

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



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



50 ŁAMIGŁÓWEK NA NIESZABLONOWE MYŚLENIE

PRZEBŁYSK
Geniuszu

LUDI

PRZEBŁYSK GENIUSZU

Wiek: 10-99

Liczba graczy: 1+

Czas gry: 45 minut

Tekst:

Andrea Binasco

Zawartość: 50 kart z
tamigówkami; Zasady gry

Karty w talii zawierają 50 wyzwań typu „myślenie lateralne” czyli po prostu nieszablonowe. Na jednej stronie każdej karty znajduje się problem, zagadka lub tamigóвка. Rozwiązanie znajduje się na odwrocie, wraz z opisem sposobu dojścia do odpowiedzi. Wyrażenie „myślenie lateralne”, stworzone przez psychologa Edwarda de Bono, sugeruje, że przedstawionych na kartach problemów nie należy rozwiązywać „wprost”, lecz spojrzeć na nie z innej perspektywy. Dla przykładu, jedną ze strategii może być ustalenie, czy w opisie problemu celowo nie pominięto jakiejś istotnej informacji lub tylko ją zasugerowano.

Przygotowanie do gry

Przy dwóch lub więcej graczach

Każdy gracz przygotowuje kartkę papieru i długopis do robienia notatek. Na początku zalecamy nie tasować talii i rozgrywać karty w kolejności, w jakiej zostały zapakowane.

Zasady gry

Gracze kolejno pełnią funkcję rozdającego. Rozdający dobiera pierwszą kartę z talii i głośno odczytuje problem. Następnie trzyma kartę tak, aby widział rozwiązanie, a pozostali gracze widzieli tylko stronę z zagadką. W tej chwili pozostali gracze próbują jako pierwsi odnaleźć poprawne rozwiązanie problemu lub zagadki. W trakcie gry każdy gracz może w dowolnym momencie wypowiedzieć swoją propozycję i poprosić rozdającego o ponowne przeczytanie tekstu albo o położenie karty odkrytą stroną do góry (stroną z zagadką), aby wszyscy ją widzieli. Pierwszy gracz, który uważa, że znalazł poprawne rozwiązanie, przedstawia je pozostałym. Rozdający decyduje, czy rozwiązanie jest prawidłowe: musi odpowiadać temu, które znajduje się na odwrocie karty. Jeśli rozwiązanie zostaje zaakceptowane, gracz zdobywa jeden punkt i runda się kończy. Jeśli nie — pozostali gracze nadal mogą podawać swoje propozycje, aż do momentu gdy każdy wykorzysta swoje trzy próby. Po wyczerpaniu prób dany gracz

wpada z rundy. Jeśli dwóch graczy poda poprawne rozwiązanie równocześnie, każdy otrzymuje po jednym punkcie — lub, według uznania rozdającego, punkt otrzymuje ten, którego uzasadnienie było bardziej logiczne i przekonujące. Problem może mieć więcej niż jedno poprawne rozwiązanie, a gracz może wymyślić odpowiedź różniącą się od tej opisanej na odwrocie karty, ale nadal poprawną. W takiej sytuacji alternatywne rozwiązanie może zostać zaakceptowane — pod warunkiem jednoznacznej decyzji rozdającego lub większości graczy. Jeśli nikt nie znajdzie rozwiązania po trzech próbach, gracze mogą zadawać rozdającemu pytania (rozdający zna odpowiedź). Może odpowiadać wyłącznie: „tak”, „nie” lub „nie ma znaczenia” (zobacz przykład). Pierwszy gracz, który dzięki pytaniom dotrze do poprawnego rozwiązania, zdobywa jeden punkt.

Koniec gry i kolejne rozgrywki

Gra trwa dalej w ten sam sposób, z nowym rozdającym — przechodząc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zwycięzcą jest osoba z największą liczbą punktów po zakończeniu jednej lub kilku pełnych rund. W przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę. W rozgrywkach dwuosobowych gracze na zmianę pełnią rolę rozdającego, a zwycięża osoba, która jako pierwsza zdobędzie trzy punkty. Po zakończeniu partii przygotuj nowy stos kart: z jednej strony wóz karty już wykorzystane, odwrócone obrazkiem do dołu, a pod spodem umieść karty jeszcze nieużyte. Dzięki temu łatwo rozpocznesz kolejną grę, nie mieszając talii.

Gra solo

Możesz grać samodzielnie — traktując karty jako zestaw zagadek do rozwiązywania dla własnej przyjemności. Spróbuj znaleźć rozwiązania bez podpowiedzi, a następnie sprawdź je na odwrocie kart.

*Przykładowa karta



LUDIC

www.ludicfamily.com

Ref. PL06112 - 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
EP60611