








INSTRUCTIONS • INSTRUCTIONS
INSTRUCCIONES • INSTRUCȚIE • ANLEITUNG

LUNAR LANDING™

ZERO GRAVITY
LOGIC GAME



**Table of Contents • Table des matières
Índice • Inhoudsopgave • Inhalt:**

	6
	11
	16
	21
	26

LUNAR LANDING

ZERO GRAVITY LOGIC GAME

Includes • Includ • Incluye • Inhoud • Inhalt:



40 Challenges & Solutions
 40 Défis et solutions
 40 retos con soluciones
 40 Uitdagingen & Oplossingen
 40 Aufgaben & Lösungen

KEY • CLÉ • CLAVE • LEGENDE • LEGENDE:

Beginner = Débutant • Principiante • Beginner • Anfänger
Intermediate = Intermédiaire • Intermedio • Gemiddeld • Fortgeschrittener
Advanced = Avancé • Avanzado • Gevorderd • Profi
Expert = Expert • Experto • Experte
Solution = Solution • Solución • Oplossing • Lösung

Explorers • Explorateurs • Exploradores
 Verkenners • Forscher:



Shuttle

Navette

Transbordador

Shuttle

Raumkapsel



Helper Bots

Robots auxiliaires

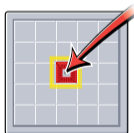
Robots de asistencia

Hulprobots

Hilfsroboter



Landing Grid • Grille d'atterrissage • Tablero (zona de aterrizaje) • Landingsrooster • Landefläche:




Emergency Entry Port

Port d'entrée d'urgence

Puerto de entrada de emergencia

Noodingang

Andockstation

 **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 7 & 8, 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 12 et 13, 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




14 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 17 y 18, 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 Moederschip 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 22 & 23, 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 Moederschip bereikt – **BEN JE GEWONNEN!**

De Zetten: Alle Verkenners (de Shuttle en de Hulprobots) 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 Hulprobot kunnen naar onder bewegen, in de richting van de Rode Shuttle en de Groene Hulprobot.
- De Rode Shuttle en Groene Hulprobot kunnen naar boven bewegen, in de richting van de Oranje en Paarse Hulprobot.
- De Gele Hulprobot 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 auf 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 Regeln auf den Seiten 27 & 28 soweit nach oben, unten, links oder rechts (aber NICHT diagonal) bis er auf einen anderen Forscher stößt.
2. Kombiniere verschiedene Bewegungen so lange 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, die in folgendem Beispiel gezeigt werden.

REGEL 1: Ein Forscher kann sich nur auf einen anderen Forscher in seiner Reihe oder Spalte zubewegen. Im Beispiel unten:



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 den gesamten Weg zurücklegen, bis er auf einen anderen Forscher stößt, selbst wenn er dadurch über die Andockstation zieht.

Wenn die Aufgabe von Regel 1 fortgesetzt wird, ergibt sich die erste richtige Bewegung, indem die rote Raumkapsel zum orangefarbenen Roboter bewegt wird (Gültiger Zug 1).



Gültiger Zug 1

Jetzt musst du die rote Raumkapsel nach links bewegen, dabei darf die Raumkapsel nicht einfach auf der Andockstation anhalten. Sie muss zuerst den ganzen Weg bis zum gelben Hilfsroboter zurücklegen, wie in "Gültiger Zug 2" aufgeführt.



Ungültiger Zug



Gültiger Zug 2



Gültiger Zug 3



Gültiger Zug 4

Um die Aufgabe zu beenden muss der grüne Hilfsroboter nach oben zum lilafarbenen Hilfsroboter bewegt werden (Gültiger Zug 3), danach muss die rote Raumkapsel nach rechts zum grünen Hilfsroboter bewegt werden (Gültiger Zug 4). Jetzt 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.

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. #6802. IN02.