

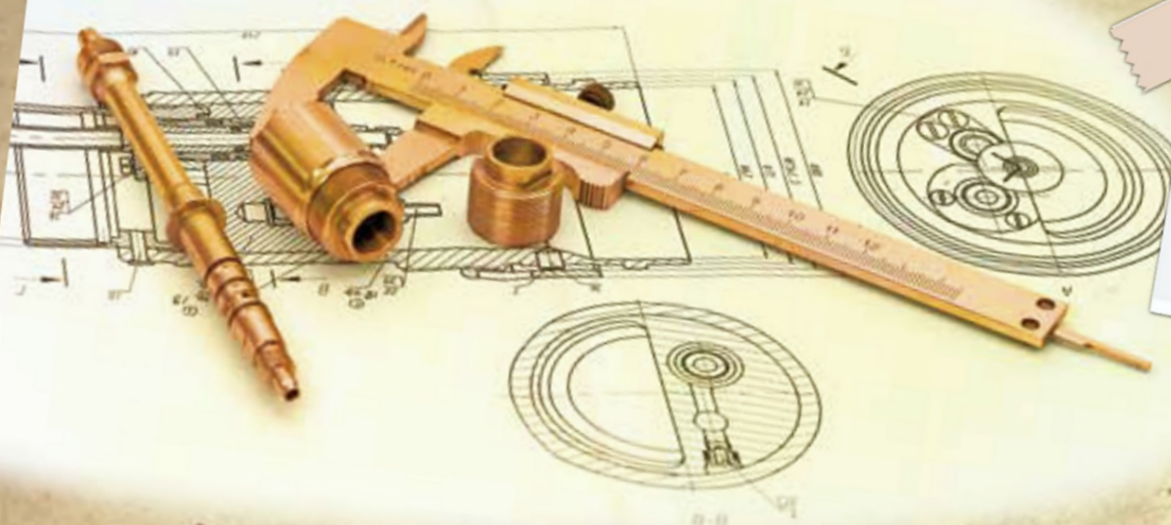
Stefan Dorra & Ralf zur Linde

GUM GUM MACHINE

Játékismertető
OPERATING MANUAL
és a
szabályok



& friends
HUCH!



Logikát és figyelmet
erősítő, 2-4 fős játék
8 éves kortól



Professor D.

Üdvözlöm az új gyakornokokat a laboratóriumunkban! A nevem Professzor D. - de csak hívj prof-nak. A betanulás során majd felismeritek és elsajátítjátok a fenomenális Gums-Gums készítés módját! Most a kollégám, aki segített ennek kifejlesztésében, neki fog elmagyarázni, hogy lehet e zseniális gépet úgy működtetni, hogy az a minél tökéletesebb Gum-gum-ot állítsa elő.

Lola

Hát az jó lesz... Ez nekem most teljesen új. Fogalmam sincs ilyen technikáról, így azt gondolom (a többiek nevében is), szükséges az alapos magyarázat. Részletezzék: mi is ez a Gum-gum!



Professor L.

Ez nem probléma! L. professzor vagyok, és elmonjuk, amit tudni kell.



Nos, itt van a mi gépünk. Mi is az a Gum-gum? Kerek, színes és mindenki ezt akarja. A késztermék több színes GUMBól van összetéve, amit egy fekete réteg zár le.

Lola

Nagyszerűnek tűnik! Hogyan jutunk el addig?

Professor D.

Nem túl egyszerű. Itt még sok a mechanika: kapcsolókat kell működtetni, fogaskerekeket állítani! Ha mindez a lehető legjobban sikerül, akkor a Gum-gum-od belül - a fekete fedél alatt - minél többszínű lesz, és mi annál többre fogjuk értékelni a munkádat; annál több ponthoz jutsz.

Professor L.

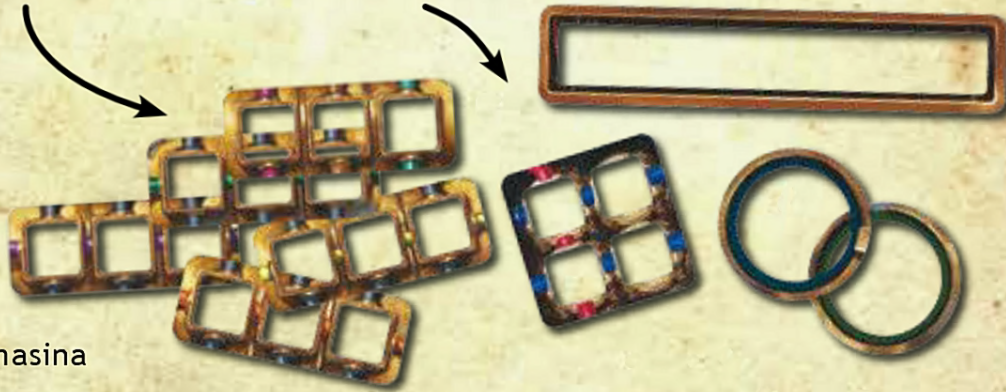
A legsikeresebb együtt kutathat majd velünk a laboratóriumban! Az első 30 pontot összegyűjtő az asszisztensünk lesz!

CONTENTS

Professor D. Először tekintsük át, miket is tartalmaz a gép:



A GUM-GUM gép 9 modulrésze



42 Gum-szelet (6 féle színből 6 db, és fekete zárófedélből 6 db.)

A GUM-GUM masina

A gumik tárolózsákja



Indítóegység, és az abba illő nyolcszögletű "indítógomb" (fadugó)



4 pontszámláló fogaskerék



2 kazánvezérlő tárcsa



2 db kétoldali műveletváltó tárcsa +1 műszermutató



7 db kapcsoló (5 számozott, és kettő beállítható)

16 db gépalkatrész: 2 kerek betét a kazánhoz, 10 elosztóbetét, 2 irányváltó betét és 2 skálapap az indító egységbe



2 db "Gum-O-méter" a termékminősítéshez



Szincserélő egység fedele (A játéktáblára rögzítendő)





Professor L.

Fontos részhez érünk: elmagyarázom, hogyan kell össze- és beállítani a gépet. A hatékony gyártáshoz tudni kell a gépet darabokra szétszedni, és újra összeállítani. Akkor nézzük:

MACHINE SET-UP

Vedd ki a modulok keretrészét, és cseréld át a kívánt gépelemeket. Ezután helyezd - akár megcserélve - vissza a kereteket. NINCS MEGKÖTÖTTSÉG, így minden szerelés alkalmával variálhatod az építést.

1. mobilis keretrész



2.

Átszerelhető modul



3. keret visszahelyezés



Első használatkor csak a gépre alapbeállításként nyomtatott funkciós alkatrészekkel dolgozz! Később változtass bátran rajtuk.

Vedd ki az alkatrészegység keretét (1);

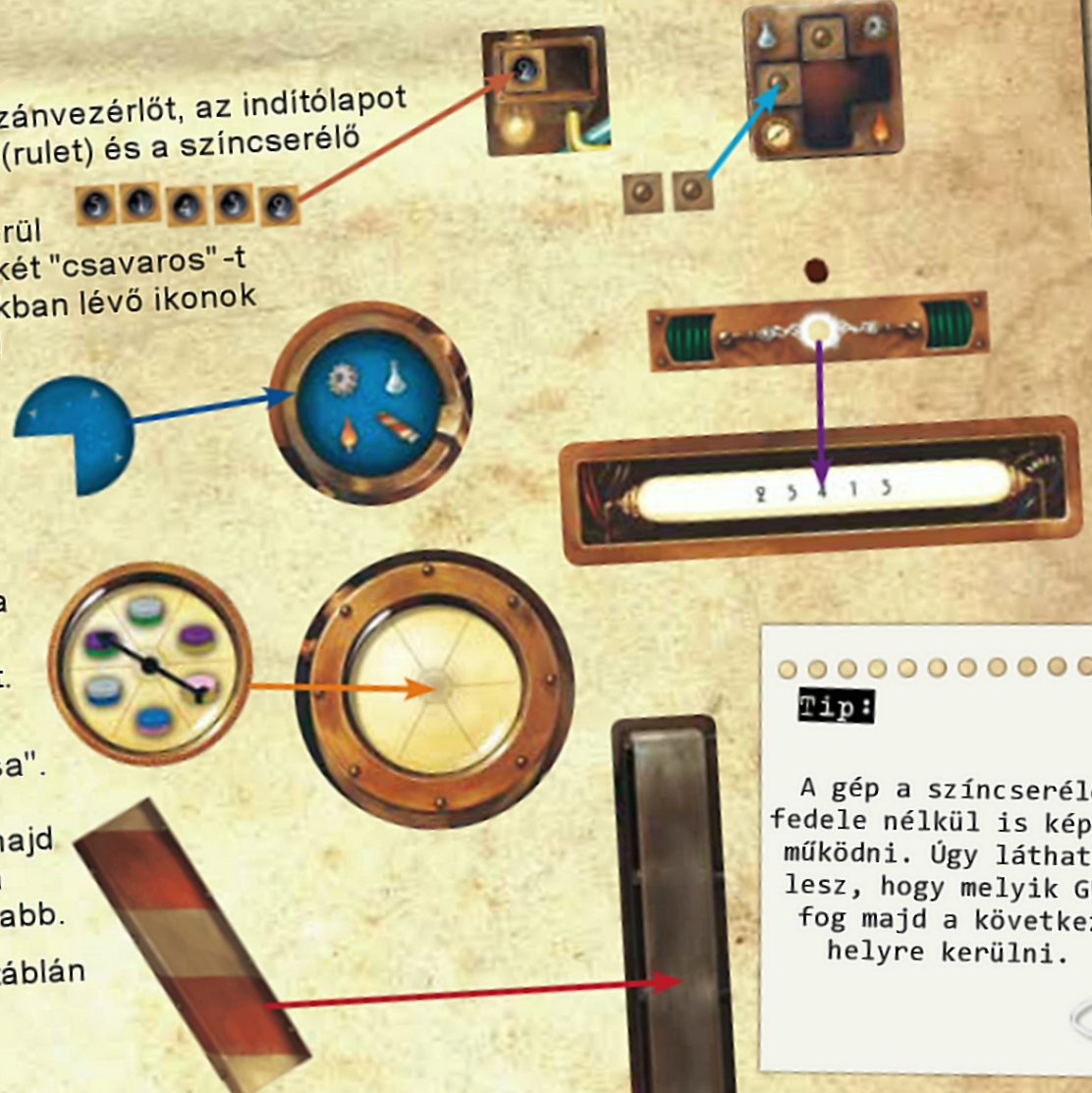
alkalmazd a kívánt modult (2);

helyezd vissza (vagy cseréld át) a keretet (3)

Professor D.

Most be kell építeni az 5+2 kikapcsolót, a két kazánvezérlőt, az indítólapot a tolóbütykével, az egyik mutatós adagolótárcsát (rület) és a színcserélő egység fedelét a gépbe (játéktáblára).

- az öt számozott kikapcsoló tetszés szerint kerül a helyére, amit kis izzókról lehet felismerni. A két "csavaros"-t úgy tedd a négyállású áthidalóba, hogy a sarokban lévő ikonok valamelyikét közrezárja. A kapcsolók későbbi (át)állításait követően is ennek mindig így kell teljesülni!
- helyezd a kazánvezérlőket a zöld és a kék gőzölő üstre - az mindegy, hogy a nyilak melyik irányba mutatnak.
- az indítókulcsot fektesd úgy a helyére, hogy a lyuk lefedje a középső számot, majd tedd a tolóbütykét a lyukba - ami így lefedi a számot.
- két különböző, kétoldalú "műveletváltó tárcsa". Válassz 4 lehetőség közül egyet, rögzítsd a forgó mutatót és helyezd a gépbe. Ezekről majd megtudhatsz többet, de az első fordulóban a "Minőségellenőrzés" használata a legideálisabb.
- Illeszd a színcserélő egység fedelét a játéktáblán lévő (jobb alsó sarok) nyílásokba.



Tip:

A gép a színcserélő fedele nélkül is képes működni. Úgy látható lesz, hogy melyik GUM fog majd a következő helyre kerülni.

Lola

Ez bizony elég összetettnek hangzik... Képesek leszünk megbirkózni vele?

Professor L.

Nem olyan bonyolult ez. Mindent elmondunk, és amint a gép be van állítva, a többi menni fog magától!

Professor D.

Néhány előkészítés még szükséges. Az összes gumiszelet a húzózsákba kerül, és onnan fel kell most töltened a gépet: vedd ki a zsákból egymás után egy-egy gumiszeletet, és helyezd őket sorban az 5 darab hármast, és a balalsó négyes elosztó-rekeszekbe. Azután a színcserélőt is rakd így tele. A feltöltés végeztével ELLENŐRIZNI KELL, hogy a teljes gépezetbe jutott-e legalább 3 fekete gumifedél is. Ha nem, akkor cserélj le véletlenszerűen annyi más színűt, hogy legyen meg a minimum 3 fekete.

Professor L.

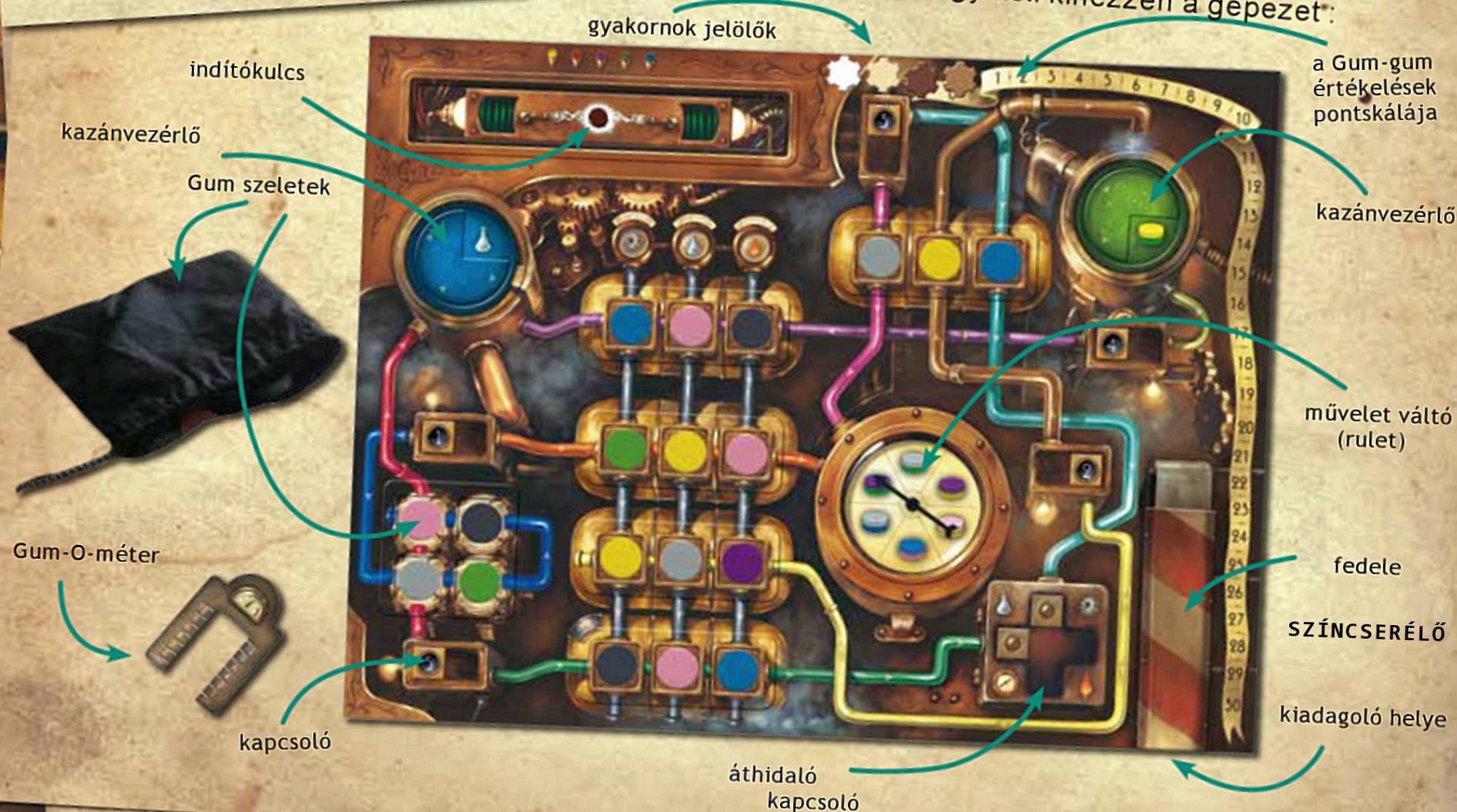
FIGYELEM! Feltöltéskor nem engedhető meg a fedélgumik (fekete szeletek) közvetlen egymás mellé helyezése a színcserélő egységben, mert az elakadást okozhat a gyártási folyamat során!

Professor D.

Mindenki válasszon egy fogaskerék-jelölőt, és azt tegye a pontozósáv elejére (0). Végül el kell dönteni, hogy melyik gyártásmóddal próbálkoztok: a lassúval (abban 10 pont jár a legjobb Gum-gum-ért), vagy a gyorsabbal, amivel akár 12 pontot is szerezhettek egy-egy Gum-gum-ért. Az ehhez tartozó Gum-0-métert fogjuk majd használni.

Professor L.

A gyártás indítása előtt így kell kinézzen a gépezet:





Professor D.

Most pedig megkezdődik a gép működtetése - lássuk, valamennyien figyeltetek-e mindvégig.

Professor L.

STOP! Még nincs vége. A legjobb kezelés módját még nem tudják! Íme:

PRODUCE GUM-GUMS

A gyakoronok mikor az óra járása szerint sorra kerül a gépkezelésben, azt magafelé fordítja; a pontozóskála utolsó mezője (50) a jobbsó saroknál kell legyen.
Az üzembehelyezés az indítóegység tologombjának egy másik pozícióba való elcsúsztatásával kezdődik. Mindegyik beállításhoz tartozik egy szám, amit csak a gépet éppen kezelőnek kell megtudni.

Ennek kikukucskálásához a tolopöcköt kissé emeld ki, majd az alatta lévő szám megtekintése után helyezd is azt vissza. Megkeresed a számmal egyező folyamat-kapcsolót, azt áttolva aktivárod a gyártási folyamatot!

Az átállított kapcsolólaptól kiinduló színes csövet követve a technológiai folyamat különböző részegységekhöz vezet, ahol elvégzed az odavaló műveletet, követed a kapott utasítást.



Lola

Megértettem, rendben. De mire ügyeljek a pontszerzés érdekében?

Professor D.

Amikor a folyamatsort éppen te irányíthatod, törekedj a teljes színskálát összeszedni a Gum-szeletekből. A Színcserélőből egyszerre akár több szelethez is juthatsz, de ha fekete fedélgumit juttat, akkor azzal le kell zárd az éppen készülő Gum-halmodat - még ha az csak 1 szelet is!

A kész Gum-gum-od lemérésével pontozódik a munkád eredményessége. A pontszám szerint mozgasd tovább a fogaskerék-jelölődet az eredmény-jelző sávon.

A kiértékelt korongokat tedd vissza a "központi raktárba" (zsák), és mindjárt töltsd is fel a taláalomra kivett korongokkal a gépben üressé vált szelettároló helyeket. Ilyenkor megint ellenőrizni kell, hogy a gépben minimum 3 fekete fedél legyen.

Lola

És meddig tartanak a Gum gyűjtögetés műveletei?

Professor L.

Egy-egy gyakoronok megállítást nélkül addig ügyeskedik ("addig tart a köre"), amíg:

1. a követett cső véget nem ér
2. amikor a műveletből nem vezet ki cső (pl. színcserélő)
3. összegyűlt 30 pont



Példa:

*Ez a befejezett
Gum-gum
6 pontos
minősítést kap*

END OF THE ENDEAVOURS

Lola

És a gyakornokság mikor fejeződik be?



Professor D.

Aki 30 pontot megszerez, az végez a gyakornoksággal. Mikor valaki ezt elsőként éri el, az már a laboratóriumunk munkatársaként tekinthet magára! A többieknek még adódik egy lehetőség elérni ezt a szintet: használhatják a gépet még egyszer. Ha ennek az "utóversenynek" győztese (a legtöbb pontot szerző) az összesítéssel szintén elérte a 30 pontot, ugyancsak munkatársunk lehet.

THE MACHINE IN DETAIL

.....Ω...Ω.....

Professor L.

Nézzük részletesen, mik történhetnek, ahogy követed a csöveket!

Ω A GUM STORAGE FACILITY Ω

GUM tároló rekeszek



A Gum-szelet tárolók 3 vagy 4 rekeszből állnak. Mikor egy bizonyos színű csövet követve feltöltött rekeszhez érsz, az ott lévő Gum kivehető, de akár azt átugorva (mert olyanra nincs éppen szükség) haladhatsz tovább ugyanazon színű cső mentén. Ha felvettél Gum-ot, tedd magad elé; a többit majd erre fogod felhalmozni.

Ha az éppen felvett Gum alatt egy ikonjel van, az arra vonatkozó műveletet végre kell hajtani azonnal. Ha nincsen jel, kövesd tovább ugyanazt a színű csövet, ami további Gum felszedést, vagy egy másik gépegységhez való jutásodat eredményezi. A fedetlen színbóloomoknak nincs átirányító hatása!

Ha egy tárolóba érsz, a rekeszein sorba végig haladhatsz ugyanazon színű cső mentén egészen addig, amíg egy felvett Gum alatt nincsen ikon.

Tip: Ha rövidebb játékot szeretnétek, csökkentsétek 20-ra a győzelmi pontértéket!

Professor D.

A legtökéletesebb Gum-gum 6 db különböző színű Gum-szeletből áll, és egy ezeket lezáró fekete fedélből. Ilyen összeállításához igen körültekintőnek kell lenni, mert mindegyikből csak egy lehet: a színek nem ismétlődhetnek!

Hogy lehetőleg ne egy, már megszerzett színt kapj újra, figyelj jól, mert a gép olykor egyszerre több Gum-ot is kiad.

Figyeld a cső útját, az elágazásokat, az irányok váltásának feltételeit.

Professor L.

Itt megismétlem, hogy a tárolók feltöltött rekeszeit tetszés szerint átugorhatod. A legjobb döntést az segíti, ha a már egyszer ismerté vált, majd újra lefedett rekesz szimbolumát memorizálod!

A tárolón belül vissza-irányú mozgás nem lehetséges.

Példa lehetséges variációkra

Lola a balra eső első pozícióval indítja a gépet, ami ott egy kettést mutat. A pöcköt visszateszi, majd a 2.es kapcsolón vált. A narancs színű csövet követve egy 3 rekeszes tárolóhoz jut. Leveszi az első, zöld szeletet, de még a sárgára és lilára is szüksége lenne. A sárga elvétele után lát ott egy fogaskereket. A sárga szeletet ráteszi a nála lévő zöldre, de utána át kell ugorjon a kerekecskére, és onnan követi az újabb (szürke) csövet.

Lehetett volna, hogy a sárgát kihagyva a lilát veszi el; ott nem talált volna ikont, és a műveletváltó egységet érte volna el.

A lila szelet választása után a rózsaszín azért nem lenne megszerezhető, mert oda más színű cső vezet. Ebben a négyszeres 3 rekeszű tárolócsoporthban a felfelé vezető mozgásirány NEM engedélyezett.



Professor L.

Még meg kell ismerkedni néhány gépegységgel!

Az indítóegység alatti alkatrészek



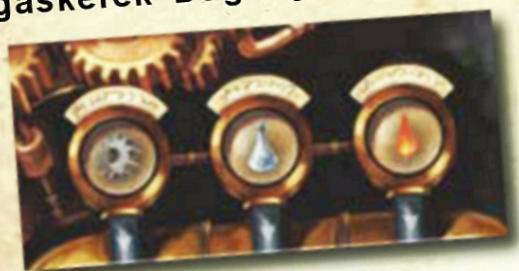
Fogaskerék



Dugattyú



Láng



Amikor átirányítás által ezek egyikéhez jutsz el, kövesd az onnan lefelé induló szürke csövet.

Amikor felbukkan vagy megjelölődik egy-egy ikon, a rajta ábrázolt részegységnél folytatódik az előállítási folyamat, és azonnal onnan kell azt követni, illetve a manuális utasítás elvégezni.

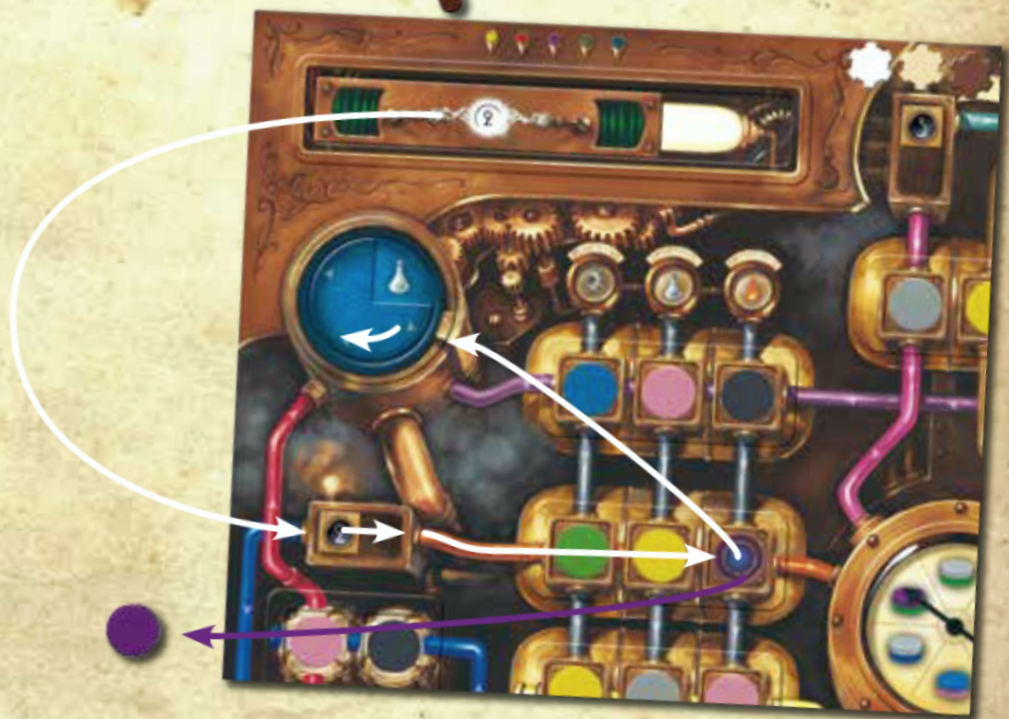


A szimbólumok hatása

Amikor a gép használata közben, annak összetevőit mutató ikonikus szimbólumok valamelyike kijelzésre kerül, azonnal annak a helyén vagy helyéről folytatódik a művelet.

Íme egy példa:

Lola a beindítással a 2. kapcsolót aktiválta. Mikor kivette a harmadik (lila) Gum-szeletet, alatta a "kék kazán" üstjének ikonja bukkant elő. Azonnal ott folytatódnak az események: a szabályozólapját egy osztással elforgatva követi az ott mutatkozó utasítást.



A gép részegységei

☞ Gőzölő üstök ☜

Negyed fordulattal állíts a nyíllal jelzett irányba a kazán vezérlő-tárcsáján. Az ezután látszó szimbólum-jel szerint járj el.



A "kettős Gum-szelet" a többiek készülő produkcióiból mintavételt biztosít számodra! Válaszd ki a jelzett színek egyikét, amit a többiek - ha rendelkezésükre áll - át kell adjanak neked az eddig gyűjtött darabjaikból. Ha az a szín a készítésben lévő saját Gum-odból eddig hiányzott, tedd bele! Ha már volt benne, akkor valamennyi átadott szeletet vissza kell rakni a központi készletbe.



☞ Színcserélő ☜

Vegyél 2 szeletet a zsákból, és told őket felülről a csatornába. Az alul kiadagolt színű Gum-okból megtarthatod a még hiányzó(ka)t. Ami már meg volt, az visszakerül a készletbe.

Ha így fekete fedél-Gumhoz jutnál, le kell vel zárnod az eddig összejött szeleteidet, majd a kiértékelés adta eredményt lépd le a pontozósávon. A fordulónak is vége, töltsd fel a megüresedett tárolókat.



☞ Áthidaló kapcsoló ☜

Úgy kell átállítani a kapcsolók egyikét vagy mindkettőt, hogy a szabadon lévő ikonok egyikét azok közrezárják. Egyik sem maradhat a középső "holtállásban".



☞ Minőségellenőrzés

Leellenőrizheted, milyen jó a készülő Gum minősége. A megforgatott nyíl azt a két Gum-félét mutatja, amik most különösen is jók. Ha ezekből éppen van neked is, akkor színenként azonnal egy pontot kapsz, amit lépj is le a jelzősávon. Köröd ezzel befejeződik.



☞ Hibaelhárítás

Töltsd fel a gép összes olyan rekeszét, amiben ikon látszik. Tekerd meg a mutatót! Amire rájelez, az a gépegység hibás, ki kell javítanod. Valamelyik korong alatt emlékeztetből, vagy találomra rá kell leljél a hibásnak jelzett modul egyik ikonjára. Emeld meg az egyik kiválasztott korongot, ahol feltételezed a hibát okozó modul jelét. Ha elsőre ez nem sikerülne, van egy második próbálkozásra is alkalmad. Ha rátalálsz, folytasd a már megjavított egységtől a gyártást. Ha nem találsz meg a hiba helyét, a körödnek itt vége.



☞ Nyomásmérés

A mutató pörgetésével aktiváld a mérést! Ha

- a barna mezőre mutat, nincs tennivalód; köröd befejeződött.
 - amekkora korongoszlopot jelez, az olyan számú kapcsolót állítva, és attól követve a gép csőrendszerét, ellenőrizd, hogy mennyi a fekete záró-Gum száma. Ha a jelzett értéknél több a fekete Gum, a többletet el kell távolítani (és a zsákba tenni), mivel ezek most nyomásnövekedést okoztak.
- A mérés/korrekció után köröd véget is ért.



☞ Spontán átváltó

Forgasd meg a mutatót! A kapott számnak megfelelő kapcsolót állítva onnan folytasd a gyártást.



Ha még több szerencsefaktort akartok a játékba vinni, használjátok ezt a "Spontán átváltó", és azon körbetéteket, amin a fogaskerék ikonjai vannak.

Both Professors

OKÉ! Most már tudnotok kell a gépről, ami a GUM gyártás kiszolgálásához kell.

Sok sikert!

info@hutter-trade.com



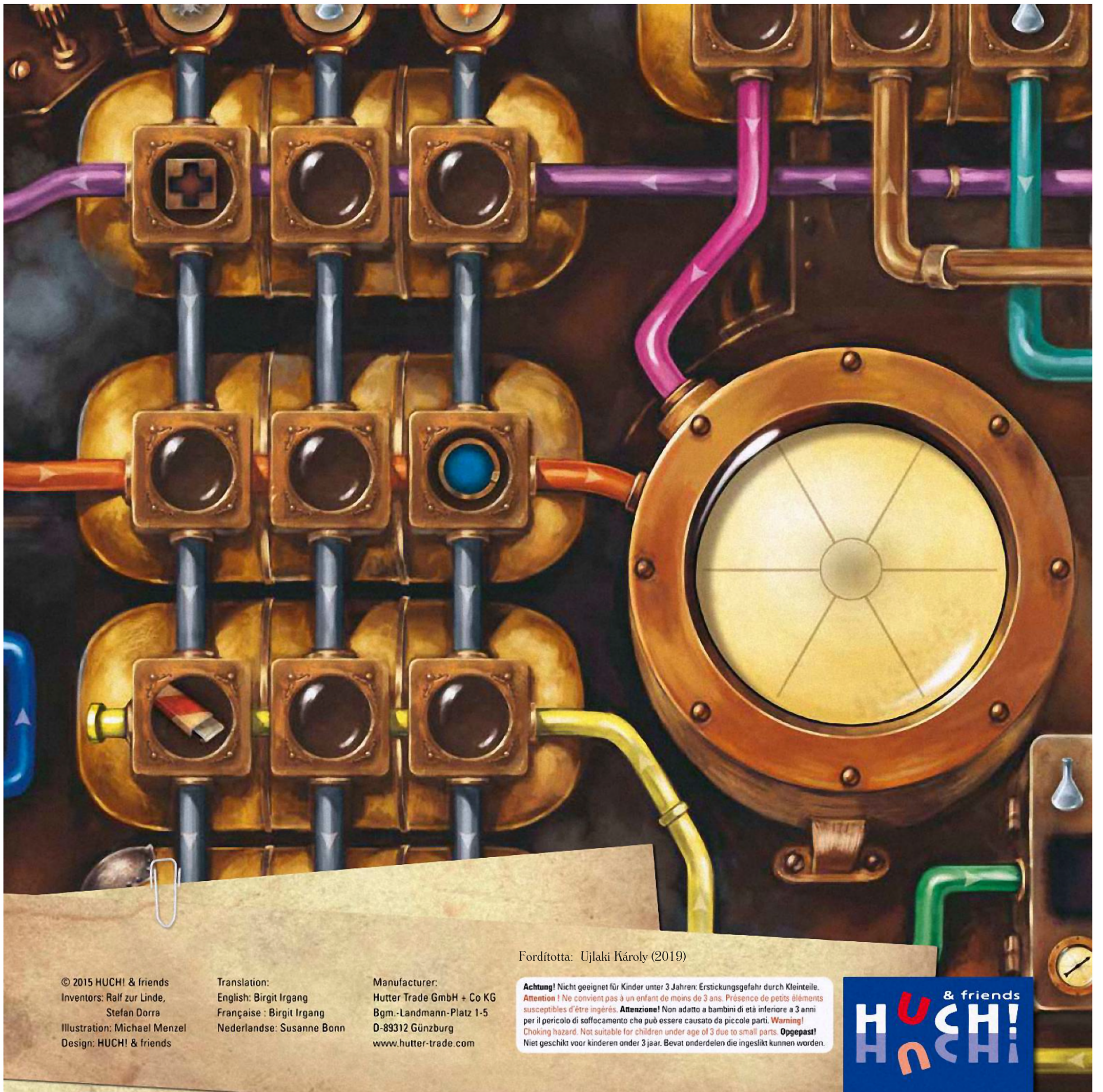


Egy játékos köre

1. Az indítóegység elcsúsztatása után nézd meg az új pozíció számát.
2. Váltás irányt a megfelelő számú kapcsolón.
3. Kövesd a megfelelő színű csövet a következő pozícióig.
4. Akció végrehajtás:
 - a. Gumi tárolóhely: válassz egy gumit, és tedd magad elé. Ha a helyén van egy szimbólum, hajtsd végre ezt a műveletet. Ha nincs alatta szimbólum, akkor kövesd a csövet/ újabb műveletet, amíg megfelelő gumit szerezhetsz.
 - b. Műveletváltó: az alkalmazott tárcsától függően hajtsd végre a megfelelő műveletet.
 - c. Zöld vagy kék kazán: a kazánvezérlő tárcsát fordítsd el negyed fordulattal, majd a jelzett szimbólumtól folytasd a műveletet.
 - d. Színcserélő: vegyél ki 2 gumit a tárolózsák-ból, és felülről csúsztasd őket a fedél alá. Az alul kieső két gumit - ha alkalmasak - illeszd a saját Gum-gumodba.
 - e. Áthidalókapcsoló: ha akarod, told át az egyik kapcsolót az általad kívánt szimbólum "bezárására", és annak a helyétől folytasd tovább az ott lehetséges műveletet.
5. A kész Gum-gum értékének meghatározása: a fekete fedéllel lezárt Gum-gumodat a "Gum-O-mérővel" meg kell mérni, majd az azon kapott értékkel a pontjelölő fogaskerekedet előrébb kell helyezd a pontozó-sávon.

A játéknak azonnal vége, ha valaki eléri a 30 pontot.





Fordította: Ujlaki Károly (2019)

© 2015 HUCH! & friends
Inventors: Ralf zur Linde,
Stefan Dorra
Illustration: Michael Menzel
Design: HUCH! & friends

Translation:
English: Birgit Irgang
Française : Birgit Irgang
Nederlandse: Susanne Bonn

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.
Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

