

**DJ05351 – Mini Logix – Ukryte angielskie słowa**

---

Odszukaj 15 słów w języku angielskim, czytając je od lewej na prawo (w pionie lub na skos) i od góry do dołu.

**DJ05352 – Mini Logix – Cot Cot Panik**

---

Poprowadź barierki w taki sposób by odizolować lisa od kurek i utworzyć zagrodę o takiej samej ilości kur w każdej z jej części.

- Linie rysujemy jednym ruchem mazaka wzdłuż linii między kwadratami (poziomo lub pionowo).
- Barierki nie mogą wychodzić poza teren
- Barierki mogą się przecinać, lecz nie mogą na siebie nachodzić barierki nie mogą być poprowadzone wzdłuż linii zewnętrznych planszy.

Trzeba koniecznie użyć wszystkich barierek.

**DJ05353 – Mini Logix – Logiczny ciąg**

---

Przejdź po kratkach planszy w wyznaczonym kierunku. Wykonujemy ruchy tylko w poziomie lub pionie. Nie możemy przejść 2 razy po tym samym polu. Aby zacząć i skończyć trasę korzystaj ze strzałek!

**DJ05354 – Mini Logix – Ułóż we właściwej kolejności**

---

Ułóż karty we właściwej kolejności chronologicznej.

**DJ05355 – Mini Logix – Gra w statki**

---

Musisz zatopić wszystkie statki przeciwnika.

Każdy po kolei wskazuje wybraną pozycję (np. A5: dla pozycji w pierwszej kolumnie i 5 linii). Jeżeli część statku przeciwnika jest na tej kratce, ten ogłasza „trafiony”. Jeżeli nie trafi na statek przeciwnika ten ogłasza „pułdo”. Gdy zawodnik odkrył wszystkie kratki, które tworzą statek, właściciel statku ogłasza zatopiony”. Pierwszy gracz, który zatopi wszystkie statki przeciwnika, wygrywa bitwę morską.

**DJ05356 – Mini Logix – Znajdź mnie (dla chłopca)**

---

Dwóch graczy wybiera kratki do gry tego samego koloru. Każdy po kryjomu zapisuje postać, którą przeciwnik będzie musiał odgadnąć. Każdy po kolei zadaje przeciwnikowi pytanie by spróbować odgadnąć kim on jest. Można odpowiadać tylko poprzez TAK lub NIE. Wygrywa ten, który pierwszy zdemaskuje przeciwnika.

**Instrukcja****DJ05357 – Mini Logix – Kim jestem? (dla dziewczynki)**

---

Dwóch graczy wybiera kratki do gry tego samego koloru. Każdy po kryjomu zapisuje postać, którą przeciwnik będzie musiał odgadnąć. Każdy po kolei zadaje przeciwnikowi pytanie by spróbować odgadnąć kim on jest. Można odpowiadać tylko poprzez TAK lub NIE. Wygrywa ten, który pierwszy zdemaskuje przeciwnika.

**Instrukcja****DJ05358 – Mini Logix – Junglelogic**

---

Ustaw 9 pionków (3 bawoły, 3 jaguary, 3 małpki) na planszy według podanego wzoru. Jeżeli jakieś zwierzę jest już narysowane na wyznaczonym polu, umieść jeden z 3 żetonów tego zwierzęcia w danej kratce. Wskazówka (ilość + zwierzę) na brzegu kratki podaje ilość żetonów tego zwierzęcia na linii poziomej lub w kolumnie. *Wersja dla eksperta: żeton, który został umieszczony wewnątrz kratki nie może być już ruszony.* Kilka wariantów rozwiązywania:

I wariant: jest jeden jaguar w pierwszej kolumnie i jeden jaguar w drugiej kolumnie. Trzeci jaguar jest więc w trzeciej kolumnie! W trzeciej kolumnie wiemy, że jest jeden bawół i jeden jaguar, więc pozostała wolna kratka jest zajęta przez małpkę.

II wariant: pierwsza linia pozioma zawiera 2 małpki i druga kolumna zawiera również 2 małpki. Jako, że mamy tylko 3 żetony z małpką zmusza to nas do postawienia jednego żetonu z małpką na przecięciu tej linii i tej kolumny.

**Instrukcja****DJ05360 – Mini Logix – Tangram**

---

Użyj 7 części Tangramu żeby odtworzyć modele z kart.

*DJ05361 – Mini Logix – Junglelogic*

---

Podziel każdą planszę na 5 bloków zawierających każdy po 5 różnych elementów.