

Turn Red Yellow and Blue

v3.1 20201128

Handleiding

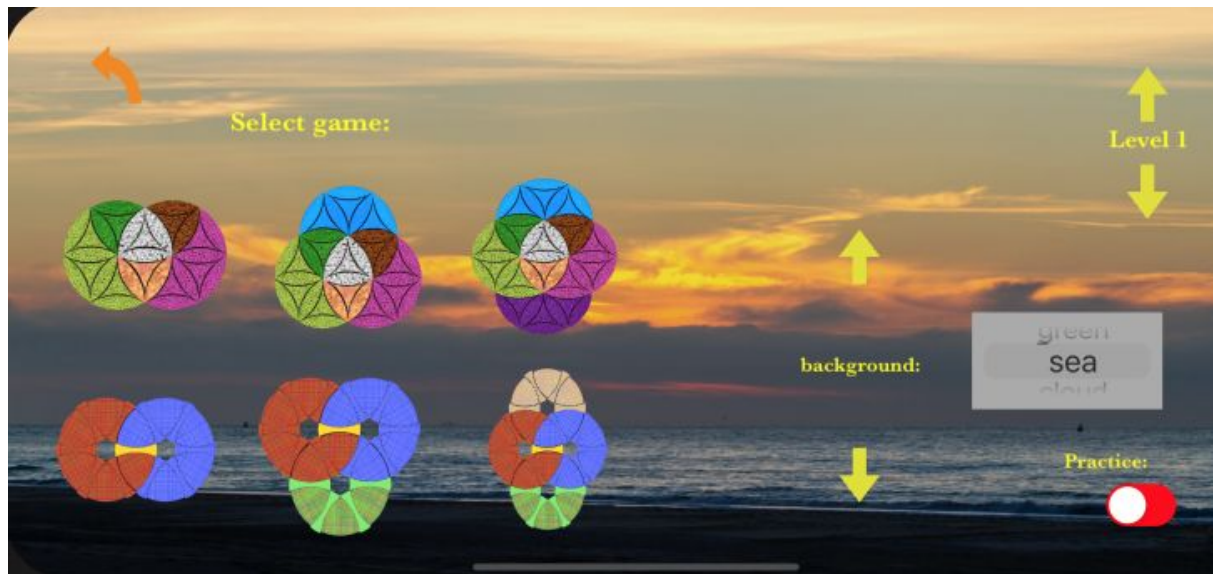
Handleiding	1
Doel van het spel	1
Het Spel	2
De START-knop	2
De HELP-knop	3
De INSTELLINGEN-knop	4
Uitleg van de schermen	5
Opbouw van de cirkels	7
Oefen mode	9

Doel van het spel

De bedoeling van het spel is dat, door het zodanig draaien van de cirkels, het doel (de oorspronkelijke staat van de cirkels) bereikt wordt. De puzzel en het doel verschijnen wanneer er op de startknop wordt gedrukt. Het spel kan in alle drie de varianten (2, 3, of 4 cirkels) op verschillende moeilijkheidsgraden worden gespeeld

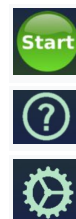
Het Spel

Na het openen van de app wordt het startscherm vertoont:



De knoppen op het startscherm zijn:

1. De START-knop linksboven
2. De HELP-knop rechtsonder
3. De INSTELLINGEN-knop linksonder



De START-knop

Met de START-knop wordt het spel c.q. de puzzel geopend en wordt het speelveld getoond.

De knop INSTELLINGEN wordt gebruikt om het instellingenvenster te openen om de eigenschappen van het spel, zoals de moeilijkheidsgraad (Niveau), te wijzigen, de oefenmodus te selecteren en een spel met 2, 3 of vier cirkels te selecteren.



De HELP-knop

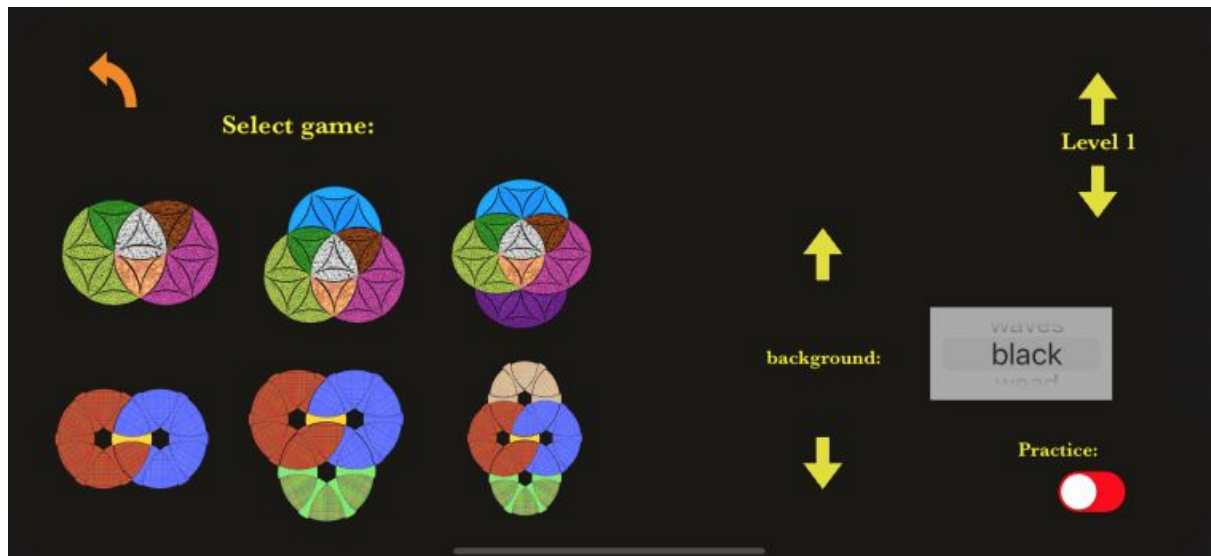
De HELP-knop opent de handleiding (zoals je ziet)

Na het drukken van de START-knop wordt het volgende scherm weergegeven:



De INSTELLINGEN-knop

Na het drukken van de INSTELLING knop wordt het volgende scherm vertoont:



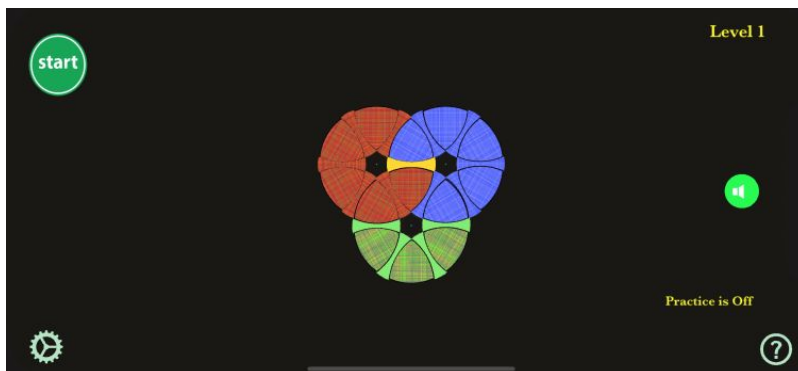
Met de INSTELLINGEN-knop wordt het instellingen venster geopend, hier kunnen de volgende keuzes worden gemaakt:

- de moeilijkheidsgraad (niveau)
- de spelvariant (2, 3 of 4 cirkels)
- het spel spelen in de oefenmodus
- De achtergrond foto
- mogelijkheid om volledige spel aan te schaffen of aankoop te herstellen.

Uitleg van de schermen

Na het drukken op de STARTknop wordt het speelveld weergegeven.

Hier gaat het spel gespeeld worden. Zie verder onder: “Het spel”



Na het indrukken van INSTELLINGEN-knop wordt het volgende scherm weergegeven:



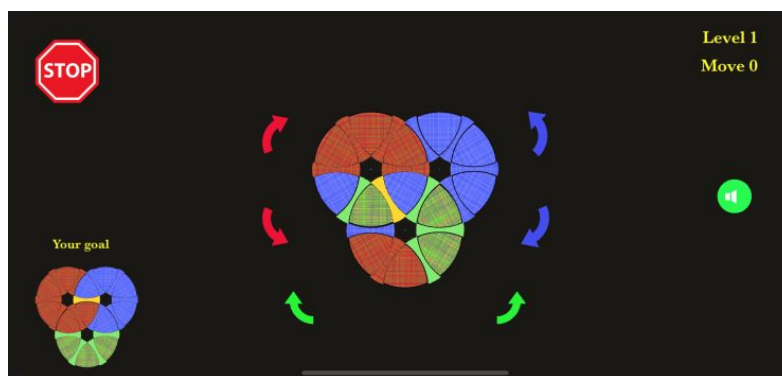
In dit scherm kunnen de volgende keuzes worden gemaakt:

- De spelvariant: door te drukken op het gewenste aantal cirkels.
Let wel: hoe meer cirkels hoe moeilijker het spel. Aanbevolen wordt om eerst met de 2-cirkelvariant te gaan spelen.
- Het niveau: door het drukken op de omhoog c.q. omlaagpijl wordt de moeilijkheidsgraad gekozen. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad hoe meer de cirkels bij de start gedraaid worden.
- De oefenmode: De oefenmode kan door met de schakelaar te schuiven uit c.q. aan worden gezet. Om een beeld van het spel te krijgen wordt aanbevolen eerst een aantal spellen in de oefenmodus te spelen.
- mogelijkheid om volledige spel aan te schaffen of aankoop te herstellen.
- Het “pijl” linksboven sluit het instellingenscherf.

De bediening van het spel:

In het speelveld worden weergegeven:

- de puzzel (de cirkels in het midden) met de daarbij behorende pijlen.
- het doel (de cirkels linksonder)
- de witte vlag  (om het spel te stoppen). Dat is soms aan te raden als je te ver van het beginpunt bent en het doel nog niet bereikt hebt (ca. 30 draaiingen).
- de tekst “probeer het opnieuw” (om nog een keer hetzelfde spel te spelen)
- in welk niveau je speelt en hoe vaak je gedraaid hebt
- of de “oefenmode” aan of uit is.



Met de pijlen worden de cirkels gedraaid.

Iedere cirkelkleur heeft 2 pijlen in dezelfde kleur als de oorspronkelijke cirkel (zie doel):

- 1 om de cirkel met de klok mee te draaien
- 1 om de cirkel tegen de klok in te draaien

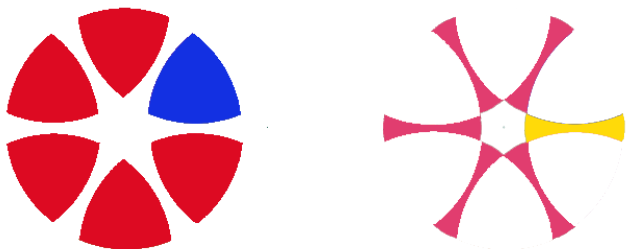
Om het doel te bereiken worden de cirkels gedraaid door het indrukken van de pijlen.

In onderstaand voorbeeld (linker scherm) wordt de groene cirkel met de rechter groene pijl 1 stap rechtersom gedraaid wat het volgende resultaat geeft (rechter scherm):



Opbouw van de cirkels

De cirkels bestaan uit 6 gekleurde driehoeken (afgerond) en 6 scheidingstekens:



In dit geval bestaat de "cirkel" uit 5 rode driehoeken en 1 blauwe driehoek.

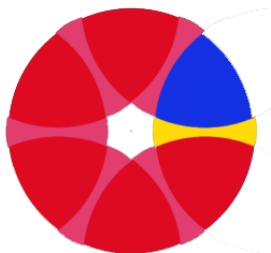
In een spel met 2 cirkels worden deze opgebouwd uit een aantal (0 - 5) rode driehoeken en een aantal (0 - 5) blauwe driehoeken, waarbij het totale aantal driehoeken per cirkel altijd 6 is.

De scheidingstekens bevinden zich tussen de driehoeken en zijn altijd lichter van kleur dan die van de driehoek.

In elk spel is er 1 geel scheidingsteken.

Dus ook een spel met drie of vier cirkels heeft slechts 1 geel scheidingsteken.

De driehoeken en het scheidingsteken vormen samen de "cirkel":



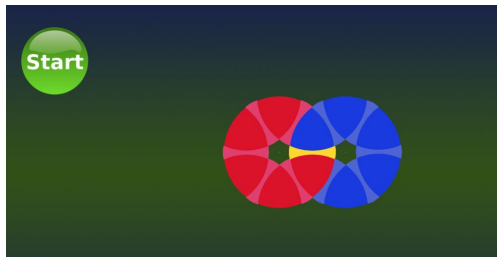
Elke cirkel kan rechtsom en linksom worden gedraaid:



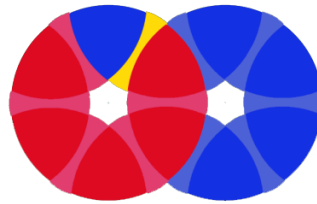
Wanneer een cirkel wordt gedraaid, worden alle driehoeken en scheidingstekens gedraaid.

Wat gebeurt er bij het draaien van de cirkels:

Laten we de 2-cirkels variant bekijken voordat het spel begint:



Scherm 1: Beginsituatie



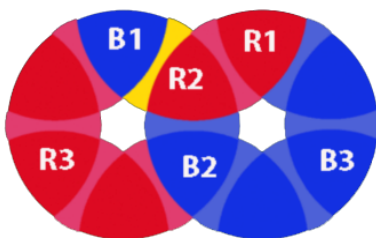
Scherm 2: Situatie na start

Beginsituatie

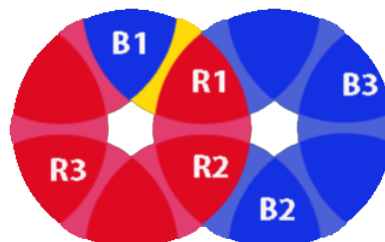
De linker- en rechter cirkels delen 1 rode driehoek, 1 blauwe driehoek en het gele scheidingsteken.

Door het drukken van de START-knop wordt in dit eenvoudige voorbeeld de linker cirkel 1 stap naar links gedraaid, om de puzzel te maken.

Hieronder situatie die op te lossen is met twee stappen:



Beginsituatie puzzel:
pijl:

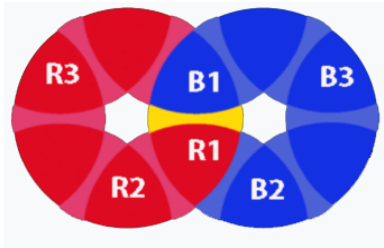


Situatie na draai met bovenste blauwe pijl:

Dit voorbeeld nemen we als beginsituatie is van de puzzel (voor de duidelijkheid zijn enkele driehoeken gelabeld).

Nu wordt de rechter cirkel naar links gedraaid door op de bovenste blauwe pijl te drukken. R1, R2, B2 en B3, inclusief alle scheidingstekens en overige driehoeken van de rechter cirkel zijn nu verschoven. In de beginsituatie werd B2 gedeeld door de twee cirkels. In de tweede situatie maakt deze nog slechts deel uit van de rechter cirkel.

Om nu de puzzel op te lossen wordt de linker cirkel 1 stap met de klok mee gedraaid.



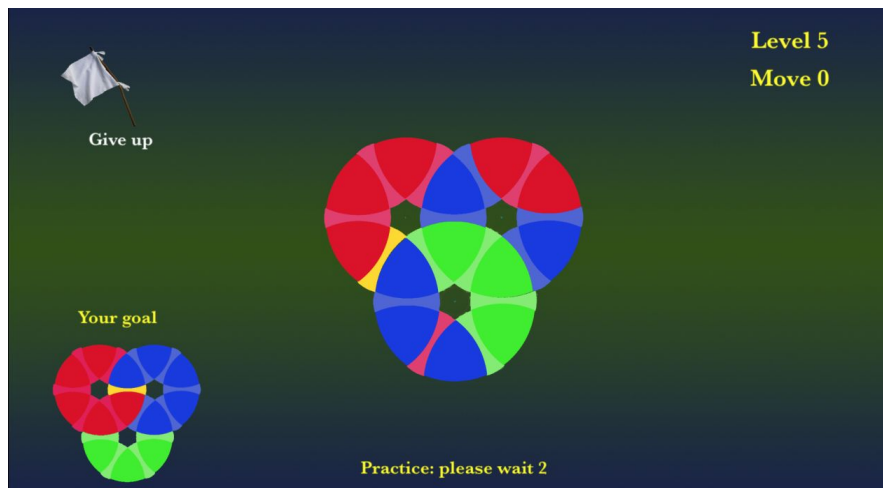
De rode driehoek R2 maakt nu deel uit van de linker cirkel. B1, R1 en het gele scheidingsteken worden nu gedeeld door beide cirkels.

Oefen mode

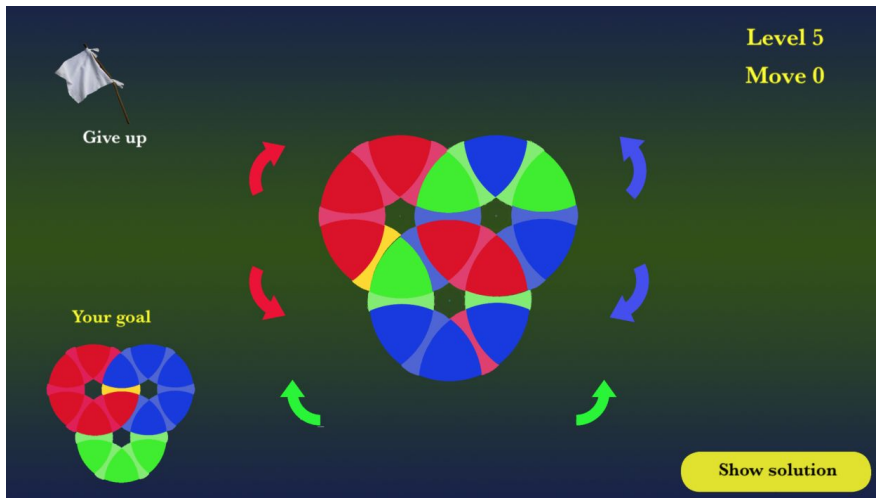
zoals hierboven al genoemd is, kan de oefen mode aangezet worden op het instellingenscherf.

Dit kan met de schakelaar rechtsonder op het scherm. Om het spel in de vingers te krijgen is het aan te raden eerst een aantal puzzels in de oefen mode op te lossen.

In tegenstelling tot wanneer de oefen mode uit staat, zal na het indrukken van de START knop, niet meteen de puzzel getoond worden. Vanuit de startsituatie wordt elke stap vertoont die nodig is om de puzzel te maken. Er verschijnt een tekst “oefenen even wachten”, gevolgd door het aantal stappen dat nodig is om de puzzel te maken.



Wanneer de puzzel klaar is verschijnt, rechtsonder, nog een extra knop met “TOON OPLOSSING”



Wanneer op de "TOON OPLOSSING" knop gedrukt wordt, zal de puzzel alle acties die je reeds uitgevoerd hebt, terugdraaien. Hierna worden langzaam alle stappen getoond om de puzzel op te lossen. Vervolgens verschijnt er een startknop, door die de kiezen kan er een nieuwe puzzel worden opgelost.

SUCCES!