

# QUAKI

pokyny ke hře



# Hra podporuje:



**Somatický vývoj:** stimulují se reakční schopnosti a paměť, protože si děti pamatují, kde jsou magnetické mušky schované, a stimuluje se koordinace rukou a očí, motorické schopnosti a koordinace. Hra je vhodná pro děti od 3 let.



**Sociální výchova:** dodržování pravidel ve skupině, sociální chování při hře, společné hraní ve skupině, komunikace, sociální chování



**Umělecká výchova:** děti se učí různé barvy a musí je rozpoznávat při hře s kostkami.



**beleduc**

# QUAKI

Chyťte mouchy!



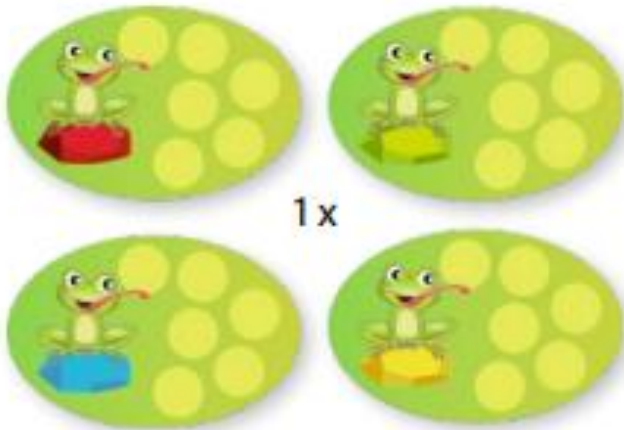
1x



je 6 x magnetisch / each 6 x magnetic



je 3 x / each 3 x



1x



## Informace o hře



# 22619 Quaki

V jezírku s lekníny se toho hodně děje! Hráči se snaží chytat mouchy pomocí svých žab a být první, kdo chytí co nejvíce much. Tato vzrušující a barevná hra vyžaduje rychlé reakce a dobrou paměť. Hráči se musí snažit chytit co nejvíce much a sbírat je na své desce.

Cílem hry je jako první obsadit všechna políčka s muškami na své žabí desce.

## Příprava na hru

Rozložte lekníny na stůl. Na každé pole náhodně položte mouchu lícem nahoru. Na každém listu leknínu může být až šest much. Každý hráč si vezme herní podložku s žábou a odpovídající žabu. Tato žába se umístí na libovolný list leknínu. Na jednom listu může být více než jedna žába.



## Příběh hry

Hru začíná nejmladší hráč a poté se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč hodí kostkou a provede akci určenou kostkou. Pokud se hráči nepodaří chytit mouchu, musí přesunout svou žábu na jiný lístek leknínu. Každý hráč může používat pouze svou vlastní žábu. Žábu lze umístit na mouchu pouze během svého tahu.

### **Krychle zobrazuje barvu (červenou, žlutou, zelenou nebo modrou):**

Žábu můžete umístit na mušku odpovídající barvy. Můžete si vybrat pouze mušky, které se nacházejí na listu leknínu vaší žáby. Pokud je muška přitahována magnetem žáby, žába ji chytí a vy můžete žeton umístit na místo mušky na herním plánu. Žába zůstává na listu leknínu. Pokud moucha není přitahována magnetem, zůstává na listu leknínu a žába musí být přesunuta na jiný list leknínu. Pokud na listu leknínu není žádná moucha odpovídající barvy, musí být žába přesunuta na jiný list leknínu a tah hráče okamžitě končí.



### **Kostka ukazuje symbol žáby:**

Pokud se na kostkách objeví symbol žáby, hráč si může vybrat libovolnou barvu a pokusit se chytit mouchu pomocí magnetu. Může vybírat pouze mouchy, které se nacházejí na listu leknínu vlastní žáby.



### **Kocka zobrazí symbol mouchy:**

V případě symbolu mouchy může hráč vzít jakoukoli mouchu z listu leknínu a umístit ji na svou hrací podložku. Jeho žába nemusí být na listu leknínu s vybranou mouchou. Během této akce se žába hráče nepohybuje. Nasbírané mouchy se umístí na malou hrací podložku hráče.



### **Konec hry**

Když jsou všechna políčka na hrací desce v barvě hráče obsazena mouchami, hra končí. Hráč, který toho dosáhne jako první, vyhrává. Můžete také pokračovat ve hře a určit druhého a třetího vítěze.



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



Tuto adresu si uložte pro případ, že byste měli nějaké dotazy.



CS: Varování! Nevhodné pro děti do 3 let. Malé části. Nebezpečí udušení.

