REINER KNIZIA

BRAINS

INSTRUKCJA

50 łamigłówek dla jednej osoby
w wieku co najmniej 8 lat

autor: Reiner Knizia



O co chodzi?

Czy to prawda, że śmiech jest zaraźliwy? Zaraz się dowiesz! Każdą łamigłówkę będziesz rozpoczynać, posiadając tylko jedną uśmiechniętą buźkę, Śmieszka. Stawiaj pionki na planszy mądrze, aby po chwili już wszystkie buźki na planszy były uśmiechnięte!

Co jest w środku?



25 dwustronnych plansz



8 żetonów niebieskich buziek



20 żetonów żółtych uśmiechniętych buziek



6 pionków



1 książeczka z podpowiedziami oraz rozwiązaniami

niniejsza instrukcja

Jak to działa?

Wybierz jedną **planszę łamigłówki** i połóż ją przed sobą na stole, wybraną stroną ku górze. Obok planszy połóż **wszystkie żetony**.



Symbol **żółtego pionka** w prawym górnym rogu każdej planszy wskazuje liczbę pionków, które masz do dyspozycji w tej łamigłówce. Weź **tyle pionków** z pudełka i postaw je obok planszy. (Pozostałe pionki nie będą używane, więc zostaw je w pudełku.)

Postaw 1 pionek na **pustym** polu planszy. Teraz sprawdź, czy **pomiędzy tym pionkiem** a innym pionkiem stojącym już na planszy albo żółtą buźką da się wyznaczyć prostą linię (może być skośna), w dowolnym kierunku. Jeśli tak, a pomiędzy tymi dwoma elementami są tylko **niebieskie** i/albo **czerwone** buźki i nie ma żadnych pustych pól, to:



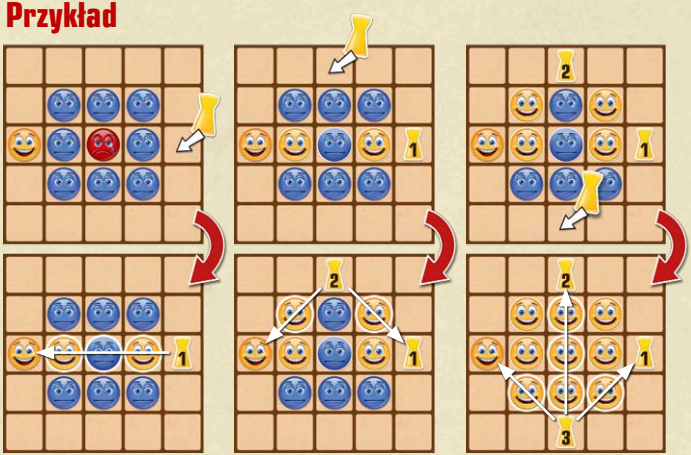
- Zakryj **żółtą** buźką wszystkie **niebieskie** buźki linii pomiędzy tymi dwoma punktami (rozśmieszyliśmy obojętne buźki).
- Zakryj **niebieską** buźką wszystkie **czerwone** buźki linii pomiędzy tymi dwoma punktami (smutne buźki stały się neutralne).

Ta zasada obowiązuje dla pionowych, poziomych i skośnych linii **we wszystkich 8 możliwych kierunkach**.

W ten sposób postaw na planszy **wszystkie pionki** tak, aby wszystkie buźki były roześmiane. Łamigłówka jest rozwiązana wtedy, kiedy z planszy znikną wszystkie niebieskie i czerwone buźki, a cała plansza zakryta jest **roześmianymi, żółtymi buźkami.**

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

Przykład



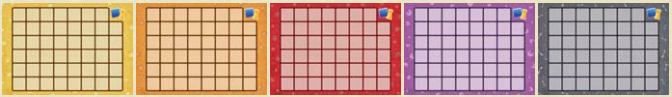
W linii od pionka 1 w lewo, znajduje się żółta buźka. Zmieniasz więc 3 buźki znajdujące się pomiędzy nimi.

Od pionka 2 można wyznaczyć 2 skośne linie do żółtych elementów (buźka i pionek 1). Zmieniasz więc po 1 buźce na każdej z tych linii.

Od pionka 3 można wyznaczyć 2 dwie skośne i 1 pionową linię, które kończą się żółtą buźką albo pionkiem. Zmieniasz wszystkie pozostałe buźki na żółte. Łamigłówka rozwiązana. Gratulacje!

Proste czy trudne?

Każda plansza w prawym górnym rogu ma **niebieski symbol** z liczbą. 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*

Podpowiedzi i rozwiązania

Jeśli utkniesz na którymś zadaniu i ogarnie cię smutek, z radością pomożemy ci dokonać pierwszego kroku. Jeśli drugą książeczkę:

- otworzysz od strony **Podpowiedzi**, znajdziesz pomoc dla wszystkich łamigłówek. Dla każdej z nich prezentujemy poprawną lokalizację jednego pionka.
- otworzysz od strony **Rozwiązania**, znajdziesz informację o poprawnym rozwiązaniu wszystkich zadań. Dla każdej łamigłówki prezentujemy poprawną lokalizację wszystkich pionków oraz kolejność, w jakiej powinny być układane. Czasami inna kolejność również umożliwi rozwiązanie łamigłówki.

Życzymy ci mnóstwa śmiechu podczas rozweselania kolejnych smutnych i obojętnych buziek. Pamiętaj:

Śmiech jest najlepszym lekarstwem!

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

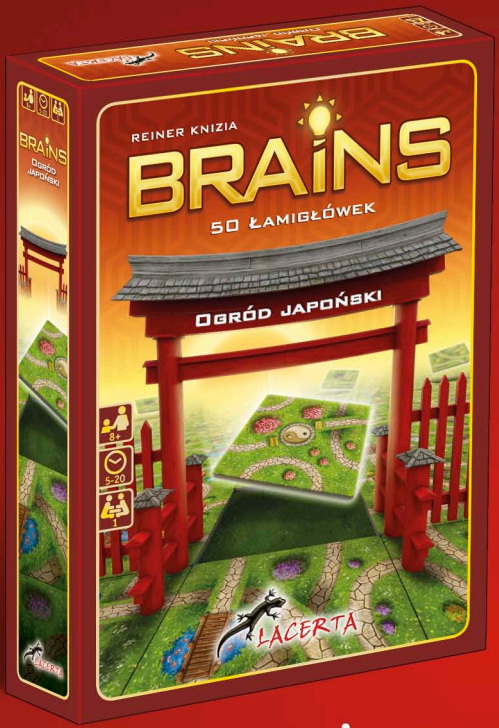
www.LACERTA.pl

© 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.

Pegasus Spiele

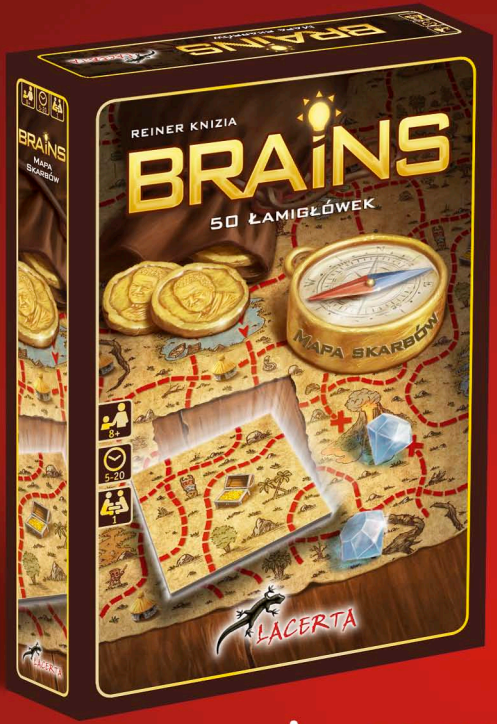
Reiner Knizia i Pegasus Spiele dziękują Sebastianowi Bleasdale za jego wkład w rozwój tej gry oraz za przygotowanie programu weryfikującego, czy każdy projekt ma dokładnie 1 właściwe rozwiązanie. Podziękowania również dla: Chris Bishop, Daniel Easteal und Gavin Hamilton.

JESZCZE CI MAŁO?



JUŻ W SPRZEDAŻY!

SIĘGNIJ PO KOLEJNE!



JUŻ W SPRZEDAŻY!