

# QUAKI

peliohjeet



# Peli tukee:



**Fyysinen kehitys:** stimuloi reaktionopeutta ja muistia, koska lasten on muistettava missä magneettiset hyttyset ovat piilossa, ja stimuloi käsi-silmä-koordinaatiota, motorisia taitoja ja koordinaatiota.

Peli sopii 3-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille.



**Sosiaalinen koulutus:** ryhmän sääntöjen noudattaminen, sosiaalinen käyttäytyminen leikin aikana yhdessä leikkiminen ryhmässä, viestintä, sosiaalinen käyttäytyminen



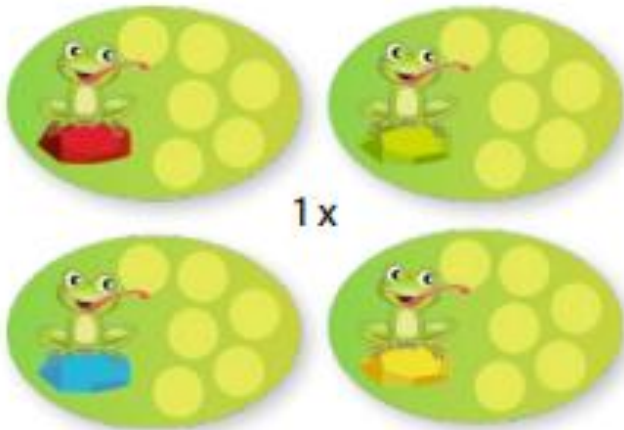
**Taideopetus:** lapset oppivat eri värejä ja heidän on tunnistettava ne kuutioilla leikkiessään.



**beleduc**

# QUAKI

Yritä pyydystä kärpäsiä!



## Tietoa pelistä



# 22619 Quaki

Kukkaspeilijärvessä tapahtuu paljon! Pelaajat yrittävät pyydystää sudenkorentoja sammakoillaan ja haluavat olla ensimmäisiä, jotka saavat pyydystettyä mahdollisimman monta sudenkorentoa. Tämä jännittävä ja värikäs peli vaatii nopeita reaktioita ja hyvää muistia. Pelaajien on pyydystettävä mahdollisimman monta sudenkorentoa ja kerättävä ne pöydälleen.

Pelin tavoitteena on olla ensimmäinen, joka täyttää kaikki pelilaudansa ruudut kärpäksillä.

## Pelin valmistelu

Levitä lumpeenkukat pöydälle. Aseta kuhunkin kenttään satunnaisesti yksi kärpänen etupuoli ylöspäin. Jokaisella lumpeenlehdellä voi olla enintään kuusi kärpästä. Jokainen pelaaja ottaa pelilaudan, jossa on sammakko ja vastaava sammakko. Tämä sammakko asetetaan valitsemallesi lumpeenlehdelle. Yhdellä lehdellä voi olla useampi kuin yksi sammakko.



## Pelin historia

Nuorin pelaaja aloittaa pelin, ja peli etenee myötäpäivään. Pelaaja heittää noppaa ja suorittaa nopan osoittaman toiminnon. Jos pelaaja epäonnistuu kärpäsen kiinniottamisessa, hänen on siirrettävä sammakko toiselle lumpeenlehdelle. Jokainen pelaaja saa käyttää vain omaa sammakkoaan. Sammakko saa asettaa kärpäsen päälle vain oman vuoronsa aikana.

## Ympyrä näyttää värin (punainen, keltainen, vihreä tai sininen):

Voit sijoittaa samankaltaisen värisen perhon sammakon päälle. Voit valita vain sammakon sivulla olevia perhoja. Jos perho vetää sammakon magneettia, sammakko tarttuu siihen ja voit sijoittaa pelinappulan perhon paikalle pelilaudalle. Sammakko jää sivulle. Jos kärpäs ei kiinnity magneettiin, se jää sivulle ja sammakko on siirrettävä toiselle sivulle. Jos sivulla ei ole vastaavanväristä kärpästä, sammakko on siirrettävä toiselle sivulle ja pelaajan vuoro päättyy välittömästi.



### Kuutio näyttää symbolin konn:

Kun sammakkosymboli näkyy kuutioissa, pelaaja voi valita minkä tahansa värin ja yrittää napata kärpäsen magneetilla. He voivat valita vain omalla sammakon puolella olevia kärpäsiä.



### Kuutio näyttää symbolin lentää:

Jos on olemassa kovakuoriaisen symboli, pelaaja voi ottaa minkä tahansa kovakuoriaisen vesililjan lehdeltä ja sijoittaa sen pelilaudalleen. Pelaajan sammakon ei tarvitse olla sillä vesililjan lehdellä, josta kovakuoriainen valittiin. Pelaajan sammakkoa ei siirretä tämän toiminnon aikana. Kerätyt kovakuoriaiset sijoitetaan pelaajan pienelle pelilaudalle.



### Loppu pelissä

Kun kaikki pelilaudan ruudut on täytetty pelaajan värillisillä pelinappuloilla, peli päättyy. Ensimmäinen pelaaja, joka saavuttaa tämän, voittaa. Voit myös jatkaa peliä ja nimetä toisen ja kolmannen voittajan.



beleduc Lernspielwaren  
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:  
0049 37360 162 29 Mail:  
info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2025



Tallenna tämä osoite, jos sinulla on kysyttävää.



FI: Varoitus! Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Pieniä osia.  
Tukehtumisvaara..

