

Haba_ 1306822002 Logic! GAMES – Aquapark

Chytrý logický hlavolam a hra na zručnost pro 1 hráče od 6 let.

Autor hry: Thade Precht

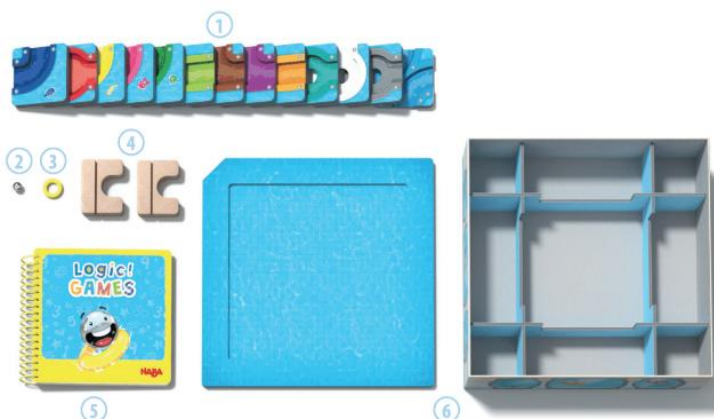
Editor: Davide Tosello

V Milově aquaparku se ozve signál: dráha je volná! Hlavní atrakcí je skluzavka, kterou si můžete během chvilky upravit podle svých představ. Posouvajte barevné dílky skluzavky tak, aby po ní mohla kulička Milo elegantně projet. Budete potřebovat dobrý přehled a pevnou ruku. Obtížnost 60 úkolů se každým kolem zvyšuje. Dokážete je vyřešit všechny?

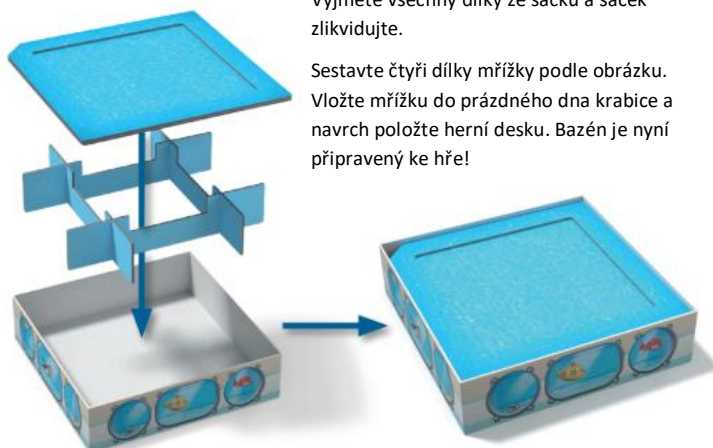
Tato hra vyžaduje logické myšlení a jemnou motoriku.

Obsah hry

- 1) 13 dílků
 - 2) 1 kulička Milo
 - 3) 1 žlutý plavecký kruh
 - 4) 2 dřevěné bloky (start a cíl)
 - 5) 1 spirálový sešit s 60 úlohami a řešeními
 - 6) 1 bazén skládající se z:
 - 1 ilustrovaného dna krabice,
 - 1 mřížky (ze 4 částí),
 - 1 herní desky
- 1 pravidla hry



Před začátkem hry



Vyjměte všechny dílky ze sáčku a sáček zlikvidujte.

Sestavte čtyři dílky mřížky podle obrázku. Vložte mřížku do prázdného dna krabice a navrch položte herní desku. Bazén je nyní připravený ke hře!

Tip: Po skončení hry můžete nechat mřížku sestavenou v krabici. Dílky jednoduše vložte do velké střední přihrádky a dřevěné dílky, kuličku a kruh do vnějších přihrádek. Spirálový sešit položte **napříč** do výřezů v mřížce, a nakonec navrch položte herní desku a pravidla hry.



Stručná pravidla hry

Vyberte si **úkol** ze sešitu a připravte si herní materiál zobrazený v zadání.

Cíl každého úkolu: Dopřít kuličku Milo bezpečně ze startovního bloku do cílového bloku!

Aby se vám to podařilo, **posouvajte** dílky jeden po druhém tak, aby mezi startovním a cílovým blokem vznikla souvislá dráha. Poté opatrně pohybuje bazénem v rukou tak, aby se Milo ve svém žlutém plaveckém kruhu bezpečně **dokutálel** ze startu do cíle.

Při posouvání dílků platí:

1. Dílky se nesmí otáčet ani převracet.
2. V jednom tahu lze posunout pouze jeden dílek (do mezery). Počet tahů není omezen.
3. Výsledná dráha musí obsahovat všechny úseky skluzavky a nesmí mít žádné otevřené konce.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

Při kutálení kuličky platí:

1. Aby dílky neklouzaly, vyplňte nejprve mezeru jedním z nepoužitých dílků (plaveckým kruhem nahoru).
2. Můžete do kuličky Milo cvrknout prstem, abyste jí pomohli vyrazit ze startu, ale poté už se jí nedotýkejte.
3. Milo musí vždy projet celou skluzavku (tj. dotknout se každého dílku trasy) a může po jednotlivých úsecích jet i vícekrát.
4. Pokud kulička Milo vyjede z dráhy nebo spadne do otvoru, musíte ji vrátit na start a začít znovu.

Na zadní straně každého úkolu najdete **řešení** s nejmenším počtem tahů a/nebo nejlogičtější posloupností.

Na následujících stránkách najdete část „Úvod k hernímu materiálu & nápady pro volnou hru“, spolu s **podrobným ilustrovaným návodem ke hře**.

Úvod k hernímu materiálu & nápady pro volnou hru

Milí rodiče,

některé úkoly v této hře jsou obtížné zejména pro menší děti, a někdy dokonce i pro dospělé. Proto své dítě podporujte a povzbuzujte, když s hrou začíná. Tato část obsahuje užitečné tipy.

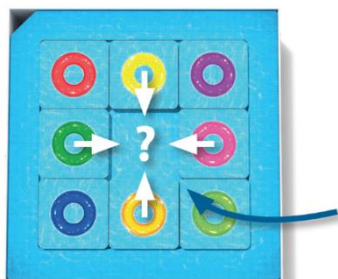


Ahoj, já jsem Milo!

Miluji logické hry a už se nemůžu dočkat, až si dnes společně užijeme spoustu vodní zábavy! Čeká tě skvělá hra s posouváním dílků a odvážné jízdy na skluzavkách v prvním aquaparku na světě, který si můžeš přestavět téměř jakkoli chceš. Žádná jízda není stejná jako ta předchozí! Jupí!

Pojďme se na to společně podívat! Začneme barevnými **dílký**; všechny jsou čtvercové a na jedné straně zobrazují jednotlivé úseky skluzavky, zatímco na druhé straně je velký barevný plavecký kruh.

Každý dílek má svůj úsek skluzavky a plavecký kruh ve **vlastní barvě**: červené, růžové, fialové, oranžové, žluté, světle zelené, tmavě zelené, světle modré, tmavě modré, hnědé, tyrkysovové, šedé a bílé. Dokážeš najít všechny barvy a dílky?



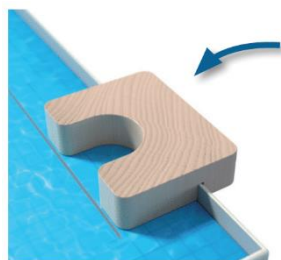
Dále si vezmi několik dílků a umísti je stranou s plaveckým kruhem nahoru do rámu herní desky. Pokud jsou umístěny hezky vedle sebe, vejde se tam přesně 9 dílků. Máš to hotové? Výborně. Teď zkus **posunout** jeden z dílků tam a zpět. Nejde to? Přesně tak, protože zde není žádný prázdný prostor. Odstraň proto jeden dílek, aby se vytvořila mezer.

Nyní můžeš jednoduše posunout jeden sousední dílek do této mezery. Proces posouvání může pokračovat tak často, jak si přeješ, a můžeš neustále měnit polohu mezery a polohu dílků. Vyzkoušej to! To je přesně ten princip, na kterém je celá hra založena.



Dílky se neliší pouze barvou, ale také **úseky skluzavky** zobrazenými na zadní straně každého dílku. Strany s úseky skluzavky obsahují: 4 rovné dráhy (včetně 1 rovné dráhy s vyboulením a 1 rovné dráhy s otvorem), 5 jednoduchých zatáček (včetně 1 zatáčky s otvorem), 1 dvojitou zatáčku, 2 křižovatky ve tvaru T a 1 slepou uličku s otvorem. Je to docela dlouhý seznam... dokážeš najít všechny dílky?

Výborně! Teď pojďme o krok dál a umístíme několik dílků do rámu herní desky; tentokrát stranou s úseky skluzavky směrem nahoru. Nyní můžeš v rámci volné hry vytvářet různé **trasy skluzavky**, jako například uzavřený okruh, klikatou cestu atd.



Zkus vytvořit trasu skluzavky, která začíná na jednom okraji rámu a končí na jiném okraji rámu. Nyní umísti **startovní a cílový blok** na tato dvě místa na okraji krabice (podle obrázku), vyplň všechny mezery dalšími dílky (kruhy nahoru) a Milova první **jízda na skluzavce** může začít.

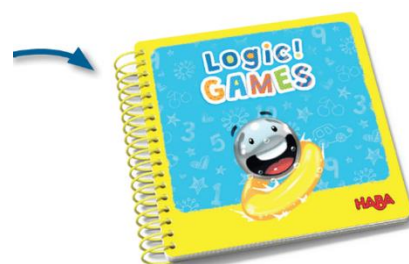
Vezmi malý žlutý plavecký kruh, vlož ho do otvoru v bloku (= startovní blok) a do něj polož Milo. Opatrně zvedni **bazén** a oběma rukama jím pohybuj tak, aby se Milo i s kruhem hladce a bezpečně kutálel po skluzavce až do otvoru v cílovém bloku. K tomu, aby Milo nespádl ze skluzavky do jednoho z otvorů v bílém, šedém nebo tyrkysovém dílku, je zapotřebí značná zručnost a předvídatost. Pokud Milo přesto spadne, jednoduše ho vrať zpět do startovního bloku a zkus to znovu. Podařilo se? Výborně!

Nakonec se podívejme na malý **spirálový sešit**. Na pravé straně je 60 očíslovaných **úkolů** se stoupající obtížností. V případě, že nebudeš vědět, jak dál postupovat, na zadní straně každého úkolu vždy najdeš **řešení**.

Tak, teď jsi skvěle připraven na opravdovou hru.

Já popadnu svůj kruh a utíkám k bazénu. Brzy se uvidíme! Bav se a hodně štěstí!

Tvůj Milo



Podrobná pravidla hry

Vyberte si **úkol** ze spirálového sešitu. Nejlepší je začít úkolem č. 1 a poté pokračovat s úkoly popořadě.

Prvních 30 úkolů, označených zeleným trojúhelníkem, je poměrně snadných a nabízí příjemný úvod do hry. Dále v sešitu najdete 20 středně těžkých úkolů označených oranžovým trojúhelníkem a nakonec 10 obtížných úkolů s červeným trojúhelníkem.

Cíl každého úkolu: Dopravit kuličku Milo bezpečně ze startovního bloku do cílového bloku!

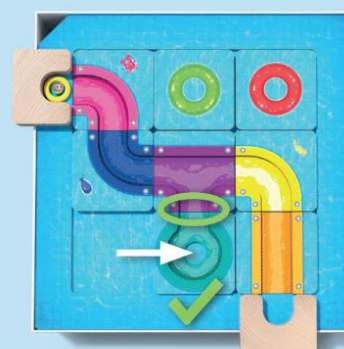
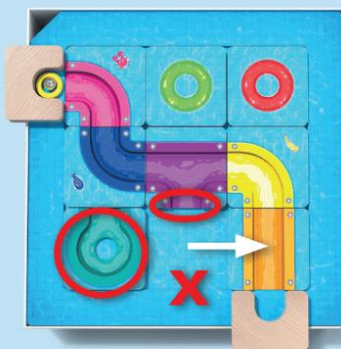
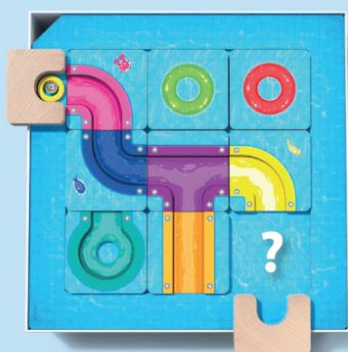
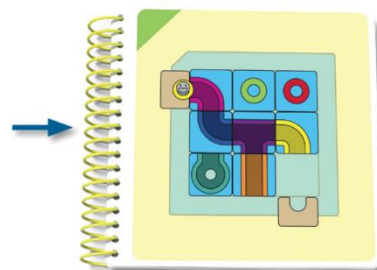
Jak na to: Najděte **herní materiál** zobrazený v úkolu. Ten se vždy skládá z 8 jednotlivých dílků, dvou bloků (startovního a cílového), kuličky Milo a plastového žlutého plaveckého kruhu. Umístěte herní materiál na herní desku podle obrázku.

Ujistěte se, že jste vybrali dílky ve správných barvách a položili je správnou stranou nahoru, správným směrem a na správné místo. To vyžaduje přesné pozorování a přiřazování – je to skvělé a chytré cvičení! Máte to? Fantastické!

Nyní musíte posouvat dílky jeden po druhém tak, aby mezi startovním a cílovým blokem vznikla souvislá dráha skluzavky. Jakmile je trasa hotová, uchopte krabici oběma rukama a opatrně s bazénem pohybujte tak, aby se kulička Milo ve svém žlutém plaveckém kruhu bezpečně **dokutálela** ze startu do cíle.

Při posouvání dílků platí:

1. Dílky se nesmí otáčet ani převracet.
2. V jednom tahu lze posunout pouze jeden dílek (do mezery). Počet tahů není omezen.
3. Výsledná dráha musí obsahovat všechny úseky skluzavky a nesmí mít žádné otevřené konce.



Příklad: Nalevo: Počáteční rozestavení. Uprostřed: Po přesunu oranžového dílku už trasa propojuje startovní a cílový blok. Pravidlo č. 3 však ještě není splněno, protože fialový dílek má ve spodní části otevřený konec a tyrkysový úsek skluzavky není dosud zapojen. Vpravo: Přesunutím tyrkysového dílku se vyřeší oba problémy a trasa skluzavky je správně dokončena.

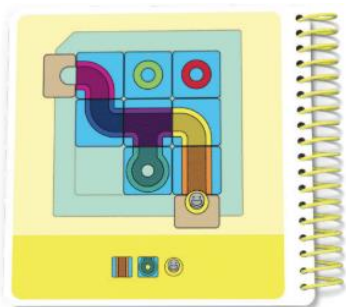
Tip: Než začnete s posouváním dílků, může vám pomoci, když si herní plochu nejprve pozorně prohlédnete a zamyslíte se nad tím, který dílek by měl patřit na které místo. Pokud se při řešení úkolu v nějakém bodě zaseknete, bývá někdy snazší vrátit dílky do jejich počáteční polohy a začít znovu, než je dál a dál míchat.

Řešení najdete na zadní straně každého úkolu.

Ale nevzdávejte to příliš rychle; největší kouzlo logických her spočívá právě v experimentování, hloubání a zkoušení různých možností. Čím větší je výzva, tím větší je pak radost z jejího překonání!

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové



Vezměte prosím na vědomí, že mnoho úkolů umožňuje vytvořit několik variant trasy a není předepsáno žádné pevně dané pořadí tahů. Řešení proto vždy ukazují podobu skluzavky s nejnižším počtem tahů a/nebo nejlogičtější posloupnost kroků. Níže jsou řádek po řádku (zleva doprava) zobrazeny odpovídající tahy (v podobě dílků, které je třeba postupně posunout do mezery).

Při kutálení kuličky platí:

1. Aby dílky neklouzaly, vyplňte nejprve mezeru jedním z nepoužitých dílků (plaveckým kruhem nahoru).
2. Můžete do kuličky Milo cvrknout prstem, abyste jí pomohli vyrazit ze startu, ale poté už se jí nedotýkejte.
3. Milo musí vždy projet celou skluzavku. Nesmí tedy přeskocit žádné části skluzavky. Po jednotlivých úsecích může jet i vícekrát.
4. Pokud kulička Milo vyjede z dráhy nebo spadne do otvoru, musíte ji vrátit na start a začít znovu.



Příklad: Vlevo: Poté, co jste vyplnili mezeru vlevo dole jedním z zbývajících dílků, statečně jste balancovali s herní deskou; Milo dorazil do cílového bloku živý a zdravý hned na první pokus. Bohužel jste však vynechali úsek skluzavky na tyrkysovém dílku, a protože se kulička musí dotknout každého dílku dráhy, musíte začít znovu a zkusit to ještě jednou. Uprostřed: Při druhém pokusu jste sice do trasy zahrnuli i tyrkysový dílek, ale Milo se bohužel skutálel do otvoru, kde uvízl, a nedorazil do cílového bloku. Proto je nutný třetí pokus. Vpravo: Tentokrát Milo bezpečně projel po všech úsecích skluzavky a úspěšně dorazil do cílového bloku. Úkol je vyřešen!

Varianty hry:

Pokud si chcete kutálení trochu ztížit, můžete hrát bez žlutého plaveckého kruhu. Bez něj se Milo kutálí o něco rychleji a je mnohem obtížnější ho ovládat.

Pro ještě více zábavy s kuličkou:

Zkuste si vymyslet vlastní úkoly a překvapte jimi své kamarády nebo rodinu! Zde je návod, jak na to: umístěte startovní a cílový blok obvyklým způsobem. Propojte dva bloky libovolnou trasou skluzavky, kterou si vymyslíte. Nezapomeňte nechat přesně jednu mezeru volnou a všechny ostatní mezery vyplňte zbývajících dílky (plaveckými kruhy nahoru). Nyní posouvajte dílky tak dlouho, dokud si nebudete jisti, že je úkol dostatečně obtížný. Položte Mila v plaveckém kruhu do jednoho ze dvou bloků a je to – váš vlastní **úkol** je hotový! Tak co, kdo ho teď dokáže vyřešit a úspěšně prokutálet kuličku Milo celou skluzavkou?

Milé děti a rodiče, na stránce www.haba.de/Ersatzteile se můžete jednoduše informovat, zda je možné doručit chybějící dílek hry.

Upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části, hrozí nebezpečí spolknutí nebo vdechnutí.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové