

Prof. Marbles

Obsah:

7 testovacích skúmaviek
15 guľôčok
1 počítadlo ťahov
1 knižka so 60 zadaniami



Cieľ hry:

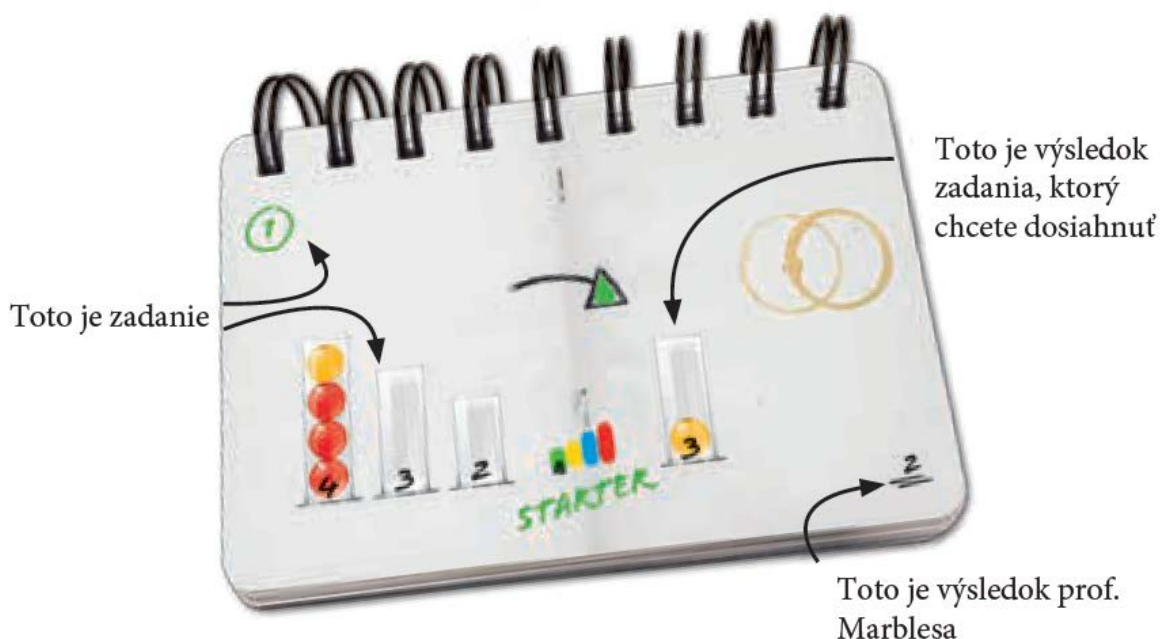
Profesor Marbles trávi celé dni a noci v laboratóriu a experimentuje s teóriou všetkého (ToV). Všade to kypí, syčí a bubloce. Pokojne a sústredene presúva profesor guľôčky z jednej skúmavky do druhej. Ani vy sa neponáhľajte a dajte pozor na nesprávne ingrediencie! Najdôležitejšie je nájsť tú správnu kombináciu!

Pomôžte profesorovi Marblesovi vyriešiť všetky problémové zadania na jeho strastiplnej ceste k overeniu ToV. Postupujte krok za krokom a postupne vyriešte všetkých 60 zadaní, ktoré na vás v laboratóriu čakajú. Je životne dôležité, aby ste pracovali veľmi opatrne a vytvorili správne kombinácie.

Priebeh hry:

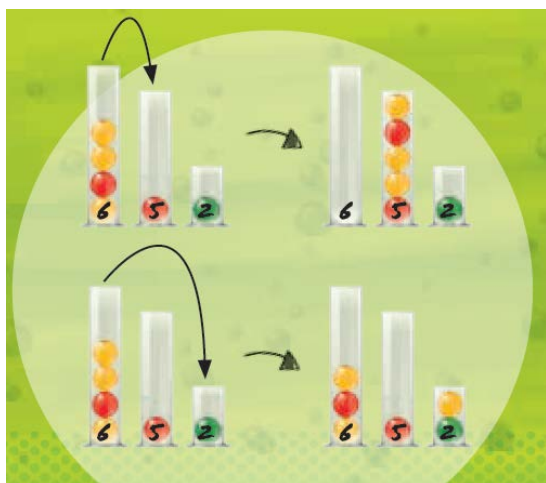
1. Vyberte si zadanie. Najlepšie je začať s najjednoduchším zadáním (č.1) a potom postupovať cez jednotlivé zadania až pokiaľ neprídete k poslednému 60. zadaniu.
2. Skúmavky a guľôčky majte na dosah.
3. Do skúmaviek vložte vždy guľôčky tak ako je to na zadaní.
4. Šikovne kombinujte a presúvajte guľôčky až pokiaľ nenájdete správne riešenie.
5. Môžete prijať výzvu prof. Marblesa – počet ťahov na zvládnutie zadania.

Vyberte si zadanie



PRAVIDLO PRESÚVANIA: vždy presuňte maximum guľôčok

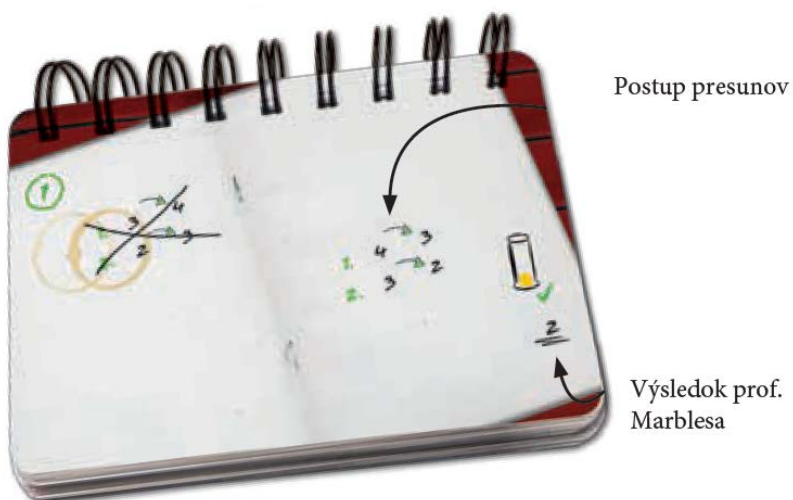
Keď presúvate guľôčky z jednej skúmavky do druhej, musíte tak robiť do vtedy pokým a) nie je prázdna prvá skúmavka alebo b) druhá skúmavka je plná a už nič sa do nej nezmestí.



Príklad A: Presuňte guľôčky zo skúmavky č.6 do skúmavky č. 5. Musíte presunúť všetky guľôčky – len tak bude č.6 prázdne.

Príklad B: Presuňte guľôčky zo skúmavky č.6 do skúmavky č.2. Môžete presunúť len vrchnú guľôčku, keďže skúmavka č.2 je plná a už nič sa do nej nezmestí.

Výsledok zadania č.1



Rady prof. Marblesa

Prof. Marbles vyrieši zadania vždy krok za krokom. Mali by ste to robiť tak aj vy – venujte pozornosť jeho radám!

Rada č.1: Ak ste začiatočník, mali by ste sa pokúsiť vyriešiť zadanie bez ohľadu na počet ťahov prof. Marblesa. Častokrát je to naozaj ťažké. Presúvajte guľôčky pokým sa nedopracujete k riešeniu.

Rada č.2: Keď už zvládnete pár zadaní, mali by ste skúšať vyriešiť problém s čo najmenším počtom presunov. Cieľom je dosiahnuť výsledok prof. Marblesa. Tento výsledok (počet presunov) je vždy uvedený v pravom dolnom rohu na zadaní.

Rada č.3: Riešenie zadania nájdete vždy na druhej strane. Postupne by ste mali zvládnuť vyriešiť zadania bez toho, aby ste sa pozreli na riešenia.

Rada č.4: Pre vlastnú informáciu si môžete počet ťahov zaznamenávať na počítadle.