

PRAVIDLA

IQ-Puzzle™ je jedinečný hlavolam pro dospělé i děti. Velice zábavným způsobem otestuje vaši prostorovou představivost.

Tento malý hlavolam v kompaktní krabičce je také ideální na cesty.



Herní materiál:

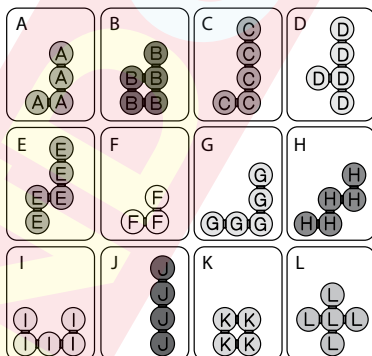
• Krabička se dvěma herními plány:

- vnitřní obdélníkový plán pro 2D rébusy (obr. 1)
- vnější čtvercový plán pro 3D rébusy (obr. 2)

• Knížka s pravidly hry a 101 zadáními:

- 72 zadání 2D rébusů
- 29 zadání 3D rébusů

• 12 různých herních dílků (obr. 3)

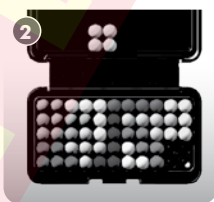


obr. 3

2D zadání (1 - 72)



Vyjměte všechny herní dílky a umístěte je do víčka krabičky.



Vyberte si zadání a rozmístěte podle něj dílky na herní plán.



Zaplníte volná pole zbývajících herními dílky. S herními dílky zobrazenými v zadání NENÍ možné hýbat!



© 2006 Smart nv/sa.
All rights reserved.
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 - info@smart.be
www.smartgames.eu

MINDOK s.r.o., Korunní 104, 101 00 Praha 10 - Vinohrady
tel. a fax: 272 65 66 10, e-mail: info@mindok.cz
www.mindok.cz

Úroveň náročnosti daného zadání je určena především tím, kolik dílků je třeba umístit.

Některá zadání mají více než jedno řešení. To ovšem neznamená, že je snadné je vyřešit.

zadání 1-16

zadání 17-32

zadání 33-48

zadání 49-64

zadání 65-72

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1 nebo 2
herní dílky

3 nebo 4
herní dílky

5 nebo 6
herních dílků

7 nebo 8
herních dílků

9
herních dílků

3D zadání - pyramida (73 - 101)

1



Vyjměte všechny herní dílky z krabičky a krabičku zavřete, abyste měli po ruce čtvercový herní plán.

2



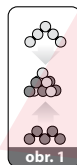
Vyberte si zadání a rozmístěte podle něj dílky na herní plán. Zadání ukazuje jednotlivá patra pyramidy.

3

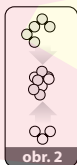


Pomocí zbývajících herních dílků dostavte pyramidu složenou z pěti pater.

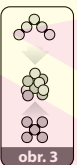
Herní dílky mohou v pyramidě ležet horizontálně - v jednom patře nebo vertikálně - ve více patrech. Na následujících obrázcích (1 - 9) jsou různé možnosti, jak dát 2 různé dílky k sobě.



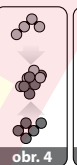
obr. 1



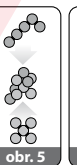
obr. 2



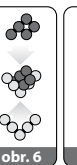
obr. 3



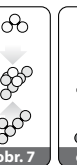
obr. 4



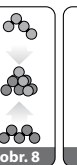
obr. 5



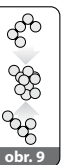
obr. 6



obr. 7



obr. 8



obr. 9

zadání 73-76

zadání 77-84

zadání 85-92

zadání 93-96

zadání 97-101

STARTER

JUNIOR

EXPERT

MASTER

WIZARD

1
herní dílek

2 nebo 3
herní dílky

4 nebo 5
herních dílků

6 nebo 7
herních dílků

8, 9 nebo 10
herních dílků

Hry z řady Smart Games si rozhodně může zahrát i více hráčů najednou. Právě spolupráce může být při hraní některých her klíčovým prvkem.

Zejména je vhodné, aby dospělí v rolích rodičů a učitelů hráli jednotlivé hry společně s dětmi. Postupné učení se jednotlivým krokům, poskytnutí zpětné vazby či diskuze v průběhu hry a po jejím dokončení jsou v procesu učení neocenitelnými prvky.

Starším dětem pak doporučujeme hrát hry společně, což přispěje k procvičení týmové spolupráce a řady komunikačních schopností a dovedností. Kromě toho však existuje řada specifických způsobů, jak hrát jednotlivé Smart Games ve více hráčích. Některé z nich vám přinášíme na těchto stránkách.



I. Osobní výzva

Příprava hra

Vyberte zadání podle knížky zadání a připravte herní desku doprostřed stolu tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli. Podle toho, kolik času plánujete hře věnovat, určete cílový počet vítězných bodů. Pro začátek doporučujeme 5 vítězných bodů.

Průběh hry

Všichni hráči společně sedí kolem stolu a pečlivě si prohlížejí vybrané zadání. Mohou si jednotlivé tahy promýšlet a případně také zkoušet. Musí si ovšem dát pozor, aby při tom neprozradili správné řešení ostatním hráčům.

Je-li někdo z hráčů přesvědčen o tom, že ví, jak zadání správně odehrát, zvolá: „Už vím!“. Poté má právě 1 minutu času (odměřte na mobilním telefonu, nebo jiným libovolným způsobem), aby zadání správně odehrál. Pokud se mu v časovém limitu podaří zadání správně odehrát, získává 1 vítězný bod. Pokud se mu to nepodaří, mohou to ve stejném časovém limitu vyzkoušet další hráči po směru hodinových ručiček. Vítězný bod získá hráč, kterému se jako prvnímu podaří zadání správně odehrát. Pokud se nikomu z hráčů zadání nepodaří správně odehrát, může to jako poslední ještě jednou zkusit hráč, který hrál jako první. Pokud se mu to nepodaří na druhý pokus, vítězný bod nezíská nikdo.

Konec hry

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy jeden z hráčů dosáhne předem určeného počtu vítězných bodů. Také je možné hrát na celkový předem určený počet kol hry, např. 7.

II. Souboj týmů

Příprava hry

Rozdělte se do dvou týmů. Týmy mohou v tomto případě být i jednočlenné. Máte-li k dispozici pouze jednu hru, určete začínající tým, jemuž v tu chvíli předáte hru. Máte-li k dispozici dvě hry, dejte po jedné hře každému z týmů. Podle toho, kolik času plánujete hře věnovat, určete cílový počet vítězných bodů. Pro začátek doporučujeme 5 vítězných bodů.

Průběh hry s jednou herní sadou

V tomto případě bude třeba, aby jeden z hráčů nebyl členem žádného z týmů, ale sloužil při hře jako časoměřič a rozhodčí. Hru začíná začínající tým. Rozhodčí libovolným způsobem vylosuje číslo zadání a začne měřit čas. Začínající tým si nastaví na herní desce situaci zobrazenou v příslušném zadání a pokusí se toto zadání v co nejkratším čase správně odehrát.

Druhý tým v tomto případě nesmí hru sledovat, správnost kontroluje pouze rozhodčí, který také měří čas. Hra prvního týmu končí ve chvíli, kdy správně odehraje celé zadání, nebo pokud se mu to nepodaří v předem dohodnutém časovém limitu (doporučujeme např. 3 minuty, ale je možné také nastavit dle obtížnosti vybraného zadání).

Poté má stejnou možnost správně odehrát stejné zadání i druhý tým. Vítězný bod za toto kolo získá ten z týmů, kterému se podaří zadání správně odehrát ve kratším čase. Pro příští kolo vystřídejte pořadí, ve kterém budou týmy hrát.

Průběh hry s dvěma stejnými sadami

Hrajte stejným způsobem, jak je popsáno výše. Pouze s tím, že oba týmy hrají vylosované zadání zároveň. V tomto případě není třeba měřit čas, ani není třeba neutrální hráč jako rozhodčí.

Průběh hry s dvěma různými sadami

Tímto způsobem můžete hrát i ve chvíli, máte-li dvě různé hry z řady Smart Games. Pro následující kolo hry si vždy pouze navzájem vyměňte hry mezi oběma týmy.

Varianta handicapové hry

Je-li některý z týmů silnější, vybírejte pro něj vždy zadání s vyšším pořadovým číslem. Rozdíl v číslech zadání určete podle aktuálního rozdílu mezi týmy. Vyberte např. stejně umístěné zadání o jednu kategorii obtížnosti vyšší.

Tato varianta rovněž umožňuje, aby mohli být všichni hráči celou dobu přítomni hernímu dění i při jedné herní sadě.

Konec hry

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy jeden z týmů dosáhne předem určeného počtu vítězných bodů. Také je možné hrát na celkový předem určený počet kol hry, např. 7.