

SVEIKI ATSIVERTĘ PASLAPTINGUS GALVOSŪKIUS

Tikimės, kad smagiai leisite laiką narpliodami šiuos galvosūkius.
Čia rasite mįslių, kurias įminti galite dviem būdais: pasitelkę arba logiką,
arba vaizduotę.

Ką geriau pasirinkti aiškinantis kiekvieną galvosūkį, patars šie ženklai:



LOGIKA



VAIZDUOTĖ



PASITELKITE LOGIKĄ...

Pamatę sraigtelių ženkliuką tikėkitės scenarijaus
ir tam tikros užuominos, tad:

- atidžiai perskaitykite galvosūkį ir ištyrinėkite paveikslėlius;
- pasvarstykite: ar čia slypi kas nors neįprasta?
ar svarbi įvykio vieta?;
- nebūkite tikras, kad pirmas į galvą šovęs
atsakymas yra teisingas, tad gerai jį
apmąstykite. Jei manote, kad atsakymas
teisingas, jo nepamiršdami atkartokite
visą galvosūkio eigą. Ar jis tinka?

Atsakymas slypi tekste
ir iliustracijose... Gerai
įsiskaitykite ir atidžiai
peržiūrėkite paveikslėlius!





VISI MĄSTOME IR ANALIZUOJAME,
BET SPRENDŽIAME SKIRTINGAI!

Visi mąstome
ir analizuojame,
bet sprendžiame
skirtingai!



PASITELKITE VAIZDUOTĘ...

Jei aptikote lemputės ženkliuką:

- tikėkitės neįprastų situacijų, o jų atsakymas gerokai nustebins!;
- tai ne itin painios mįslės, bet jas įmindami dažnai nesiremsite logika, o tikrai pasitelksite vaizduotę;
- jei pasiryžote išnarplioti šiuos galvosūkius, turite mąstyti plačiai, kitaip nei įprasta, pavyzdžiui: mano močiutės auskaras įkrito į kavą puodelyje, bet nesuslapo, kodėl? (Todėl, kad ten buvo tik malta kava.)

ATSPĖJAU!



KAIP ŽAISTI?

Su šia knyga linksmai leisite laiką ir šeimos ratelyje, ir su draugais. Kuo daugiau žmonių, tuo smagiau bus spręsti galvosūkius. Žinoma, ir dviem žaisti bus tikrai linksmu!

Aišku, galite žaisti ir vieni – spręsti galvosūkius patys.

Pasitelkę logiką ir vaizduotę ieškodami užuominų tapsite tikrais detektyvais.

Taigi siūlome du skirtingus žaidimo būdus.

KARTU SU ŠEIMA



- Jei norite tikrai įdomiai pažaisti, patariame tai daryti turint laiko – skuba čia nepadės.
- Bus daug smagiau, jei galvosūkį narplios kuo daugiau seklių.
- Tik vienas žaidėjas gali prieš tai perskaityti atsakymą – jis ir bus tyrimo vedėjas (kiekvieną kartą galite keistis). Visi kiti klausinės vedėją, kad išsiaiškintų kuo daugiau užuominų, o jis į klausimus gali atsakinėti tik:

– **taip arba ne;**

– **klauskite dar kartą (jeigu niekas nesuprato pateiktos užuominos);**

– **nesvarbu (jei klausimas nepadeda rasti užuominų atsakymui).**

- Jeigu ieškodami atsakymo užstringate, tyrimo vedėjas gali padėti dar kartą peržvelgti turimas užuominas ir atkreipti dėmesį į tai, ką veikiausiai praleidote pro akis.



Neskriauskite mažiausiųjų
ir leiskite jiems pasireikšti
pirmiems!

KOMANDOMIS

- Susiburkite į detektyvų komandas po du ar daugiau, o kuris nors tegu bus teisėjas.
- Iš pat pradžių nutarkite, kiek galvosūkių aiškinsitės.
- Svarbiausia galvosūkius išnarplioti ne greičiau už kitus, o pelnyti kuo daugiau taškų.
- Komanda, perpratusi galvosūkį, praneša apie tai teisėjui, o šis patvirtins, ar komanda užsidirbo atitinkamą kiekį taškų ir ar gali toliau tirti.

Išsiaiškinę galvosūkį užsirašykite ant lapelio gautų taškų sumą. Jei žaidimo pabaigoje tarp komandų yra lygiosios – išspręskite dar vieną.

ATSIMINKITE:
MES MĄSTOME SKIRTINGAI,
TODĖL TIE PATYS GALVOSŪKIAI
VIENTIEMS BUS LENGVI,
KITIEMS – SUNKŪS...



SU ŠEIMA

BYLA	JONAS	ELŽBIETA	PETRAS	AMANDA
INTERNATAS	40			
KAIMYNAI		50		
VAGYSTĖ			50	
DVARAS		30		50
KALĖJIMO KAMERA				20
NEBYLUS LIUDININKAS				
SULTYS	50			
IŠ VISO TAŠKŲ	90	80	50	70



KOMANDOMIS

BYLA	1 KOMANDA	2 KOMANDA
INTERNATAS	40	
KAIMYNAI		50
VAGYSTĖ		50
DVARAS	30	
KALĖJIMO KAMERA		50
NEBYLUS LIUDININKAS	20	
SULTYS	50	
IŠ VISO TAŠKŲ	140	150



TAŠKŲ PASKIRSTYMAS

Galvosūkiai suskirstyti pagal sudėtingumo lygius nuo 1 iki 6 ir pažymėti atitinkamu žvaigždučių skaičiumi.

1 = PATS LENGVIAUSIAS



6 = PATS SUNKIAUSIAS



Be to, kiekvienas lygis turi atitinkamą taškų sistemą.

LYGIS

TAŠKAI



10



20



30



40



50



60



TURINYS



 KALTAS UŽMARŠUMAS	10	 KALĖJIMO KAMERA	38
 KĄ TUO METU VEIKEI?	12	 NUOSPRENDIS	40
 VAGIS LAIVE!	14	 SULTONO ĮPĖDINIS.....	44
 SENELIO DOVANA	16	 SVETIMAS LAUKUOSE	46
 NEBYLUS LIUDININKAS	18	 NETIKĖTAS PUOLIMAS	48
 KAIMYNAI PRIEŠAIS	20	 UŽDRAUSTAS ADRESAS	50
 KAŽKAS BELDŽIASI Į DURIS	22	 LIETINGAS ŠEŠTADIENIS DVARE.....	52
 MATRIOŠKA IŠ ANTIKVARIATO	24	 IŠGYVENĘ AUKŠTĮ	54
 KEISTA VAGYSTĖ	26	 GALVOSŪKIS DETEKTYVAMS.....	56
 PERPLAUKTI UPĘ	28	 PONO BLESO LIFTAS.....	60
 NELEMTAS LIETUS	30	 BARMENAS SU ŠAUTUVU	62
 LEMTINGAS ŠŪVIS	32		
 INTERNATAS	34		
 PRAŠAU SULČIŲ	36		

ATKREIPKITE DĖMESĮ, KURĮ
GALVOSŪKĮ SPRĘSTI PASITELKUS
LOGIKĄ, O KURĮ – VAIZDUOTĘ.



KALTAS UŽMARŠUMAS

Tapęs našliu Markas įsikūrė prie jūros. Čia jis gyvena jau daugybę metų ir dirba namuose. Jo gyvenimo ritmas gana pastovus, kiekvieną naktį prieš eidamas miegoti Markas įjungia šviesą.



- 1 Tačiau vieną naktį jis yra toks pavargęs, kad nueina miegoti pamiršęs įjungti šviesą.



- 2 Nubudęs ryte per radiją išgirsta siaubingą žinią.



- 3 Markas griebiasi už galvos ir bėgte pasileidžia į policiją prisipažinti esąs kaltas dėl nelaimingo atsitikimo.



Pone policininke,
tai aš kaltas dėl to,
kas nutiko!



KODĖL MARKAS
NUTARIA, KAD
KALTAS YRA JIS?

ATSAKYMAI 65–68 P.





LOGIKA

30 TAŠKŲ

LYGIS – VIDUTINIS



VAGIS LAIVE

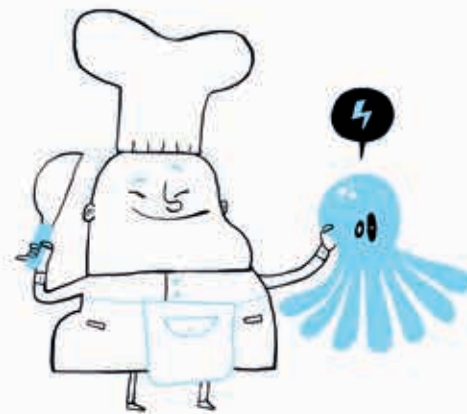
Žvejybinis japonų laivas išplaukia žvejoti į atvirą jūrą. Darbo dienos pabaigoje laivo kapitonas nutaria išsimaudyti po dušu, nusisega vertingą laikrodį ir palieka ant stalelio kajutėje.



- 1 Išėjęs iš dušo laikrodžio neberanda!
Kad išsiaiškintų vagį, kapitonas sukviečia
visą įgulą ir pradeda klausinėti,
ką kiekvienas veikė, kol jis maudėsi.



- 2 Virėjas sako,
kad ruošė
vakarienę įgulai.



- 3 Mechanikė tvirtina,
kad tikrino, ar tinkamai
veikia generatorius.



- 4 Bocmanė patikina, kad
snaudė savo kajutėje.



- 5 Jūreivis prižiūrėtojas paaškina,
kad užlipo į denį vėliavos apversti,
nes ši buvo pakabinta atvirkščiai.



KURIS IŠ JŲ
MELUOJA?

