

KLASYCZNE



TAJEMNICZA WYSPA

wiek
8+

dla
1
gracza

różne poziomy trudności
80
zadań



Czy odnajdziesz zaginioną świątynię?

Użyj logiki i dedukcji, ale uważaj! Na tej wyspie tereny zmieniają swoje miejsce! Znajdź właściwe kombinacje ułożenia elementów i zlokalizuj starożytną świątynię. 80 zadań, które zabiorą cię na koniec świata... albo zepchną w przepaść!

Zawartość: plansza, 4 ruchome płytki, 1 płytkę ze świątynią, książeczka z 80 zadaniami i ich rozwiązaniami.

UMIEJĘTNOŚCI ROZWIJANE W GRZE

PLANOWANIE



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW



KONCENTRACJA



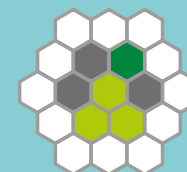
WYOBRAŹNIA PRZESTRZENNA



ELASTYCZNE MYŚLENIE



JAK GRAĆ?



Wybierz zadanie. Każde zadanie pokazuje mapę wyspy podzieloną na heksagony (niektóre z nich są puste).



Ustaw płytki na planszy, tak aby ułożenie terenów na płytkach zgadzało się z ilustracją mapy w zadaniu. Pamiętaj, że płytki są ruchome i mogą przybierać różne kształty. Zmieniaj ich kształt w razie potrzeby.



Rozwiązanie zagadki zdradzi położenie zaginionej świątyni.

Wydawcą polskich wersji SmartGames jest IUVI Games.
Wyłącznym dystrybutorem SmartGames, SmartMax i GeoSmart na terenie Polski jest:
ATENEUM M. KOGUT, A. ZEGIEL SPÓŁKA KOMANDYTOWA
Ul. Półlanki 12C, 30-740 Kraków | www.ateneum.pl | smart@iuvi.pl



5 904305 462110 >