

# Gra logiczna Lonpos 4D

## INSTRUKCJA GRY

Gra Lonpos 4D to zestaw dwu i trójwymiarowych gier dla dwóch osób. Każdy z graczy ma do dyspozycji własną kasetkę z klockami a w niej aż 324 zadania dwuwymiarowe i 108 zadań trójwymiarowych - łącznie gra Lonpos 4D to aż 432 wyzwania! W zestawie znajdują się cztery książeczki z zadaniami. Zaleca się rozwiązywanie zadań po kolei najpierw z pierwszej, potem drugiej i kolejnych książeczek. Można oczywiście grać indywidualnie, w tym przypadku pomocna będzie zawarta w zestawie klepsydra odmierzająca nam czas w którym powinniśmy się zmieścić rozwiązując każde kolejne zadanie. Jednakże ten model Lonpos polecany jest szczególnie tym, którzy lubią rywalizację. Za pomocą dołączonej do zestawu kasetki z kostkami wylosujecie numer zadania - zielona kostka wskazuje poziom, konfiguracja czerwonej i czarnej numer zadania. Ułóżcie klocki w swoich kasetkach zgodnie z ilustracją zadaniową a następnie pozostałe klocki tak, by wypełnić całą kasetkę. Wygrywa ten, kto pierwszy poradzi sobie z wyzwaniem. Pamiętajcie, iż klocków z konfiguracji startowej nie należy przemieszczać.

Do zestawu dołączone są także kredki odpowiadające kolorom klocków. Za ich pomocą można notować sobie rozwiązania poszczególnych zadań kolorując wolne pola na ilustracjach zadaniowych.



## GRA DWUWYMIAROWA - KROKI

1. Wyjmij wszystkie klocki z kasetki.
2. Wybierz z książeczki jedno zadanie (najlepiej zacznij od pierwszego)
3. Ułóż klocki w kasetce zgodnie z konfiguracją przedstawioną na obrazku w książce.
4. Ułóż pozostałe klocki tak, by wypełnić całą kasetkę. Pamiętaj, że klocków z konfiguracji startowej nie wolno już wyciągać i przemieszczać!



## GRA TRÓJWYMIAROWA - KROKI

Zadania od 325 do 432 to zadania trójwymiarowe polegające na budowaniu piramidy. Zasady gry są podobne jak w grze dwuwymiarowej. Losujecie numer zadania, układacie konfigurację startową zgodnie z daną ilustracją zadaniową a następnie układacie pozostałe klocki tak, by stworzyć piramidę. Wygrywa oczywiście ten kto zakończy zadanie pierwszy. Budując piramidy od numeru 325 do 336 korzystacie z mniejszej podstawy na odwrocie kasetki i nie wykorzystujecie 5 klocków (zgodnie z wykreślonymi przy poszczególnych zadaniach). Do kolejnych zadań należy wykorzystać już wszystkie klocki i większą podstawę.

Zadania od 415 do 432 to prawdziwe wyzwanie, gdyż konfiguracja startowa zawiera tylko jeden klocek, którego konkretne ułożenie znamy, drugi klocek jest jedynie zasygnalizowany- wiemy gdzie ma punkt zaczepienia ale sami decydujemy o kierunku jego położenia. I tu zaczyna się prawdziwa zabawa!

### Krok po kroku

1. Wyjmij wszystkie klocki z kasetki.
2. Wybierz z książeczki jedno zadanie (najlepiej zacznij od zadania nr 109 - pierwsze zadanie 3D)
3. Ułóż klocki według obrazka - wykorzystuj większą podstawę na odwrocie kasetki
4. Ułóż pozostałe klocki tak, by powstała piramida. Pamiętaj, iż konfiguracji startowej nie można już naruszać!

