

© 2007, 2015 Michel & Robert Lyons
© 2005, 2015 FoxMind Group
All Rights Reserved.
Made in China
Published by FoxMind Group

Distributed in North America:
FoxMind Toys and Games
5530 St. Patrick
Unit 1104
Montreal, Qc, H4E 1A8, Canada
info@foxmind.com

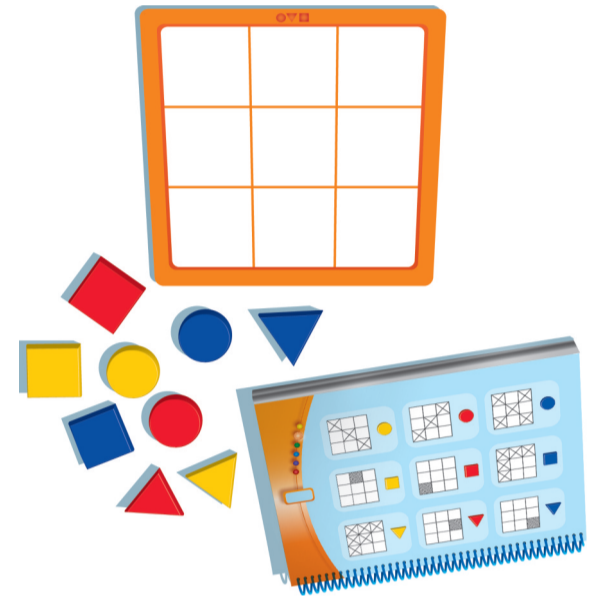


WARNING:
CHOKING HAZARD—Small parts. Not for children under 3 years.



Resolver un puzzle lógico consiste en colocar las 9 formas geométricas en el tablero utilizando las pistas lógicas que se dan para resolver el puzzle.

OBJETIVO DEL JUEGO



CONTENIDO DE LA CAJA
1 libro de 80 puzles con las soluciones
9 piezas geométricas
1 tablero

Cada pista es una representación visual de una oración lógica. Si una pista es POSITIVA ó NEGATIVA, significa se una pieza DEBE ó NO DEBE colocarse en el tablero.
Pista positiva: indica donde una pieza DEBE de ser colocada.
Pista negativa: indica donde una pieza NO DEBE de ser colocada.
Formas específicas: indica la forma y el color de las piezas.
Atributos de forma: indica la forma específica de una pieza pero sin color.
Atributos de color: indica la color específica de una pieza pero sin forma.

ENTENDIENDO LAS PISTAS

El juego comprende 80 puzles lógicos clasificados en 6 grados de dificultad. En cada grado, son introducidos nuevos conceptos de forma progresiva, que desarrollan la habilidad de razonar lógicamente. Se aconsejan los primeros tres grados a niños con 4-6 años. Durante el proceso de progresión, la habilidad de razonar es cada vez más exigente. A partir del grado 4, los jugadores pueden sentir más dificultades en descubrir y articular soluciones. Dejen los niños progresar a su propio ritmo y se debe limitar al mínimo la intervención de los adultos.

SOLUCIONES

En el libro se pueden encontrar las soluciones para todos los puzles. Cada puzzle tiene una única solución correcta. Es importante tener en cuenta que todas las soluciones han sido comprobadas y que no contienen errores. Si los jugadores piensan haber sido capaces de encontrar otra solución distinta de la que se sugiere en el libro, eso no será más que el resultado de una mala interpretación de una o más pistas. Deben entonces los jugadores asegurarse de haber comprendido correctamente el significado lógico de las pistas e intentar componer de nuevo el puzzle.

LEVEL OF PUZZLES

There are 80 logic puzzles which are divided into 6 levels. Within each level, new concepts are introduced gradually, allowing players to familiarize themselves with the logic concepts and gain confidence in applying them. The first 3 levels are suitable for children as young as 4-6 years old. As players progress, the reasoning required to solve each puzzle becomes more complex. From level 4 onwards, players of any age may find it challenging to arrive at and to articulate their solution. Children should be allowed to advance at their own pace with adult guidance when necessary.

SOLUTIONS

At the end of the book players will find the solution for each puzzle. Each puzzle has only one correct solution. We recommend that before checking their solution, players verify that all the clues were respected. If the solution differs from the one shown, it means that one or more clues were not respected or that the clues were misunderstood. Review the rules to ensure that you correctly understand the meaning of the clues, and then verify again which clue was not respected in your solution.



WARNING: CHOKING HAZARD
Not suitable for children under 3 years.
Contains small parts. Keep this information.

To solve the logic puzzles by placing the 9 forms on the 3x3 grid in a way that respects all the clues.

OBJECT OF THE GAME



CONTENT
1 book containing 80 logic puzzles and their solutions
9 forms
1 grid

It is possible to immediately start playing **Meta-Forms** by referring to the Quick-Start at the beginning of the puzzle book. At a certain point, players may feel they need further guidance – this section explains the meaning of the clues in the book. If a child asks for your help to interpret a new clue, refer them to the VISUAL GLOSSARY and encourage them to find the answer by themselves.
Each clue is a visual representation of a simple logical statement. Depending on whether the clue is POSITIVE or NEGATIVE, it will indicate where a piece MUST or MUST NOT be placed within a given grid-pattern.
Positive clue: indicates where a form MUST be placed.
Negative clue: indicates where a form MUST NOT be placed.
Specific forms: indicate the shape and colour of the forms.
Shape clue: indicates the shape of a specific form but of an unknown colour.
Colour clue: indicates the colour of a specific form but of an unknown shape.

UNDERSTANDING THE CLUES

8

El juego comprende 80 puzles lógicos clasificados en 6 grados de dificultad. En cada grado, son introducidos nuevos conceptos de forma progresiva, que desarrollan la habilidad de razonar lógicamente. Se aconsejan los primeros tres grados a niños con 4-6 años. Durante el proceso de progresión, la habilidad de razonar es cada vez más exigente. A partir del grado 4, los jugadores pueden sentir más dificultades en descubrir y articular soluciones. Dejen los niños progresar a su propio ritmo y se debe limitar al mínimo la intervención de los adultos.

GRADOS DE DIFICULTAD

En el libro se pueden encontrar las soluciones para todos los puzles. Cada puzzle tiene una única solución correcta. Es importante tener en cuenta que todas las soluciones han sido comprobadas y que no contienen errores. Si los jugadores piensan haber sido capaces de encontrar otra solución distinta de la que se sugiere en el libro, eso no será más que el resultado de una mala interpretación de una o más pistas. Deben entonces los jugadores asegurarse de haber comprendido correctamente el significado lógico de las pistas e intentar componer de nuevo el puzzle.

SOLUCIONES

En el libro se pueden encontrar las soluciones para todos los puzles. Cada puzzle tiene una única solución correcta. Es importante tener en cuenta que todas las soluciones han sido comprobadas y que no contienen errores. Si los jugadores piensan haber sido capaces de encontrar otra solución distinta de la que se sugiere en el libro, eso no será más que el resultado de una mala interpretación de una o más pistas. Deben entonces los jugadores asegurarse de haber comprendido correctamente el significado lógico de las pistas e intentar componer de nuevo el puzzle.

DE HINTS BEGRIJPEN

Het is mogelijk om meteen Meta-Forms te beginnen spelen, door het raadplegen van de Quick-Start sectie aan het begin van de opdrachtenboek. Op een bepaald moment, doorheen de opdrachten, kunnen spelers behoefte hebben aan een meer gedetailleerde uitleg van de hints. De uitleg die hierna volgt, verklaart de betekenis van elk van de hints. Wanneer een kind uw hulp vraagt bij de interpretatie van een nieuwe hint, verwijst dan eerst naar de VISUELE LEGENDE, en moedigt het kind aan om zelf het antwoord te vinden.

Elke hint die in de opdrachten wordt gebruikt, is een visuele weergave van een logische propositie, op een geïllustreerde manier weergegeven. Naargelang een hint POSITIEF of NEGATIEF is, zal hij aangeven waar een speelstuk MOET dan wel NIET MAG liggen in een gegeven opdrachtentablero.

Positieve hint: Geeft aan waar een bepaald speelstuk MOET worden geplaatst

Negatieve hint: Geeft aan waar een bepaald speelstuk NIET MAG worden geplaatst

Specifieke hint: Geeft zowel de vorm als de kleur van het speelstuk aan

Vorm-hint: Geeft enkel de vorm van een speelstuk aan, en NIET de kleur

Kleur-hint: Geeft enkel de kleur van een speelstuk aan, en NIET de vorm

11

12

Achteraan in de opdrachtenboek staan de oplossingen voor elk van de 80 opgaven. Elke opdracht heeft slechts één juiste oplossing! We raden aan om eerst nog eens te kijken of alle hints wel overeenstemt met de gevonden oplossing, dan worden dan niet overeenstemt met de gevonden oplossing, ofwel werden ofwel één of meerdere hints niet gerespecteerd, ofwel werden niet alle hints juist begrepen. Indien nodig, is het best om de hints terug te leren begrijpen, om daarna te kijken, welke van de hints van de puzzelopdracht niet juist werd begrepen.

OPLOSSINGEN

Er zijn in totaal 80 logische puzles verdeeld over 6 niveaus. Binnen elk niveau worden nieuwe logische verbanden, stappen-gewijze aangebracht. Dit hat de spelers toe om met die logische verbanden vertrouwd te raken door gewoon logisch na te denken. De eerste drie levels zijn al geschikt voor kinderen van 4 tot 6 jaar. Naarmate de spelers verdergaan in de opdrachten, wordt het logisch denkvermogen dat nodig is, steeds complexer. Vanaf niveau 4 en hoger, wordt elke opdracht een echte logische opgave voor spelers van alle leeftijden. Geet kinderen de kans om op hun eigen tempo te evolueren, met een minimum aan hulp van een volwassene.

NIVEAU VAN DE OPDRACHTEN

INHOUD

1 boek met 80 logische puzles en hun oplossingen
9 speelstukken
1 spelraaster



DOEL VAN HET SPEL

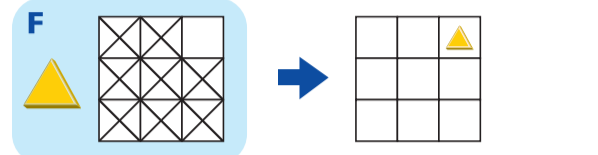
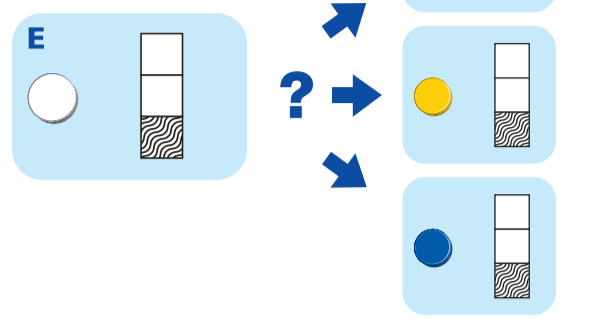
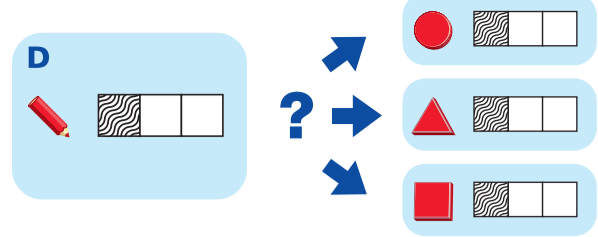
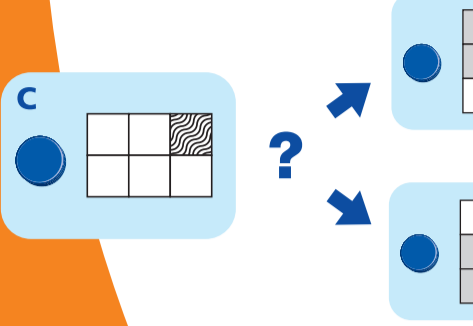
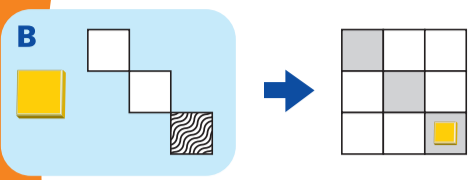
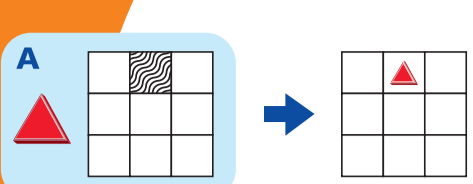
Aan de hand van de hints, elk van de logische puzles op te lossen door de 9 speelstukken op het 3x3 spelbord te leggen, zodat ook alle hints worden gerespecteerd.



!ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA
No apto para niños menores de 3 años.
Partes pequeñas. Guarde esta información.



!WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR
Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen die kunnen worden ingeslikt.



9

MISE EN GARDE : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petites pièces pouvant être avalées.
Conservez cette information.



La solution de chaque puzzle est unique; elle apparaît dans une section qui se trouve à la fin du carnet. Si la réponse obtenue est différente de la solution indiquée, il faut réviser attentivement chaque indice afin de déterminer celui qui n'a pas été respecté. Il est suggéré de toujours faire une telle vérification AVANT de consulter la solution. Si aucune contradiction n'est trouvée, chaque indice afin de déterminer celui qui n'a pas été respecté.

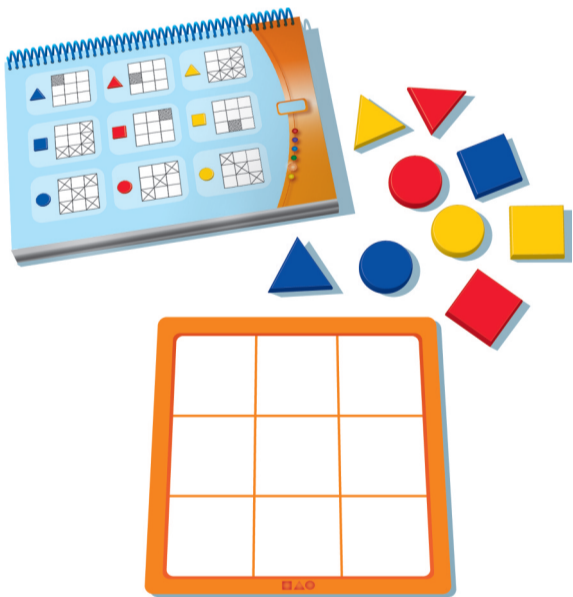
SOLUTIONS

Les puzzles logiques sont numérotés de 1 à 80 et ils sont répartis en 6 niveaux. À chacune de ces étapes, de nouveaux concepts logiques sont introduits de manière à permettre une familiarisation progressive avec les bases du raisonnement déductif. Les 3 premiers niveaux de jeu peuvent être abordés des 4-6 ans. En progressant, le raisonnement requis devient de plus en plus exigeant. Aux niveaux 4 à 6, même les adultes apprécieront le défi logique lancé par chaque puzzle. Laissez l'enfant progresser à son propre rythme en limitant l'intervention de l'adulte au minimum.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

MATÉRIEL

Le jeu contient :
1 carnet de 80 puzzles logiques et les solutions
9 formes
1 grille vierge



BUT DU JEU

Dans la grille, disposer les 9 formes de manière à respecter tous les indices illustrés sur une carte de jeu.

5

INTERPRÉTATION DES INDICES

Pour commencer rapidement à jouer, consultez la section Quick-Start, au début du carnet contenant les puzzles logiques. En progressant, des questions peuvent se poser sur le sens de certains indices. Les explications ci-dessous devraient aider. Si un enfant réclame votre aide devant un nouvel indice, offrez-lui la chance de l'interpréter tout seul en consultant la section LEXIQUE VISUEL.

Sur les cartes de jeu, chaque indice est une proposition logique exprimée sous forme illustrée. Selon qu'il soit POSITIF ou NÉGATIF, un indice IMPOSE ou INTERDIT une certaine disposition dans la grille.

Indice positif : obligation de se trouver dans cette case

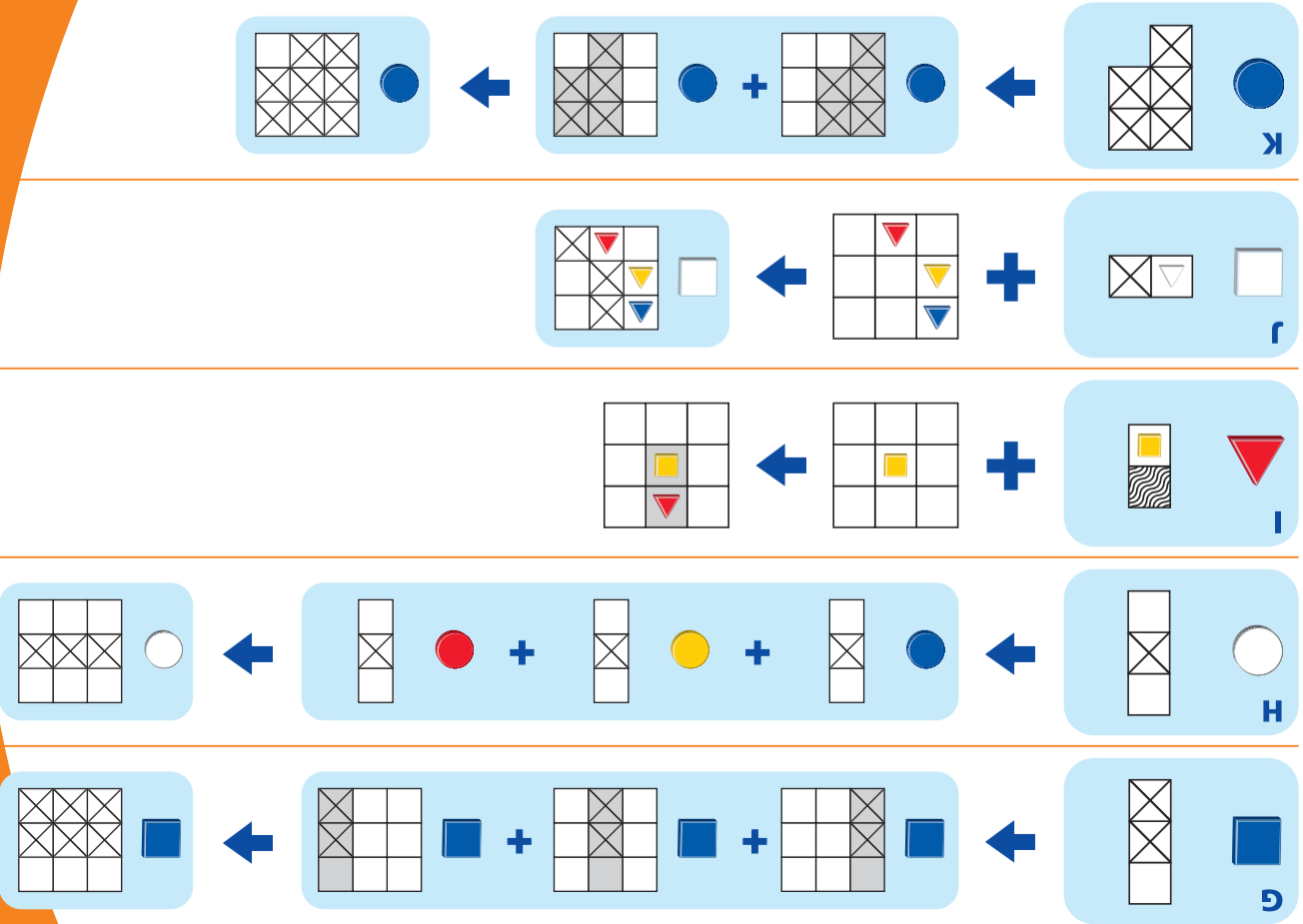
Indice négatif : interdiction de se trouver dans cette case

Indice spécifique : indice désignant l'une des 9 formes

Indice de forme, uniquement : un cercle, un carré ou un triangle

Indice de couleur, uniquement : une forme bleue, jaune ou rouge

2



ÇÖZÜMLER

Oyuncular, kitabın sonunda her bulmacanın çözümünü bulabilirler. Oyunculara, kendi çözümlerini kontrol etmeden önce tüm kurallara uyulduğunu teyit etmelerini tavsiye ederiz. Oyunun çözümü kitapta verildenden farklıysa, bir veya daha fazla kurala uyulmamış veya ipuçları yanlış anlaşılabilir demektir. Bu nedenle, ipuçlarını doğru anladığınızdan emin olmak için kuralları gözden geçirin ve daha sonra çözümünüzde hangi kurala uyulmadığını tekrar teyit edin.

Daha fazla destek almak ve seçtiğiniz bulmacaların adım adım çözümünü görmek için websitemizi ziyaret edin: www.FoxMind/Meta-Forms.

META-FORMS Logic Builder oyununu BITİRDİNİZ MI? Meta-Forms Logic Builder oyunundan zevk aldysanız ve bu tür mantık bulmacalarıyla daha fazla ilgilenmek istiyorsanız, bayinizden Meta-Forms Logic Booster'ı isteyiniz. İleri düzey ver-siyonda benzer ipuçları verilerek bu versiyonun sona erdiği yerde başlayan daha zeka geliştirici zorluklar sunulmaktadır. Kendinizi uzun soluklu inanılmaz bir zeka yolculuğuna hazırlayın.

14

6

Die Lösung der logischen Puzzles durch Platieren der 9 Formen auf dem 3x3-Gitter unter Berücksichtigung aller Hinweise.

ZIEL DES SPIELS



ZUBEHÖR

1 buch mit 80 logischen Puzzles und Ihren Lösungen
9 Formen
1 Gitter

Şekille ilgili İpucu : Rengi bilinmeyen spesifik bir parçanın şeklini gösterir.

Renkle ilgili İpucu : Şekli bilinmeyen spesifik bir parçanın rengine gösterir.

BULMACA DÜZEYLERİ

6 seviyeye ayrılmış 80 mantık bulmacası bulunmaktadır. Oyuncuların mantık kavramlarını tanıması ve kendilerine güvenerek bu kavramları uygulayabilmesi için her seviyede yavaş yavaş yeni kavramlar tanıtılmaktadır. İlk üç seviye 4-6 yaşlarındaki küçük çocuklar için uygundur. Oyuncular oyunda ilerledikçe, her bulmacayı çözmek için çok daha karmaşık bir mantıksal çıkarım yapmaları gerekecektir. 4. seviyeden itibaren her yaşta oyuncu, çözüme ulaşmada ve buldukları çözümleri anlatmada zorlanır. Çocukların, gerektiğinde yetişkin desteği alarak, oyunda kendi hızlarına göre ilerleme kaydetmelerini olanak tanıyın.



UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ

3 yaş altı çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar içerir. Unutmayınız!

Positif Hintweis: Zeigt an, wo eine Form eingesetzt werden MUSS.
Negativer Hintweis: Zeigt an, wo eine Form NICHT eingesetzt werden DARF.
Bestimmte Formen: Zeigen Umriss und Farbe der Formen an.
Hintweis auf den Umriss: Zeigt die Form in einem bestimmten Umriss, aber nicht die Farbe an.
Hintweis auf die Farbe: Zeigt die Form in einer bestimmten Farbe, aber nicht den Umriss an.

ZUM VERSTÄNDIS DER HINWEISE

Sie können mit dem Spiel Meta-Forms sofort beginnen, wenn Sie den Abschnitt "Schnell-Start" (Quick-Start) am Beginn des Puzzle-Buches zu Hilfe nehmen. Es könnte ein Punkt kommen, an dem die Spieler weitere Orientierungshilfen brauchen; dieser Abschnitt erklärt die Bedeutung der Hinweise im Buch. Fragt Sie ein Kind bei der Auslegung eines neuen Hinweises um Hilfe, weisen Sie auf das BILDEGLOSSAR und ermutigen Sie das Kind, die Lösung selbstständig zu finden.

SCHWIERIGKEITSGRAD DER PUZZLES

Das Spiel besteht aus 80 logischen Puzzles, die in 6 Schwierigkeitsgrade eingeteilt sind. Mit jedem Schwierigkeitsgrad werden nach und nach neue Konzepte eingeführt, was dem Spieler ermöglicht, sich mit den logischen Konzepten vertraut zu machen und sie mit wachsendem Zutrauen anzuwenden. Die ersten drei Schwierigkeitsgrade sind schon für Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren geeignet. Mit dem Fortschreiten des Spieles wird das zur Lösung jeden Puzzles benötigte logische Denken komplexer. Ab dem Schwierigkeitsgrad 4 können Spieler jeden Alters das Finden und Umsetzen der Lösung als Herausforderung empfinden. Kindern sollte es ermöglicht werden, in ihrem eigenen Tempo vorzugehen – wenn nötig, mit Hilfe von Erwachsenen.

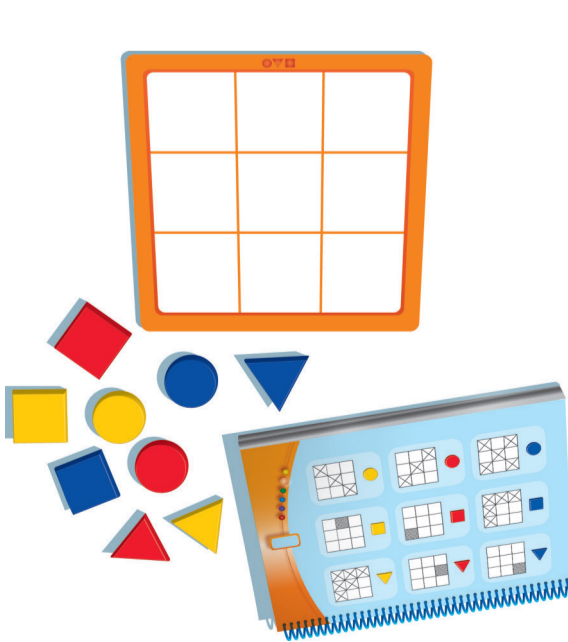
LÖSUNGEN

Am Ende des Buches befindet sich die Lösung für jedes Puzzle. Jedes Puzzle hat nur eine richtige Lösung. Es wird empfohlen, dass die Spieler vor dem Kontrollieren der Lösung überprüfen, ob alle Hinweise beachtet worden sind. Weicht Ihre Lösung von der gezeigten ab, bedeutet dies, dass einer oder mehrere Hinweise nicht beachtet oder aber missverstanden wurden. Sehen Sie die Regeln noch einmal durch und stellen Sie sicher, dass die Bedeutung der Hinweise richtig verstanden wurde, und prüfen Sie dann noch einmal nach, welcher Hinweis in Ihrer Lösung nicht beachtet wurde.

10

13

OYUNUN AMACI



İÇİNDEKİLER

80 Çözümü mantık bulmacası içeren 1 kitap
9 Parça
1 Oyun Tahası

Spesifik İpucu : Parçaların renk ve şekillerini gösterir.

Negatif İpucu : "Bir parça nereye yerleştiril-MEMEL?" sorusuna cevaptır.

Positif İpucu : "Bir parça nereye yerleştiril-MEL?" sorusuna cevaptır.

Her ipucu basit bir mantıksal ifadenin görsel temsilidir. Her ipucun bir anlamı vardır. "NEGATİF" olup olmadığını belirler. "POSITİF" veya "NEGATİF" olup olmadığını belirler. "MEMEL?" sorusuna cevap verir.

Çocuklar yeni bir ipucunun kendilerini açkılan-ması için izden yardım isterlerse, onlar "ÖRSEL SÖZLÜK" e yönlendirilerek cevabı kendi başlarına bulmaya teşvik edilir.

Bulmaca kitabının başındaki "Hızlı-Başlangıç" bölümünden yardım alarak Meta-Forms oynama-ya hemen başlayabilirsiniz. Belirli bir noktadan sonra oyuncuları daha fazla yardıma ihtiyacı duydular – bu amaçla bu bölümde kitapta-ki ipuçlarının ne anlamına geldiği açıklanmaktadır.

Bulmaca kitabının başındaki "Hızlı-Başlangıç" bölümünden yardım alarak Meta-Forms oynama-ya hemen başlayabilirsiniz. Belirli bir noktadan sonra oyuncuları daha fazla yardıma ihtiyacı duydular – bu amaçla bu bölümde kitapta-ki ipuçlarının ne anlamına geldiği açıklanmaktadır.