

THINK.

LOGO CARDS



Binary Arts and Ivan Moscovich

*Lösen Sie knifflige Bilderrätsel.
Allein mit Logik und Fantasie.*

Ravensburger

Ravensburger Spiele®

Autor: Binary Arts and Ivan Moscovich

Illustration: Gerold Como

Design: Springer & Jacoby / Iris Schotten

LOGO CARDS

**Lösen Sie knifflige Bilderrätsel – mit
Logik und Fantasie.**

Inhalt:

70 beidseitig bedruckte Bildkarten

1 Spielanleitung

Stellen Sie sich vor...

... Sie sitzen im Wartezimmer beim Zahnarzt und Sie wissen, dass es noch einige Minuten dauern wird bis Sie „drankommen“.

Sie überlegen, was Sie tun können:

Das Taschenbuch, das Sie eben in der Buchhandlung gekauft haben, lassen Sie lieber stecken, denn es lohnt sich nicht nun hier mit der Lektüre anzufangen, Sie werden ja doch gleich wieder herausgerissen.

Natürlich könnten Sie in den Zeitschriften blättern, aber diese Regenbogenpresse interessiert Sie ja eigentlich gar nicht. Und die einzig wirklich interessante Zeitschrift liest sowieso gerade jemand anders.



Neugierig geworden?

Das geht nicht nur Ihnen alleine so, sondern auch demjenigen, der im Wartezimmer neben Ihnen sitzt. Oder der Dame, die Sie in der S-Bahn beobachtet hat und plötzlich auch die Stirn in Falten legt, weil sie darüber nachdenkt, wie das Rätsel gelöst werden könnte – denn schließlich haben Sie künftig immer und überall ein paar LOGO CARDS dabei. Vielleicht geben Sie ja einmal einige an Ihren Kollegen weiter, oder Sie legen sich jeden Tag eine neue LOGO CARD in Ihren Terminkalender, damit Sie jeden Tag ein wenig Denksport betreiben können.

LOGO CARDS sind folglich nicht nur eine Herausforderung an Ihren Kopf, sondern sie sind regelrecht kommunikationsfördernd – probieren Sie es einfach aus!

Die Rätsel-Kategorien der LOGO CARDS

Die Bilderrätsel sind sehr vielfältig: Es gibt logische Denkaufgaben, verrückte Labyrinth, verschlüsselte Botschaften, 2-D und 3-D-Verwirrbilder, verzwickte naturwissenschaftliche Fragen und Kopfzerbrecher. Fast jede Karte weist auch eine Zusatzfrage auf.

Wenn Sie ein Auge auf der Kartenvorderseite sehen, wird Ihr visuelles Erinnerungsvermögen, also Ihr Bildergedächtnis mit einer solchen Zusatzfrage auf die Probe gestellt.



Außerdem finden Sie auf jeder Karte ein Symbol, das den Schwierigkeitsgrad des jeweiligen Rätsels kennzeichnet:

Messerscharfe Sch
 Unser Küchenchef Ferdi
 mit lediglich drei gerade
 gleiche Stücke zerteilen.

Gelb



leicht

Blau

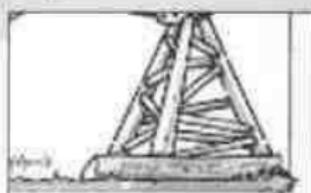


schwierig

Rot



sehr schwierig



Band



nen eine Probefahrt auf
 a. Befinden sich die bei-
 oder nicht, wenn die
 schwindigkeit fahren.
 ler den Kopf einziehen?

LOGO CARDS als Einzelspiel

Entnehmen Sie dem Kartenstapel eine beliebige Karte und versuchen Sie diese für sich alleine zu lösen. Stecken Sie zwei, drei Karten in Ihren Terminkalender, damit Sie zwischendurch einmal eine „Denkpause“ – im wahrsten Sinne des Wortes – einlegen können. Fahren Sie mit öffentlichen Verkehrsmitteln zur Arbeit? Dann überbrücken Sie Fahr- und Wartezeiten doch mit interessanten Denksportaufgaben.

LOGO CARDS als Teamspiel

Bilden Sie zwei Gruppen (ein oder mehrere Spieler pro Gruppe). Für jede Frage wird ein Zeitlimit und ein Punktelimit festgesetzt. Der **Kartenstapel** wird gemischt und mit den Rätsel-seiten nach oben auf dem Tisch abgelegt. Einigen Sie sich, welches Team beginnt. Nun befragen sich die Gruppen gegenseitig und legen anhand der Punkteanzahl (siehe Abschnitt „Punktwertung“) den **Gewinner fest**. Die Zusatzfrage kann bei richtiger Beantwortung Zusatzpunkte bringen.



LOGO CARDS als Gruppenspiel

Diese Spielform eignet sich für mehrere Spieler (2-6). Jeder Spieler ist mit einem Blatt Papier und einem Schreibutensil ausgestattet. Ein Spieler nimmt eine Karte von dem Stapel und legt diese in die Mitte des Tisches, so dass sie für jeden zu sehen ist.

Derjenige, der meint, die Lösung gefunden zu haben, notiert diese auf dem Blatt Papier und ruft „STOPP“. Die Mitspieler haben jetzt noch die Möglichkeit eine weitere Minute lang zu überlegen.



Jeder Spieler, der das Rätsel gelöst hat, erhält die Punktzahl entsprechend der Skala (siehe Abschnitt Punktwertung). Der STOPP-Spieler erhält die doppelte Punktzahl und hat außerdem die Gelegenheit, durch die richtige Beantwortung der Zusatzfrage Sonderpunkte zu erhalten.

Wenn der STOPP-Spieler die Frage falsch beantwortet hat, werden die entsprechenden Punkte als Minuspunkte angeschrieben. Alle übrigen Spieler mit richtiger Antwort erhalten die einfache Punktzahl.

Die Spielvariationen

Spiel nach Punkten: Setzen Sie ein Limit... fünf Punkte, elf Punkte, egal wie viele, und versuchen Sie es zu erreichen.

Spiel nach Zeit: Stellen Sie Ihre Uhren... zehn Minuten, eine halbe Stunde, egal wie lange. Wenn die Zeitvorgabe abgelaufen ist, dann ist der Spieler mit den meisten Punkten der Gewinner.

Die Punktwertung

Die Farbe der Karten bezeichnet den Schwierigkeitsgrad und den Punktwert:

Gelb:  „Einfache Frage“ 1 Punkt

Blau:  „Schwierige Frage“ 2 Punkte

Rot:  „Besonders schwierige Frage“ 3 Punkte

Zusatzfragen:  1 Punkt

Für einen besonderen Dank gilt: Martin Gardner, Steve Wagner, Bill Ritchie, Marie Yap und Oriton X, Jane Roessner, Monte Fung und Agnes Lau, Alicia Springer, Andy Gallant und Harry Nelson.

© 1997 Ravensburger Spieleverlag/
© 1995 Binary Arts Corp.

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 · D-88188 Ravensburg

221938

®

Ravensburger