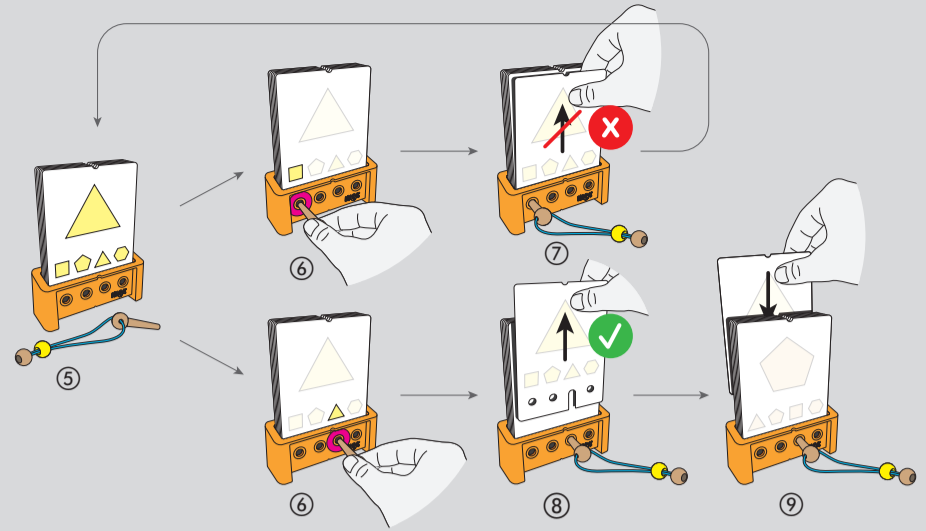
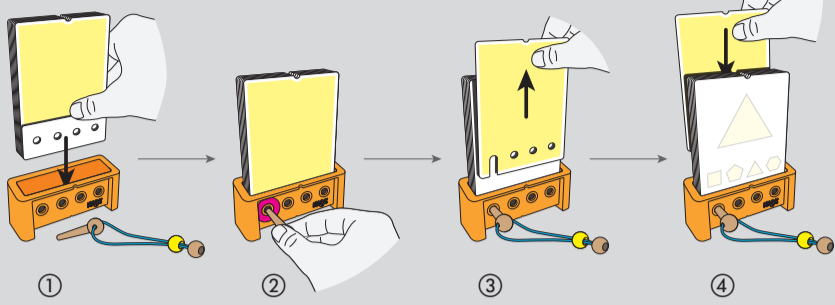


# Logic! CASE



## starter Set

Kunterbunter Rätselspaß für 1 Spieler

**Konzept, Rätsel, Illustration:** Susanne Kummer  
**Redaktion:** Lea Berger & Thade Precht

### Spielinhalt

40 Rätselkarten mit 77 Rätseln  
1 kleine Karte (Blende)  
1 Rätselbox  
1 Holzstift mit Schnur und Kordelstopper

### Spielvorbereitung



1. Setze den kompletten Stapel Rätselkarten ungemischt in die Rätselbox ein ①. Die kleine Blende kommt ganz nach vorne.
2. Stecke den Holzstift in das linke Loch ②, ziehe die vorderste Rätselkarte heraus ③ und setze sie – ohne sie zu wenden – an hinterster Stelle wieder ein ④. Dein Logic! CASE ist nun startbereit!

### So geht's

Die Rätselkarten sind immer gleich aufgebaut: Unten siehst du vier kleine Lösungsvorschläge in Bezug auf die große Abbildung oben. Nur jeweils einer der vier Vorschläge ist richtig! Deine Aufgabe: Finde heraus, worum es bei dem jeweiligen Rätsel geht und welche Lösung die richtige ist ⑤.

Wenn du meinst, die richtige Lösung gefunden zu haben, steckst du einfach den Holzstift in das darunterliegende Loch der Rätselbox ⑥.

### Lässt sich die Rätselkarte nun sanft nach oben herausziehen?

-  **Nein, die Karte sitzt fest.**  
Schade, du hast die falsche Lösung gewählt ⑦. Ziehe den Stift wieder heraus und starte den nächsten Lösungsversuch mit einem anderen Loch.
-  **Ja, die Karte ist draußen!**  
Super, du hast die richtige Lösung gefunden ⑧! Setze die Karte – ohne sie zu wenden – an hinterster Stelle wieder ein ⑨. Und weiter geht's mit dem nächsten Rätsel!

Nach rund der Hälfte der Rätsel wird dich eine gelbe Karte dazu auffordern, zunächst den Holzstift herauszuziehen und dann den kompletten Stapel an Rätselkarten aus der Rätselbox zu nehmen ⑩, zu wenden ⑪ und wieder einzusetzen ⑫. Die kleine Blende bleibt ganz vorne. Anschließend geht es weiter wie bisher.

Am Schluss erwartet dich eine weitere gelbe Karte und fordert dich dazu auf, das gerade beschriebene Prozedere zu wiederholen. Wie immer bleibt die kleine Blende ganz vorne. Dein Logic! CASE ist nun startklar für Runde Zwei! Schaffst du es dieses Mal vielleicht sogar schneller?

### Spielende

Bist du für heute fertig? Oder möchtest du dein Logic! CASE gerne mit auf Reisen nehmen? Nichts leichter als das: Führe die blaue Schnur um die Rätselkarten samt Rätselbox und ziehe sie mit dem gelben Kordelstopper fest ⑬ + ⑭. So bleiben die Karten immer an ihrem Platz.

## starter Set

Colorful puzzle fun for 1 player

**Concept, Puzzles, Illustration:** Susanne Kummer  
**Game Development:** Lea Berger & Thade Precht

### Contents

40 puzzle cards with 77 puzzles  
1 small card (screen)  
1 puzzle box  
1 wooden pin with string and cord stopper

### Setup



1. Place the complete stack of puzzle cards unshuffled into the puzzle box ①. The small screen is placed in front.
1. Stick the wooden pin in the left hole ②, pull the front puzzle card out ③ and place it all the way at the back ④ without turning it around. Your Logic! CASE is ready to go!

### Here's How to Play

The puzzle cards are always arranged the same way – at the bottom of each are four small solution suggestions related to the larger image above. Only one of the four suggestions is correct! Your task is to find out what each puzzle is asking, and which solution is correct ⑤.

If you think you've found the right solution, insert the wooden pin into the hole underneath the solution on the puzzle box ⑥.

### Can you pull the puzzle card up and out gently?

-  **No, the card doesn't move.**  
Too bad, you've selected the wrong solution ⑦. Pull the wooden pin out again and try to solve the puzzle using another hole.
-  **Yes, the card came out!**  
Excellent, you found the right solution ⑧! Place the card all the way at the back without turning it around ⑨. It's time for the next puzzle!

After about half of the puzzles you will see a yellow card that asks you to pull out the wooden pin and then take the entire stack of puzzle cards out of the puzzle box ⑩, turn it around ⑪ and put it back in ⑫. The small screen remains at the front. Then continue playing.

At the end there is another yellow card that tells you to repeat the process just described. As always, the small screen remains at the front. Your Logic! CASE is now ready for the next round! Will you be even faster this time?

### Done for Now?

Are you finished for today? Or would you like to take your Logic! CASE travelling? That's simple! Put the blue string around the puzzle cards and the puzzle box, and pull it tight with the yellow cord stopper ⑬ + ⑭. This keeps the cards in place.

## starter Set

Un jeu d'énigmes amusant et haut en couleur pour 1 joueur

**Concept, énigmes, illustration :** Susanne Kummer  
**Rédaction :** Lea Berger & Thade Precht

### Contenu

40 cartes avec 77 énigmes  
1 petite carte (écran)  
1 boîte à énigmes  
1 stylet en bois avec cordon et un dispositif d'arrêt

### Préparatifs



1. Place sans les mélanger toutes les cartes d'énigmes dans la boîte à énigmes. ①. Le petit écran se place tout devant, mit devant la 1<sup>ère</sup> carte.
2. Enfonce le stylet en bois dans le trou de gauche ②, enlève la carte d'énigme qui est placée devant ③ et remplace-la complètement à l'arrière, sans la retourner ④. Ton Logic! CASE est prêt à l'emploi !

### Voici comment procéder

Les cartes d'énigmes sont toutes présentées de la même façon : en bas, il y a quatre suggestions de solution en rapport avec la grande illustration au-dessus. Seule une des quatre solutions proposées est correcte ! Ta mission est la suivante : découvre de quoi il retourne dans l'énigme qui t'est proposée et trouve la bonne solution ⑤.

Lorsque tu penses avoir trouvé la bonne solution, enfonce simplement le stylet en bois dans le trou qui se trouve en dessous dans la boîte à énigmes. ⑥.

### Est-il possible de sortir délicatement la carte d'énigme ?

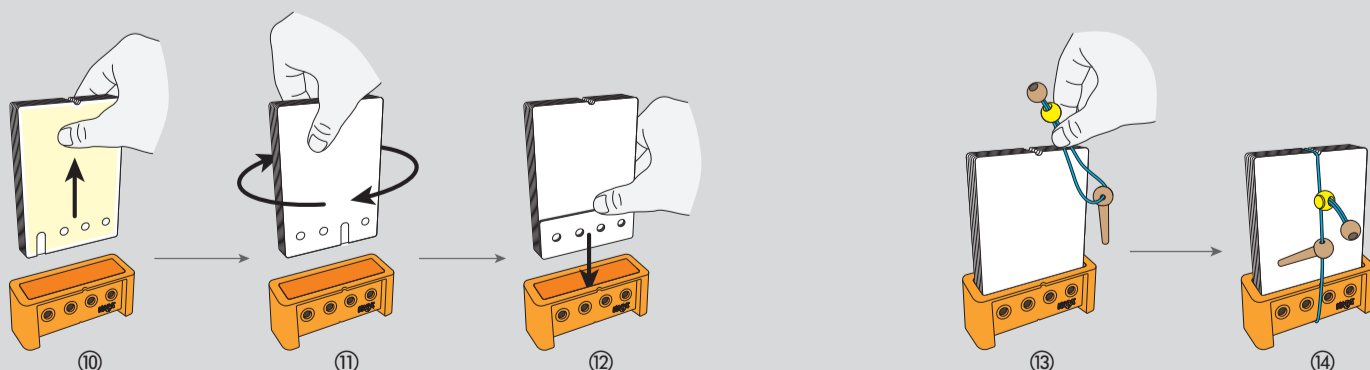
-  **Non, la carte reste bien en place.**  
Dommage, tu n'as pas trouvé la bonne solution ⑦. Retire le stylet et tente ta chance avec une autre solution.
-  **Oui, la carte sort de la boîte !**  
Super, tu as trouvé la bonne solution ⑧ ! Place la carte d'énigme complètement à l'arrière sans la retourner ⑨. Et c'est parti pour la prochaine énigme !

Lorsque tu arrives à peu près à la moitié des énigmes, une carte jaune t'invite à retirer le stylet en bois, puis à sortir toute la pile de cartes d'énigmes de la boîte à énigmes ⑩ pour la retourner ⑪ avant de la replacer ⑫. Le petit écran reste tout devant. La partie se poursuit comme précédemment.

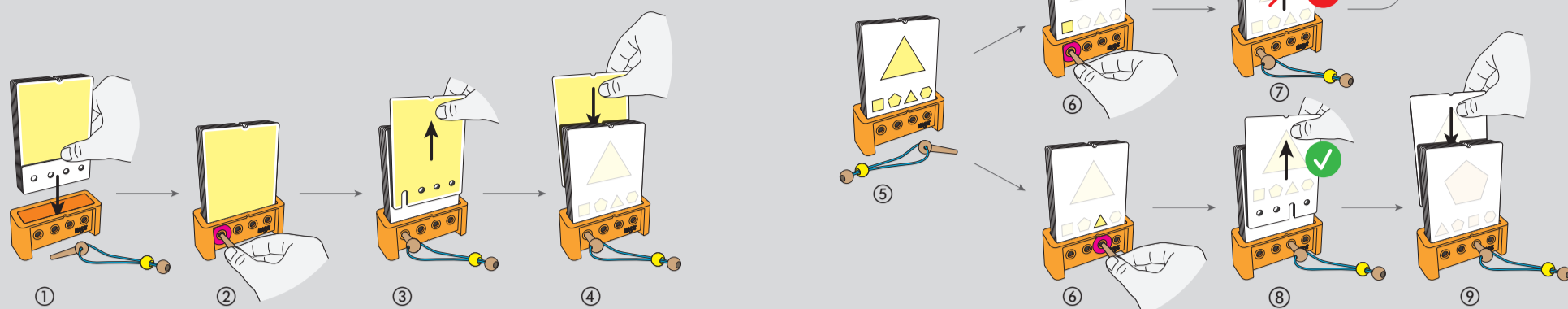
À la fin, tu tomberas sur une autre carte jaune qui t'invitera à renouveler la procédure décrite ci-dessus. Comme avant, le petit écran reste devant. Ton Logic! CASE est désormais prêt à l'emploi et disponible pour une seconde manche ! Peut-être seras-tu encore plus rapide cette fois-ci !

### Après utilisation

Tu as terminé de jouer pour aujourd'hui ? Ou peut-être souhaites-tu emporter ton Logic! CASE en voyage ? C'est très facile : passe le cordon bleu au-dessus des cartes d'énigme et sous la boîte à énigmes et serre-le à l'aide du dispositif d'arrêt ⑬ + ⑭. Ainsi, les cartes restent toujours bien en place.



# Logic! CASE



## starter Set

Kleurrijk raadselplezier voor 1 speler

**Concept, raadsels, illustraties:** Susanne Kummer  
**Redactie:** Lea Berger en Thade Precht

### Inhoud

40 raadselkaarten met 77 raadsels  
1 kleine kaart (plaat)  
1 raadselbox  
1 houten pin met koord en koordstopper

### Vorbereiding


1. Zet de complete stapel raadselkaarten ongeschud in de raadselbox ①. De kleine plaat zet je helemaal vooraan.
2. Steek de houten pin in de linkeropening ②, trek het voorste raadselkaartje eruit ③ en steek het - zonder het te draaien - er op de achterste plek weer in ④. Je Logic! CASE is nu klaar voor de start!

### Zo doe je het

De raadselkaarten hebben allemaal dezelfde opbouw: aan de onderkant zie je vier mogelijke oplossingen voor de grote afbeelding aan de bovenkant. Slechts één van de vier mogelijke oplossingen is de juiste. Jouw taak: kom erachter waar het in het betreffende raadsel om gaat en welke oplossing juist is ⑤.

Als je denkt de juiste oplossing te hebben gevonden, steek je de houten pin in de opening onder die oplossing in de raadselbox ④.

### Kun je de raadselkaart naar boven uit de box trekken?

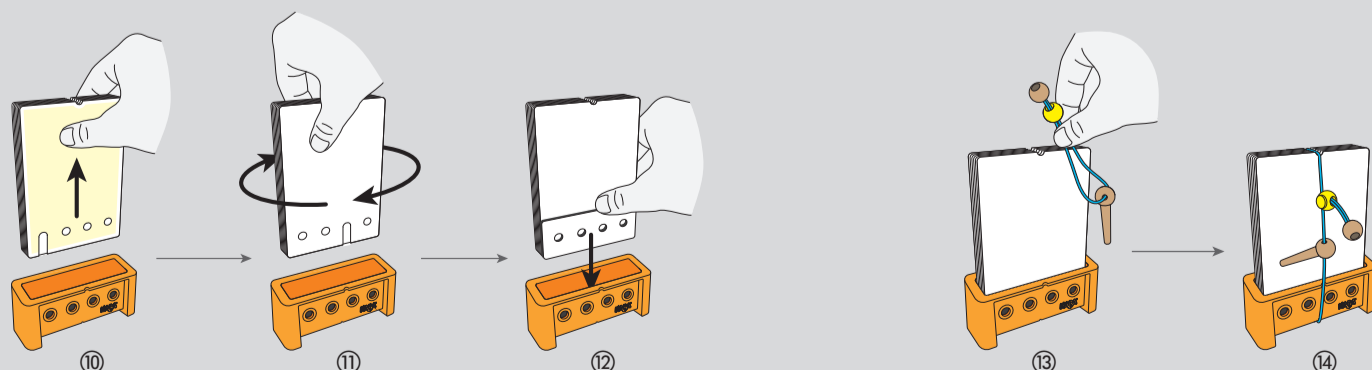
-  **Nee, de kaart zit vast.**  
Helaas, je hebt de verkeerde oplossing gekozen ⑦. Trek de pin weer uit de box en probeer een andere oplossing met een andere opening.
-  **Ja, de kaart komt eruit!**  
Super, je hebt de juiste oplossing gevonden ⑧! Zet de kaart - zonder hem te draaien - achter in de box ⑨. En nu door met het volgende raadsel!

Op de helft van de raadsels zie je een gele kaart en moet je de houten pin eruit trekken en dan de hele stapel raadselkaarten uit de raadselbox halen ⑩, omdraaien ⑪ en weer terug plaatsen ⑫. De kleine plaat blijft voorop staan. Vervolgens ga je weer verder.

Aan het einde staat weer een gele kaart en moet je de eerdere procedure nog een keer herhalen. Net als voorheen blijft de kleine plaat aan de voorkant staan. Je Logic! CASE is nu klaar voor ronde twee! Lukt het je deze keer nog sneller?

### Na gebruik

Ben je klaar voor vandaag? Of wil je jouw Logic! CASE graag mee op vakantie nemen? Dat is geen probleem: wikkel het blauwe koordje rondom de raadselkaarten in de raadselbox en trek het vast met de gele koordstopper ⑬ + ⑭. Op deze manier blijven de kaarten op hun plek.



## starter Set

Diversión con acertijos a todo color para 1 jugador

**Idea, acertijos, ilustración:** Susanne Kummer  
**Redacción:** Lea Berger y Thade Precht

### Contenido

40 tarjetas con 77 acertijos  
1 tarjeta pequeña pantalla  
1 caja de acertijos  
1 punzón de madera con cordel y topes

### Preparación



1. Coloca la pila de tarjetas con acertijos sin mezclar en la caja de acertijos de un set de iniciación Logic! CASE ①. La pequeña pantalla se coloca delante de todo.
2. Introduce el punzón de madera en el orificio izquierdo ②, extrae la tarjeta con acertijo que se encuentra delante de todo ③ y colócala, sin darle la vuelta, detrás de la pila ④. Tu Logic! CASE ya está listo para empezar.

### Empecemos

Las tarjetas con acertijos tienen siempre la misma estructura: en la parte inferior verás cuatro posibles soluciones en relación con la ilustración más grande que muestra la tarjeta. Solo una de las cuatro posibilidades es correcta. Tu tarea será descubrir en qué consiste cada acertijo y cuál es la solución correcta ⑤.

Cuando creas haber dado con la solución correcta, solo tienes que introducir el punzón de madera en el orificio que está justo debajo, en la caja de acertijos ④.

### ¿La tarjeta con el acertijo sale sin problemas al tirar hacia arriba?

-  **No, la tarjeta no sale.**  
Vaya, la solución no es correcta ⑦. Retira el punzón e intenta de nuevo solucionar el acertijo introduciéndolo en otro orificio.
-  **Sí, la tarjeta ha salido.**  
Estupendo, has encontrado la solución correcta ⑧. Coloca la tarjeta, sin darle la vuelta, al final de la pila ⑨, y sigue con el siguiente acertijo.

Cuando lleves aproximadamente la mitad de los acertijos, una tarjeta amarilla te pedirá que retires el punzón de madera y que saques toda la pila de tarjetas de la caja ⑩, les des la vuelta ⑪ y las vuelvas a utilizar ⑫. La pantalla se mantiene delante de todo. A continuación, puedes proceder como se ha indicado anteriormente.

Al final te espera otra tarjeta amarilla que te pedirá que repitas el procedimiento que acabamos de describir. En todo momento la pantalla se mantiene delante de todo. Ahora tu Logic! CASE está más que listo para la segunda ronda. ¿Conseguirás ir más rápido esta vez?

### Después del uso

¿Has acabado por hoy? ¿O te apetece llevarte tu Logic! CASE de viaje? Nada más fácil: pasa el cordel azul por la caja de acertijos con las tarjetas y tira de los topes amarillos del cordel para que quede fijo ⑬ + ⑭. Así no se moverán las tarjetas.

## starter Set

Enigmi variopinti e divertenti per 1 giocatore

**Ideazione, enigmi, illustrazioni:** Susanne Kummer  
**Testo:** Lea Berger e Thade Precht

### Contenuto

40 carte con 77 enigmi  
1 carta piccola (mascherina)  
1 scatola degli enigmi  
1 bastoncino di legno con cordoncino e fermacorda

### Preparazione



1. Metti tutto il mazzo di carte degli enigmi, senza mescolarle, nella scatola degli enigmi ①. Metti la mascherina davanti al mazzo di carte.
2. Infilà il bastoncino di legno nel foro a sinistra ②, estrai la prima carta ③ e, senza girarla, mettila in fondo ④. Il tuo Logic! CASE è pronto per l'uso!

### Ecco come funziona

Le carte degli enigmi hanno tutte la stessa struttura: sotto vedi quattro piccoli suggerimenti di soluzione relativi all'immagine grande, che si trova sopra. Ma solo uno dei suggerimenti è quello giusto! Devi quindi trovare il senso di ogni singolo enigma e scoprire poi la soluzione corretta ⑤.

Se ritieni di aver trovato la soluzione giusta, infila il bastoncino di legno nel foro sottostante della scatola degli enigmi ④.

### Riesci ad estrarre agevolmente la carta dell'enigma?

-  **No, la carta non esce.**  
Peccato, hai scelto la soluzione sbagliata ⑦. Estrai il bastoncino e inizia il prossimo tentativo di soluzione con un altro foro.
-  **Sì, la carta esce!**  
Ottimo, hai trovato la soluzione corretta ⑧! Senza girarla, sposta la carta in fondo al mazzo ⑨ e continua con l'enigma successivo!

Raggiunta circa la metà degli enigmi, troverai una carta gialla che ti indicherà di estrarre il bastoncino di legno e di tirare fuori tutto il mazzo di carte dalla scatola degli enigmi ⑩, girarlo ⑪ e rimetterlo dentro ⑫. La mascherina resta al suo posto davanti al mazzo. Quindi prosegui il gioco come prima.

Alla fine troverai un'altra carta gialla con l'indicazione di ripetere la procedura precedente. Come sempre, la mascherina resta davanti al mazzo. Il tuo Logic! CASE è pronto per il secondo giro! Questa volta riuscirai a essere più veloce?

### Dopo l'uso

Hai finito? O vuoi portare con te in viaggio il tuo Logic! CASE? Niente di più facile: fai passare il cordoncino blu intorno alle carte e alla scatola degli enigmi e fissalo con il fermacorda giallo ⑬ + ⑭. Le carte rimarranno così al loro posto.