

UPOZORNĚNÍ

Tato hra funguje pouze s elektronickou Albi tužkou.

Aby vám produkt správně fungoval, je nutné stáhnout příslušný audio soubor.

Postup při nahrání audio souboru k interaktivní hře s puclíky Zvířátka z lesa:

- Na webové stránce <http://www.kouzelnecteni.cz> klikněte na záložku STÁHNOUT AUDIO SOUBOR.
- Najděte si audio soubor k interaktivní hře s puclíky Zvířátka z lesa a uložte si jej do počítače.
- Zkontrolujte velikost staženého souboru a ujistěte se, že odpovídá velikosti souboru udávané na naší webové stránce.
- K počítači připojte pomocí kabelu s USB konektorem elektronickou Albi tužku, která se zobrazí jako přenosný disk.
- Do kořenového (hlavního) adresáře zkopírujte stažený audio soubor. Tímto je stažení audio souborů hotové.
- UPOZORNĚNÍ: Velké audio soubory jsou z důvodu úspory zkomprimované (formát .ZIP). Do tužky nahrávejte pouze rozbalené soubory .BNL!

Veškeré informace ohledně aktualizace naleznete na webu www.kouzelnecteni.cz v sekci **Jak aktualizovat Albi tužku.**



VÝROBCE A VYDAVATEL:

©2018 ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13, 186 00 Praha 8
www.albi.cz
www.kouzelnecteni.cz

Albi

NAPIŠTE NÁM, RÁDI ODPOVÍME

Máte-li připomínky k tomuto produktu nebo nápady na nové hry s elektronickou Albi tužkou, napište nám na info@kouzelnecteni.cz.

Zvířátka z lesa

Interaktivní hra s puclíky



Namluvili: Jaroslav Plesl a Veronika Khek Kubařová

Autorka, text: © Lucie Krystlíková

Ilustrace: © Helena Hrdá

Grafika: Michal Pechl

Zvířátka z lesa

Hra je určena dětem od 3 let. Herní princip vychází z velmi dobře známého pexesa. Spojuje však paměť vizuální a poslechovou.

Pravidla hry

1. Každý hráč si vybere rámeček s obrázkem, který bude hledat. Podle počtu hráčů je také možné hledat více než jeden obrázek. Např. hrají-li dva hráči, může každý hledat až 4 obrázky.
2. Pokud zbyl nějaký obrázek, který nikdo nehledá, dá se stranou včetně puclíků, které k němu patří. Ostatní puclíky se rozloží rubovou stranou nahoru (tedy obrázkem dolů).
3. Začíná nejmladší hráč.
4. Začínající hráč se tužkou dotkne jednoho z puclíků. Ozve se nápověda, podle které se hráč rozhodne, zda puclík patří k jeho kartě. Pokud se rozhodne vzít si puclík, otočí ho a zjistí, zda mu opravdu patří. Patří-li mu, vloží si ho do rámečku na kartě s příslušným obrázkem, který je také návodem k sestavení celého obrázku. Pokud mu puclík nepatří, dá ho hráči, který má rámeček s příslušným obrázkem. Pokud se rozhodne, že si puclík nevezme, pokračuje v tahu hráč po jeho levici.
5. Vyhrává ten hráč, který složí svoje obrázky jako první.



Vybrat si lze ze tří herních úrovní. Viz ovládací ikony. Úrovně hry se mohou i kombinovat, podle věku či přání hráčů, ale v takovém případě je důležité, aby se hráč vždy před svým tahem znovu dotkl ikony s vybranou úrovní hry.

Hra obsahuje:

- 8 herních karet/rámečků se 4 dílky puclíků v každém rámečku, tj. 32 puclíků celkem
- pravidla



Zapnutí hry

Dotykem tužky na tuto ikonu se hra Zvířátka z lesa aktivuje. Dotknete-li se tohoto tlačítka dvakrát za sebou, můžete si poslechnout audio návod.



Zvýšení hlasitosti

Dotykem tužky na tuto ikonu se zvýší hlasitost.



Snížení hlasitosti

Dotykem tužky na tuto ikonu se sníží hlasitost.



Základní informace

Dotykem tužky na tuto ikonu se aktivují základní informace o zvířátkách z lesa. Na jednotlivých dílcích puclíků se dozvíte něco o daném zvířátku. Dotykem na obrázek ve spodní části karty si poslechnete krátký příběh.



Doplňující informace

Dotykem tužky na tuto ikonu se aktivují komentáře jednotlivých zvířátek. Dotykem na obrázek ve spodní části karty si poslechnete krátký příběh.



Pravidla hry

Dotykem tužky na tuto ikonu si poslechnete pravidla hry.



Herní úrovně

Dotykem tužky na tyto ikony se aktivují herní úrovně.

Pod kostkou s jednou tečkou jsou ukryty nápovědy vycházející přímo z obrázku nebo z obecné znalosti o daném zvířátku. Pod kostkou se dvěma tečkami jsou ukryty nápovědy vycházející z textů uvedených pod ikonami knihy a dialogu. Ikona s kostkou se třemi tečkami nabízí hru s hádankami. Hádanky opět vycházejí z textů pod ikonami knihy a dialogu.

