

REINER KNIZIA

BRAiNS



INSTRUKCJA

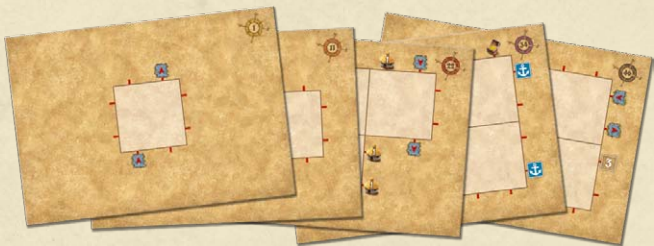
50 łamigłówek w formie puzzli
dla jednej osoby w wieku co najmniej 8 lat

autor: Reiner Knizia

O co chodzi?

Złożenie zniszczonej mapy skarbów nie jest tak proste, jak mogłoby się to wydawać na pierwszy rzut oka. Jest to jeszcze trudniejsze, kiedy musisz się trzymać ściśle określonych wytycznych. Czy uda ci się dopasować puzzle tak, aby rozwiązać wszystkie zadania?

Co jest w środku?



25 dwustronnych konturów map



8 żetonów map



1 książeczka
z podpowiedziami oraz
rozwiązaniami

niniejsza
instrukcja

Jak to działa?

Wybierz 1 z 50 **konturów map** i połącz go przed sobą na stole. **8 żetonów map** połącz obok planszy wybranego konturu.

Twoim zadaniem jest ułożenie po jednym **żetonie mapy** na każdym pustym polu **planszy konturu**. Musisz je ułożyć tak, aby spełnić wszystkie **wymagania** wskazane na planszy konturu. Żetony możesz układać na planszy **obrócone** w dowolną stronę.

Każdy kontur mapy ma **dokładnie jedno** prawidłowe rozwiązanie. Zaprojektowaliśmy je tak, że myśląc logicznie i dedukując, znajdziesz rozwiązanie szybciej, niż próbując układać kolejno wszystkie kombinacje.

Proste czy trudne?

Polecamy rozwiązywać kolejne łamigłówki zgodnie z ich **narastającą numeracją**, ponieważ ułożyliśmy je zgodnie z rosnącym **poziomem trudności**:



1-10: rozgrzewka



11-20: pierwsze koty za płoty



21-30: niepewny teren



31-40: tylko dla ekspertów



41-50: ostateczne wyzwanie

Wymagania



Ta ścieżka musi przebiegać przez jezioro zgodnie z **kierunkiem strzałek**. Ważne: kierunek strzałek na jeziorze nie ma znaczenia dla wszystkich pozostałych symboli!



Ta ścieżka musi przebiegać obok **skrzyni ze skarbami**.



Ta ścieżka musi prowadzić do symbolu **krzyżyka**. Uważaj! Obie ścieżki **kończą się** przy symbolu **czerwonego krzyżyka**!



Ta ścieżka musi przebiegać **dokładnie** przez podaną liczbę **wiosek (symbol chaty)** - ani więcej, ani mniej.



Ta ścieżka musi przebiegać **dokładnie** przez wskazaną liczbę **żetonów**. Uważaj! Policz ten sam żeton **kilka razy**, jeśli ścieżka przechodzi przez niego **kilkakrotnie**.



Musisz połączyć jedną ścieżką każdą **parę** takich **symboli (w jednym kolorze)**.

Przykład

Te strzałki nie mają znaczenia.



Tutaj kończą się ścieżki.

Podpowiedzi i rozwiązania

Jeśli utkniesz na którymś zadaniu, chętnie wskażemy ci właściwą ścieżkę. Jeśli drugą książeczkę:

- ▶ otworzysz od strony **Podpowiedzi**, znajdziesz pomoc przy łamigłówkach od 2 do 50. Dla każdej z nich prezentujemy poprawne ułożenie dokładnie jednego żetonu (miejsce i kierunek ułożenia).
- ▶ otworzysz od strony **Rozwiązania**, znajdziesz informację o poprawnym ułożeniu wszystkich żetonów dla każdego konturu.

Życzymy ci mnóstwa zabawy podczas odkrywania kolejnych map i skarbów. Pamiętaj:

Nie wszystko złoto, co się świeci!

Stopka redakcyjna

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje i grafika: Andreas Resch

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Projekt pudełka: Hans-Georg Schneider

Realizacja: Thygra Spiele

Wyłączna dystrybucja polskiej edycji:

Wydawnictwo LACERTA

skr. poczt 57003, ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław

kontakt@lacerta.pl | facebook.com/LacertaPL



© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy

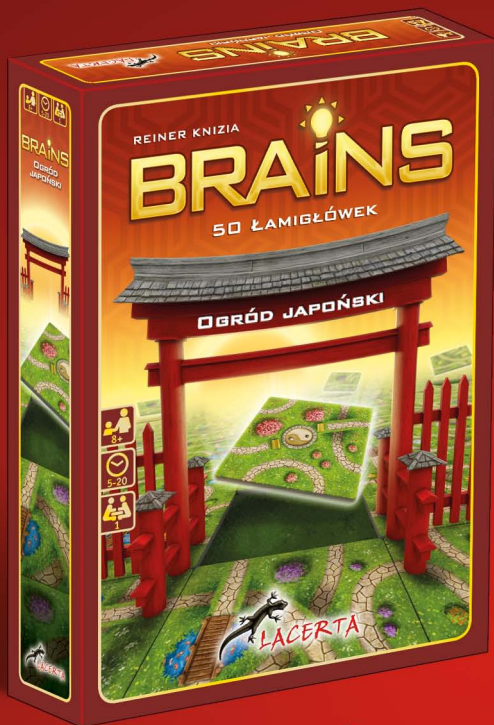
www.pegasus.de

Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie lub publikacja instrukcji oraz elementów gry, bez uzyskania zgody Pegasus Spiele, jest zabronione.



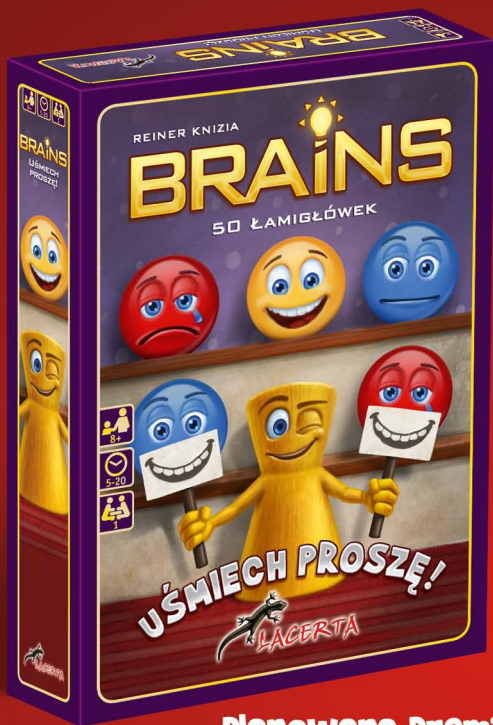
Reiner Knizia i Pegasus Spiele dziękują Sebastianowi Bleasdale za jego wkład w rozwój tej gry oraz za przygotowanie programu weryfikującego, czy każdy projekt ma dokładnie 1 właściwe rozwiązanie. Podziękowania również dla: Iain Adams, Todd Etter, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin i Sally Spring.

JESZCZE CI MAŁO?



JUŻ W SPRZEDAŻY!

SIĘGNIJ PO KOLEJNE!



Planowana Premiera:
Jesień 2016