

# QUAKI

Upute za igru



# Igra podržava:



**Fizički razvoj:** potiče brzinu reakcije i pamćenje, jer djeca moraju zapamtiti gdje se skrivaju magnetske komarce, te potiče koordinaciju oko-ruka, motoričke vještine i koordinaciju. Igra je pogodna za djecu od 3 godine naviše.



**Socijalno obrazovanje:** pridržavanje pravila grupe, socijalno ponašanje tijekom igre, zajedničko igranje u grupi, komunikacija, socijalno ponašanje



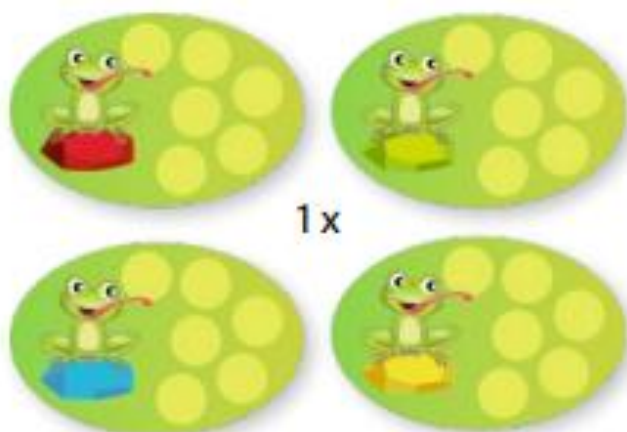
**Likovno obrazovanje:** djeca uče različite boje i moraju ih prepoznati dok se igraju kockicama.



beleduc

# QUAKI

Pokušaj uloviti muhe!



0 igri



# 22619 Quaki

U Jezeru cvjetnog ogledala događa se mnogo toga! Igrači pokušavaju uhvatiti što više vodenih bubnjaka svojim žabama i žele biti prvi koji će uhvatiti što više vodenih bubnjaka. Ova uzbudljiva i šarena igra zahtijeva brze reakcije i dobro pamćenje. Igrači moraju uloviti što više vodenjaka i sakupiti ih na svoj stol.

Cilj igre je biti prvi koji popuni sve kvadratiće na svojoj ploči muhama.

## Priprema za utakmicu

Rasporedite listove vodene lale na stol. Na svako polje nasumično stavite jednu mušicu licem prema gore. Svaki list vodene lale može imati najviše šest muha. Svaki igrač uzima ploču igre s žabom i odgovarajućom žabom. Tu žabu postavite na list vodene lale po vašem izboru. Jedan list može imati više od jedne žabe.



PLAY·EXPERIENCE·LEARN

## Povijest igre

Najmlađi igrač započinje igru, a igra se nastavlja u smjeru kazaljki na satu. Igrač baca kocku i izvodi radnju označenu na kocki. Ako igrač ne uspije uloviti muhu, mora pomaknuti svoju žabu na drugo lišće vodene lale. Svaki igrač smije koristiti samo svoju žabu. Žabu je moguće postaviti na muhu samo tijekom igračevog poteza.

## Krug prikazuje boju (crvenu, žutu, zelenu ili plavu):

Možete staviti muhu iste boje na žabu. Možete birati samo muhe s žabine strane. Ako muha privuče žabin magnet, žaba će se zalijepiti za nju i možete postaviti kockicu na ploču igre umjesto muhe. Žaba će ostati sa strane. Ako muha ne zalijepi za magnet, ostaje na stranici i žaba se mora premjestiti na drugu stranicu. Ako na stranici nema muhe iste boje, žaba se mora premjestiti na drugu stranicu i igračev potez odmah završava.



## Kocka prikazuje simbol konn:

Kada se na kockama pojavi simbol žabe, igrač može odabrati bilo koju boju i pokušati uhvatiti muhu magnetom. Može odabrati samo muhe na svojoj strani žabe.



## Kocka prikazuje simbol koji leti:

Ako se pojavi simbol žohara, igrač može uzeti bilo kojeg žohara s lista vodene lale i staviti ga na svoju igralnu ploču. Žabica igrača ne mora biti na listu vodene lale s kojeg je žohar uzet. Žabac igrača se tijekom ove radnje ne pomiče. Sakupljene bubice postavljaju se na igračevu malu igralnu ploču.



## Kraj igre

Kad su svi kvadrati na ploči popunjeni igračevim obojenim figuricama, igra je gotova. Prvi igrač koji to postigne pobjeđuje. Možete također nastaviti igrati i odrediti drugog i trećeg pobjednika.



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



Sačuvajte ovu adresu ako imate bilo kakvih pitanja.



HR:Upozorenje! Nije prikladno za djecu mlađu od 3 godine. Mali dijelovi.  
Opasnost od gušenja.

