



KIWI_KW26012 Rozprávky dielik po dieliku

Vek: od 5 rokov | **Počet hráčov:** 1 – 5 | **Dĺžka hry:** 15 minút

Princíp hry:

Táto logická hra je založená na pozorovaní a dedukcii. Obsahuje 6 samostatných scenárov, ktoré majú stupňujúcu náročnosť.

- **Zlatovláška** – 9 dielikov
- **Kocúr v čižmách** – 12 dielikov (+ 1 prídavný dielik)
- **Aladin** – 12 dielikov (+ 2 prídavné dieliky)
- **Kniha džunglí** – 16 dielikov (+ 2 prídavné dieliky)
- **Alenka v krajine zázrakov** – 16 dielikov (+ 3 prídavné dieliky)
- **Ostrov pokladov** – 20 dielikov (+ 4 prídavné dieliky)

Hráči postupne skladajú príbeh inšpirovaný rozprávkou tak, že zbierajú jednotlivé dieliky v správnom poradí. Každý umiestnený dielik poskytuje pomocníka na nájdenie nasledujúceho. Krok za krokom hráči skladajú veľký obrázok, ktorý rozpráva celý príbeh. Dieliky sú obojstranné:

- Predná strana: ilustrácia zobrazuje časť príbehu a obsahuje hádanku vedúcu k nájdeniu ďalšieho dielika.
- Zadná strana: zobrazuje predmety alebo postavy, ktoré predstavujú odpovede na hádanky.

Cieľ hry: Zostaviť celý príbeh.

Príprava hry:

1. Vyberte si príbeh a vezmite všetky príslušné dieliky. (Pre prvú hru odporúčame začať so Zlatovláskou).
2. Rozložte všetky dieliky scenára na stôl obrázkami dole (jednofarebná strana s predmetom alebo postavou smeruje hore).
3. Vezmite štartovací dielik (s dverami) a položte ho pred hráča.
4. Otočte dielik s dverami ilustrovanou stranou hore a vstúpte do príbehu.

Priebeh hry:

Všetci hráči hrajú spoločne. Môžu diskutovať a deliť sa o svoje nápady, aby spoločne vybrali ďalší dielik.

Aby mohli hráči pokračovať v skladaní obrázka a nájdenie ďalšieho dielika, dívajú sa na naposledy umiestnený dielik a na symbol, ktorý obsahuje: **lupu** alebo **otáznik (?)**.

Pozorovacia hádanka



Na zadnej strane zostávajúcich dielikov nájdite predmet alebo postavu, ktorá sa objavuje na práve položenom dieliku. Ide o rovnaký predmet alebo postavu, ale pozor: nemusí byť v rovnakej pozícii, môže byť čiastočne skrytá alebo nemusí byť vidieť celá.

Deduktívna hádanka



Na zadnej strane zostávajúcich dielikov nájdite predmet alebo postavu, ktorá logicky zodpovedá situácii zobrazenej na práve položenom dieliku.



Hneď ako sa hráči zhodnú na správnom dieliku, vezmú ho, otočia a položia vedľa predchádzajúceho podľa šípky vyznačenej na predchádzajúcom dieliku.

- Pokiaľ nový dielik obsahuje na prednej strane krížik, ide o chybu! Dielik odložte a hľadajte správnu odpoveď znovu.
- Pokiaľ ilustrácia na novom dieliku logicky nenadväzuje na predchádzajúci, ide tiež o chybu! Vráťte dielik obrázkom dole medzi ostatné a pokračujte v hľadaní.
- Ak ilustrácia na novom dieliku správne nadväzuje na predchádzajúci dielik, výborne! Tento nový dielik prináša ďalšiu hádanku.



Pokračujte týmto spôsobom, dokiaľ nie je celý obrázok dokončený a nie je odhalený posledný dielik so symbolom **Pohára**.

Zvláštne prípady:

-  Niektoré dieliky obsahujú **dve** hádanky, reprezentované dvomi symbolmi. V takom prípade musia hráči nájsť dva dieliky, jeden pre každú hádanku.

4bambini.sk – distribútor hračiek a detského tovaru

4bambini, s. r. o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha

- **Dieliky s hviezdou (bonus):** Niektoré dieliky majú symbol hviezdy: tieto dieliky neobsahujú žiadnu hádanku a predstavujú bonusové prvky obrázka.
- **Prídavné dieliky (chybové dieliky):** Okrem scenára Zlatovláska obsahujú príbehy viac dielikov, než je potrebné na zostavenie výsledného obrázka. Niektoré dieliky sa preto nepoužívajú; majú na prednej strane krížik.

Pomocník:

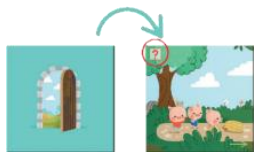
Brožúrky ku každej rozprávke rozprávajú príbeh podľa jednotlivých obrázkov. Môžu vás sprevádzať pri objavovaní príbehu.

Príklad: Tri malé prasiatka

Dieliky scenára sa rozložia na stôl obrázky dole.



Dielik s dvermi sa otočí ilustrovanou stranou nahor a príbeh začína.



Na tomto dieliku sú zobrazené tri prasiatka kráčajúce po ceste. Na ceste leží otepka slamy. Symbol ? označuje deduktívnu hádanku. Čo sa stane ďalej? Čo môžu tri prasiatka urobiť?

Hráči hľadajú medzi zostávajúcimi dielikmi predmet alebo postavu, vďaka ktorej by mohol príbeh pokračovať.



Dielik so **slameným domčekom** sa zdá byť najlepšou odpoveďou.

Dielik sa otočí a umiestni vedľa prvého podľa šípky.



Na novom dieliku je **lupa**, ide teda o pozorovaciu hádanku. Hráči musia medzi zostávajúcimi dielikmi nájsť predmet alebo postavu zobrazenú na obrázku.



Dielik s **vlkom** sa zdá byť najlepšou odpoveďou.

Otočí sa a pripojí k príbehu.



Na novom dieliku je opäť **lupa**, ide teda o pozorovaciu hádanku.



Dielik s **dreveným domčekom** sa zdá byť správnou odpoveďou.

Otočí sa a pridá sa k príbehu.



Na novom dielik je opäť **lupa**, ide teda o pozorovaciú hádanku.



Dielik s **tehlovým domčekom** sa zdá byť správnu odpoveďou.

Otočí sa a pridá k príbehu.



Nový dielik teraz obsahuje **?**, ide o deduktívnu hádanku. Na obrázku je vlk ležúci komínom do tehlového domčeka. Vo vnútri je malé prasiatko.

Čo sa stane ďalej? Čo môžu urobiť vlk a prasiatko?

Zostáva už len jeden dielik a hráči môžu premýšľať, či je skutočne posledný.



Dielik s **kozubom** sa zdá byť správnu odpoveďou.

Hráči ho otočia. **Výborne!** Je na ňom symbol **Pohára**, čo znamená koniec príbehu.



Autor hry: Pierre Thaumoux

Ilustrácie: Anita Schmidt

4bambini.sk – distribútor hračiek a detského tovaru

4bambini, s. r. o., Václavkova 364/22, Dejvice, 160 00 Praha