

MINECRAFT

MAGNETISCHES REISE-KNOBELSPIEL

SPIELANLEITUNG



SPIELANLEITUNG

Der Enderdrache versucht, dich an deiner Reise durch die Minecraft-Welt zu hindern, indem er dir 40 immer kniffligere Aufgaben stellt.

Löse die Aufgaben, damit du weiterreisen kannst, und nutze dabei deine stärkste Waffe – DEIN GEHIRN!

LEGENDE:

Beginner = Leicht

Intermediate = Mittelschwer

Advanced = Schwer

Expert = Sehr schwer

DEIN ZIEL:

Nutze die verschiedenen Hinweise, um deine magnetischen Waffen und die Rüstung in der richtigen Anordnung auf dem Spielraster unterzubringen. Wenn du alle Hinweise richtig befolgt hast – **HAST DU GEWONNEN!**

Du weißt, dass du alles richtig gemacht hast, wenn du alle vorgegeben Hinweise auf deinem Spielraster wiederfindest. Du kannst auf den Lösungsseiten des Aufgabenhefts dein Ergebnis überprüfen.

VORBEREITUNG:

Wähle eine Aufgabe. Bei jeder Aufgabe geht es um die korrekte Anordnung von neun Minecraft-Gegenständen auf einem 3x3-Raster.



HINWEISE:

Die Minecraft-Gegenstände gibt es jeweils in drei „Farben“: Eisen, Gold und Diamant.



Gegenstand-Symbole:

Diese Symbole stehen für einen bestimmten Gegenstand und dessen Farbe.

Form-Symbole:

Diese Symbole stehen für eine bestimmte Gegenstandsform, aber nicht für eine bestimmte Farbe.

Farb-Symbole:

Diese Symbole stehen für eine bestimmte Gegenstandsfarbe, aber nicht für eine bestimmte Form.

EINE AUFGABE LÖSEN:

Die Aufgaben 1 bis 20 beginnen mit einer Reihe visueller Hinweise, die dir dabei helfen sollen, die Gegenstände richtig auf dem Spielraster anzuordnen. Jeder Hinweis zeigt ein Muster, das auf dem Spielraster mindestens einmal vorkommen muss.

Hinweis: Für jede Aufgabe gibt es nur eine einzige mögliche Lösung.

BEISPIELAUFGABE:

Hinweis 1



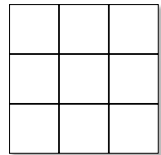
Hinweis 2



Hinweis 3



Tableau

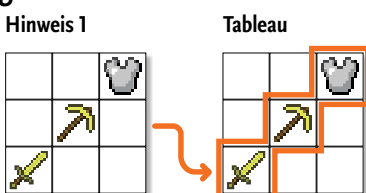


Jeder Hinweis liefert nur eine Teilinformation darüber, wohin die jeweiligen Gegenstände auf dem Spielraster gelegt werden müssen. Durch logische Schlussfolgerungen und Deduktion findest du die einzig mögliche Anordnung der Gegenstände heraus, die alle in den Hinweisen dargestellten Vorgaben einbezieht.

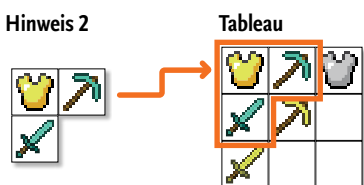


Mit logischem Denken die Lösung finden:

Hinweis 1 zeigt das gesamte Spielraster, auf dem einige Gegenstände fehlen. Die Hinweise zeigen uns die genaue Position der drei abgebildeten Gegenstände.

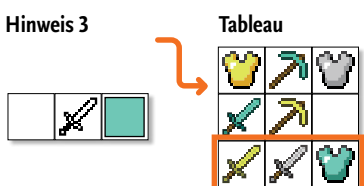


Hinweis 2 zeigt nur einen Ausschnitt des Spielrasters. Es sieht zwar so aus, als würde das Muster von Hinweis 2 an mehreren Stellen passen, doch wenn wir berücksichtigen, wo sich die in Hinweis 1 vorgegebenen Gegenstände befinden, können wir erkennen, dass das Muster aus Hinweis 2 in die linke obere Ecke des Tableaus gehört.



Würden wir das Muster aus Hinweis 2 an irgendeiner anderen Stelle platzieren, befänden sich zwei Gegenstände auf demselben Feld. Wenn wir das Muster beispielsweise in die obere rechte Ecke schieben, würde das Diamantschwert in der Mitte des Rasters landen, doch Hinweis 1 besagte bereits, dass sich dort die goldene Spitzhacke befindet.

Hinweis 3 zeigt uns lediglich die Form eines Gegenstands und die Farbe eines anderen Gegenstands. Dieser Hinweis scheint nicht viele Informationen zu liefern. Doch da wir bereits wissen, wo sich die anderen sechs Gegenstände auf dem Spielraster befinden, können wir Hinweis 3 nutzen, um die restlichen drei Gegenstände richtig zu platzieren.



Hinweis 3 zeigt ein Schwert in der Mitte einer Reihe und rechts daneben einen diamantenen Gegenstand. Da die Hinweise 1 und 2 Spitzhacken in der Mitte der oberen beiden Reihen zeigen, können wir aus Hinweis 3 schließen, dass er sich auf die untere Reihe bezieht. Außerdem gibt Hinweis 3 vor, wo zwei der drei übrigen Gegenstände platziert werden müssen. Deshalb wissen wir auch, dass der letzte verbliebene Gegenstand auf das einzige noch freie Feld gehört.



Nachdem wir das Spielraster nun komplett belegt haben, kontrollieren wir, ob unsere Lösung [stimmt, indem wir überprüfen, ob die Anordnung der Gegenstände die Muster aus allen drei Hinweisen enthält.

Lösung



Hinweis 1



Hinweis 2



Hinweis 3



Lösung



Hinweis 1



Hinweis 2



Hinweis 3



Lösung



Hinweis 1



Hinweis 2



Hinweis 3



Lösung



Unsere Lösung ist richtig! Alle drei Vorgaben sind auf dem Spielraster erfüllt. Wenn du die logischen Schlussfolgerungen in dieser Beispielaufgabe nachvollziehen konntest, kannst du mit dem Spielen loslegen!

Tipps:

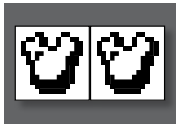
1. Die Hinweise müssen nicht in der angegebenen Reihenfolge befolgt werden.
2. Es kann sein, dass die Forminformation eines Hinweises mit der Farbinformation eines anderen Hinweises kombiniert werden muss.
3. Manchmal passen die Hinweise wie in einem Puzzle zusammen.
4. Wenn du denselben Gegenstand in mehreren Hinweisen siehst, kombinierst du sie miteinander und berücksichtigst diese Information, als handele es sich um einen einzigen Hinweis.

Beginne nun mit den Aufgaben 1 bis 20!

Wenn du für die Aufgaben 21 bis 40 bereit bist, erfährst du auf den Seiten 6 und 7 dieser Anleitung, was negative Hinweise sind.

NEGATIVE HINWEISE

Gratuliere! Du hast die einfachen und mittelschweren Aufgaben geschafft! Damit du die Aufgaben 21 bis 40 lösen kannst, erfährst du jetzt, wie negative Hinweise funktionieren.



Hinweise auf einem dunklen Hintergrund werden negative Hinweise genannt. Diese Hinweise zeigen ein Muster, das NICHT auf dem fertig belegten Tableau zu sehen sein darf.

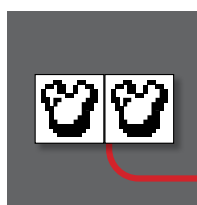


BEISPIELAUFGABE:

Hinweis 1



Hinweis 2 (negativ)

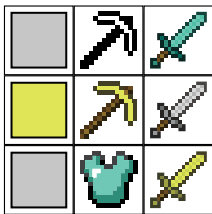


Falsche Lösung

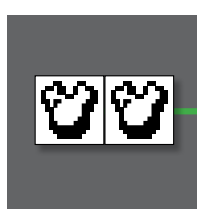


In dieser Lösung ist Hinweis 1 richtig umgesetzt, aber sie stimmt trotzdem nicht, weil auf dem Spielraster das Muster des negativen Hinweises zu finden ist.

Hinweis 1



Hinweis 2 (negativ)



Richtige Lösung



Das ist die richtige Lösung, weil sie Hinweis 1 beinhaltet und das Muster des negativen Hinweises nirgends auf dem Tableau zu sehen ist.

Wenn du gelernt hast, wie negative Hinweise in Kombination mit normalen Hinweisen eingesetzt werden, bist du bereit für die Aufgaben 21 bis 40!

Nicht vergessen: Bei manchen Aufgaben ist es leicht, sich die Lösung im Kopf vorzustellen. Doch in anderen Fällen ist es vielleicht besser, erst einen oder mehrere Hinweise auf dem Tableau umzusetzen. So siehst du besser, wie sich andere Hinweise damit möglicherweise kombinieren lassen. Ein Teil des Spaßes besteht darin, die Gegenstände hin und her zu schieben, bis du die Lösung gefunden hast.

Spielidee: Mark Engelberg



ThinkFun® hat es sich zur Aufgabe gemacht, deine kleinen grauen Zellen anzuregen!

ThinkFun ist weltweit führend bei der Entwicklung von unterhaltsamen Spielen, die den Verstand schärfen und süchtig machen. Von der Förderung junger Köpfe bis zum Spaß für die ganze Familie – die innovativen Spiele von ThinkFun regen zum Denken an und zaubern ein Lächeln ins Gesicht.



www.ThinkFun.de

