



ВСТУП

Чи готовий ти до виклику, здатного підірвати мозок?
Ця книжка містить понад 100 інтелектуальних ігор, покликаних перевірити здатності кожної клітинки твого мозку. Жодна з ігор ніяк не залежить від інших, однак з кожною сторінкою головокрутки стають дедалі складнішими, тому радимо тобі починати від самого початку.

Угорі сторінок є місце для того, щоб записувати, скільки часу ти витратив на кожну з ігор. Не бійся робити примітки на сторінках — це гарний спосіб запам'ятовувати хід своєї думки у процесі роботи над головокруткою. У кінці книжки ти знайдеш кілька порожніх сторінок, які можна використовувати для роботи над відповідями.

Перш ніж братися до розв'язання головокруток, прочитай наведені на кожній сторінці прості інструкції. Якщо застрягнеш і відчуєш, що ти щось упустив, — перечитай інструкції знову. Використовуй олівець, щоб можна було стерти написане там, де ти помилився.



ВСТУП

Якщо ти все ж таки застряг, то, звісно, можеш порадитися з дорослими, але чи відомо тобі, що твій мозок насправді набагато потужніший, ніж у них? Коли ти дорослішаєш, твій мозок позбавляється багатьох речей, які вважає вже не потрібними; це означає, що твоя здатність до розв'язання цих головокруток може виявитися кращою, ніж у старших.

Якщо ти **справді** застряг — можеш підглянути у відповідь у кінці книжки і після цього спробувати зрозуміти, як дійти такого розв'язку самому.

Що ж, щастя тобі та веселих розваг!



Знайомтеся з майстром інтелектуальних ігор.
бакалавром природничих наук, магістром
філософії. Доктором філософії Гаретом Муром

Доктор Гарет Мур — це ас головокруток,
який створив купу загадок і написав багато
книжок для тренування розуму. Саме з цією
метою він і створив сайт BrainedUp.com;
він також керує присвяченим головокруткам
сайтом PuzzleMix.com. Гарет має ступінь
доктора філософії від Кембриджського
університету, де він навчав машини
розуміти усну англійську мову.



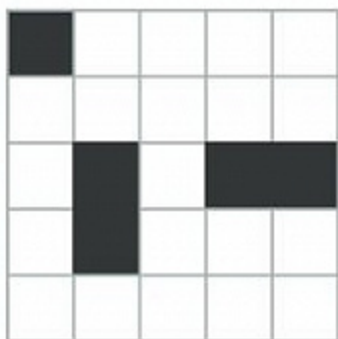
Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Використай неймовірну силу свого мозку, щоб провести замкнену лінію через кожну білу клітинку наведених нижче головокруток. Можна використовувати лише горизонтальні та вертикальні лінії. Лінія не може перетинати сама себе або проходити через одну й ту ж клітинку більш ніж один раз.

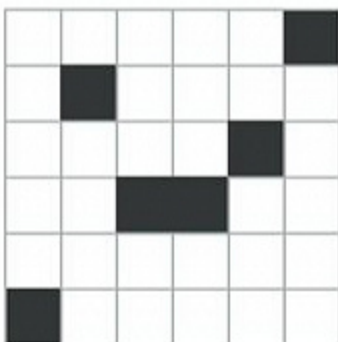
Ось приклад розв'язку
Головокрутки:



а)



б)



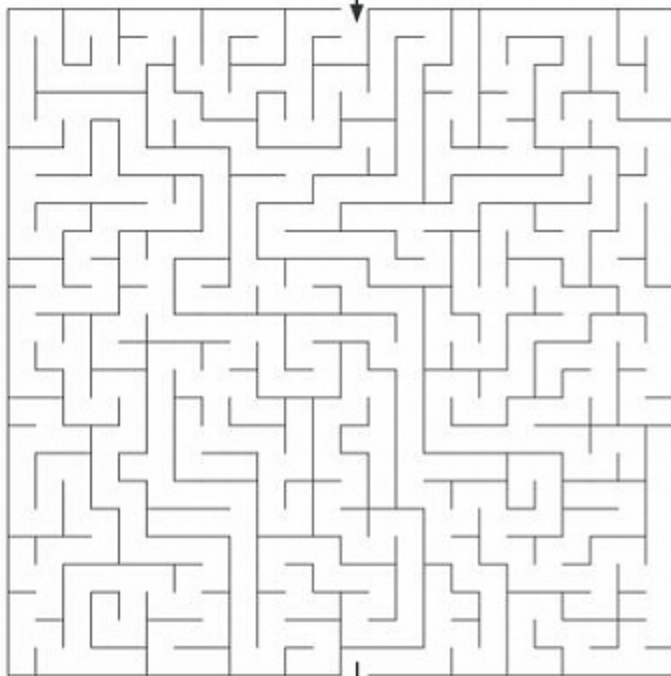


ЧАС

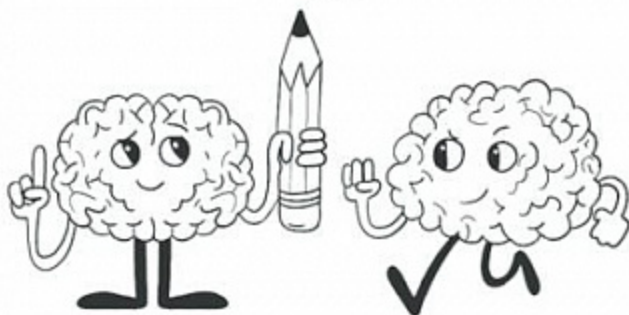
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНА ГРА 2

Подолай цей лабіринт якомога швидше, не зробивши хибних поворотів та не заблукавши!

Старт



Фініш



Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>