

УМНЫЙ ПОПИТ

ГОЛОВОЛОМКА
АНТИСТРЕСС



РЕЖИМ 1: ПРОЙДИ УРОВНИ (РИСУНОК 1)

Задача игрока — вовремя нажимать на загорающиеся шарики. В этом режиме 100 уровней. Нужно пройти 5 мини-уровней, чтобы перейти на следующий уровень. Количество светящихся шариков постепенно увеличивается, а время на прохождение уменьшается. Для начала игры нажмите на первый загоревшийся шарик, а затем на большую кнопку «Назад». Если вы ошибетесь, уровень придется проходить сначала. Чтобы перейти на следующий уровень, нажмите на кнопку «Назад».



РИСУНОК 1

РЕЖИМ 2: ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ (РИСУНОК 2)

Задача игрока — повторить последовательность загорающихся шариков. В этом режиме 9 уровней. На каждом уровне нужно пройти 5 мини-уровней, чтобы перейти к следующему. Если вы ошибетесь, мини-уровни придется



РИСУНОК 2

проходить сначала. Чтобы перейти на следующий уровень, нажмите на кнопку «Назад». Для начала игры нажмите на второй загоревшийся шарик, а затем на большую кнопку «Назад».

РЕЖИМ 3: НАБОР ОЧКОВ (РИСУНОК 3)

В этом режиме игроку дается одна минута и его задача — набрать как можно больше очков за это время, нажимая на светящиеся шарики. Все шарики загораются поочередно, нужно успеть нажать, пока они не погасли. Каждое правильное нажатие дает одно очко. Когда игроку удастся нажать на все 10 шариков, то он переходит на следующий уровень (после нажатия большой кнопки «Назад»). Счет идет до 100 очков. Если вы ошибаетесь, то игра начинается со стартового уровня, а очки обнуляются. Для начала игры нажмите на третий загоревшийся шарик, а затем на большую кнопку «Назад».



РИСУНОК 3

РЕЖИМ 4: ИГРА С ДРУЗЬЯМИ (РИСУНОК 4)

В этом режиме несколько человек играют по очереди. Их задача — вовремя нажимать на загорающиеся шарики. На каждом новом уровне количество светящихся шариков увеличивается, а отведенное время уменьшается. Если игрок не успевает сделать все за отведенное время или совершает ошибку, то он выбывает из игры, а ход передается другому игроку. Для начала соревнования нажмите на четвертый загоревшийся шарик, а затем на большую кнопку «Назад».



РИСУНОК 4

РЕЖИМ 5: ВОПРОС-ОТВЕТ (РИСУНОК 5)

Устный счет в пределах десятка. Шарики в этом режиме становятся числами от 1 до 10. Поп ит будет проговаривать математические примеры на сложение и вычитание, а игроку нужно нажимать кнопки, номера которых подходят в качестве ответов. Для продолжения игры нажмите большую кнопку «Назад».



РИСУНОК 5