

# QUAKI

pokyny k hře



# Hra propaguje:



**Somatic development:** stimulujú sa reakčné schopnosti a pamäť, keďže deti si pamätajú, kde sú ukryté magnetické muchy, a stimuluje sa koordinácia rúk a očí, motorické zručnosti a koordinácia. Hra je vhodná pre deti od 3 rokov.



**Sociálna výchova:** dodržiavanie pravidiel v skupine, sociálne správanie počas hry, spoločné hranie v skupine, komunikácia, sociálne správanie



**Výtvarná výchova:** deti sa učia rôzne farby a musia ich rozpoznávať pri hre s kockami.



**beleduc**

# QUAKI

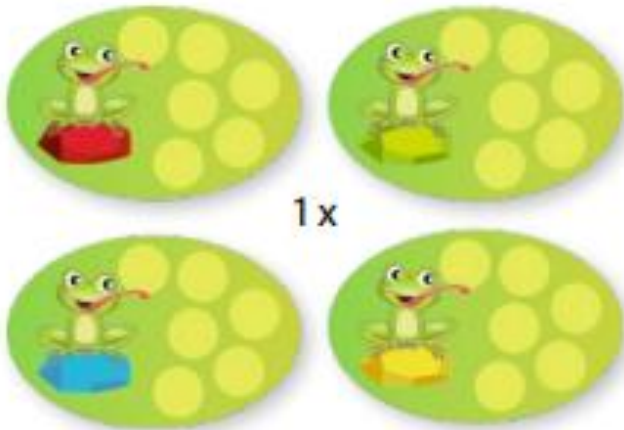
Chytaj muchy!



je 6 x magnetisch / each 6 x magnetic



je 3 x / each 3 x



## Informácie o hre



# 22619 Quaki

V jazierku s leknínmi sa toho veľa deje! Hráči sa snažia chytiť muchy svojimi žabami a byť prví, ktorí chytiť čo najviac múch. Táto vzrušujúca a pestrá hra vyžaduje rýchle reakcie a dobrú pamäť. Hráči sa musia snažiť chytiť čo najviac múch a zbierať ich na svojej doske.

Cieľom hry je ako prvý obsadiť všetky políčka s muchami na svojej žabej doske.

## Príprava na hru

Rozložte lekno na stôl. Na každé pole náhodne umiestnite muchu lícnou stranou nahor. Na každom liste lekna môže byť až šesť múch. Každý hráč si vezme hernú podložku so žabou a príslušnú žabu. Táto žaba sa umiestni na ľubovoľný list lekna. Na jednom liste môže byť viacero žáb.



PLAY·EXPERIENCE·LEARN

## Príbeh hry

Najmladší hráč začína hru a potom sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč hodí kockou a vykoná akciu, ktorú kocky určujú. Ak hráč nedokáže chytiť muchu, musí presunúť svoju žabu na iný list lekna. Každý hráč môže používať len svoju vlastnú žabu. Žabu je možné umiestniť na muchu len počas svojho ťahu.

### **Kocka zobrazuje farbu (červenú, žltú, zelenú alebo modrú):**

Môžete umiestniť svoju žabu na muchu príslušnej farby. Môžete si vybrať len muchy, ktoré sa nachádzajú na liste lekna vašej žaby.

Ak muchu priláka magnet žaby, žaba ju chytiť a vy môžete umiestniť žetón na miesto muchy na vašej hernej podložke. Žaba zostáva na liste lekna.

Ak muchu magnet nezaujal, zostane na liste lekna a žabu je potrebné presunúť na iný list lekna.

Ak na liste lekna nie je mucha príslušnej farby, žabu je potrebné presunúť na iný list lekna a hráčovo kolo sa okamžite končí.



### **Kocka zobrazuje symbol žaby:**

Jeśli na kostkach pojawi się symbol żaby, gracz może wybrać dowolny kolor i spróbować złapać muchę za pomocą magnesu. Może wybierać tylko muchy, które znajdują się na liściu lilii wodnej własnej żaby.



### **Kocka zobrazuje symbol muchy:**

V prípade symbolu muchy môže hráč vziať ľubovoľnú muchu z listu lekna a umiestniť ju na svoju hracú podložku. Jeho žaba nemusí byť na liste lekna s vybranou muchou. Počas tejto akcie sa žaba hráča nehýbe. Zozbierané muchy sa umiestnia na malú hracú podložku hráča.



### **Koniec hry**

Keď sú všetky políčka na hracej doske v farbe hráča obsadené muchami, hra končí. Hráč, ktorý to dosiahne ako prvý, vyhráva hru. Môžete tiež pokračovať v hre, aby ste určili druhého a tretieho víťaza.



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



Túto adresu si uchovajte pre prípadné otázky.



SK: Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Malé časti.  
Nebezpečenstvo zadusenía.

