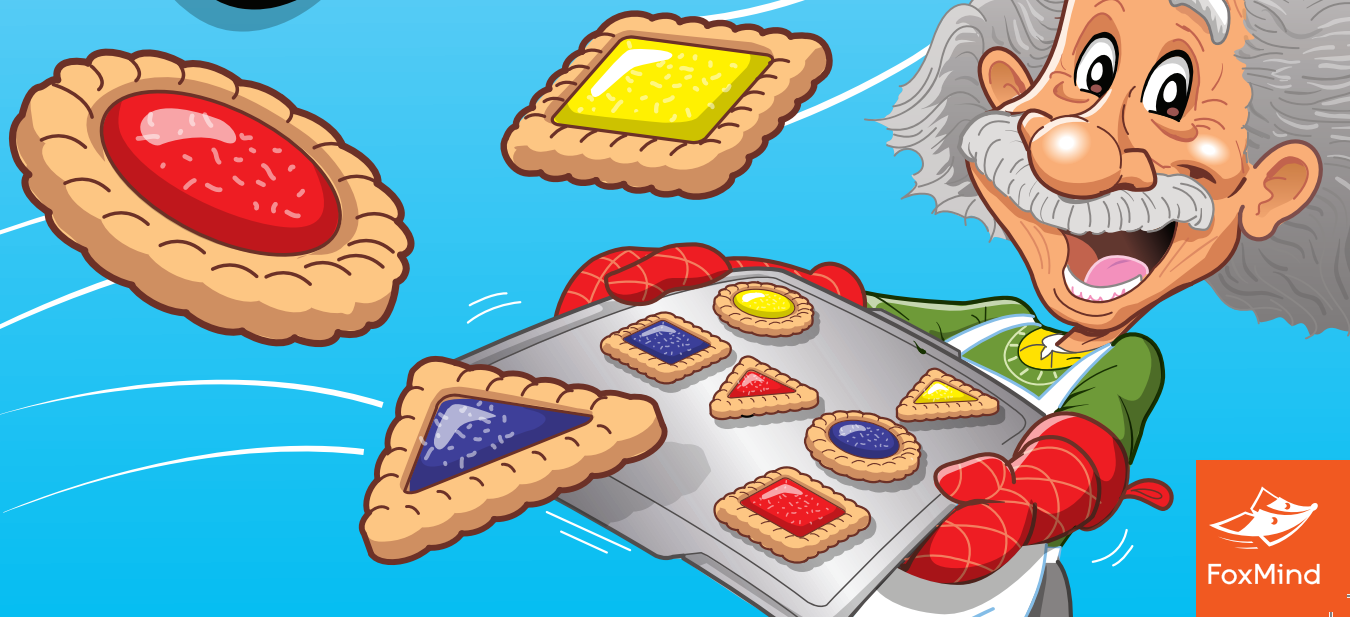


Brain
Builder
Series™

INSTRUCTIONS | INSTRUCCIONES | SPIELANLEITUNG | KURALLAR

Smart cookies™



FoxMind

CONTENTS

- 1 book containing 64 logic puzzles, their solutions and a glossary;
- 9 cookies in 3 shapes and 3 flavors (colors);
- 1 tray divided into a 3 x 3 grid;
- How to play instructions

OBJECT OF THE GAME

Solve the logic puzzles by placing the 9 cookies on a 3 x 3 grid in a way that respects all given clues.

UNDERSTANDING THE CLUES

The puzzle book is divided into 8 sections that gradually become more challenging. At the beginning of each section, you will find verbal and visual explanations of any new type of clue. If a young player requires your help to interpret a new clue – try to guide them to find the interpretation by themselves using the visual example.

Each clue visually represents a simple logic statement. Depending on whether the clue is POSITIVE or NEGATIVE, it will indicate where a cookie MUST or MUST NOT be placed within a given grid-pattern.



Positive clue: Indicates where a cookie or type of cookie **MUST** be placed.



Negative clue: Indicates where a cookie or a type of cookie **MUST NOT** be placed.



Specific Cookie: The clue indicates the shape and color of the cookie.



Shape attribute: Indicates the shape of the cookie but the color (flavor) is unknown.



Color attribute: Indicates the color/flavor of the cookie but the shape is unknown.



Arrow: Indicates that a cookie (or a type of cookie) must be placed in the direction of the arrow. For example a right pointing arrow means that a cookie is placed to the right of another cookie (either in the adjacent cell or with space between them).

LEVEL OF PUZZLES

As players advance through the sections in the puzzle book, new logic concepts are gradually introduced. Players learn these new concepts and gain confidence in applying deductive reasoning. Encourage young players to progress at their own pace while minimizing direct adult intervention.

SOLUTIONS

The solution for each puzzle can be found at the end of the puzzle book. Each puzzle has one correct solution. We recommend that before checking the solution, players verify that all the clues were respected and that there are no contradictions. If your solution differs from the one shown, it means that one or more clues were not respected or were misinterpreted. Review the rules to ensure that you correctly interpreted each clue and go back to see which clue was not respected in your solution.



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

CONTENU

1 livret de 64 puzzles logiques, le glossaire et les solutions;
9 biscuits de 3 formes et 3 saveurs (couleurs) différentes;
1 plateau de format 3 x 3;
Les règles du jeu

BUT DU JEU

Sur le plateau, disposer les 9 biscuits de manière à respecter tous les indices illustrés sur une carte de jeu.

INTERPRÉTATION DES INDICES

Au début de chacune des 8 sections du jeu se trouvent des explications concernant les nouveaux indices qui y sont présentés. Si un enfant réclame votre aide devant un nouvel indice, laissez-lui d'abord la possibilité de l'interpréter seul.

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'un des 9 biscuits.



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



Indice de couleur, uniquement: un biscuit bleu, jaune ou rouge.



La flèche: indique l'alignement d'un biscuit par rapport à une autre, en respectant le sens et la direction donnés. Par exemple, une flèche pointant horizontalement vers la droite indique qu'un biscuit se trouve dans la même rangée qu'un autre, immédiatement à droite ou à une case d'intervalle.

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

Les puzzles logiques sont numérotés de 1 à 64 et sont répartis en 8 sections. À chacune de ces étapes, de nouveaux concepts logiques sont introduits de manière à permettre une familiarisation progressive avec les bases du raisonnement déductif. Laissez l'enfant progresser à son propre rythme en limitant l'intervention de l'adulte au minimum.

SOLUTIONS

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.



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.

ELEMENTOS DEL JUEGO

- 1 libreta de 64 puzles de lógica con sus correspondientes soluciones y un glosario;
- 9 bizcochos de 3 formas y de 3 sabores (colores);
- 1 tablero formado por una cuadrícula 3 x 3;
- Instrucciones de juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Resolver problemas de lógica colocando 9 bizcochos en una cuadrícula 3 x 3 según marcan las muestras.

CÓMO LEER LAS INSTRUCCIONES

La libreta de puzles es dividida en 8 secciones, aumentando el nivel de dificultad a medida que uno progresa de una a otra sección. Al inicio de cada sección se encuentran instrucciones verbales y muestras visuales de los varios problemas. Si a un joven jugador le resulta difícil entender una instrucción, deje que la interprete por sí mismo refiriéndose al ejemplo visual.

Cada muestra visual representa una proposición lógica simple. Según sea POSITIVA o NEGATIVA, la muestra indica dónde SE DEBE o NO SE DEBE colocar un bizcocho dentro de una determinada configuración de la cuadrícula.



Muestra positiva: Indica dónde SE DEBE COLOCAR un bizcocho o una categoría de bizcocho.



Muestra negativa: Indica dónde NO SE DEBE COLOCAR un bizcocho o una categoría de bizcocho.



Bizcocho específico: La muestra indica la forma y el color del bizcocho.



Característica de forma: Indica la forma del bizcocho, pero no se conoce su color (sabor).



Característica de color: Indica el color/sabor del bizcocho, pero no se conoce su forma.



Flecha: La flecha apunta hacia dónde un bizcocho es colocado respecto a otro bizcocho. En este ejemplo, un bizcocho cuadrado se encuentra en algún sitio a la derecha de un bizcocho rojo.

NIVELES DE LOS PUZLES

A medida que los jugadores progresan de una a otra sección de la libreta, se ven confrontados a conceptos de lógica cada vez más complejos. Los jugadores se apropian de estos nuevos conceptos mientras se eleva su confianza en su capacidad de aplicar el razonamiento deductivo. Es preferible que los jóvenes jugadores progresen a su ritmo con la menor interferencia adulta posible.

SOLUCIONES

Las soluciones de todos los puzles se encuentran al final de la libreta. A cada puzle le corresponde una sola y única solución. Antes de consultar las soluciones, los jugadores deberían asegurarse que se hayan respetado todas las instrucciones y que no permanezca ninguna contradicción. Si la solución de un jugador no concuerda con la de la libreta, puede ser que una o varias instrucciones no hayan sido respetadas o que hayan sido mal interpretadas. Si se presenta el caso, recomendamos que vuelva a leer las reglas y que identifique cuál de las instrucciones se habrá interpretado erróneamente.



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

INHALT

- 1 Broschüre mit 64 Logik-Rätseln, Lösungen und Glossar
- 9 Kekse in 3 Formen und 3 Geschmacksrichtungen (Farben)
- 1 Tablett, unterteilt in ein Raster aus 3 x 3 Feldern
- Spielanleitung

SPIELZIEL

Lösen Sie die Logik-Rätsel, indem Sie unter Berücksichtigung aller gegebenen Hinweise 9 Kekse auf dem 3 x 3-Raster platzieren.

HINWEISE VERSTEHEN

Die Rätsel-Broschüre ist in 8 Abschnitte unterteilt, die zunehmend anspruchsvollere Aufgaben bieten. Am Anfang jedes Abschnitts finden Sie zu jeder neuen Art von Hinweis Erläuterungen in Wort und Bild. Benötigt ein junger Spieler Hilfe zum Verstehen eines neuen Hinweises, versuchen Sie ihn dazu anzuleiten, die Interpretation mit Hilfe des abgebildeten Beispiels selbst zu finden. Jeder Hinweis stellt auf optische Weise eine einfache logische Anweisung dar. Je nachdem, ob der Hinweis POSITIV oder NEGATIV ist, zeigt er an, wo ein Keks innerhalb des vorgegebenen Rasters platziert werden MUSS oder NICHT platziert werden DARF.



Positiver Hinweis: Zeigt an, wo ein Keks oder eine Kekssorte platziert werden MUSS.



Negativer Hinweis: Zeigt an, wo ein Keks oder eine Kekssorte NICHT platziert werden DARF.



Ein bestimmter Keks: Der Hinweis zeigt Form und Farbe des Kekses an.



Formmerkmal: Zeigt die Form des Kekses an, doch seine Farbe (Geschmacksrichtung) ist nicht bekannt.



Farbmerkmal: Zeigt die Farbe (Geschmacksrichtung) des Kekses an, doch



Pfeil: Zeigt an, dass ein Keks (oder eine Keksort) in Pfeilrichtung platziert werden muss. Z.B. bedeutet ein nach rechts zeigender Pfeil, dass ein Keks rechts von einem anderen Keks zu platzieren ist (entweder auf dem angrenzenden Feld oder mit einem Feld Zwischenraum).

DIE SCHWIERIGKEITSGRADE DER RÄTSEL

Während die Spieler von einem Abschnitt der Rätsel-Broschüre zum nächsten vorankommen, werden nach und nach neue Logik-Konzepte eingeführt. Die Spieler erlernen diese neuen Konzepte und gewinnen immer mehr Sicherheit im Ziehen von Schlussfolgerungen. Ermutigen Sie junge Spieler, ihrem eigenen Tempo gemäß voranzugehen, und mischen Sie sich so wenig wie möglich ein.

LÖSUNGEN

Die Lösung für jedes Rätsel steht am Ende der Rätsel-Broschüre. Für jedes Rätsel gibt es eine einzige richtige Lösung. Wir empfehlen Ihnen, erst zu prüfen, ob Sie alle Hinweise beachtet haben und ob es keine Widersprüche gibt, bevor Sie ggf. die Lösung nachschlagen. Wenn Ihre Lösung von der angezeigten Lösung abweicht, bedeutet dies, dass ein oder mehrere Hinweise nicht berücksichtigt oder falsch interpretiert wurden. Überprüfen Sie die Regeln, um sicherzugehen, dass Sie jeden Hinweis richtig gedeutet haben, und gehen Sie ggf. zurück, um herauszufinden, welchen Hinweis Sie in Ihrer Lösung nicht beachtet haben.



ACHTUNG: Erstickungsgefahr
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Bewahren Sie diese Informationen auf.

İÇERİĞİ

64 çözümlü mantık bulmacası içeren kitap ve görsel sözlüğü
3 renkli 3 farklı şekilli 9 kurabiye
3x3 şekilde ebatlandırılmış oyun tahtası

OYUNUN AMACI

Tüm kurallara uyacak şekilde 9 parçanın 3x3 lük bir oyun tahtasının içine yerleştirerek mantık bulmacalarını çözmek.

İPUÇLARINI ANLAMA

Bulmaca kitabı gittikçe zorlaşan bir şekilde 8 bölüm halindedir. Her bölümün başında yazılı ve görsel ipuçlarının açıklamalarını bulacaksınız. Çocuklar yeni bir ipucunun kendilerini açıklanmasını isterlerse , onları “GÖRSEL SÖZLÜK” e yönlendirerek cevabı kendi başlarına bulmaya teşvik edin.

Her ipucu basit bir mantıksal ifadenin görsel anlatımıdır. İpucu POZİTİF veya NEGATİF olup olmadığına bağlı olarak “bir parça oyun tahtasının içerisinde nereye yerleştirilmeli veya nereye yerleştirilmemeli” sorusuna cevap verir.



Pozitif ipucu : “Bir parça nereye yerleştirilmeli” sorusunu cevaplandırır.



Negatif ipucu : “Bir parça nereye yerleştirilmemeli” sorusunu cevaplandırır.



Spesifik Kurabiye : Parçaların renk ve şekillerini gösterir.



Şekil özelliği : Rengi bilinmeyen spesifik bir parçanın şeklini gösterir.



Renk özelliği : Şekli bilinmeyen spesifik bir parçanın rengini gösterir.



Ok : Bir kurabiye (yada bir kurabiye şeklinin) ok yönünde yerleştirilmesi gerektiğini gösterir. Örneğin bir sağ yönü gösteren bir kurabiye diğer bir kurabiye sağ yönüne yerleştirilmesi gerekir. (ya bitişiğindeki hücreye yada onların arasındaki boşluğa)

BULMACA SEVİYELERİ

Oyuncuların kitabın bölümlerinde ilerleyebilmeleri için aşamalı olarak yeni mantık kavramları ile tanışmaktadırlar. Oyuncular bu yeni kavramları öğrenirler ve mantıksal çıkarım yapma kabiliyetini kazanırlar. Genç oyuncuları büyüklerin müdahalesini azaltarak kendi tempolarında çalışmaya teşvik edin.

ÇÖZÜMLER

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



UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ. 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Yutulabilecek küçük parçalar içerir. Bu bilgiyi saklayınız.

Authors: Michel & Robert Lyons, Polina Sabinin Ed.D.
© 2013, 2015 Michel & Robert Lyons, Polina Sabinin Ed.D.
Copyrights: text, graphic and design ©2013 FoxMind NV.
All Rights Reserved.
Smart Cookies is a Trademark of FoxMind Games.

Illustrations by: Kenny Kieman
Graphic design by: Elisabeth D.B.
Made in China

Published under license by FoxMind Games BV
Beechavenue 129, 1119 RB Schiphol-Rijk, The Netherlands.

Distributed in North America:

FoxMind Canada
5530 St. Patrick
Unit 1104
Montreal, Qc, H4E 1A8, Canada
info@foxmind.com



FoxMind