

Daj się wkręcić w świat  
szalonych łamigłówek!

Odkryj pozostałe gry z serii!



### PRZEBŁYŚK GENIUSZU

50 łamigłówek na nieszablonowe myślenie

**Wiek:** 10-99

**Liczba graczy:** 1+ **Czas gry:** 45'

**Zawartość opakowania:** 50 kart z  
wyzwaniami; Zasady gry

**Umiejętności:** Myślenie lateralne;  
Rozwiązywanie problemów; Logika



### NA KARTACH ZBRODNI

Kryminalne tajemnice dla  
prawdziwych detektywów!

**Wiek:** 12-99 **Liczba graczy:** 2+

**Czas gry:** 45'

**Zawartość opakowania:** 50 kart z 3

różnymi śledztwami; Zasady gry

**Umiejętności:** Logiczne myślenie;

Dedukcja; Czytanie ze zrozumieniem



# Tajniki Logiki

150 łamigłówek  
i zagadek logicznych

LUDI

# TAJNIKI LOGIKI

Wiek: 10-99

Liczba graczy: 1+

Czas gry: 45 minut

Tekst:

Daniela Alvisi

Zawartość: 50 kart ze 150

zagadkami logicznymi;

Zasady gry

Talia składa się z 50 kart. Na każdej z nich znajdziecie trzy różne wyzwania z zakresu logicznego myślenia (problemy, zagadki, obliczenia), co łącznie daje aż 150 łamigłówek.

## Przygotowanie do gry

Na górze każdej karty określono typ zadań lub aktywności, z którymi przyjdzie się wam mierzyć, a same wyzwania zostały niżej oznaczone kolorami (czerwonym, niebieskim, zielonym). Na początku wybierzcie wspólnie jeden, konkretny kolor wyzwań oraz ustalcie liczbę kart, które zostaną rozegrane, np. siedem. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy, aby nie tasować talii i grać kartami w kolejności, w jakiej zostały oryginalnie zapakowane. Niech każdy z was weźmie długopis i kartkę – przydadzą się do robienia notatek.

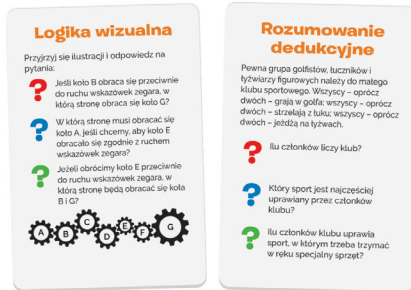
## Jak grać

Umieście odkrytą talię na stole. Zaczynając od pierwszej karty, przeczytajcie w myślach treść wyzwania w ustalonym kolorze. W trakcie trwania wyzwania możecie robić na swoich kartkach notatki. Osoba, która jako pierwsza znajdzie rozwiązanie, wypowiada je na głos, a następnie odwraca kartę, aby je sprawdzić (ale jeszcze nie pokazuje odwrotu pozostałym graczom). Jeśli odpowiedź jest prawidłowa,

gracz zdobywa kartę i wspólnie przechodzicie do kolejnego wyzwania na nowej karcie. Jeśli jednak gracz się pomylił, zostaje wyeliminowany z dalszej rozgrywki w tej turze, a pozostali kontynuują podawanie odpowiedzi. Gra toczy się do momentu rozegrania wszystkich, ustalonych na początku gry, kart. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich najwięcej. W przypadku remisu, zwycięzcę należy wyłonić w dogrywce.

## Kolejne rozgrywki

Aby w przyszłości wyzwania się nie powtórzyły, po zakończonej grze odtóżcie rozegrane karty na koniec stosu – dzięki temu łatwo je potem wyeliminujecie. Gdy wykorzystacie całą talię, możecie ponownie wykorzystać karty, wybierając tym razem inny kolor zadań lub zmieniając ich typ.



Jeśli chcesz, możesz grać w pojedynkę, próbując rozwiązywać zadania samodzielnie i sprawdzając odpowiedzi.

# LUDIC

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)

Ref. PL06099 - LUDIC™ is a trademark of Headu  
Producent: © Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy



[www.epee.pl](http://www.epee.pl)

Importer/Dystrybutor: Epee Polska Sp. z o.o.  
al. Bohaterów Warszawy 15-16 70-370 Szczecin

Wyprodukowano w Chinach  
EP60609