
DRAGON FALLS™
3D LOGIČNA UGANKA
Thinkfun®
8+
1+



VKLJUČUJE

- 1 igralna podlaga (s prostorom za shranjevanje)
- 1 Slapna mreža
- 1zmaj KORALA (1 glava, 1 rep, 4 deli telesa)
- 1 zmaj ALGA (1 glava, 1 rep, 4 deli telesa)
- 60 kartic izzivov in rešitev
- 3 zaviralci kamnov

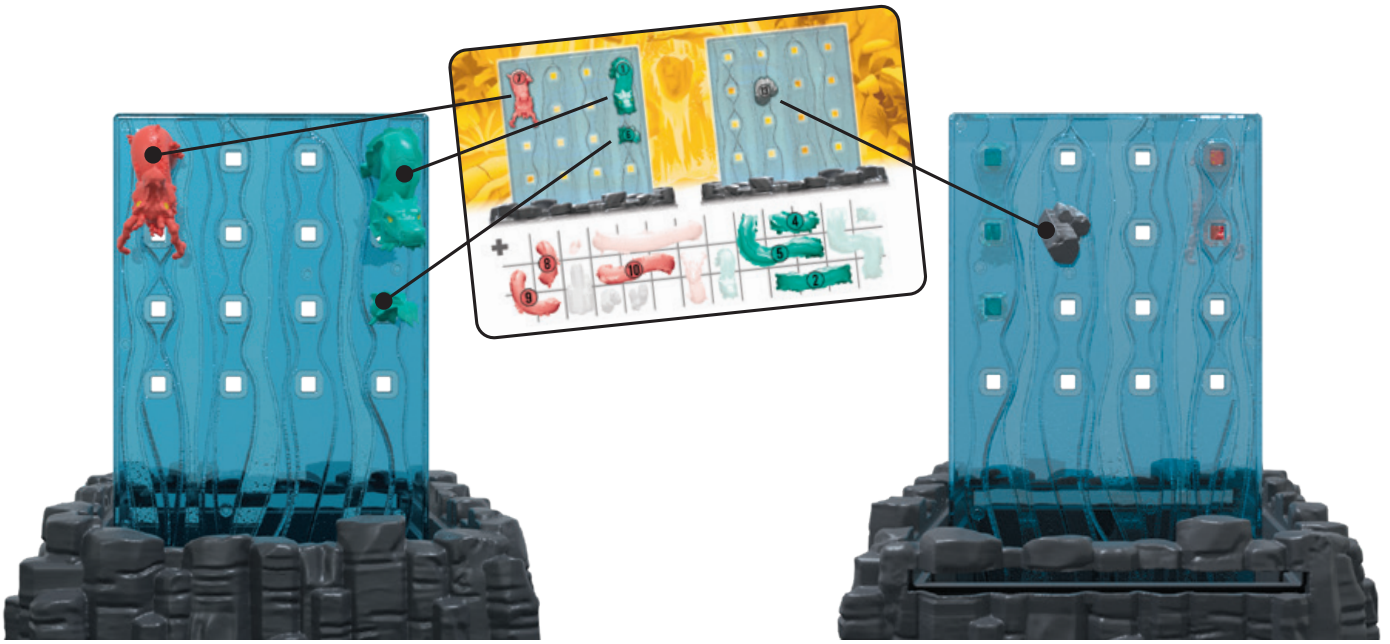
TVOJ CILJ

Dodajte zmajeve koščke v mrežo slapov, da dokončate prizor prepletajočih se vodnih zmajev.

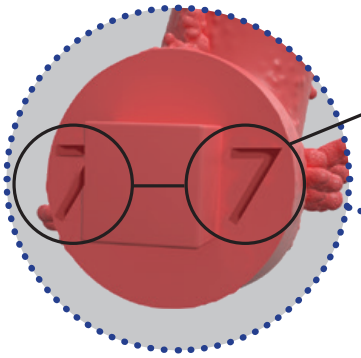
NASTAVITEV

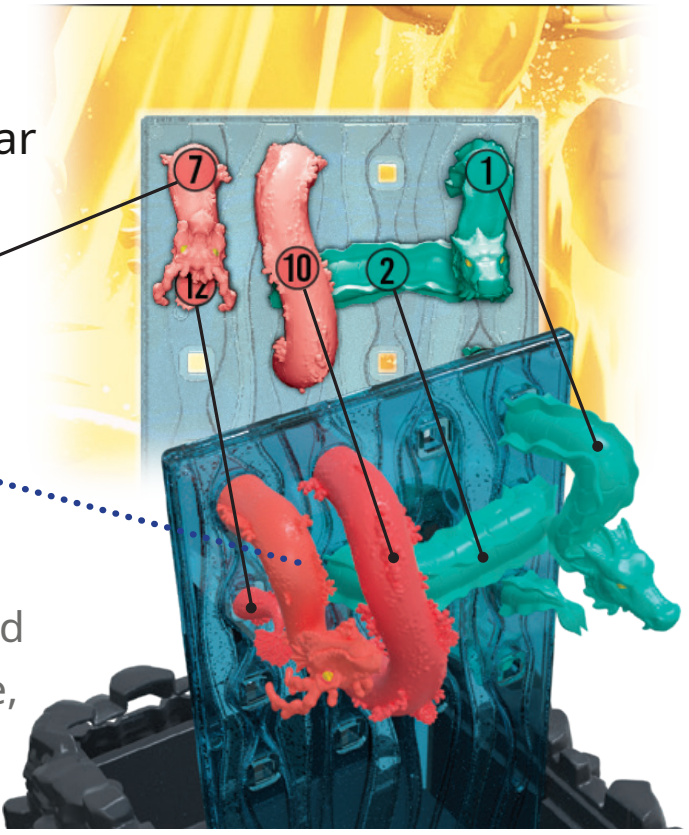
- Povlecite prozorno mrežo SLAP iz podstavka in jo postavite pokonci v režo na sredini, s kvadratnimi luknjami na vrhu.

KAKO IGRATI



- Izberite karto izziva in položite kose, kot je prikazano na zgornji karti. Vsaka od obeh slik predstavlja eno stran mreže, ki je obrnjena proti vam.
- Sklicujte se na kartico z legendo in številke na koncih kosov, da izberete pravilen par





OPOMBA: Višji kosi, ki segajo dlje od mreže, lahko prekrivajo krajše kose, ki ležijo bližje mreži.

- Zberite kose, označene v razdelku »Dodaj« na dnu kartice izziva.
- Dodajte vse te dele na obe strani mreže slapov, da naredite enega ali dva popolna zmaja.

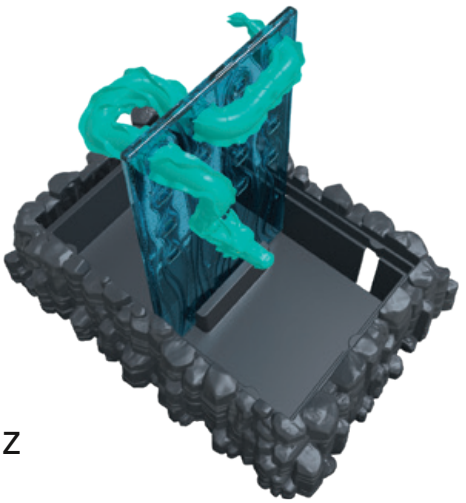
Opomba: Zgradili boste samo enega zmaja na začetni stopnji (izzivi 1–15), dva pa na srednji, napredni in strokovni ravni (izzivi 16–60).

- Ko dodate vse navedene kose v mrežo, povežite kose iste barve, da dokončate vodne zmaje **–ZMAGAL SI!**

PRAVILA IGRE

- Kosov, prikazanih v postavitvi, ni mogoče premakniti ali preusmeriti, da bi rešili izziv.

NAMIG: Če želite namestiti krajši kos pod višji kos, boste morda morali odstraniti višji kos, ki je že bil nastavljen, nato pa ga vrniti na prvotno mesto, ko je krajši kos nameščen.

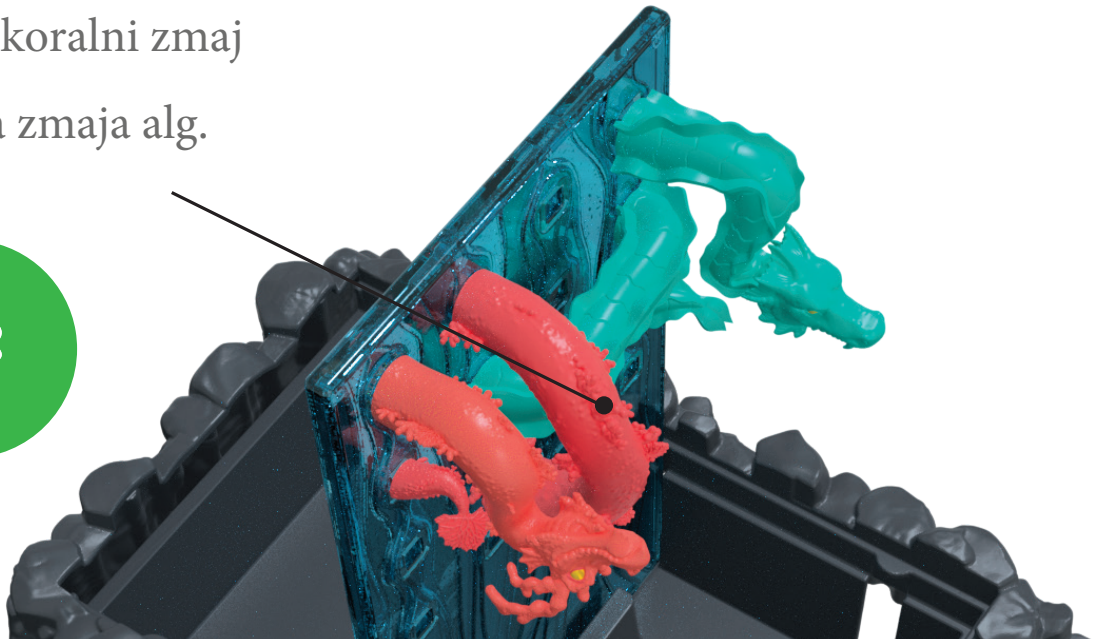


- Celoten zmaj je sestavljen iz samo ene barve/ telesnega tipa (koral ali alg) in se mora začeti z glavo, končati z repom in vključevati vse druge kose iste vrste, prikazane na kartici izziva.

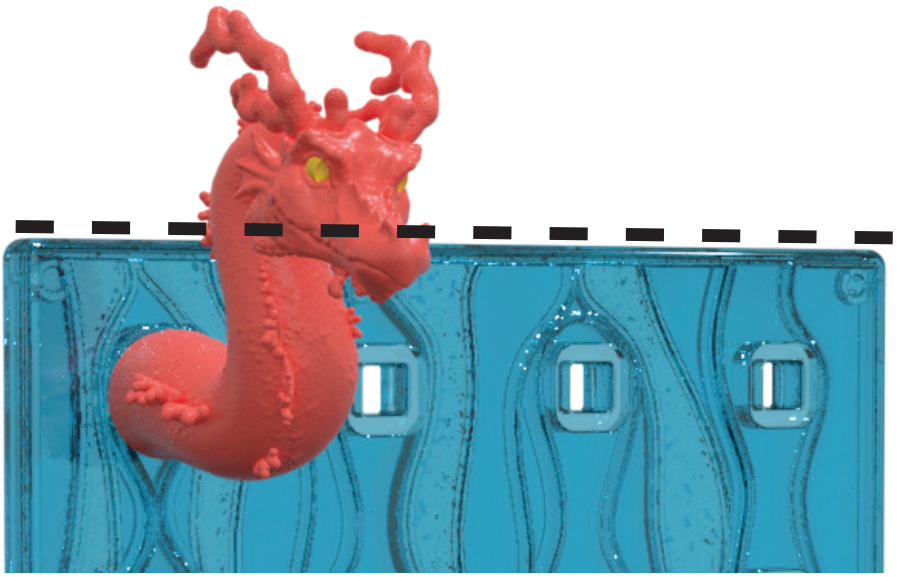
Opomba: Vsi izzivi ne bodo uporabljali vseh kosov zmaja, zato se bodo celotni zmaji razlikovali po velikosti.

- Zmajev kos se mora vedno povezati z drugim zmajskim kosom iste barve/telesnega tipa na nasprotni strani mreže.
- Kvadratni zatiči na vsakem kosu morajo biti nameščeni v isti smeri kot kvadratne luknje na mreži.
- Višje zmajeve figure lahko prečkajo krajše zmajeve figure in blokerje.

Tukaj koralni zmaj prečka zmaja alg.



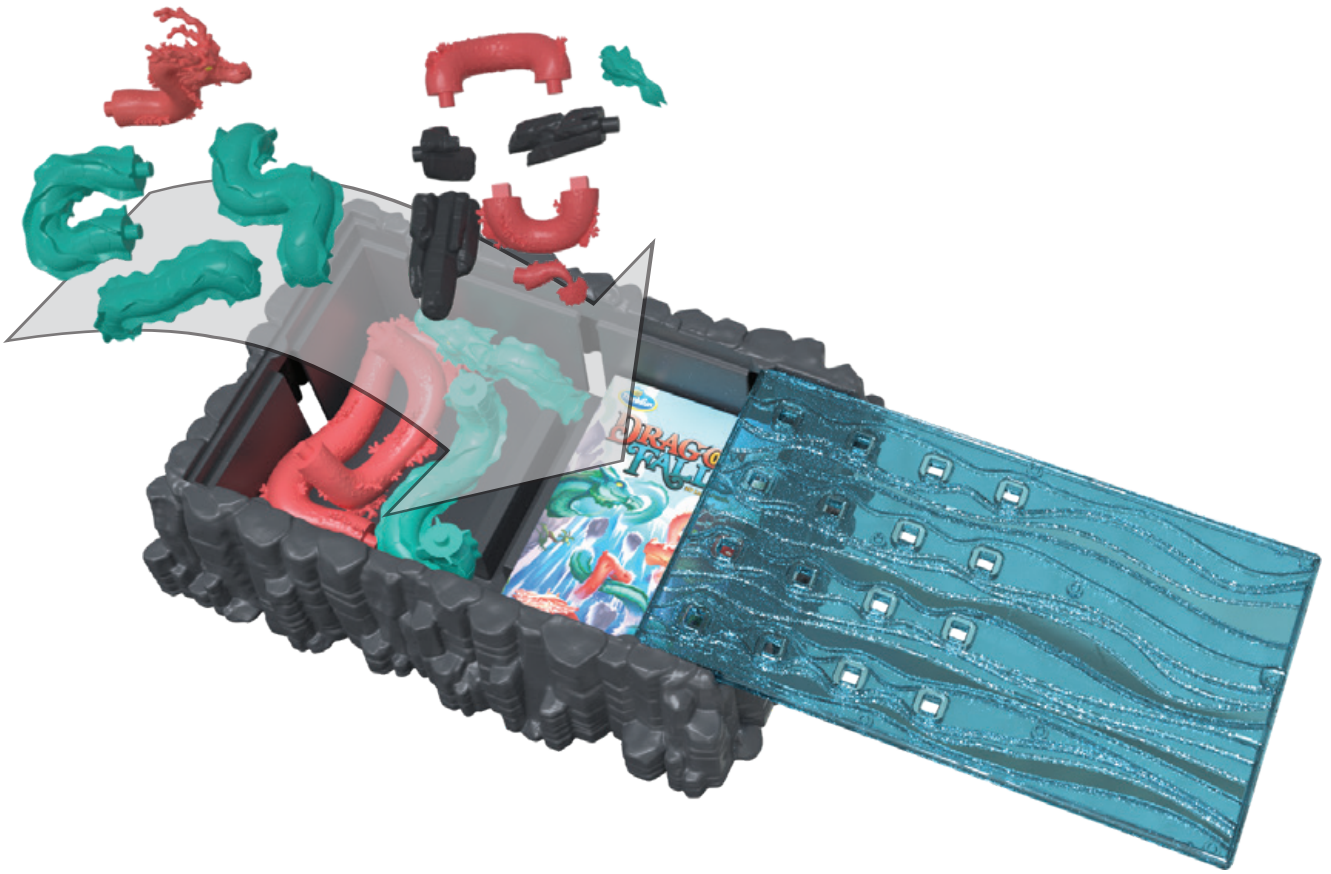
- Glava zmajev ne sme segati mimo roba.



SHRANJEVANJE IGRE

Ko končate z igranjem igre Dragon Falls, lahko vse komponente shranite v osnovno enoto.

- Odstranite vse dele iz mreže slapa in odstranite mrežo slapa iz podstavka.
- Položite kartice izzivov ravno na dno podstavka.
- Previdno položite ta navodila in vse zmajeve kose in kamene blokatorje na vrh kart in na drugo polovico podstavka ter jih prilagodite tako, da bodo ležali čim bolj ravno.



O IZUMITELJU

David Yakos je izumitelj, oblikovalec, umetnik in inženir. Kot solastnik podjetja Salient Technologies je imenovan na desetine patentov in je zasnoval na stotine izdelkov, od prototipa leta revije Popular Science do kriogenih kontrolnih ventilov za NASA-ino vesoljsko plovilo. Kot nekdo, ki rad tudi ustvarja zabavo, licencira ideje za igrače in igre iz svoje izumiteljske hiše Streamline Design LLC.

Poslanstvo ThinkFuna je Vžgi svoj um!®

ThinkFun®je vodilni svetovni proizvajalec zabavnih iger, ki povzročajo odvisnost ki raztegnejo in izostrijo vaš um. Od razsvetljevanja mladih umov do ustvarjanja zabave za vso družino, Inovativne igre ThinkFun vas naredijo pomisli, medtem ko te nasmejijo.

www.ThinkFun.com

© 2021 Ravensburger North America, Inc.

IZDELANO NA KITAJSKEM. #76 484 6. IN01.