

米洛的水上乐园

机智地推动，巧妙地滚动

一个逻辑谜题和技巧游戏，适合1名6岁以上的玩家。

作者：泰德普·雷希特

插图：达维德·托塞洛

米洛的水上乐园是个好地方！公园的亮点是一个不断变化的水滑道，眨眼之间可以轻松改变！移动滑梯上颜色鲜艳的部分，使米洛能够快速下滑。游戏需要敏锐的眼睛和稳定的手。60个模板任务难度越来越高。可选择使用黄色游泳圈令米洛滑得稍微慢一点。

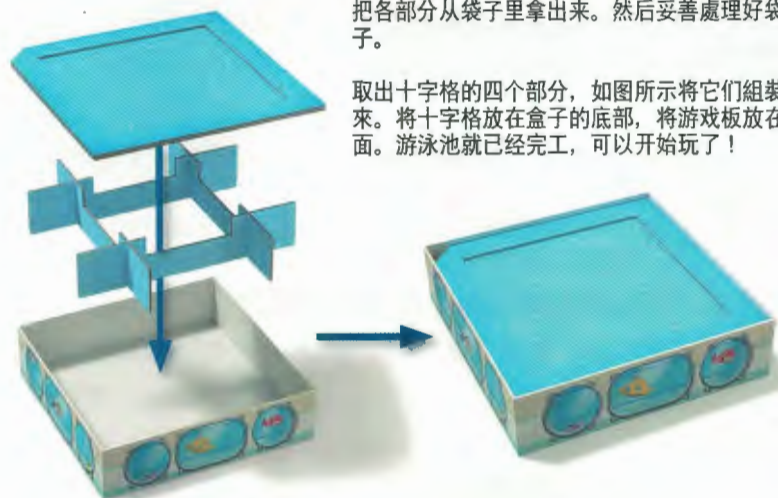
这个游戏需要灵敏地推动，逻辑思维和精细的运动技能。

游戏材料：

- ① 13 块小卡片
- ② 1颗米洛
- ③ 1个黄色游泳圈
- ④ 2个起点和终点块
- ⑤ 1本有60个任务和解决方案的螺旋笔记本
- ⑥ 1个游泳池，由以下部分组成
 - 1个盒子底座
 - 1个插入式十字格（由4个部分组成）
 - 1块 游戏板
- 1 份游戏说明



游戏准备：



把各部分从袋子里拿出来。然后妥善处理好袋子。

取出十字格的四个部分，如图所示将它们组装起来。将十字格放在盒子的底部，将游戏板放在上面。游泳池就已经完工，可以开始玩了！

提示：游戏结束后你可以把组装好的十字格放在盒子的底部。只需将小卡片放在中间的内隔间里，球和环及木制部件放在外隔间里。然后将螺旋笔记本交叉放置在十字格的凹槽中，最后将游戏板和说明放在上面。完成！



简短说明：

从螺旋笔记本中选择一个**任务**，并准备上面的游戏材料。

每个任务的**目的**是：把米洛球安全地从起点区块带到终点区块！

要做到这一点，你必须逐一**移动**小卡片，使起点和终点之间有一条连续的路线。然后摆动你手中的游泳池，让米洛和他的黄色游泳圈安全地从起始块滚到终点块。

移动的时候注意：

1. 你既不能转动小卡片，也不能翻转。
2. 你每回合只能移动一张小卡片（到空格里）。移动的次数不受限制。
3. 最后的路线必须包括所有的路线部分，并且不能有任何开口处。

滚动的时候注意：

1. 为了防止小卡片滑落，滚动前先用剩下的一块小卡片填满缝隙（游泳圈朝上）。
2. 要想让米洛离开起跑线，你可以轻拍他。拍一次就可以了。
3. 米洛必须始终沿着整个路线滚动。可以重复经过相同路径。
4. 只要米洛越过轨道边界或掉进了一个洞，你就必须把他放回起点重新开始。

在每个任务的背面，你会找到相应的**答案**，显示移动次数最少和/或最容易的移动顺序。

接下来的几页包含了“游戏材料介绍和自由游戏”一节，然后是**详细图示游戏说明**。



游戏材料介绍及自由游戏

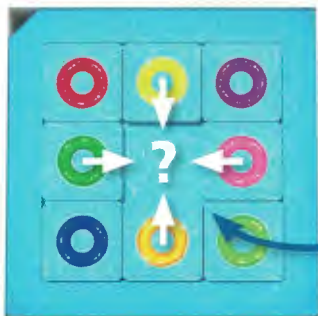
亲爱的父母，这个游戏中的许多任务都非常具有挑战性，尤其是对年幼的孩子来说——有时甚至对成年人来说也是如此。因此，当你的孩子玩游戏时，要支持和鼓励他们。本节会提供有用的建议。



嗨，我是米洛！我喜欢逻辑游戏，我真的很期待今天能和你一起玩水。这是世界上第一个几乎可以随意改变的水滑梯，没有任何滑行是相同的！哇哦...

让我们一起来看看所有的东西，先从彩色小卡片开始：它们是方形的，一面显示滑道的某个部分，另一面是一个游泳圈。

每块小卡片都有自己独立的颜色，代表其所在的轨道和游泳圈。有：红色、粉色、紫色、橙色、黄色、浅绿色、深绿色、浅蓝色、深蓝色、棕色、绿松石色、灰色和白色。你能找到所有颜色的小卡片吗？



接下来，取几张小卡片，把它们放在游戏板的框架里，游泳圈朝上。整齐地摆放在一起，里面正好可放9张。完成了吗？很好。现在试着来回移动其中一块小卡片。移不动？没错，因为没有空间。所以再把其中一块小卡片拿出来——形成一个缺口。

现在你可以简单地将相邻的一块小卡片推到这个缺口中。滑动过程可以随心所欲地继续进行，你可以不断地改变缺口和小卡片的位置。试试吧！后来的游戏正是基于这原则。



小卡片的不同之处不仅在于其颜色，还在于其另外一面显示的截面：有4条直线轨道（包括1条带凸起的直线和1条带孔的直线），5条简单的曲线轨道（包括1条带孔的曲线），1条双曲线轨道，2个T形交叉点和1个带孔的胡同。这是一个相当长的清单……你能把小卡片正确地分类吗？

非常好！我们现在继续，再次在游戏框架中放置几张小卡片——不过这次不是游泳圈朝上，而是轨道部分朝上。现在你可以在自由游戏中创建不同的路径，例如圆形轨道、蛇形线路等。



试着铺设一条从框架的一个边缘开始，在框架的另一个边缘结束的路线。现在，如图所示，在盒子边缘的这两点上放置起点和终点块，用更多的小卡片（游泳圈朝上）填满任何空隙——米洛的第一次滑行可以开始了。拿出黄色的小游泳圈，把它放在一个积木的开口处（=起始积木），把米洛放进去。轻轻抬起水池，用双手移动它，让米洛和游泳圈沿着赛道轻轻地、安全地朝著另一个区块（=终点区块）的开口方向滑行。你需要非常小心，不要让米洛从滑梯上掉进白色、灰色或绿松石小卡片的洞中。如果发生这种情况，你只需把他放回原处，重新来一遍。你做到了吗？非常好！

最后，让我们来看看小的螺旋笔记本。在右侧，它包含了60个编号的任务，难度逐渐增加。如果你在某一个任务上被卡住：在每个任务的背面都有答案。

所以，现在你已经为游戏做好了准备。我要拿我的游泳圈去游泳池了，一会儿见！我希望你收获很多乐趣，并祝你好运！

你的米洛



游戏说明

从螺旋笔记本中选择一项任务。最好从任务1开始，然后按顺序进行。

前30个任务——每个都标有绿色三角形——相对容易，为你提供一个很好的游戏入门体验。接下来是20个带有橙色三角形的中等难度的任务，最后是10个带有红色三角形的高难度任务。

每个任务的目的是：把米洛安全地从起点带到终点！

游戏是这样进行的：任务上显示的游戏材料放好。它总是由8个独立的小卡片，两个开始和结束块以及带有黄色游泳圈的米洛球组成。如图所示，将游戏材料放在游戏板上。确保你选择正确的彩色小卡片，并将它们正确的一面朝上，放在正确的方向和地方。在这里，你需要仔细观察和比对——这是一个非常好和聪明的练习。成功了吗？很好！

现在，你必须逐一移动小卡片，以便在起点和终点区块之间有一条连续的路线。然后轻轻地移动游泳池，让米洛和他的黄色游泳圈安全地从起点区块滚到终点区块。



任务示例



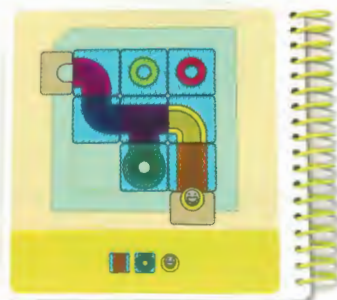
移动的时候注意：

1. 你既不能转动小卡片，也不能翻转它们。
2. 你一次只能移动一块小卡片。确保你把它完全推入缺口，这样小卡片就不会卡住。移动的数量是无限的。
3. 最后形成的路线必须涵盖所有的路径，并且不能有开口。



例子：左：初始状态。中：移动橙色小卡片后，就连接了起点和终点的部分。然而，不符合规则3还，因为紫色小卡片的底部有一个开口，而且绿松石轨道部分还没有连接。右：通过移动绿松石小卡片，两个问题都得到了解决，路径也得到了解决。

提示：在你开始移动小卡片之前，仔细看看游戏板，想一想哪块小卡片究竟应该放在哪里，这可能会有帮助。如果你在解决一个任务的过程中，在某些时候被“卡”住了，可以把小卡片放回原来的位置，再开始新的尝试，而不是继续把它们混在一起



示例答案

在每个任务的背面，你会发现相应的答案。但不要太快放弃。逻辑游戏的巨大吸引力恰恰在于思索、解密和试错。挑战越大，成功后的喜悦就越大！

请注意：许多任务允许多种路径布局，没有固定的移动顺序。因此，答案总是向你展示移动次数最少和/或最有效率的移动路线。相应的移动位置（以必须推入缺口的小卡片形式）从左到右逐行显示。

滚动的时候注意：

1. 为了防止小卡片滑落，首先用剩下的一块小卡片填满缝隙（游泳圈朝上）。
2. 要想让米洛离开起点，你可以轻拍他。拍一次就可以了。
3. 米洛必须始终沿着整个路线滚动。因此，他不能跳过任何部分。重复经过相同路径是可以的。
4. 只要米洛越过路径边界或掉进一个洞，你就必须把他放回起点，重新开始滚动。



例子：左：在用剩下的一块小卡片填补了左下方的缺口后，平衡工作简单完成。在第一次尝试中，米洛安全抵达了终点。但不幸的是，跳过了绿松石小卡片—需要重新开始游戏。中：在第二次尝试时，经过了绿松石的小卡片。但可惜，米洛滚进了洞里，被卡住了。需要进行第三次尝试。右：这一次，米洛安全地沿着滑梯的所有路段滚动，到达了终点区，脸上洋溢着喜悦的笑容。任务完成了！



其他游戏玩法：如果你想让滚动变得更有挑战性，你可以不加黄色的游泳圈。没有它米洛会滚得更快，更难控制。

更多球类的乐趣：

尝试设立你自己的任务，并给你的朋友或家人带来惊喜。具体操作是这样的：以常规方式放置起点和终点木块（包括米洛和他的游泳圈）。用任何形式的路径连接这两个区块。确保你正好留下一个缺口，并用剩余的小卡片填满其他缺口（游泳圈朝上）。这是你自创任务的答案。现在移动一些小卡片，直到你认为这个任务足够难。将米洛和他的游泳圈放在两个区块的其中一个作为起始位置。自己的个人任务设定了！那么，谁能解答这个问题呢？