

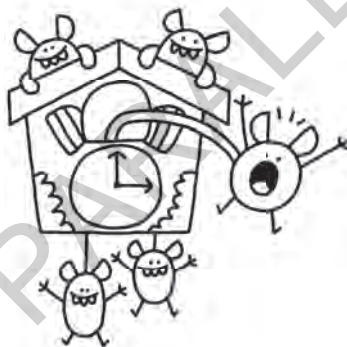


**MICILE
GENII
JOCURI
CU
LABIRINTURI**

Editura Paralela 45

Traducere: Mihaela Pogonici
Redactare: Ionuț Burcioiu
Tehnoredactare & DTP copertă: Mihail Vlad
Pregătire de tipar: Marius Badea

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Micile genii : jocuri cu labirinturi. Pitești : Paralela 45, 2021
ISBN 978-973-47-3357-6
087.5



Mazes for Bright Sparks
Gareth Moore
Jocuri și soluții © Gareth Moore 2020
Ilustrații și layout © Buster Books 2020

Copyright © Editura Paralela 45, 2021
Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate, iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.
www.edituraparelela45.ro

INTRODUCERE

Labirinturile sunt jocuri de diferite forme și mărimi pe care absolut oricine le poate rezolva.

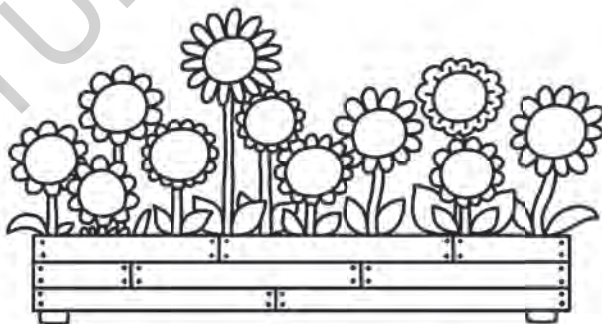
Labirinturile din această carte sunt alcătuite din culoare prin care o iei ca să găsești drumul corect. Unele labirinturi te duc de la o Intrare la o Ieșire, altele te conduc în centrul labirintului.

Fie că au formă de dreptunghi, de triunghi, de hexagon sau de cerc, pereții lor sunt ficși - nu poți sări peste ei. Dacă ajungi într-o fundătură, întoarce-te și mai încearcă o dată. E bine să folosești un creion, în caz că greșești.

Dificultatea labirinturilor e progresivă. Sunt patru niveluri de dificultate: Stea în ascensiune, Stea căzătoare, Superstar și Supernova.

Poți să te cronometrezi dacă vrei. La finalul fiecărui joc e un spațiu cu un simbol constând într-un ceas mic. Toate soluțiile se găsesc la finalul cărții.

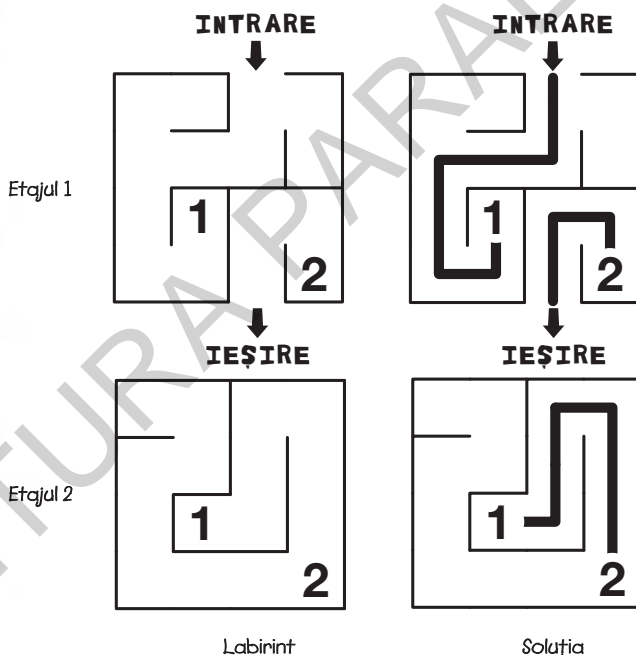
Baftă și distracție plăcută!



GĂSEȘTE IEȘIREA

Labirint cu mai multe etaje

Acest tip de labirint are două etaje (vezi imaginea de mai jos). În fiecare cameră sunt numere care se comportă ca niște scări – pe ele poți circula între etaje. Când ajungi la o scară, poți să urci pe ea până la etajul următor – sau poți să treci pe lângă ea. De exemplu, dacă ajungi la numărul 1, caută numărul 1 de la celălalt etaj și continuă-ți drumul de acolo. Nu toate scările te scot din labirint; unele duc la înfundături, caz în care trebuie să te întorci și să o iei prin altă parte.



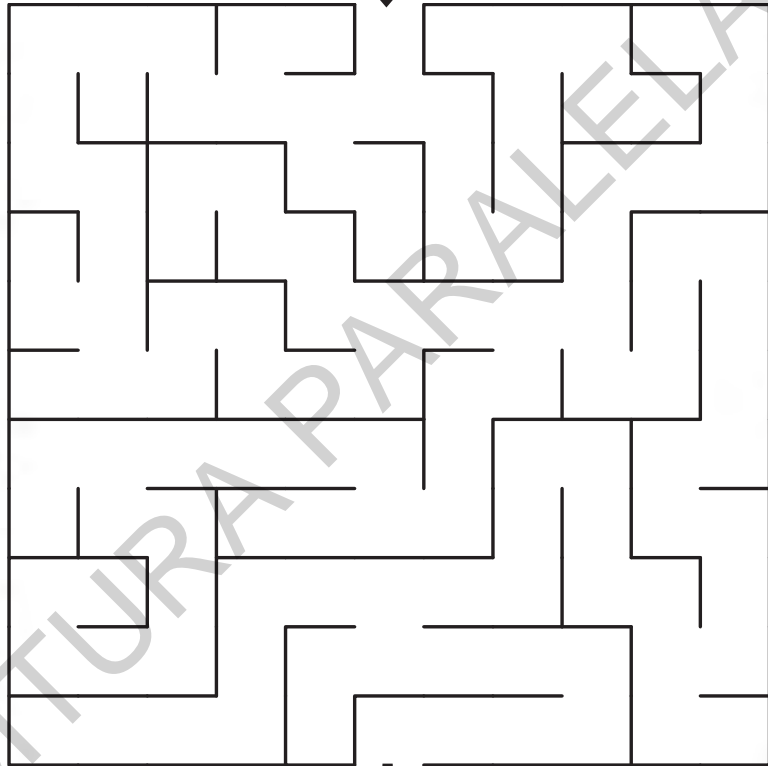
În acest exemplu sunt folosite ambele scări 1 și 2, dar nu e neapărat nevoie să le folosești pe toate.

1

ȘOARECELE ȘI PISICA

Cât de repede poți să găsești ieșirea din labirint fără să te împotmolești?

INTRARE



IEȘIRE



Condu clovnul prin labirint până la
mănunchiul lui de baloane.



INTRARE

IEȘIRE

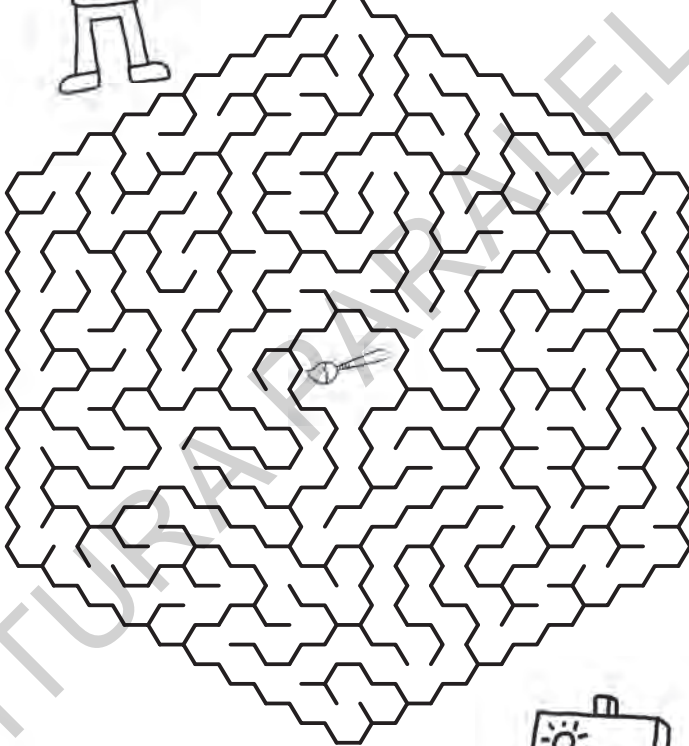


TIMP

.....

ARTISTUL NELINIȘTIT

Ajută artistul să-și găsească pensula
pentru a termina pictura la timp.

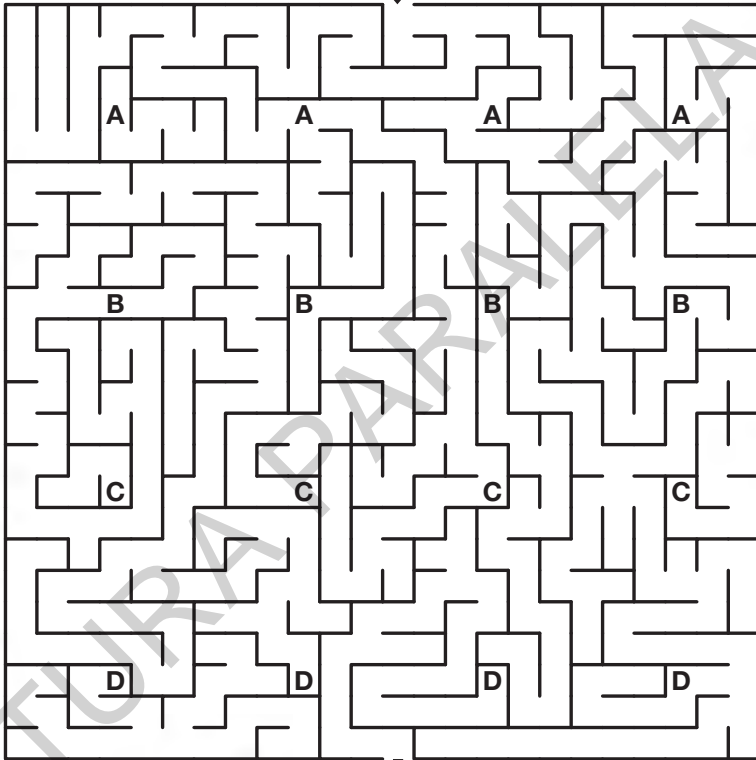
**INTRARE****TIMP**
.....

59

TELESCOPUL

Poți să găsești ieșirea din labirintul cu teleportare pentru a ajunge la telescop?

INTRARE



IEȘIRE



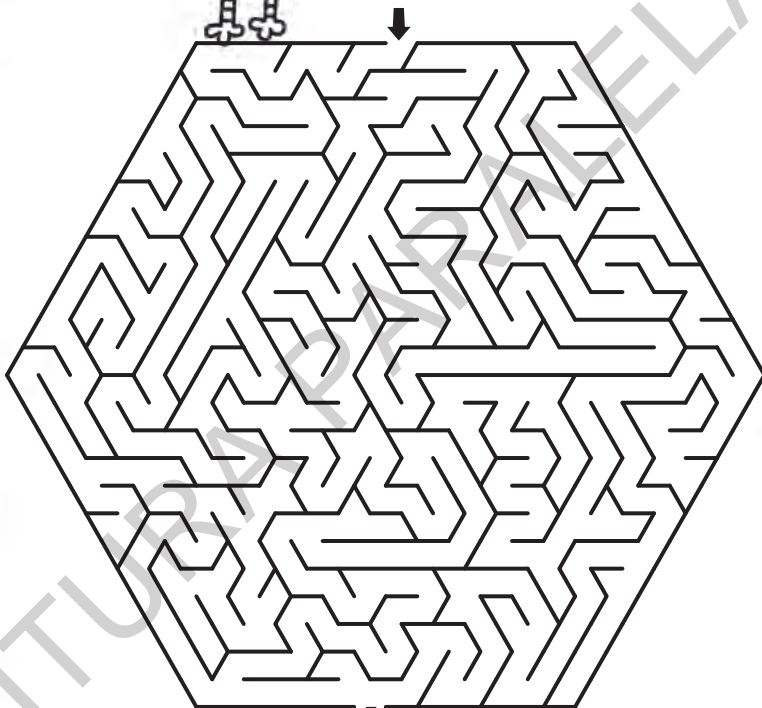
TIMP

.....

Poți să ajuți găina să ajungă la ouă
înainte să iasă puii din găoace?



INTRARE



IEȘIRE



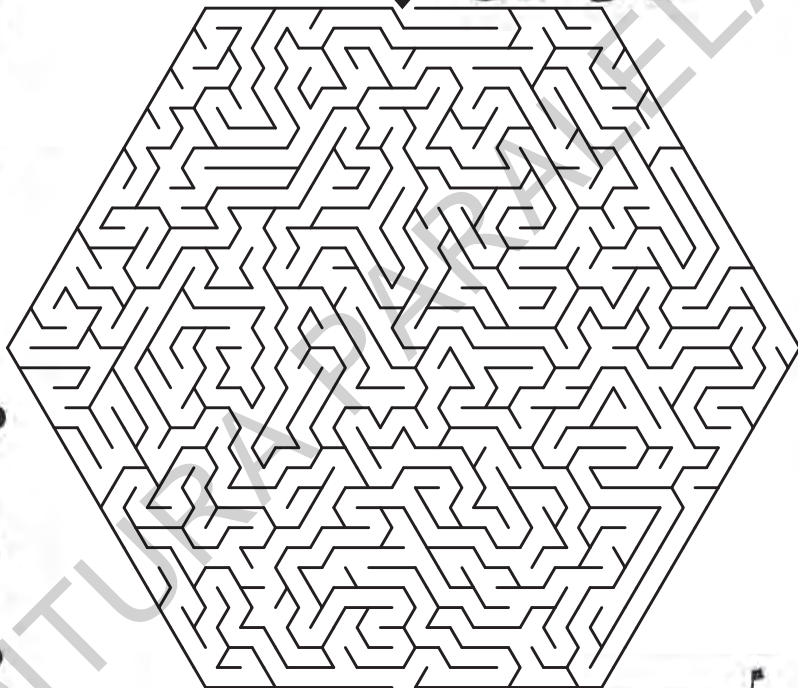
114

E TIMPUL PENTRU ÎNGHETATĂ

Condu copiii până la mașina cu înghețată.
Poți să găsești drumul corect?



INTRARE



IEȘIRE

