

ROCKET TRACK

40 DE PROVOCĂRI



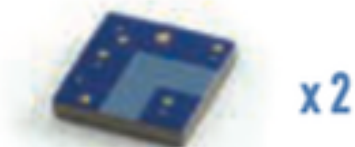
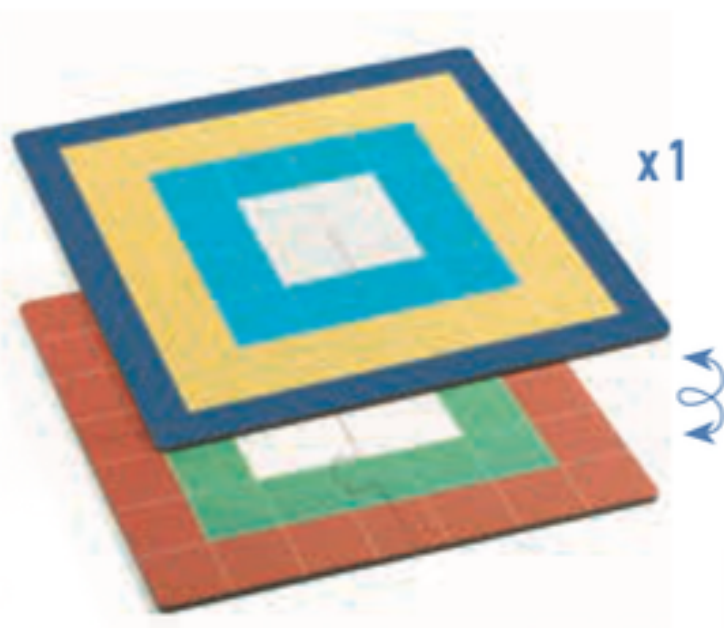
7-99
ANI

SOLOGIC



REGULI DE JOC

ROCKET TRACK



RO

UN JOC DE LOGICA



SCOPUL JOCULUI

COMPLETAȚI LABIRINTUL ȘI
GASIȚI CALEA PENTRU A
TRIMITE RACHETELE ÎNAPOI
PE PLANETA LOR.

CUM SE JOACA



ASAMBLAȚI TABLA DE JOC

PROVOCARILE CREȘC ÎN DIFICULTATE!



NIVEL ÎNCEPĂTOR:
PROVOCĂRI ALBASTRE
FOLOSEȘTE UN PĂTRAT
2x2
(SPAȚIU ALB).



NIVEL INTERMEDIAR:
PROVOCĂRI VERZI
FOLOSEȘTE UN
PĂTRAT 3x3
(SPAȚIU ALB)



NIVEL EXPERT:
PROVOCĂRI GALBENE
FOLOSEȘTE UN
PĂTRAT 4x4
(SPAȚII ALBE ȘI
ALBASTRE).



NIVEL MASTER:
PROVOCĂRI ROȘII
FOLOSEȘTE UN
PĂTRAT 5x5
(SPAȚII ALBE ȘI
VERZI).

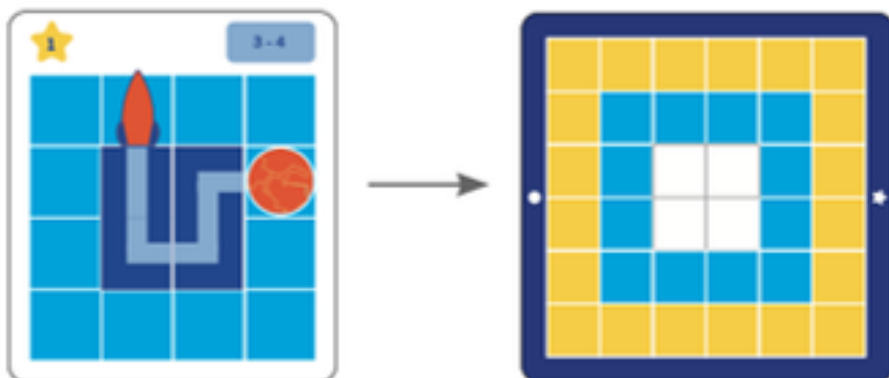
CONTINUT:



1 TABLĂ DE JOC
20 CARTONAȘE DE PROVOCARE
12 PIESE DE DOMINO
2 PIESE DE TRASEU PĂTRATE
4 PIESE PLANETĂ
4 RACHETE

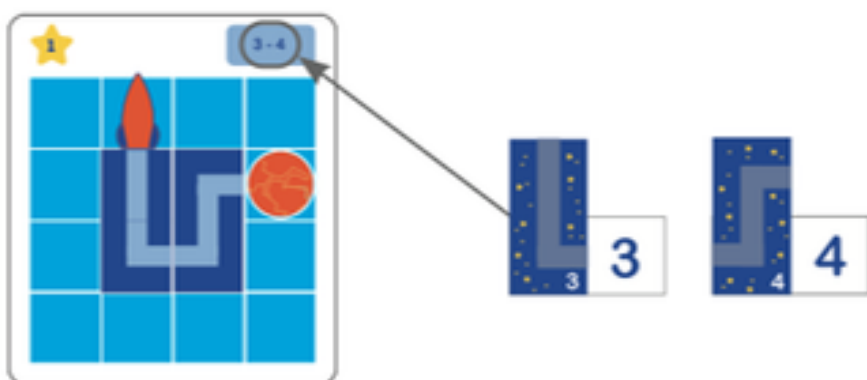
Culoarea de pe cartonaș vă arată tabla de joc pe care să jucați.

CARTONAS ALBASTRU = TABLA ALBASTRA

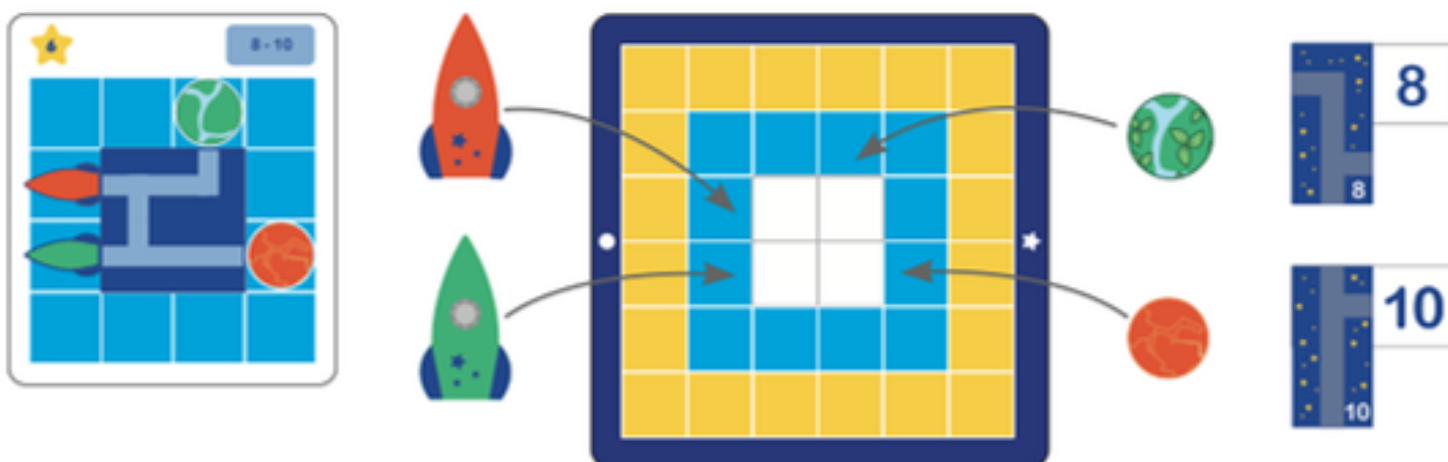


Alege un cartonaș de provocare.

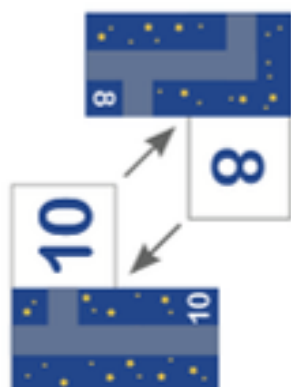
Ia doar piesele de domino afișate pe cartonaș.



Așază rachetele și planetele pe tabla de joc de aceeași culoare ca și cartonașul ales, conform indicațiilor de pe cartonaș.



Potrivește piesele de domino, așezându-le pe grila albă pentru a crea singurul traseu care duce fiecare rachetă la planeta de aceeași culoare.



Va rugam notati:

Toate traseele trebuie să fie conectate între ele: un traseu nu trebuie să ducă niciodată către un spațiu gol.

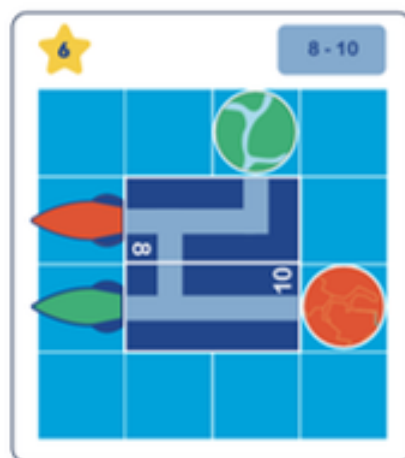


Odată ce un traseu a fost construit, toate piesele trebuie să fie la același nivel: nu sunt permise straturi suplimentare!

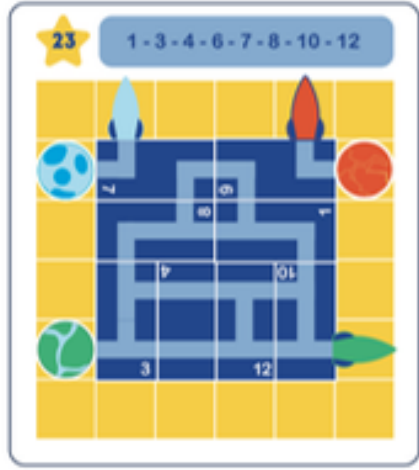
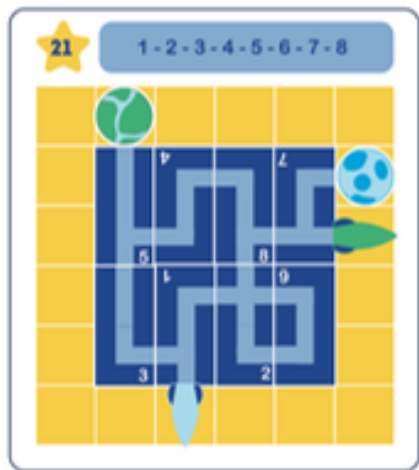


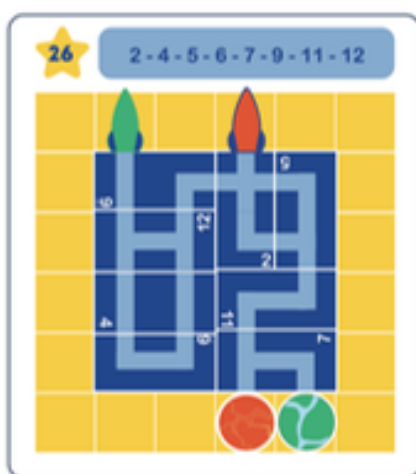
Piesele pătrate  **se folosesc în provocările roșii și verzi.**
Semnul ? de pe cartonașele de provocare indică faptul că acestea sunt necesare pentru a finaliza provocarea.

/!\ Respectă zona de joc indicată pe cartonașul de provocare.
Există o singură soluție posibilă pentru fiecare provocare!
Soluțiile se găsesc pe paginile următoare.











ROCKET TRACK

