

białe historie



Białe historie zabiorą Was na spotkanie z duchami! Przeniesiecie się do starych zamczysk i budzących dreszczyk emocji okolic!

Spotkacie zjawy, duchy i wampiry. Natkniecie się na mnóstwo zagadkowych zjawisk. Niektóre da się wyjaśnić prawami przyrody, inne przyprawią Was o gęsią skórę. I na pewno wiele rzeczy nie będzie tu takimi, jakimi się wydają... Ale nie dajcie się zwieść! Bo tylko ci, którzy uważnie patrzą, słuchają i stawiają mądre pytania, położą kres strachom i rozwieją mgłę tajemnicy.

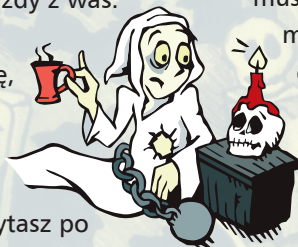


Instrukcja gry

Waszą broń stanowią: wyobraźnia, ciekawość i mocne nerwy.

W **Białe historie** możecie zagrać we dwójkę albo z większą grupą przyjaciół. Gra w pojedynkę nie dostarcza już takiej przyjemności, bo potrzebny jest ktoś, kto zna rozwiązanie i odpowie na Twoje pytania. Ta osoba to **mistrz gry**. Pozostali gracze to **łowcy duchów**, którzy grają jako drużyna przeciwko mistrzowi gry. Funkcję mistrza gry pełni kolejno każdy z was.

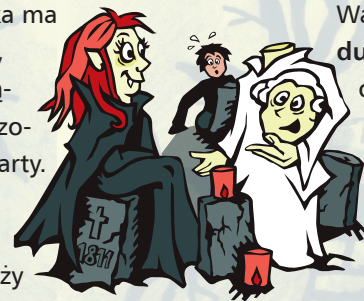
Jako **mistrz gry** bierzesz jedną kartę, czytasz zagadkę umieszczoną na jej przedniej stronie i pokazujesz zgadującym ilustrację. Rozwiązanie zamieszczone na odwrocie karty czytasz po cichu i na razie zachowujesz dla siebie.



Łowcy duchów stawiają teraz pytania, starając się znaleźć wskazówki, które pomogą im rozwiązać zagadkę. Naturalnie łowcy mogą sobie wzajemnie pomagać, wymieniać się uwagami, dyskutować czy poprosić o ponowne przeczytanie zagadki...

Rozwiązanie. Każda zagadka ma jedno właściwe rozwiązanie, które należy znaleźć. Rozwiązanie zapisane jest wytłuszczonym drukiem na odwrocie karty. Wyczerpująca odpowiedź zamieszczona poniżej nie musi zostać odgadnięta. Służy

mistrzowi gry jako pomoc przy udzielaniu odpowiedzi na pytania zgadujących. Jeśli jako mistrz gry nie zrozumiesz jakiejś historyjki, weź inną kartę, a o wyjaśnienie tej zapytaj później rodziców.



Zagadka. 15 zagadek jest trudniejszych niż pozostałe. Rozpoznacie je po tym symbolu. Możecie też utrudnić sobie zgadywanie, rezygnując z oglądania ilustracji przy zagadkach, ponieważ czasami i one zawierają jakieś wskazówki.

Wariant gry dla **szczególnie mądrych łowców duchów**: Gdybyście chcieli uczynić grę jeszcze odrobinę trudniejszą, starajcie się zadawać takie pytania, na które mistrz gry będzie mógł odpowiedzieć jednoznacznie za pomocą „Tak” lub „Nie”. W tym wariantcie każdy łowca może zadawać pytania tak długo, aż usłyszy odpowiedź „Nie”. (Wtedy kolejka przechodzi na następnego łowcę).



Wydawca

Po raz pierwszy Białe historie zostały wydane w Niemczech przez wydawnictwo ©moses. Verlag GmbH, Kempen 2009.

Prawa autorskie do oryginalnych tekstów i ilustracji należą do wydawnictwa ©moses. Verlag GmbH, Kempen 2009.

moses.

Wszelkie prawa zastrzeżone!

Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:



G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3

tel./fax 63 245 20 54
e-mail: g3@g3poland.com
www.g3poland.com

Wydanie 2. Rok 2012.

Wydrukowano w Chinach.

Dziękujemy genialnym dzieciakom: Jelce, Kristinie i Michaelowi za pomoc przy testowaniu, dopracowywaniu i rozwiązywaniu tych *Białych historii*.



Wskazówki

i dobre rady



Rady dla łowców

duchów: Słuchajcie

uważnie, gdy mistrz gry

czyta zagadkę! Każde

słowo może stanowić

wskazówkę, ale równie

dobrze być fałszywym tropem.

Spróbujcie najpierw odkryć, gdzie ukryte są

wskazówki. Możecie na przykład zapytać: „Czy

dla rozwiązania jest ważne, że...?” Obserwuj-

cie przy każdym pytaniu reakcję mistrza gry.

Czy zwleka z odpowiedzią? To może oznaczać,

że Wasze pytanie nie jest istotne i nie pomoże

Wam rozwiązać zagadki. A może wręcz przeci-

wnie – jesteście już całkiem blisko...

Pamiętajcie: Nawet jeżeli uważacie, że Wasze

pomysły są najlepsze, mistrz gry ma zawsze

rację! Tylko on zna właściwe rozwiązanie!

Rady dla mistrzów gry:

Jako mistrz gry nie zawsze będziesz miał lekko.

Musisz bardzo mądrze i uważnie odpowiadać

na pytania, nie zdradzając od razu zbyt wie-

le. Jeśli pojawią się pytania, na które nie ma

odpowiedzi w rozwiązaniu zagadki albo które

nie są istotne, możesz oczywiście podsunąć

zgadującym jakąś pomocną wskazówkę

lub po prostu poprosić o inne pytanie. Gdy

zauważysz, że zgadujący nie mają już żadnych

pomysłów, przeczytaj zagadkę ponownie,

akcentując zawarte w niej wskazówki.



Autorka: Andrea Köhrsen urodziła się w 1971

roku na północy Niemiec i studiowała projekto-

wanie komunikacji na Muthesiussschule w Kilonii.

Od narodzin swojej córki w roku 2003 pracuje

na zlecenie jako projektantka i autorka tekstów.

Chociaż nie jest przesądna, żywi głębokie podej-

zrenie, że w jej domu mieszka jakiś poltergeist.

Stale przepalają się w nim żarówki, książki spadają

z regałów, niewidzialne ręce ciągle podkradają

z biurka gumki do mazania...

białe

50 strasznych zagadek o upiornych zjawiskach

historie

dla sprytnych
łowców duchów
w wieku od 8 lat

