



INSTRUCTIONS • INSTRUCTIONS • INSTRUCCIONES
INSTRUCTIE • ANLEITUNG • ISTRUZIONI • INSTRUÇÕES

LUNAR LANDING™

ZERO GRAVITY
LOGIC GAME



LUNAR LANDING

ZERO GRAVITY LOGIC GAME

Includes • Inclut • Incluye • Inhoud • Inhalt
Contenuto • Conteúdo:



40 Challenges & Solutions
40 Défis et solutions
40 retos con soluciones
40 Uitdagingen & Oplossingen
40 Aufgaben & Lösungen
40 carte sfida & soluzioni
40 cartas de desafio e soluções

KEY • CLÉ • CLAVE • LEGENDE • LEGENDE
LEGENDA • LEGENDA:

Beginner = Débutant • Principiante • Beginner • Anfänger • Principiante
Principiante

Intermediate = Intermédiaire • Intermedio • Gemiddeld • Fortgeschrittener
Intermedio • Intermediário

Advanced = Avancé • Avanzado • Gevorderd • Profi • Avanzato • Avançado

Expert = Expert • Experto • Expert • Experte • Esperto • Experiente

Solution = Solution • Solución • Oplossing • Lösung • Soluzione • Solução

**Explorers • Explorateurs • Exploradores • Verkenners
Forscher • Astronauti • Astronautas :**



Shuttle

Navette

Transbordador

Shuttle

Raumkapsel

Navicella spaziale

Nave espacial



Helper Bots

Robots auxiliaires

Robots de asistencia

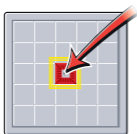
Hulprobots

Hilfsroboter

Assistenti Robot

Assistentes do Robô

**Landing Grid • Grille d'atterrissage • Tablero (zona
de aterrizaje) • Landingsrooster • Landefläche
Piano di gioco • Tabuleiro de jogo:**



Emergency Entry Port

Port d'entrée d'urgence

Puerto de entrada de emergencia

Noodingang

Andockstation

Portellone per entrata d'emergenza

Portão de entrada de emergência



Your Goal: Help the Shuttle re-enter the Mothership via the Emergency Entry Port at the center of the Landing Grid.

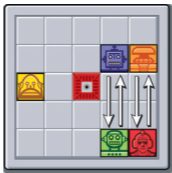
Set-Up: Select a Challenge Card and place the Explorers on the Landing Grid as indicated.

Steps to Play:

1. Using the rules on pages 5 & 6, move any of the six Explorers up, down, left, or right (but NOT diagonally) until another Explorer blocks its path.
2. Continue a combination of moves until the Red Shuttle reaches the center of the Landing Grid. When the Shuttle arrives at the Mothership's Emergency Entry Port – **YOU WIN!**

The Moves: All the Explorers (the Shuttle and the Helper Bots) move according to two simple rules demonstrated in the Sample Challenge that follows.

RULE 1: An Explorer can only move toward another Explorer in its same row or column. In the example below:



Challenge Set-Up

- The Orange and Purple Helper Bots can move down toward the Red Shuttle and Green Helper Bot, respectively.
- The Red Shuttle and Green Helper Bot can move up toward the Orange and Purple Helper Bots, respectively.
- The Yellow Helper Bot cannot move anywhere because no other Explorer is in the same row or column.

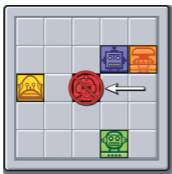
RULE 2: An Explorer must move all the way to another explorer until its path is blocked, even if passing over the Emergency Entry Port.

Continuing with the same Challenge Set-Up shown in Rule 1, the first correct move is to move the Red Shuttle up toward the Orange Helper Bot (Valid Move 1).



Valid Move 1

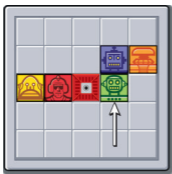
You now need to move the Red Shuttle left, but the Red Shuttle CANNOT simply stop at the Emergency Entry Port. It must first move all the way toward the Yellow Helper Bot, as shown by Valid Move 2.



Invalid Move



Valid Move 2




Valid Move 3



Valid Move 4

To win the Challenge, the final steps would be to move the Green Helper Bot up toward the Purple Helper Bot (Valid Move 3), and the Red Shuttle right toward the Green Helper Bot (Valid Move 4). The Red Shuttle has now arrived at the Emergency Entry Port at the Center of the Landing Grid – **YOU WIN!**

About the Inventor: Hiroshi Yamamoto developed the original concept for Lunar Landing, first released as Lunar Lockout in 2000. Nob Yoshigahara, Hiroshi's friend and fellow puzzle inventor, further refined the play and Goro Tanaka, Mine Uematsu (the NoBrain Corps), along with Harry Nelson, developed this rich set of challenges. Enjoy!

 **Votre but :** aider la navette à réintégrer le vaisseau mère en passant par le port d'entrée d'urgence situé au centre de la grille d'atterrissage.

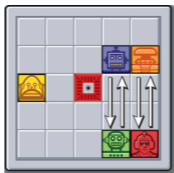
Préparation : sélectionnez une carte défi et disposez les explorateurs sur la grille d'atterrissage, comme montré.

Étapes de déroulement du jeu :

1. En observant les règles décrites aux pages 10 et 11, déplacez n'importe lequel des six explorateurs vers le haut, le bas, la gauche ou la droite (mais PAS en diagonale), jusqu'à ce qu'un autre explorateur lui bloque le passage.
2. Continuez d'effectuer une combinaison de déplacements, jusqu'à ce que la navette rouge atteigne le centre de la grille d'atterrissage. Quand la navette arrive au port d'entrée d'urgence du vaisseau mère – **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

Les déplacements : tous les explorateurs (la navette et les robots auxiliaires) se déplacent selon deux règles simples, démontrées dans l'exemple de défi qui suit.

RÈGLE 1 : un explorateur ne peut se déplacer qu'en direction d'un autre explorateur se trouvant dans la même rangée ou colonne. Dans l'exemple ci-dessous :



Configuration du défi

- Les robots auxiliaires orange et violet peuvent se déplacer vers le bas en direction de la navette rouge et du robot auxiliaire vert respectivement.
- La navette rouge et le robot auxiliaire vert peuvent se déplacer vers le haut en direction des robots auxiliaires orange et violet respectivement.
- Le robot auxiliaire jaune ne peut se déplacer du tout, car aucun autre explorateur ne se trouve dans la même rangée ou colonne.

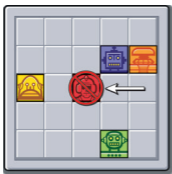
RÈGLE 2 : un explorateur doit se déplacer complètement vers un autre explorateur, sans s'arrêter, jusqu'à ce que sa route soit bloquée, même s'il passe au-dessus du port d'entrée d'urgence.

En poursuivant avec le même exemple de configuration de défi montré à la Règle 1, le premier déplacement valide consiste à déplacer la navette rouge vers le haut, en direction du robot auxiliaire orange (diagramme Déplacement valide 1).

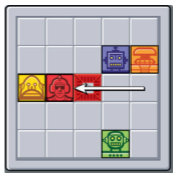


Déplacement valide 1

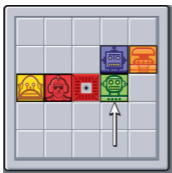
Il vous faut maintenant déplacer la navette rouge vers la gauche, mais la navette rouge NE peut simplement s'arrêter au port d'entrée d'urgence. Elle doit d'abord se déplacer complètement jusqu'au robot auxiliaire jaune, comme montré sur le diagramme Déplacement valide 2.



Déplacement non valide



Déplacement valide 2



12 Déplacement valide 3



Déplacement valide 4

Pour relever le défi avec succès, il vous faudrait effectuer les derniers déplacements suivants : déplacer le robot auxiliaire vert vers le haut, en direction du robot auxiliaire violet (diagramme Déplacement valide 3), puis la navette rouge vers la droite, en direction du robot auxiliaire vert (diagramme Déplacement valide 4). La navette rouge a maintenant atteint le port d'entrée d'urgence situé au centre de la grille d'atterrissage – **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

Au sujet de l'inventeur : Hiroshi Yamamoto a développé le concept de Lunar Landing original, publié pour la première fois en 2000 sous le nom de Lunar Lockout. Nob Yoshigahara, un ami d'Hiroshi également inventeur de casse-tête, a davantage affiné le jeu. En collaboration avec Harry Nelson, Goro Tanaka et Mine Uematsu (la NOBrain Corps) ont conçu cette sélection de défis irrésistiblement stimulants. Savourez-les!



Tu objetivo: ayudar a que el transbordador haga la reentrada en la nave nodriza a través del puerto de entrada de emergencia en el centro de la zona de aterrizaje.

Preparación: elige una carta de reto y coloca a los exploradores sobre la zona de aterrizaje como se indica.

Cómo se juega:

1. Utilizando las reglas de las páginas 15 y 16, mueve cualquiera de los seis exploradores arriba, abajo, izquierda o derecha (pero NO diagonalmente) hasta que otro explorador bloquee su camino.
2. Continúa combinando los movimientos de los exploradores hasta que el transbordador rojo alcance el centro de la zona de aterrizaje. Cuando el transbordador llegue al puerto de entrada de emergencia de la nave nodriza, **¡HAS GANADO!**

Los movimientos: todos los exploradores (el transbordador y los robots de asistencia) se mueven de acuerdo a dos sencillas reglas mostradas en el siguiente ejemplo de reto.

REGLA 1: un explorador sólo puede moverse hacia otro explorador en su misma fila o columna. En el ejemplo de abajo:



Preparación del reto

- Los robots naranja y morado pueden moverse para abajo, hacia el transbordador y el robot verde, respectivamente.
- El transbordador rojo y el robot verde pueden moverse para arriba, hacia los robots naranja y morado, respectivamente.
- El robot Amarillo no puede moverse a ningún lado porque no hay ningún explorador en la misma fila o columna.

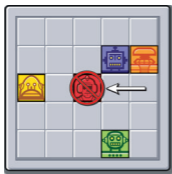
REGLA 2: un explorador debe desplazarse por completo hasta llegar a otro explorador que lo bloquee, incluso si pasa por encima del puerto de entrada de emergencia.

Continuando con el mismo reto mostrado en la REGLA 1, el primer movimiento correcto es hacer que el transbordador rojo suba hasta el robot naranja (movimiento válido 1).

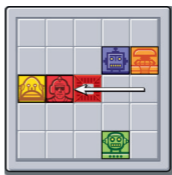


Movimiento válido 1

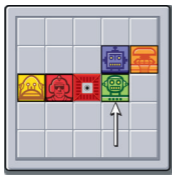
Ahora tienes que mover el transbordador rojo a la izquierda, pero el transbordador rojo NO puede pararse en el puerto de entrada de emergencia. Debe hacer todo el desplazamiento hasta el robot Amarillo, como se muestra en “Movimiento válido 2”.



Movimiento no válido



Movimiento válido 2




Movimiento válido 3



Movimiento válido 4

Para superar el reto, los pasos finales serían mover el robot verde arriba hasta el robot morado (movimiento válido 3) y el transbordador a la derecha hasta el robot verde (movimiento válido 4). El transbordador rojo llega al puerto de entrada de emergencia en el centro del tablero, **¡HAS GANADO!**

Sobre el inventor: Hiroshi Yamamoto desarrolló el concepto original de Lunar Landing, lanzado por primera vez como Lunar Lockout en el año 2000. Nob Yoshigahara, amigo de Hiroshi y compañero inventor de rompecabezas, afinó algo más el juego y Goro Tanaka, Mine Uematsu (los NoBrain Corps), junto con Harry Nelson, desarrollaron este magnífico conjunto de retos. ¡A disfrutarlos!

 **Je Doel:** Help de Shuttle terug te keren naar het Moederschap via de noodingang in het midden van het landingsrooster.

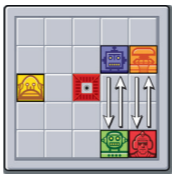
Opstelling: Kies een uitdaging en plaats de Verkenners op het Landingsrooster zoals aangegeven.

Spelverloop:

1. Gebruik de spelregels op pagina 20 & 21, verplaats de zes Verkenners naar boven, beneden, links of rechts (nooit diagonaal) tot een andere Verkenner de weg verspert.
2. Blijf de Verkenners verplaatsen tot de Rode Shuttle het centrum van het Landingsrooster bereikt. Als de Shuttle de Noodingang van het Moederschap bereikt – **BEN JE GEWONNEN!**

De Zetten: Alle Verkenners (de Shuttle en de Hulrobots) zweven volgens twee simpele regels zoals aangegeven in het voorbeeld hieronder.

SPELREGEL 1: Een Verkenner kan enkel bewegen naar een andere verkenner in dezelfde rij of kolom. Zoals in het voorbeeld hieronder:



De opstelling

- De Oranje en Paarse Hulrobot kunnen naar onder bewegen, in de richting van de Rode Shuttle en de Groene Hulrobot.
- De Rode Shuttle en Groene Hulrobot kunnen naar boven bewegen, in de richting van de Oranje en Paarse Hulrobot.
- De Gele Hulrobot kan nergens naartoe want geen enkele Verkenner staat in dezelfde rij of kolom.

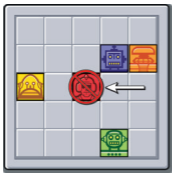
SPELREGEL 2: Een Verkenner moet verplicht tot aan de volgende Verkenner doorzweven tot de weg versperd wordt, zelfs als hij hiervoor over de Noodingang heen moet.

Als we verder gaan met dezelfde opstelling als bij Spelregel 1, dan is de eerste mogelijke zet om de Rode Shuttle naar boven tot bij de Oranje Hulprobot te schuiven (Geldige zet 1).



Geldige zet 1

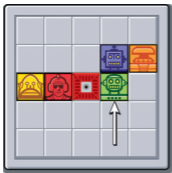
Vervolgens moet je de Rode Shuttle naar links bewegen, maar de Rode Shuttle MAG NIET gewoon aan de Noodingang stoppen. Eerst zal de Shuttle tot aan de Gele Hulprobot moeten doorschuiven, zoals je kan zien bij "Geldige zet 2."



Ongeldige zet



Geldige zet 2



Geldige zet 3



Geldige zet 4

Om deze opdracht te winnen zijn de laatste stappen als volgt: Beweeg de Groene Hulprobot naar boven tot bij de Paarse Hulprobot (Geldige zet 3), en schuif de Rode Shuttle naar rechts tot bij de Groene Hulprobot (Geldige zet 4). De Rode Shuttle heeft nu de Noodingang bereikt in het midden van het Landingsrooster – **GEWONNEN!**

Over de uitvinder: Hiroshi Yamamoto heeft het originele concept voor Lunar Landing bedacht, Dit werd in 2000 voor het eerst uitgebracht onder de naam Lunar Lockout. Nob Yoshigahara, Hiroshi's vriend en collega puzzelbedenker, heeft het spel verder ontwikkeld en Goro Tanaka, Mine Uematsu (the NoBrain Corps), samen met Harry Nelson, hebben de gevarieerde set uitdagingen bedacht Geniet van het spel!



Dein Ziel: Hilf der Raumkapsel das Mutterschiff zu erreichen, indem du die Andockstation in der Mitte der Landefläche erreichst.

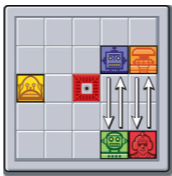
Aufbau: Wähle eine Aufgabenkarte und platziere die Forscher wie angegeben auf der Landefläche.

So wird gespielt:

1. Bewege einen beliebigen der sechs Forscher gemäß der Zugregeln auf den Seiten 25 & 26 soweit nach oben, unten, links oder rechts (aber NICHT diagonal), bis er auf einen anderen Forscher stößt.
2. Kombiniere die Spielzüge so lange miteinander, bis die rote Raumkapsel die Andockstation des Mutterschiffs in der Mitte der Landefläche erreicht
– **DANN HAST DU GEWONNEN!**

Die Spielzüge: Alle Forscher (die Raumkapsel und die Hilfsroboter) bewegen sich gemäß zweier einfacher Regeln.

REGEL 1: Ein Forscher darf sich nur auf einen anderen Forscher zubewegen, wenn dieser in der gleichen Reihe oder Spalte steht. Hier ein Beispiel:



Aufbau

- Der orangefarbene und der lilafarbene Hilfsroboter können sich jeweils nach unten zur roten Raumkapsel beziehungsweise dem grünen Hilfsroboter bewegen.
- Die rote Raumkapsel und der grüne Hilfsroboter können sich nach oben zu dem orangefarbenen beziehungsweise dem lilafarbenen Hilfsroboter bewegen.
- Der gelbe Hilfsroboter kann sich nicht bewegen, weil kein anderer Forscher in seiner Reihe oder Spalte steht.

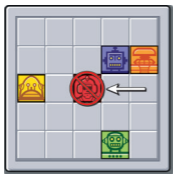
REGEL 2: Ein Forscher muss stets die vollständige Strecke bis zum anderen Forscher zurücklegen, auch wenn das bedeutet, dass du ihn über die Andockstation hinweg ziehen musst. Er darf unterwegs nicht anhalten.

Setzen wir das Beispiel von Seite 25 fort, machst du deinen ersten Spielzug, in dem du die rote Raumkapsel zum orangefarbenen Hilfsroboter ziehst (siehe Abb. "Gültiger Zug 1").

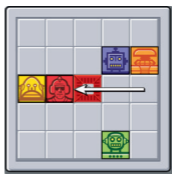


Gültiger Zug 1

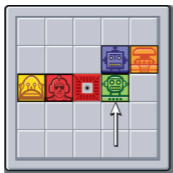
Jetzt kannst du die rote Raumkapsel nach links bewegen. Dabei musst du sie über die Andockstation hinwegziehen, bis sie genau vor dem gelben Hilfsroboter steht, wie in Abbildung "Gültiger Zug 2" gezeigt.



Ungültiger Zug



Gültiger Zug 2



Gültiger Zug 3



Gültiger Zug 4

Um die Beispielaufgabe zu beenden, ziehst du nun den grünen Hilfsroboter nach oben zum lilafarbenen Hilfsroboter (siehe Abb. "Gültiger Zug 3"). Dann ziehst du die rote Raumkapsel nach rechts zum grünen Hilfsroboter (siehe Abb. "Gültiger Zug 4") und schon hat die rote Raumkapsel die Andockstation in der Mitte der Landefläche erreicht und du hast gewonnen!

Über den Autor: Hiroshi Yamamoto entwickelte das Konzept für Lunar Landing, welches als Lunar Lockout im Jahr 2000 veröffentlicht wurde. Nob Yoshigahara, ein Freund Yamamotas und ebenfalls Puzzle Erfinder, arbeitete an den letzten Feinheiten. Goro Tanaka und Mine Uematsu von der NoBrain Corp. sowie Harry Nelson haben die abwechslungsreichen Spielaufgaben entwickelt.



Your Scopo del gioco: Aiutare la navicella a tornare alla base attraverso il portellone di emergenza posizionato al centro del piano di gioco.

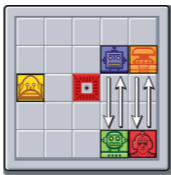
Preparazione: Scegli una carta sfida e posiziona gli astronauti sul piano di gioco come indicato.

Come si gioca:

1. Applicando le regole alle pagine 30 e 31, muovi uno qualsiasi degli astronauti verso l'alto, il basso, destra o sinistra (mai in diagonale!) fino a raggiungere un altro astronauta che blocca il passaggio.
2. Continua a spostare gli astronauti fino a quando la navicella spaziale rossa raggiunge il centro del piano di gioco. Quando la navicella arriva al portellone di emergenza della base— **HAI VINTO!**

Le mosse consentite: Tutti gli astronauti (ovvero la navicella rossa e gli assistenti robot) si muovono rispettando due semplici regole, spiegate dettagliatamente nell'esempio di sfida sotto riportato.

REGOLA 1: Un astronauta può muoversi solo in direzione di un altro astronauta che si trova sulla sua traiettoria. Nell'esempio seguente:



Preparazione della sfida

- Gli assistenti robot arancio e viola possono muoversi verso il basso rispettivamente in direzione della navicella spaziale rossa e dell'assistente robot verde.
- La navicella spaziale rossa e l'assistente robot verde possono muoversi verso l'alto rispettivamente in direzione degli assistenti robot arancio e viola.
- L'assistente robot giallo non può muoversi perché non ci sono altri astronauti nella stessa riga o colonna.

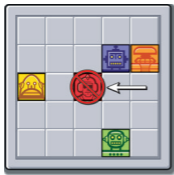
REGOLA 2: L'astronauta deve muoversi fino a raggiungerne un altro che si trovi sulla sua traiettoria e che ne blocchi il passaggio, anche se ciò significasse oltrepassare il portellone di emergenza.

Utilizzando la stessa configurazione usata per spiegare la regola 1, la prima mossa corretta da fare è spostare la navicella spaziale rossa verso l'assistente robot arancio (Mossa 1 valida).



Mossa 1 valida

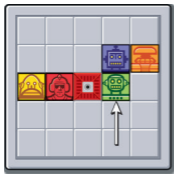
Devi ora muovere la navicella spaziale rossa verso sinistra ma NON puoi fermarti semplicemente sul portellone di emergenza. Sei obbligato a continuare fino a raggiungere l'assistente robot giallo, come mostrato nella figura "Mossa 2 valida".



Mossa non valida



Mossa 2 valida



Mossa 3 valida



Mossa 4 valida

Per vincere la sfida, devi spostare l'assistente robot verde verso l'assistente robot viola (mossa 3 valida) e poi la navicella spaziale rossa verso l'assistente robot verde (mossa 4 valida). La navicella spaziale rossa ora ha raggiunto il portellone di emergenza nel centro del piano di gioco— **HAI VINTO!**

Chi è l'inventore? Hiroshi Yamamoto sviluppa il concetto originale di Lunar Landing, inizialmente commercializzato con il nome di Lunar Locking, nel 2000. Nob Yoshigara, amico di Hiroshi e anch'esso inventore di rompicapi, ha ulteriormente perfezionato il gioco mentre Goro Tanaka, Mine Uematsu (NoBrain Corps) ed Harry Nelson hanno sviluppato il ricco set di carte sfida. Buon divertimento!



Objetivo do jogo: Ajudar a nave a voltar para a base através do portão de emergência situado no centro do tabuleiro de jogo.

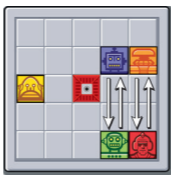
Preparação: Escolha uma carta de desafio e coloque os astronautas no tabuleiro de jogo conforme indicado.

Modo de jogar:

1. Aplique as regras contidas nas páginas 35 & 36, mova qualquer um dos astronautas para cima, para baixo, à direita ou esquerda (nunca na diagonal!) até alcançar outro astronauta que impede a passagem.
2. Continue a mover os astronautas até a nave espacial vermelha chegar no centro do tabuleiro de jogo. Quando a nave chegar no portão de emergência da base – **GANHOU O JOGO!**

As jogadas permitidas: Todos os astronautas (ou seja, a nave vermelha e os assistentes robô) movem-se respeitando duas regras simples, explicadas pormenorizadamente no exemplo de desafio indicado abaixo.

REGRA 1: Um astronauta pode mover-se apenas na direção de outro astronauta que está na sua trajetória. No exemplo a seguir:

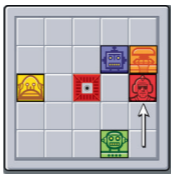


Configuração do desafio

- Os assistentes robô laranja e roxo podem mover-se para baixo respectivamente na direção da nave espacial vermelha e do assistente robô verde.
- A nave espacial vermelha e o assistente robô verde podem mover-se para cima respectivamente na direção dos assistentes robô laranja e roxo.
- O assistente robô amarelo não pode mover-se porque não há outros astronautas na mesma linha ou coluna.

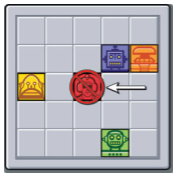
REGRA 2: O astronauta deve mover-se até alcançar outro que está na sua trajetória e que impede a sua passagem, mesmo se isso signifique ultrapassar o portão de emergência.

Utilizando a mesma configuração usada para explicar a regra 1, a primeira jogada correta a fazer é mover a nave espacial vermelha na direção do assistente robô laranja (Jogada 1 válida).

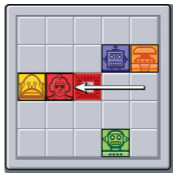


Jogada 1 válida

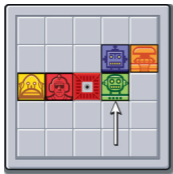
Agora deve mover a nave espacial vermelha para a esquerda mas NÃO pode parar simplesmente no portão de emergência. É obrigado a continuar até alcançar o assistente robô amarelo, conforme mostrado na figura Jogada 2 válida.



Jogada não válida



Jogada 2 válida



Jogada 3 válida



Jogada 4 válida

Para ganhar o desafio, deve mover o assistente robô verde na direção do assistente robô roxo (jogada 3 válida) e depois a nave espacial vermelha na direção do assistente robô verde (jogada 4 válida). A nave espacial vermelha agora alcançou o portão de emergência no centro do tabuleiro de jogo – **GANHOU!**

Quem é o inventor? Hiroshi Yamamoto desenvolveu o conceito original de Lunar Locking, inicialmente comercializado com o nome de Lunar Locking, no ano 2000. Nob Yoshigara, amigo de Hiroshi e ele também inventor de quebra-cabeças, aperfeiçoou ainda mais o jogo enquanto Goro Tanaka, Mine Uematsu (NoBrain Corps) e Harry Nelson desenvolveram o rico conjunto de cartas de desafio. Bom divertimento!

ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games and mobile apps make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



© 2016 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CHINA, 104. #76 331 3. IN01.