

META-FORMA

SPIELANLEITUNG

Spielmaterial

- Ein quadratischer Raster mit neun Feldern
- 9 geometrische Spielsteine (3 viereckige, 3 runde und 3 dreieckige Spielsteine jeweils in rot, blau und gelb)
- Ein Heft mit 60 Denkspielaufgaben und Lösungsschlüssel
- Ein Ratgeber (Regeln, Anleitungen und Anregungen, Beispiele)

Ziel des Spiels

Das Spiel beinhaltet 60 logische, nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad geordnete Denkspielaufgaben. Zu jeder Aufgabe gibt es eine aus 9 Angaben bestehende Anleitung, dergemäss die 9 verschiedenen geometrischen Spielsteine auf einen quadratischen Raster gelegt werden müssen.

Lösungen

Es gibt nur eine Lösung in jedem logischen Puzzle. Beachten Sie, dass die Lösungen vollgültig auf ihre Genauigkeit und Exaktheit überprüft wurden. Neue Spieler könnten manchmal glauben, dass Sie eine neue, mögliche Lösung gefunden zu haben und dass in den vorgezeigten Lösungen einen Fehler gebe. Diese kommt in allgemeinen durch eine falsche Deutung von einem oder mehreren Merkmalen. In diesem Fall müssen die Spieler sich vergewissern ob Sie die logische Bedeutung richtig verstanden haben und sich dann entschliessen, neu zu beginnen.

Schwierigkeitsgrade

Dank einem einfachen System mit Farb-Codes können die Fortschritte in der Entwicklung des logischen Denkvermögens der Spieler/innen klar verfolgt werden. Zu diesem Zweck sind die Denkspielaufgaben nach Schwierigkeitsgraden aufgebaut, d.h. sie sind in Gruppen aufgeteilt, die sich von gelb (sehr einfach) bis rot (anspruchsvoll) steigern.

MÉTA-FORMES

RÈGLES

Contenu de la boîte

- Une grille carrée de neuf cases
- Neuf pièces géométriques (3 carrés, 3 cercles et 3 triangles, chacun rouge, jaune ou bleu)
- Un livret de 60 LOGI-GRILLES avec les solutions
- Le guide du jeu (règles, directives et exemple)

But du jeu

Le jeu comprend 60 puzzles logiques appelés LOGI-GRILLES qui sont classés par ordre croissant de difficulté. Résoudre une LOGI-GRILLE consiste à disposer les 9 formes géométriques dans la grille en utilisant les 9 indices visuels qui sont fournis.

Solutions

Il n'y a qu'une seule solution à chaque puzzle logique. Veuillez noter que les solutions ont été validées et minutieusement vérifiées et qu'elles sont toutes parfaitement exactes. Les nouveaux joueurs peuvent croire parfois qu'ils ont trouvé une autre solution valable ou qu'il y a une erreur dans les solutions présentées. Ceci résulte généralement d'une mauvaise interprétation d'un ou de plusieurs indices. Dans ce cas, les joueurs doivent s'assurer qu'ils ont bien compris la signification logique des indices et résoudre le puzzle à nouveau.

Niveaux de difficulté

Un code de couleurs indique clairement les progrès des joueurs au fur et à mesure qu'ils développent leur habileté à raisonner logiquement. Ainsi, les LOGI-GRILLES ont été regroupées selon des niveaux de difficulté progressifs allant du jaune (le plus facile) au rouge (le plus difficile).

META-FORMS

SPELREGELS

Inhoud

- SPEELBORD, verdeeld in 9 vakken
- 9 geometrische VORMEN (3 vierkanten, 3 cirkels en 3 driehoeken, elk in rood, geel en blauw)
- Boekje met 60 LOGI-GRID puzzels, inclusief oplossingen
- Spelregels en handleiding

Doel van het spel

Het spel bestaat uit 60 logica puzzels, LOGI-GRIDS geheten, in oplopende mate van moeilijkheden. Om een LOGI-GRID puzzel op te lossen, dienen 9 geometrische vormpjes op een veld van 3 bij 3 vakken waar ze worden neergelegd, daarbij maak je gebruik van de logische aanwijzingen.

Oplossingen

Ieder puzzel bevat één oplossing. Gelieve te noteren dat de oplossingen werden geldig verklaart en uiterst nauwkeuring nagezien. Deze oplossingen zijn allemaal volkomen juist. De onervaren spelers mogen zich soms inbeelden dat zij een ander geldig oplossing gevonden hebben of dat er een vergissing is in de voorgelegde oplossingen. Dit voortvloeit, in het algemeen, uit een slechte interpretatie van één of meerdere aanwijzingen. In dat geval moeten de spelers zich verzekeren dat zij de betekenissen van de aanwijzingen wel juist begrepen hebben en de puzzel opnieuw oplossen.

Moeilijkheidsniveaus

Een eenvoudig systeem van kleurencodes toont de voortgang van de spelers terwijl zij steeds meer logisch denken leren en toepassen. De LOGI-GRIDS zijn daartoe gegroepeerd in oplopende mate van moeilijkheid vanaf geel (het gemakkelijkste) tot rood (het moeilijkste).

SPIELANLEITUNG

Spielprinzip

Alle 9 Spielsteine des Spiels müssen den Vorgaben gemäss auf den Raster gelegt werden. Am Schluss muss jedes Feld des Rasters mit genau einem Stein belegt sein. Zu jeder Denkspielaufgabe liegen alle für die Lösung des logischen Legespieles benötigten Angaben vor. Bevor die Ergebnisse mit dem Lösungsschlüssel hinten im Heft verglichen werden, sollte überprüft werden, ob jede einzelne Angabe genau befolgt worden ist.

Es ist sehr wichtig, sich mit den obigen, logischen Merkmalen vertraut zu machen. Wenn Sie ein Kind in das Spiel einführen, erläutern Sie ihm jedes neue Merkmal nach und je nach Vorkommen dieses logischen Puzzles.

RÈGLES

Principe du jeu

Il faut placer les 9 pièces du jeu sur le tableau en respectant tous les indices. Chaque case du tableau doit contenir finalement une seule pièce. Chaque Logi-grille fournit tous les indices nécessaires à la résolution du puzzle logique. Les solutions sont à la fin du livret. Il est recommandé de vérifier si tous les indices sont respectés avant d'aller consulter la solution.

Il est très important de bien se familiariser avec les indices logiques présentés ci-dessous. Si vous guidez un enfant, expliquez lui chaque nouveau type d'indice au fur et à mesure de leur apparition dans les puzzles logiques.

SPELREGELS

Principe van het spel

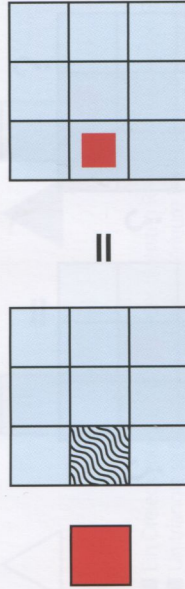
9 vormpjes dienen op het bord geplaatst te worden volgens de aanwijzingen in de LOGI-GRID. Op ieder vlak in het speelveld moet één vormpje worden neergelegd. Elk LOGI-GRID geeft alle aanwijzingen die nodig zijn om alle 9 vormpjes op de juiste plek neer te leggen. Alle goede oplossingen staan achter in het boekje met de LOGI-GRIDS. Het wordt aangeraden om eerst alle aanwijzingen nogmaals te controleren alvorens de goede oplossing in het boekje op te zoeken.

Het is erg belangrijk zich goed te wennen aan de hieronder voorgelegde logische aanwijzingen. Als U een kind leidt, zorg ervoor dat alle nieuwe aanwijzingen juist begrepen zijn.

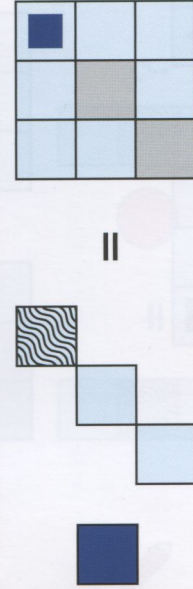
- **Beispiele, wie die Angaben zu lesen sind**
- **Interprétation des indices visuels**
- **Interpretatie van de visuele aanwijzingen**

1. ■ **Deutung der sichtbaren Merkmale** - Diese Merkmale zeigen Ihnen an, wo ein Stück platziert werden muss
 ■ **Indices de Position Positifs** - Ces indices indiquent où une pièce doit être placée
 ■ **Aanwijzingen van Positieve Plaatsing** - Deze aanwijzingen aanduiden de plaats van een onderdeel

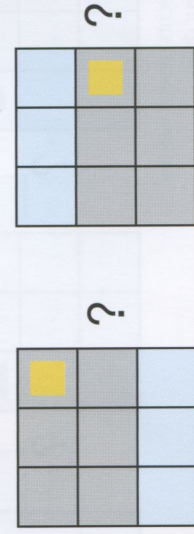
■ Das rote Viereck muss auf das mittlere Feld der linken Kolonne gesetzt werden
 ■ Le carré rouge est au centre dans la colonne de gauche
 ■ Het rode vierkant hoort in het midden van de linker kolom



■ Das blaue Viereck muss auf das Feld oben rechts gesetzt werden
 ■ Le carré bleu est dans le coin supérieur droit
 ■ Het blauwe vierkant hoort in de rechter bovenhoek

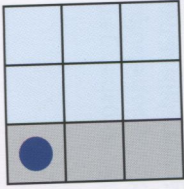


■ Das gelbe Viereck muss entweder auf das Feld oben rechts oder auf das mittlere Feld der rechten Kolonne gesetzt werden
 ■ Le carré jaune est soit dans le coin supérieur droit, soit dans le centre de la colonne de droite
 ■ Het gele vierkant hoort ofwel in de rechter bovenhoek, ofwel in het midden van de rechter kolom

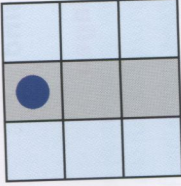




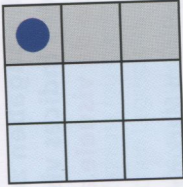
=



?



?

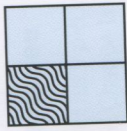


?

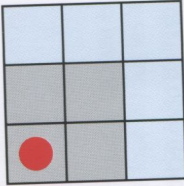
■ Der blaue Kreis muss auf eines der Felder der obersten Reihe gesetzt werden

■ Le cercle bleu est dans la ligne supérieure

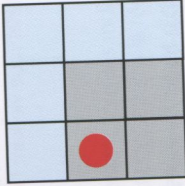
■ De blauwe cirkel hoort in de bovenste rij



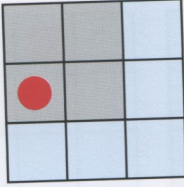
=



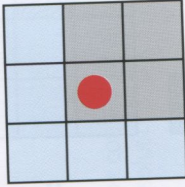
?



?



?

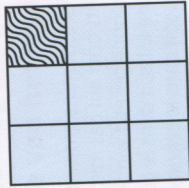


?

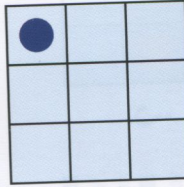
■ Der rote Kreis muss auf eines der vier auf der Zeichnung markierten Felder gesetzt werden

■ Le cercle rouge peut être à une des quatre places indiquées sur le dessin

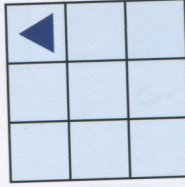
■ De rode cirkel hoort ergens op één van de aangegeven 4 vakken in het veld



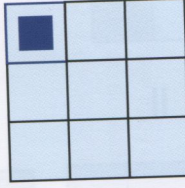
=



?



?



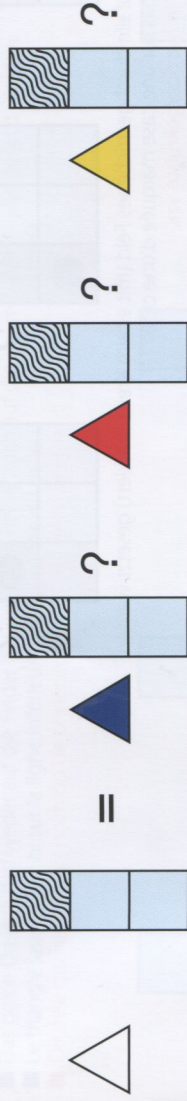
?

■ Ein blauer Spielstein muss auf das Feld oben rechts gesetzt werden

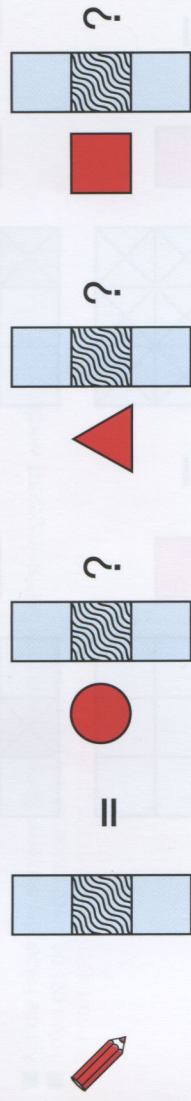
■ Une pièce bleue se trouve dans le coin supérieur droit

■ In de rechter-bovenhoek hoort een blauw vormpje

2. ■ **Kategorische Merkmale** - Diese Merkmale zeigen Ihnen an, wo Sie ein kategorisches Stück (z.B. die roten oder Dreiecke) platziert oder nicht platziert werden
- **Indices de catégorie** - Ces indices indiquent ou une catégorie de pièces (exemple les rouges ou les triangles) doit (ou ne doit pas) être placée.
- **Aanwijzingen van categorie** - Deze aanwijzingen aanduiden de plaats (of niet) van een categorie van onderdelen (voorbeeld : de roden of driehoeken)

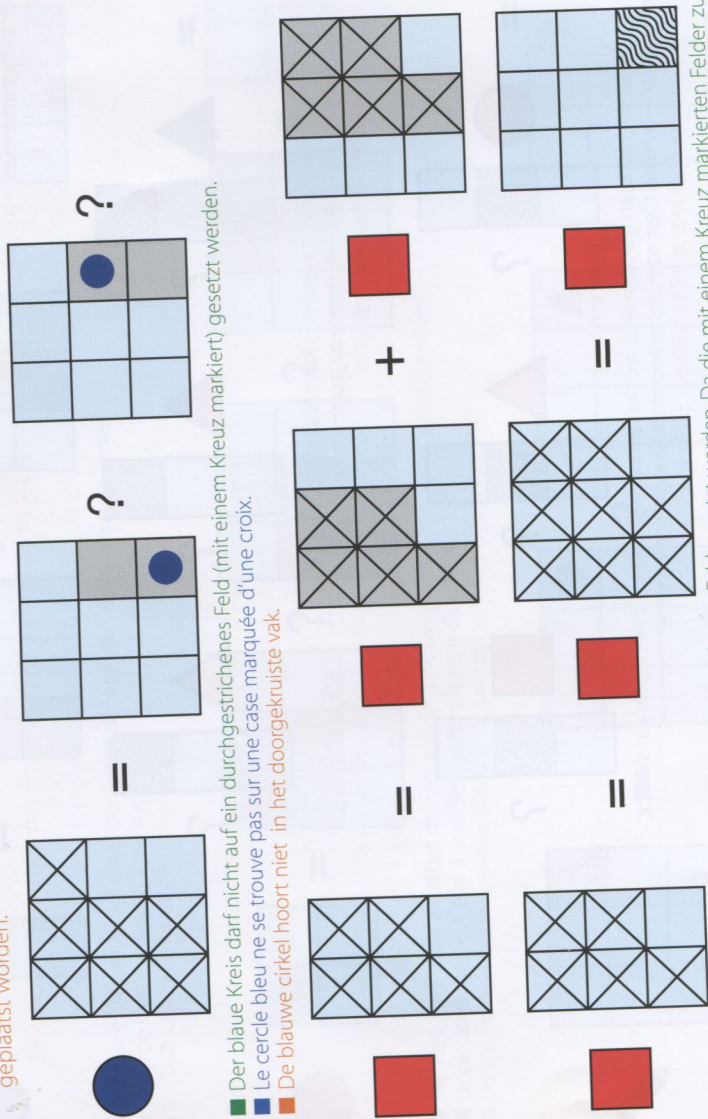


- Ein Dreieck muss auf ein Feld der obersten Reihe gesetzt werden. Es kann blau, rot oder gelb sein
- Un triangle se trouve sur la ligne supérieure. Il peut être bleu, rouge ou jaune
- In de bovenste rij hoort een driehoek. Deze kan blauw, rood of geel zijn



- Ein roter Spielstein muss auf ein Feld der mittleren Reihe gesetzt werden, sei es ein Kreis, ein Dreieck oder ein Viereck.
- Une pièce rouge est placée sur la ligne centrale. C'est soit un cercle, soit un triangle, soit un carré.
- In de middelste rij hoort een rood vormpje. Dit kan een cirkel, driehoek of vierkant zijn.

3. ■ **Verneinende Merkmale** - Diese Merkmale zeigen Ihnen an, wo ein Stück (oder eine Stückkategorie) nicht platziert werden kann.
 ■ **Indices de négation** - Ces indices indiquent où une pièce (ou une catégorie de pièces) ne peut pas être placées.
 ■ **Aanwijzingen van ontkenning** - Deze aanwijzingen aanduiden waar de onderdelen (of een categorie van onderdelen) niet mogen geplaatst worden.

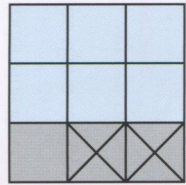


■ Der blaue Kreis darf nicht auf ein durchgestrichenes Feld (mit einem Kreuz markiert) gesetzt werden.
 ■ Le cercle bleu ne se trouve pas sur une case marquée d'une croix.
 ■ De blauwe cirkel hoort niet in het doorgekruiste vak.

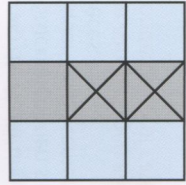
- Das rote Viereck darf nicht auf ein durchgestrichenes Feld gesetzt werden. Da die mit einem Kreuz markierten Felder zudem auf zwei Arten auf dem Raster platziert werden können, bleibt für das rote Viereck ein einziges mögliches Feld übrig.
 ■ Le carré rouge ne se trouve pas sur une case marquée d'une croix. De plus, comme les croix peuvent être placées à deux endroits dans la grille, il ne reste plus qu'une place possible pour le carré rouge.
 ■ Het rode vierkant hoort in geen van de doorgekruiste vakken. Bovendien kan het rode vierkant slechts op één vak worden geplaatst, omdat de kruizen op twee verschillende plaatsen in het veld kunnen worden geïmplementeerd.



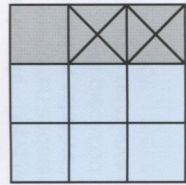
=



+



+



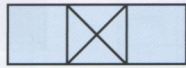
■ Das gelbe Dreieck darf weder auf die Felder der untersten Reihe, noch auf die der mittleren Reihe gesetzt werden.

■ Le triangle jaune n'est ni sur la ligne inférieure, ni sur la ligne du milieu.

■ De gele driehoek hoort noch op de onderste rij, noch op de middelste rij.



=



+



+

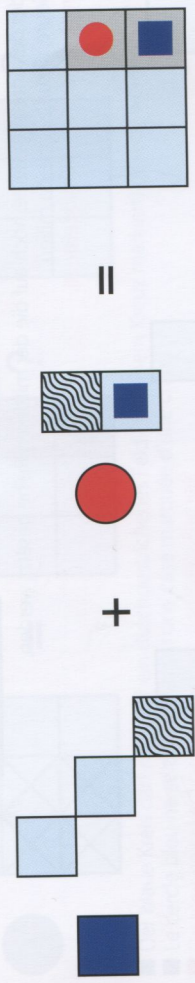


■ Auf die Felder der mittleren Reihe darf kein roter Spielstein gesetzt werden.

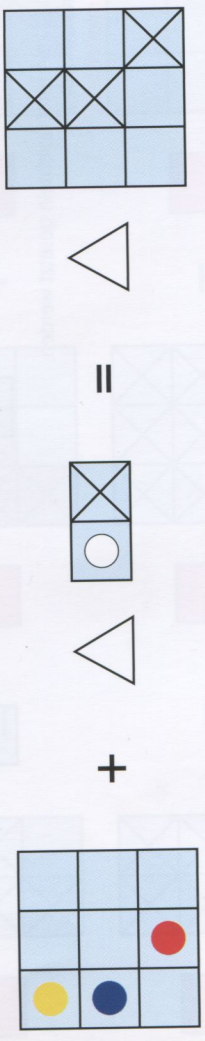
■ Il n'y a pas de pièce rouge sur la ligne du milieu.

■ Er hoort geen rood vormpje op de middelste rij.

4. ■ **Bedingte Merkmale** - Diese Merkmale zeigen, wo die Platzierung eines Stückes (oder eine Kategorie des Stückes) in Beziehung von einem oder mehreren anderen Stücken, oder Stückkategorien sind
- **Indices de position relative** - Ces indices indiquent le placement d'une pièce (ou d'une catégorie de pièces) en relation avec une ou plusieurs autres pièces ou catégories de pièces.
- **Aanwijzingen van relatieve plaatsing** - Deze aanwijzingen aaduiden e plaats van één onderdeel (of van een categorie van onderdelen) in verhouding met één of meerdere onderdelen of categorie van onderdelen.



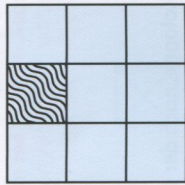
- Der rote Kreis muss auf das Feld unmittelbar oberhalb des blauen Vierecks gesetzt werden.
- Le cercle rouge est placé au dessus du carré bleu.
- De rode cirkel hoort boven het blauwe vierkant



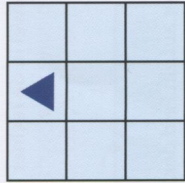
- Auf ein Feld rechts unmittelbar neben einem Kreis darf kein Dreieck gesetzt werden.
- Il n'y a pas de triangle placé juste à la droite d'un cercle.
- Er hoort geen driehoek in het vak direct rechts naast een cirkel

- **BEISPIEL** (in neun Schritten)
- **EXEMPLE** (en 9 étapes)
- **VOORBEELD** (in 9 stappen)

1



=

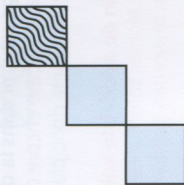


■ Das blaue Dreieck muss auf das Feld in der obersten Reihe der mittleren Kolonne gesetzt werden.

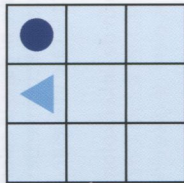
■ Le triangle bleu se trouve sur la ligne supérieure dans la colonne du milieu.

■ De blauwe driehoek hoort in de bovenste rij, in de middelste kolom.

2



=

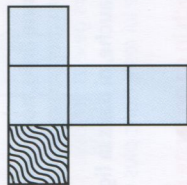


■ Der blaue Kreis muss auf das Feld in der oberen rechten Ecke gesetzt werden.

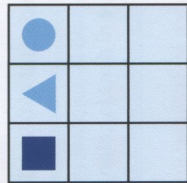
■ Le cercle bleu se trouve dans le coin supérieur droit

■ De blauwe cirkel hoort in de rechter bovenhoek.

3



=



■ Ein blauer Spielstein muss auf das obere linke Feld gesetzt werden. Da der einzige, bisher noch nicht eingesetzte blaue Spielstein das Viereck ist, wird also das blaue Viereck auf das Feld zuoberst links gesetzt.

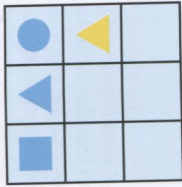
■ Il y a une pièce bleue dans le coin supérieur gauche. Comme la seule pièce bleue non encore placée est le carré, c'est donc le carré bleu qui se trouve dans le coin supérieur gauche.

■ In de linker bovenhoek hoort een blauw vormpje. Omdat het blauwe vierkant het enige overgebleven blauwe vormpje is, hoort dit daarom in de linker bovenhoek.

4



=

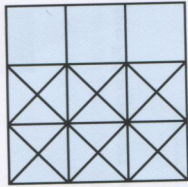


■ **Das gelbe Dreieck muss entweder auf das oberste, oder auf das mittlere Feld der Kolonne rechts gesetzt werden.** Da das Feld in der oberen Ecke rechts bereits vom blauen Kreis besetzt ist, folgt daraus, dass das gelbe Dreieck auf das Feld in der Mitte der Kolonne rechts gesetzt werden muss.

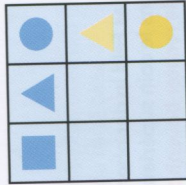
■ **Le triangle jaune se trouve soit dans le coin supérieur droit, soit dans le centre de la colonne de droite.** Comme le coin supérieur droit est déjà occupé par le cercle bleu, le triangle jaune est forcément au milieu de la colonne de droite.

■ **De gele driehoek hoort ofwel in de rechter bovenhoek, ofwel in het midden van de rechter kolom.** Omdat de blauwe cirkel reeds in de rechter bovenhoek hoort, dient de gele driehoek in het midden van de rechter kolom te worden geplaatst.

5



=

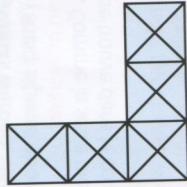


■ **Der gelbe Kreis darf weder auf ein Feld der linken Kolonne, noch der mittleren Kolonne gesetzt werden.** Folglich muss er auf ein Feld der rechten Kolonne gesetzt werden. Da sich das einzige noch freie Feld der rechten Kolonne in der unteren Ecke befindet, wird also der gelbe Kreis auf das Feld in der unteren rechten Ecke gesetzt.

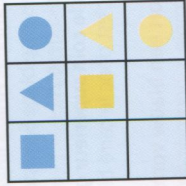
■ **Le cercle jaune ne se trouve ni dans la colonne de gauche, ni dans la colonne du milieu.** Il est donc forcément dans la colonne de droite. La seule case encore disponible dans la colonne de droite étant la case inférieure, le cercle jaune sera donc placé dans le coin inférieur droit.

■ **De gele cirkel hoort noch in de linker kolom, noch in de middelste kolom.** De gele cirkel hoort dus in de rechter kolom. Omdat in de rechter kolom alleen nog het vak in de onderste rij over is, dient de gele cirkel daarin te worden geplaatst.

6



=

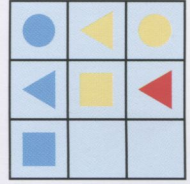
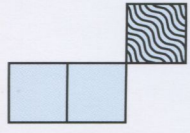


■ **Das gelbe Viereck darf weder auf ein Feld der Kolonne links, noch der untersten Reihe gesetzt werden.** Da von den vier möglichen Feldern drei bereits besetzt sind, kann dieser Spielstein einzig auf das Feld in der Mitte des Rasters gesetzt werden.

■ **Le carré jaune ne se trouve ni dans la colonne de gauche, ni dans la ligne inférieure.** Les trois autres cases étant déjà occupées, il ne lui reste donc plus comme place que la case centrale.

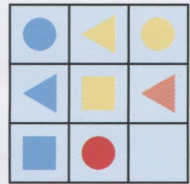
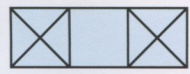
■ **Het gele vierkant hoort noch in de linker kolom, noch in de onderste rij.** Omdat van de 4 mogelijke vakken er 3 reeds ingevuld zijn, hoort het gele vierkant in het middelste vak.

7



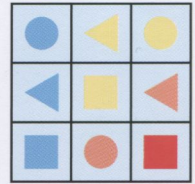
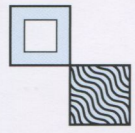
=

8



=

9



=

- **Das rote Dreieck muss auf ein Feld der untersten Reihe gesetzt werden, aber nicht auf ein Feld der linken Kolonne.** Da das Feld in der Ecke unten rechts nicht mehr frei ist, bleibt nur das Feld in der Mitte der untersten Reihe als Standort für das rote Dreieck.
- **Le triangle rouge se trouve sur la ligne du bas, mais pas sur la colonne de gauche.** Le coin inférieur droit étant pris, sa place est donc au milieu sur la ligne du bas.
- **De rode driehoek hoort in de onderste rij, maar niet in de linker kolom.** Omdat op de onderste rij het vak in de rechter kolom al is ingevuld, hoort de rode driehoek in het midden van de onderste rij.

- **Der rote Kreis darf weder auf ein Feld der oberen noch der unteren Reihe gesetzt werden.** Folglich gehört er auf ein Feld der mittleren Reihe. Das einzige noch freie Feld in dieser Reihe befindet sich in der linken Kolonne, also wird der rote Kreis dahin gesetzt.
- **Le cercle rouge n'est ni sur la ligne supérieure, ni sur la ligne inférieure.** Il est donc sur la ligne du milieu. La seule place encore disponible sur cette ligne est celle de gauche et c'est donc là qu'il ira.
- **De rode cirkel hoort noch op de bovenste rij, noch op de onderste rij.** Daarom hoort de rode cirkel in de middelste rij. Aangezien het enige overgebleven vak op deze rij het linker vak is, hoort de rode cirkel daarin te worden geplaatst.

- **Ein Viereck muss auf ein Feld diagonal links unterhalb eines viereckigen Spielsteines gesetzt werden.** Wenn das rote Viereck (der letzte verfügbare Spielstein) auf das Feld in der unteren Ecke links (das letzte freie Feld) gesetzt wird, stimmt der Standort des Spielsteines auch mit dieser letzten Angabe überein.
- **Un carré se trouve placé à la diagonale inférieure gauche d'un autre carré.** Cet indice n'est pas contredit en plaçant le carré rouge (dernière pièce à placer) dans le coin inférieur gauche (dernière case disponible).
- **Een vierkant hoort links onder een ander vierkant te worden geplaatst.** Deze aanwijzing wordt opgevolgd, wanneer het rode vierkant in het laatst overgebleven vak links onderin, wordt geplaatst.