

**Daj się wkręcić w świat
szalonych łamigłówek!**
Odkryj pozostałe gry z serii!



TAJNIKI LOGIKI

150 łamigłówek i zagadek logicznych

Wiek: 10-99 **Liczba graczy:** 1+ **Czas gry:** 45'

Zawartość opakowania: 50 kart ze 150 zagadkami logicznymi; Zasady gry

Umiejętności: Logiczne myślenie;
Obliczenia; Szybkość



PRZEBŁYSK GENIUSZU

**50 łamigłówek na
nieszałonowe myślenie**

Wiek: 10-99

Liczba graczy: 1+

Czas gry: 45'

Zawartość opakowania: 50 kart z
wyzwaniami; Zasady gry

Umiejętności: Myślenie lateralne;
Rozwiązywanie problemów; Logika



**3 Tajemnicze
Historie**

Na kartach Zbrodni

**Kryminalne tajemnice
dla prawdziwych
detektywów!**



LUDIC

NA KARTACH ZBRODNI

Wiek: 10-99

Liczba graczy: 2+

Czas gry: 45 minut

**Tekst: Samantha Bruzzone
i Sara Marchetti**

**Zawartość: 50 kart z 3 historiami
śledczymi; Zasady gry**

Talia zawiera 50 dwustronnych kart z trzema historiami śledczymi. Każda historia dotyczy jednej sprawy i prowadzonego dochodzenia, obejmującego tajemnicze postacie, różnorodne wskazówki oraz zagadki logiczne. Zadaniem graczy jest ustalenie sprawcy każdego przestępstwa na podstawie informacji, które uda im się wydedukować. Każda z trzech historii kończy się kartą z czarną ramką, na której ujawnione jest rozwiązanie sprawy.

Zasady Gry

W grze musi uczestniczyć co najmniej dwóch graczy.

Każdy gracz przygotowuje kilka kartek papieru oraz długopis lub ołówek do zapisywania teorii i notatek. Zalecamy rozpoczęcie od pierwszej historii w talii. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze ustalają pomiędzy sobą od kogo zaczną się rozgrywka. Następnie zaczynając od pierwszej karty, gracze kolejno odczytują wskazówki znajdujące się na obu stronach dobranej karty. Po przeczytaniu wskazówek aktualny gracz odkłada kartę na stół (w taki sposób, aby pozostali gracze mogli ją później podnieść i przeczytać), a tura przechodzi na gracza po lewej. Po przedstawieniu wszystkich postaci z historii (ostatnią postacią jest zawsze nadkomisarz Volponi) i zanim kolejny gracz dobierze kartę z talii, każdy gracz może ogłosić, że sądzi, iż zidentyfikował sprawcę. Robi to, wypowiadając słowa: „Wiem, kto jest winny”, a

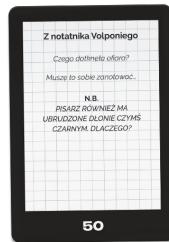
następnie musi zapisać na kartce imię podejrzanego oraz numer ostatnio dobranej karty. Potem składa kartkę z oskarżeniem, kładzie ją na środku stołu i zapisuje na zewnątrz swoje imię.

Uwaga:

- Każdy gracz ma maksymalnie dwie próby – druga próba unieważnia pierwszą.
- Dwóch lub więcej graczy może ogłosić w tej samej turze, że zidentyfikowali winnego.
- W trakcie gry gracze muszą również spróbować rozwiązać niektóre zagadki lub łamigłówki. Każdy robi to w tajemnicy, zapisując swoje rozwiązania.

Koniec Gry

Zanim zostanie dobrana karta z czarną ramką, wszyscy gracze – jeśli jeszcze tego nie zrobili – **MUSZĄ** zapisać na kartce imię swojego podejrzanego oraz numer ostatnio dobranej karty. W tym momencie aktualny gracz odczytuje wszystkie informacje z obu stron ostatniej karty i gra dobiega końca. Zwycięza ten gracz, który prawidłowo wskazał sprawcę przy najniższym numerze dobranej karty. W przypadku remisu zwycięstwo jest dzielone.



Wersja dla doświadczonych detektywów

W wariantcie dla zaawansowanych graczy, gdy gracz ogłasza, że zidentyfikował sprawcę, musi również spróbować zapisać krótkie uzasadnienie, dlaczego uważa daną osobę za winną. Może na przykład wyjaśnić motyw zbrodni lub wskazać, dlaczego pozostali podejrzani są niewinni (podając ich alibi).

LUDIC

www.ludicfamily.com

Ref. PL06105 - LUDIC™ is a trademark of Headu
Producent: © Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy



www.epee.pl

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

Wyprodukowano w Chinach
EP60610