



KIWI_KW26012 Pohádky dílek po dílku

Věk: od 5 let | **Počet hráčů:** 1–5 | **Délka hry:** 15 minut

Princip hry:

Tato logická hra je založená na pozorování a dedukci. Obsahuje 6 samostatných scénářů, které mají stupňující obtížnost.

- **Zlatovláska** – 9 dílků
- **Kocour v botách** – 12 dílků (+ 1 přídavný dílek)
- **Aladin** – 12 dílků (+ 2 přídavné dílky)
- **Kniha džunglí** – 16 dílků (+ 2 přídavné dílky)
- **Alenka v říši divů** – 16 dílků (+ 3 přídavné dílky)
- **Ostrov pokladů** – 20 dílků (+ 4 přídavné dílky)

Hráči postupně skládají příběh inspirovaný pohádkou tak, že sbírají jednotlivé dílky ve správném pořadí. Každý umístěný dílek poskytuje nápovědu k nalezení následujícího. Krok za krokem tak hráči skládají velký obrázek, který vypráví celý příběh.

Dílky jsou oboustranné:

- Přední strana: ilustrace zobrazuje část příběhu a obsahuje hádanku vedoucí k nalezení dalšího dílku.
- Zadní strana: zobrazuje předměty nebo postavy, které představují odpovědi na hádanky.

Cíl hry: Sestavit celý příběh.

Příprava hry:

1. Vyberte si příběh a vezměte všechny příslušné dílky. (Pro první hru doporučujeme začít se Zlatovláskou).
2. Rozložte všechny dílky scénáře na stůl obrázky dolů (jednobarevná strana s předmětem nebo postavou směřuje nahoru).
3. Vezměte startovní dílek (s dveřmi) a položte ho před hráče.
4. Otočte dílek s dveřmi ilustrovanou stranou nahoru a vstupte do příběhu.

Průběh hry:

Všichni hráči hrají společně. Mohou diskutovat a sdílet své nápady, aby společně vybrali další dílek.

Aby mohli hráči pokračovat ve skládání obrázku a nalezení dalšího dílku, dívají se na naposledy umístěný dílek a na symbol, který obsahuje: **lupu** nebo **otazník (?)**.

Pozorovací hádanka



Na zadní straně zbývajících dílků najděte předmět nebo postavu, která se objevuje na právě položeném dílku. Jedná se o stejný předmět nebo postavu, ale pozor: nemusí být ve stejné pozici, může být částečně skrytá nebo nemusí být vidět celá.

Deduktivní hádanka



Na zadní straně zbývajících dílků najděte předmět nebo postavu, která logicky odpovídá situaci zobrazené na právě položeném dílku.



Jakmile se hráči shodnou na správném dílku, vezmou ho, otočí a položí vedle předchozího podle šipky vyznačené na předchozím dílku.

- Pokud nový dílek obsahuje na přední straně křížek, jde o chybu! Dílek odložte a hledejte správnou odpověď znovu.
- Pokud ilustrace na novém dílku logicky nenavazuje na předchozí, jde také o chybu! Vraťte dílek obrázkem dolů mezi ostatní a pokračujte v hledání.
- Pokud ilustrace na novém dílku správně navazuje na předchozí dílek, výborně! Tento nový dílek přináší další hádanku.



Pokračujte tímto způsobem, dokud není celý obrázek dokončen a není odhalen poslední dílek se symbolem **Poháru**.

Zvláštní případy:

- Některé dílky obsahují **dvě** hádanky, reprezentované dvěma symboly. V takovém případě musí hráči najít dva dílky, jeden pro každou hádanku.

- Dílky s **hvězdou** (bonus): Některé dílky mají symbol hvězdy: tyto dílky neobsahují žádnou hádanku a představují bonusové prvky obrázku.
- **Přídavné** dílky (chybové dílky): Kromě scénáře Zlatovláska obsahují příběhy více dílků, než je potřeba k sestavení výsledného obrázku. Některé dílky se proto nepoužijí; mají na přední straně křížek.

Nápověda:

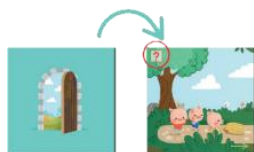
Brožurky přiložené ke každé pohádce vyprávějí příběh podle jednotlivých obrázků. Mohou vás provázet při objevování příběhu.

Příklad: Tři malá prasátka

Dílky scénáře se rozloží na stůl obrázky dolů.



Dílek s dveřmi se otočí ilustrovanou stranou nahoru a příběh začíná.



Na tomto dílku jsou zobrazena tři prasátka kráčející po cestě. Na cestě leží otýpka slámy. Symbol ? označuje deduktivní hádanku. Co se stane dále? Co mohou tři prasátka udělat?

Hráči hledají mezi zbývajcími dílky předmět nebo postavu, díky které by mohl příběh pokračovat.



Dílek se **slaměným domkem** se zdá být nejlepší odpovědí.

Dílek se otočí a umístí vedle prvního podle šipky.



Na novém dílku je **lupa**, jde tedy o pozorovací hádanku. Hráči musí mezi zbývajcími dílky najít předmět nebo postavu zobrazenou na obrázku.



Dílek s vlkem se zdá být nejlepší odpovědí.

Otočí se a připojí k příběhu.



Na novém dílku je opět **lupa**, jde tedy o pozorovací hádanku.



Dílek s **dřevěným domkem** se zdá být správnou odpovědí.

Otočí se a přidá se k příběhu.



Na novém dílku je opět **lupa**, jde tedy o pozorovací hádanku.



Dílek s **cihlovým domkem** se zdá být správnou odpovědí.

Otočí se a přidá k příběhu.



Nový dílek nyní obsahuje **?**, jde o deduktivní hádanku. Na obrázku je vlk lezoucí komínem do cihlového domku. Uvnitř je malé prasátko.

Co se stane dále? Co mohou udělat vlk a prasátko?

Zbývá už jen jeden dílek a hráči mohou přemýšlet, zda je skutečně poslední.



Dílek s **krbem** se zdá být správnou odpovědí.

Hráči jej otočí. **Výborně!** Je na něm symbol **Poháru**, což znamená konec příběhu.



Autor hry: Pierre Thaumoux

Ilustrace: Anita Schmidt

4bambini.cz – distributor hraček a dětského zboží

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