

## **LER9286 Развивающая игра «Ментал Блокс. Возьми с собой» (17 элементов)**

Ментал Блокс «Возьми с собой» включает в себя более 30 вариантов, взрывающих сознание головоломок. Это игра, которая стимулирует полную активацию критического мышления и стратегического подхода к решению поставленных задач.

Подробные инструкции к игре, включая наглядные рисунки и решения, можно найти ниже.

И не важно будете ли вы играть в одиночку, сообща или командами, вас точно не оставит равнодушным эта игра, построенная на логике и веселье.

Данный набор позволяет развивать

- Критическое мышление
- Мелкую моторику

### *Обращаем ваше внимание:*

Пазлы и игры расположены в порядке возрастания сложности, создавая целый комплекс заданий всех уровней мастерства игроков.

Мы рекомендуем начинать с простых пазлов и в ходе тренировок переходить к все более сложным. Некоторые игры предлагают использование альтернативных правил, мы в свою очередь обращаем внимание, что дополнительными опциями следует пользоваться после усвоения базовых.

В наборе

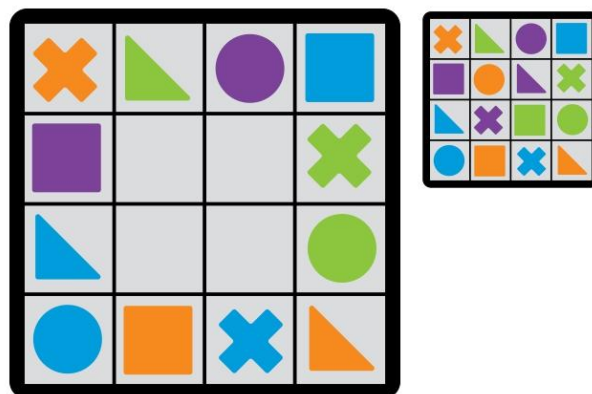
- 16 3D пазлов в 4 вариантах цвета, формы и рисунков
- Трисоставный кейс с подставкой для ваших инсталляций

## Как играть

### 1. Судоку фигуры (1 игрок)

Расположите игровую панель в соответствии с диаграммой. Теперь заполните ее, используя по фигурке одного типа в колонке/ряде.

Избегайте повторов.

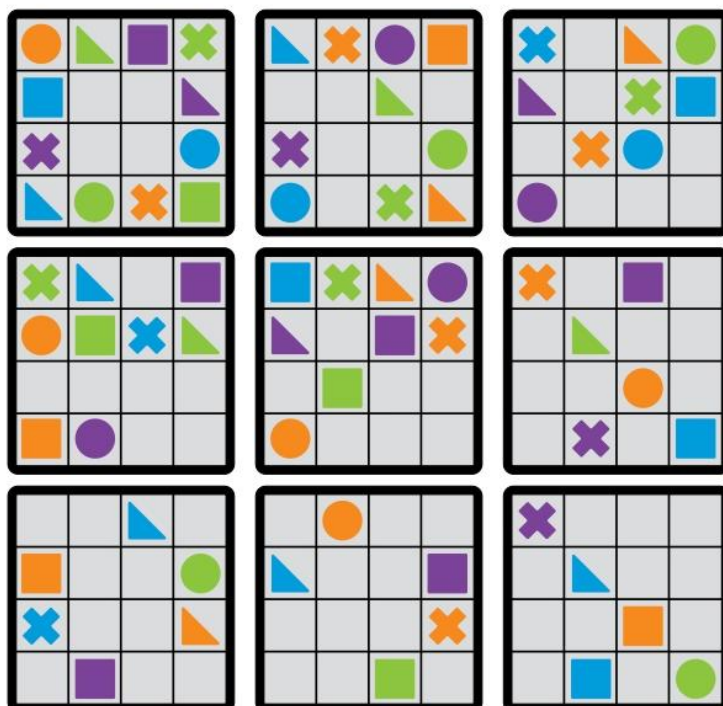


*Памятка:* Обратите внимание на тот факт, что каждая ячейка в каждом ряду или колонке должна содержать уникальную для этого ряда/колонки геометрическую форму, цвета не имеют значения.

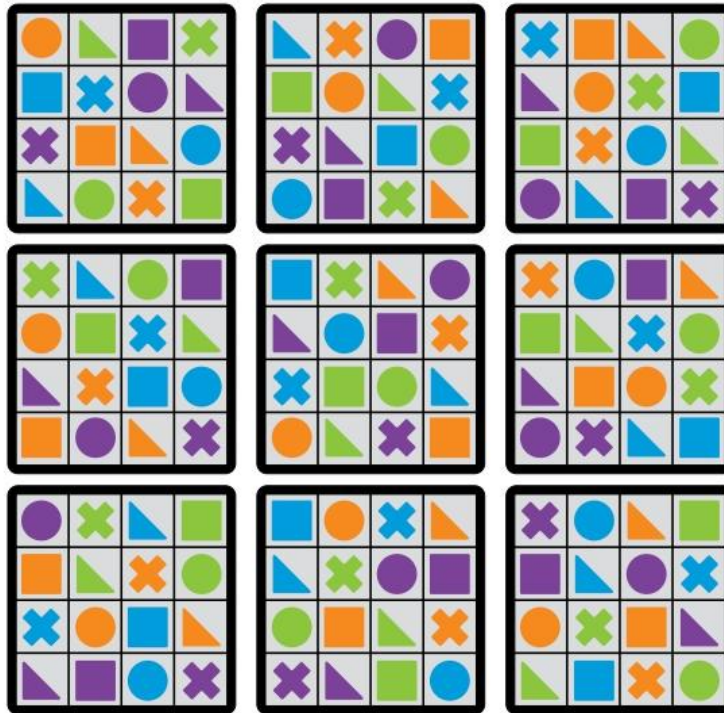


В целях усложнения решения обратитесь к следующим заданиям.

### Судоку фигуры дополнительные пазлы (1 игрок)

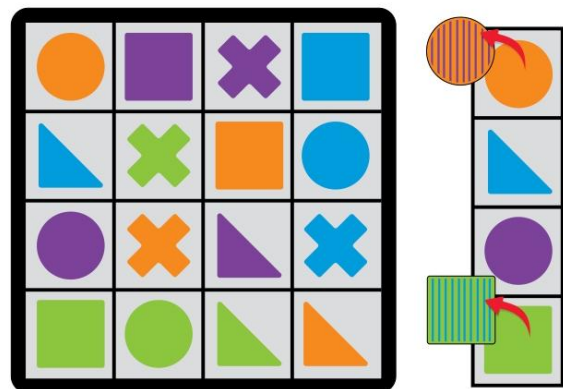


## Решение

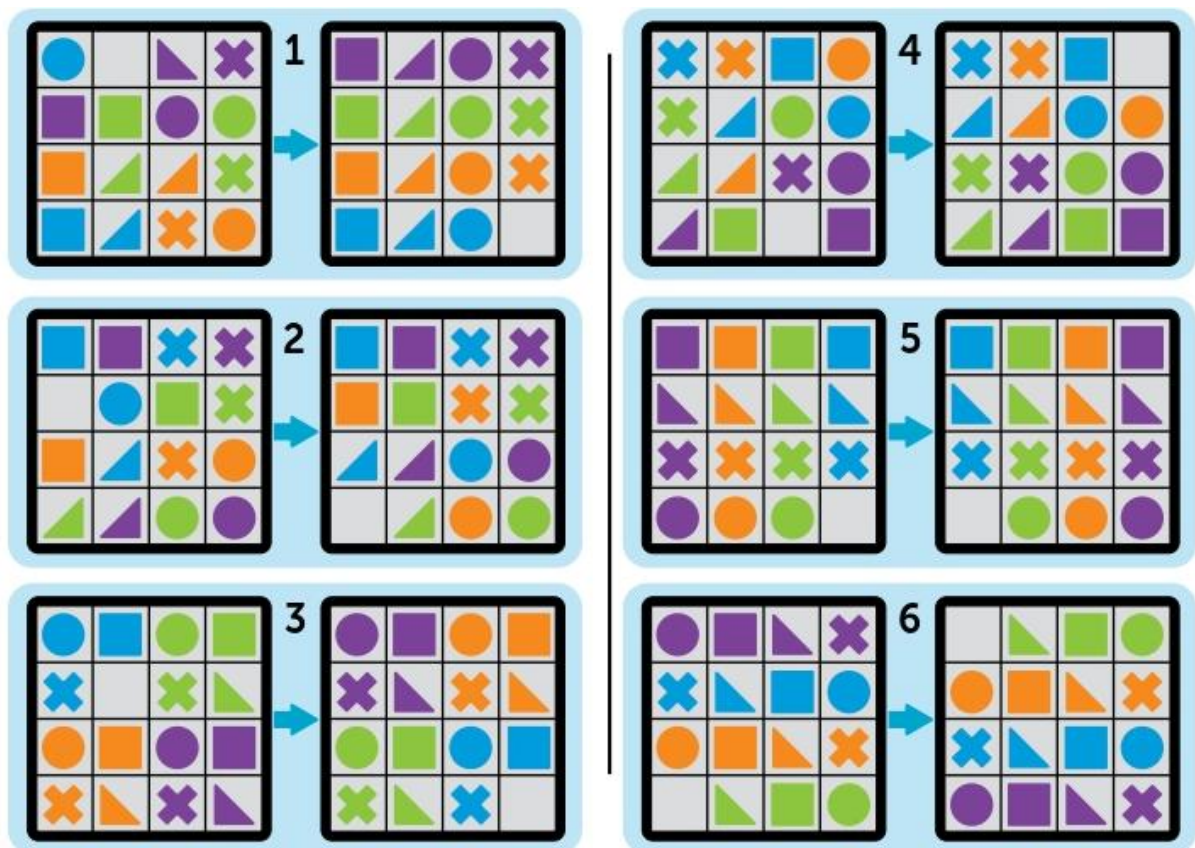


## Проверь память (2 игрока)

Установите игровую панель в соответствии с рисунком справа. Затем по очереди переворачивайте сначала один элемент, сверяя с заданным узором, а затем второй, чтобы найти аналог среди 3D пазлов. Вы сможете оставить у себя оба, если найдете аналог, если нет, то придется их вернуть на место. Игра продолжается до тех пор, пока доска не остается пустой. Кто же победил? Конечно, ты! Можно попробовать еще раз!



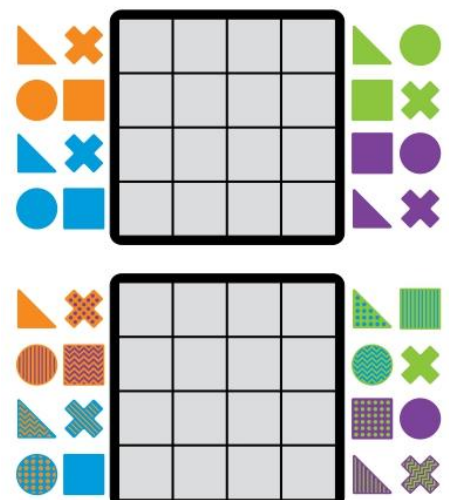
## Двигай и решай (2 игрока)



Установите игровую панель в соответствии с рисунком выше и начинайте игру с пазла 1 (изображение слева). Передвигайте не более 1 элемента за раз в пустое примыкающее к вашей текущей позиции окошко (право-лево и верх-низ) до тех пор, пока ваша панель не будет выглядеть идентично рисунку справа. Чем меньше шагов – тем лучше!

## Шаг за шагом (1-2 игрока)

Сместите все элементы с панели и расположите их по бокам узором вниз в соответствии с картинкой. Затем добавляйте на панель по 1 элементу за раз. При этом не забудьте, что 2 элемента одного цвета не могут стоять рядом (право-лево, верх-низ).



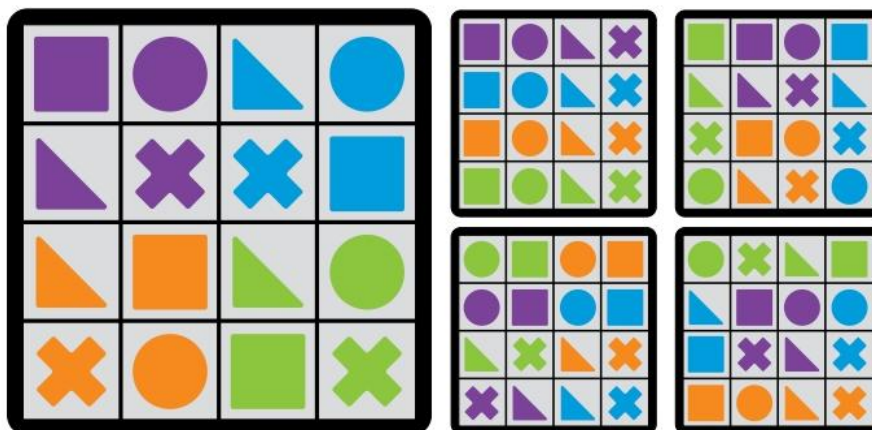


Дополнительная сложность: поверните элементы узором вверх и теперь, размещая их на панели, убедитесь, что элементы с одинаковым узором не располагаются рядом.

## Двойная замена (1-2 игрока)

Установите панель в соответствии с рисунком.

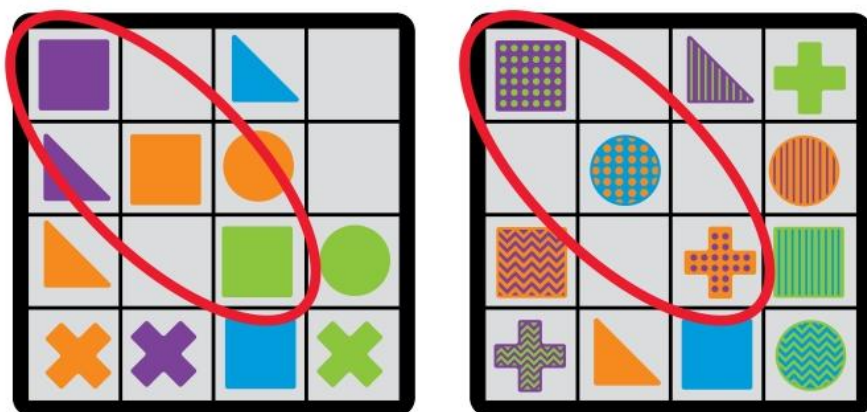
Перемещайте по 2 элемента за раз, пытаясь создать картинку, в которой нет двух фигур одинакового цвета



расположенных рядом (справа-слева, сверху-снизу). Чем меньше шагов – тем лучше! Дополнительная сложность: перемещайте по 2 элемента за раз, пытаясь создать картинку, в которой нет двух фигур одинакового цвета и формы расположенных рядом (справа-слева, сверху-снизу).

## Признак трех (2 игрока)

Уберите с панели все элементы и переверните их узором вниз. По очереди добавляйте по элементу на панель. Вы должны соединить новый элемент с уже присутствующим на панели, располагая его в непосредственной близости (справа-слева, сверху-внизу или по диагонали).

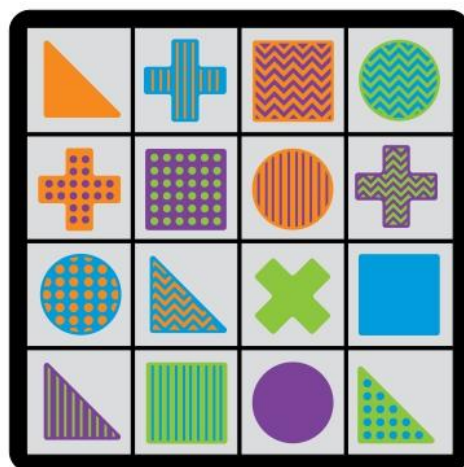


элемент с уже присутствующим на панели, располагая его в непосредственной близости (справа-слева, сверху-внизу или по диагонали). Побеждает игрок первый собравший ряд из элементов характерного признака (цвета или формы).

Дополнительная сложность: поверните элементы узором вверх и теперь, размещая их на панели, побеждает игрок первый собравший ряд из элементов характерного признака (цвета, формы или узора).

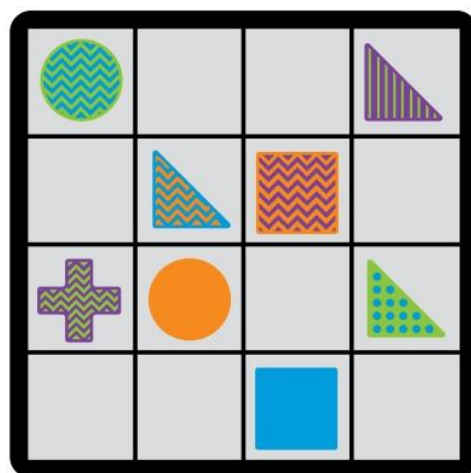
## Кто пропал?

Расположите все элементы на панели узором вверх. Теперь один игрок «прячет», а остальные «ищут». В свою очередь искатели закрывают глаза и считают до 5. Тем временем оставшийся игрок убирает 1 элемент с панели. Теперь необходимо отыскать пропажу – необходимо назвать цвет и форму элемента, чтобы вернуть его. Так один игрок продолжает прятать элементы (по 1 за ход), а искатели возвращать (побеждает тот, кто первый соберет 3 элемента). Для усложнения задания можно также попросить искателей называть узор пропавших элементов.



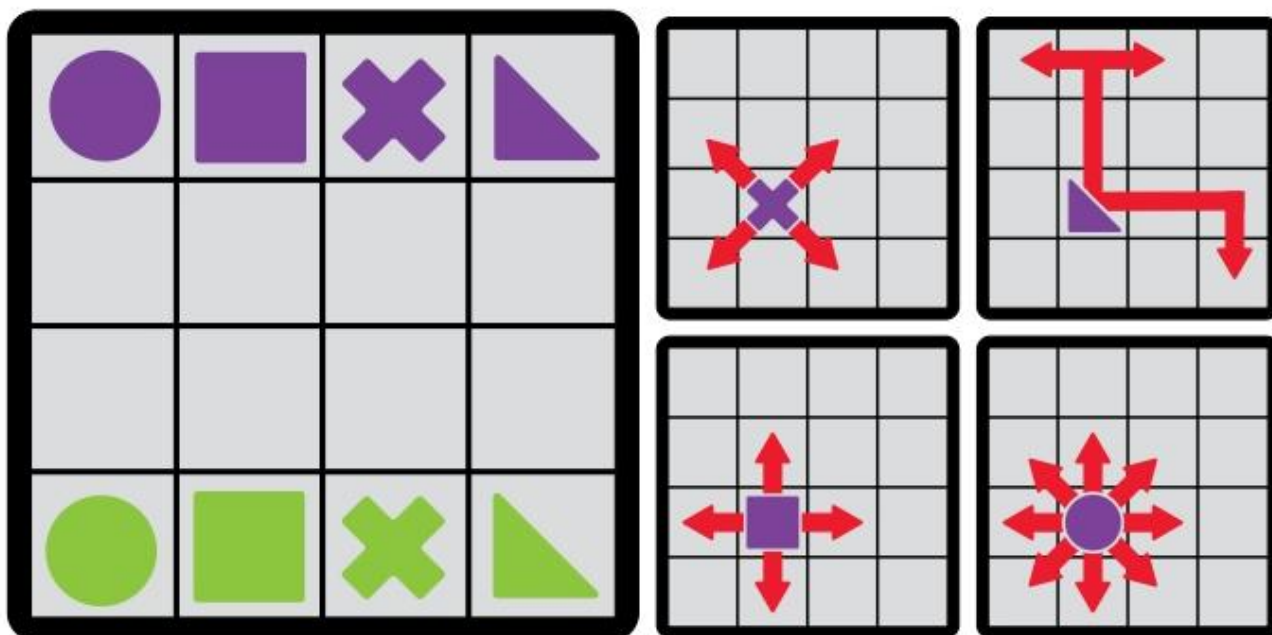
## Кто новенький?

Расположите 8 элементов на панели узором вверх в соответствии с примером (убедитесь, что на панели представлено по 2 элемента каждого цвета). Теперь один игрок «размещает», а остальные «ищут». В свою очередь искатели закрывают глаза и считают до 5. Тем временем оставшийся игрок добавляет 1 элемент с панели. Теперь необходимо отыскать новичка – необходимо назвать цвет и



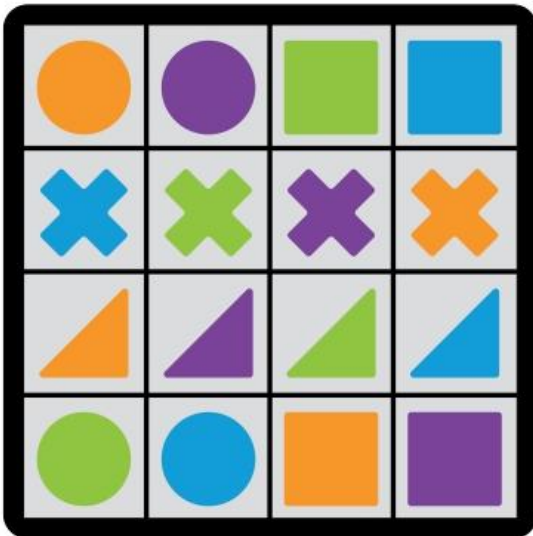
форму элемента. Так один игрок продолжает добавлять элементы (по 1 за ход), а искатели называют их (побеждает тот, кто первый наберет 3 очка).

## Шахматы 4x4



Каждый игрок выбирает цвет. Теперь размещаем свои элементы одного цвета на любой из сторон панели в соответствии с рисунком выше. По очереди передвигайте элементы (обратите внимание на движение элементов на рисунке). Вы можете захватить элемент вашего противника, передвинувшись на то же место. Побеждает тот, кто забирает все элементы оппонентов или оставляет его в ловушке без возможности дальнейшего передвижения по панели.

## Башня из 4-х



Игрок 1

Игрок 2

Расположите все элементы на панели в соответствии с картинкой выше. Первому игроку достаются зеленые и голубые элементы, второму – оранжевые и фиолетовые. Цель игры – первому собрать 2 башни из элементов двух имеющихся в наличии цветов. Соответственно в свою очередь вы либо двигаете один из своих элементов (вправо-влево, вверх-вниз), либо передвигаете его на пустую соседнюю ячейку. Вы можете начать сооружать башню, разместив круг сверху квадрата того же цвета (возможно тогда, когда круг окажется рядом с квадратом). Так только строительство башни началось, она не может более двигаться. Побеждает игрок, первый собравший 2 цветные башни в соответствии с рисунком выше.



### Служба Заботы о Клиентах

Наши специалисты с удовольствием расскажут Вам, как играть с уже приобретенной игрушкой. Мы поможем по максимуму раскрыть потенциал игры и ответим на все интересующие вопросы.

Пишите: [help@LRinfo.ru](mailto:help@LRinfo.ru)

Наш сайт: [LRinfo.ru](http://LRinfo.ru)