om ze te ontdekken!

Door rechte paden en bochten effectief te benutten, kunnen Knikkers genoeg snelheid verzamelen om te draaien of zelfs naar boven te bewegen. Voor sommige puzzels kan dit van pas komen.

Als je oplossing overeenkomt met de oplossing op de achterzijde van de Puzzelkaart maar de Knikkers hun Eindpositie niet bereiken, dan kan dit een aantal oorzaken hebben:

- De plaatsing van de Spoortegels klopt niet. Zorg ervoor dat elke tegel volledig ingebracht en vastgedrukt is.
- Het oppervlak is niet waterpas. Test het oppervlak door er een Knikker op te leggen en te kijken of hij wegrolt. Als het oppervlak niet waterpas is, moet je een ander oppervlak gebruiken. Als daar geen mogelijkheid toe is, probeer het bord dan te kantelen zodat de verticale uitlijning van het bord overeenkomt met de richting waarin de Knikker rolt als je het oppervlak test.

LEEFTIJD 8+

1 SPELER



SPELREGELS

Inhoud: 1 Uitvouwbare Doos en Spelbord, 40 Puzzelkaarten, 8 Knikkers (2 blauwe, 2 rode, 2 groene, 2 gele), 16 Vierkante Spoortegels, Handleiding

WELKOM IN ZIP CITY

In de toekomst reist iedereen met Zippysferen: bollen die over gigantische, kronkelende sporen rollen en bliksemsnel naar hun bestemming razen.

Zip City is de dichtst bevolkte metropool ter wereld. Duizenden mensen reizen dagelijks door de stad, en ze moeten allemaal tijdig hun bestemming bereiken. Zippysferen vertrouwen op zwaartekracht om zich voort te bewegen, dus moeten de routes en momenten van lancering nauwkeurig ingepland worden.

Jij bent Zippybot, de robot die in Zip City het verkeer regelt. Jij moet de reisverzoeken van de dag tot een goed einde brengen, en hele stadswijken verplaatsen om reizigers door het labrynt van verstrengelde sporen te leiden. Er is geen tijd te verliezen! Het verkeer wordt steeds drukker, en de dag is nog maar net begonnen...



OVERZICHT

Zip City is een puzzelspel waarin je Vierkante Tegels (Spoortegels) rangschikt op een gekanteld spelbord. Zo verbind je paden, waarover de Knikkers (Zippysferen) volgens de uitdagingen op de Puzzelkaarten van hun Startpositie naar hun Eindpositie reizen.

VOORBEREIDING

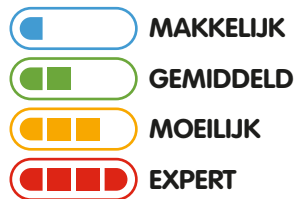
1 ZIP CITY VOORBEREIDEN

Vouw het spelbord van Zip City open, en leg het op een vlak en waterpas oppervlak. Als het oppervlak niet volledig waterpas is, dan zullen de gevorderde puzzels niet altijd goed werken.



2 EEN PUZZEL KIEZEN

Er zijn puzzels van vier niveaus



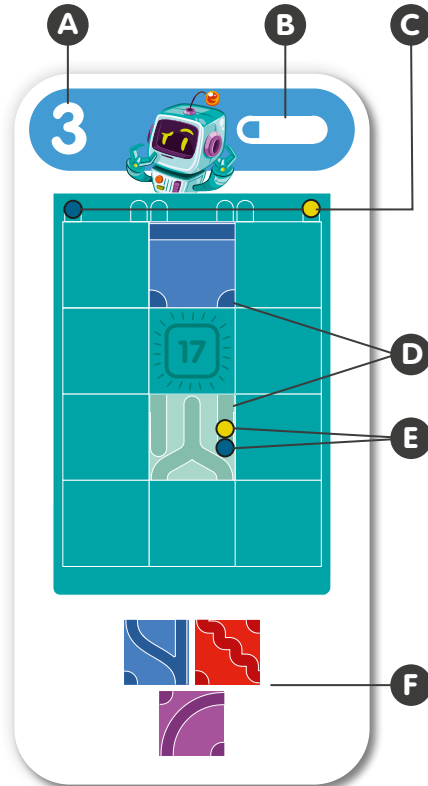
Als dit je eerste spelletje is, raden we aan om met een makkelijke puzzel te beginnen en naar de moeilijke toe te werken.

3 STARTOPSTELLING

Plaats de Spoortegels en Knikkers op het bord volgens de instructies op de Puzzelkaart. Klaar voor de start!

PUZZELKAARTEN

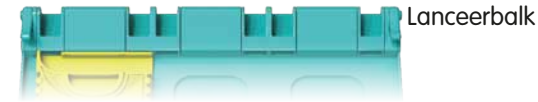
Elke Puzzelkaart toont een wijk van Zip City, met de Start- en Eindposities van de Knikkers, een aantal Geblokkeerde Spoortegels en een aantal Beschikbare Spoortegels die je zal gebruiken om de stadswijk te voltooien. Let erop dat je de puzzel exact voorbereidt volgens de instructies op de Puzzelkaart.



- A** Nummer van de Puzzel
- B** Niveau
- C** Knikkers Startposities
- D** Geblokkeerde Spoortegels
- E** Eindposities
- F** Beschikbare Spoortegels

STARTPOSITIES VAN DE KNIKKERS

De meeste Knikkers starten in een van de zes Startposities **C** aan de bovenzijde van het bord. Leg de Knikkers in hun overeenkomstige Startposities en verlaag de Lanceerbalk om ze op hun plaats te houden.



In sommige puzzels start er een Knikker op deze unieke Spoortegel. Leg de Knikker voorzichtig op de centrale stang van de tegel. Als deel van de oplossing moet deze Knikker van zijn stang geduwd worden door een andere Knikker die over de tegel heen beweegt. **D**



EINDPOSITIES VAN DE KNIKKERS

Elke Knikker moet zijn reis beëindigen in de overeenkomstige Eindpositie **E** die op de Puzzelkaart is afgebeeld. Als meerdere Knikkers dezelfde bestemming hebben, moeten ze aankomen in de exacte volgorde die op de Puzzelkaart is afgebeeld.

GEBLOKKEERDE SPOORTEGELS

Elke puzzel bevat een aantal Geblokkeerde Spoortegels **D**, waarvan minstens één Eindtegel. Leg alle Geblokkeerde Spoortegels op de aangegeven velden. Let erop dat je de juiste Spoortegels gebruikt (sommige tegels lijken op elkaar) en dat ze de juiste oriëntatie hebben. Geblokkeerde Spoortegels mag je niet verplaatsen of roteren.

BESCHIKBARE SPOORTEGELS

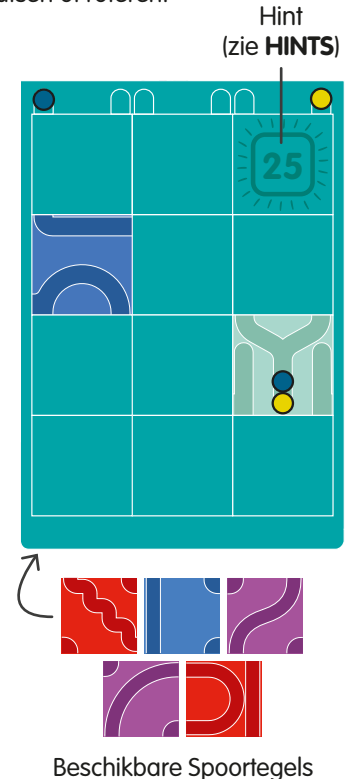
Elke Puzzelkaart toont de Beschikbare Spoortegels **F** die je nodig hebt om de puzzel op te lossen. Zoek alle afgebeelde tegels en leg ze naast het bord.

SPELVERLOOP

EEN PUZZELKAART OPlossen

Om een puzzel op te lossen, moet je alle Beschikbare Spoortegels op het bord plaatsen en hiermee paden vormen die de Knikkers naar hun Eindposities begeleiden.

Als je Spoortegels toevoegt, mag je ze roteren zoals je zelf wilt, maar onthoud dat je Geblokkeerde Spoortegels niet mag verplaatsen of roteren.



OPMERKING: Sommige Geblokkeerde Spoortegels zijn er om je te misleiden: ze maken geen deel uit van de oplossing.