

QUAKI

instrukcja gry



Gra sprzyja:



Rozwój somatyczny: pobudzone są zdolności reagowania i pamięć, ponieważ dzieci zapamiętują, gdzie ukryte są magnetyczne muchy, pobudzana jest koordynacja wzrokowo-ruchowa, motoryka i koordynacja.



Edukacja społeczna: przestrzeganie zasad w grupie, zachowanie społeczne podczas zabawy, wspólna zabawa w grupie, komunikacja, zachowanie społeczne



Edukacja artystyczna: dzieci uczą się różnych kolorów i muszą je rozpoznawać podczas gry w kości.



beleduc

QUAKI

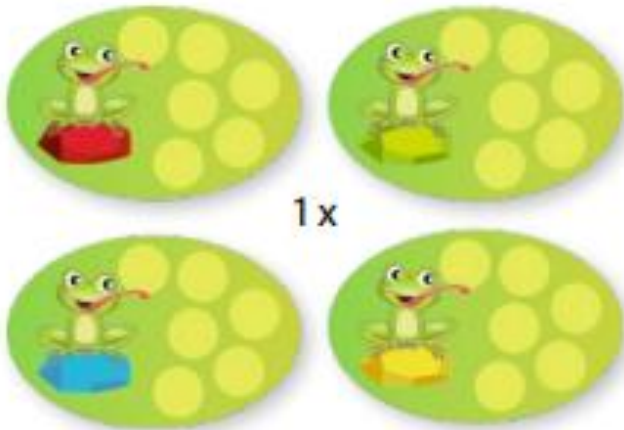
Łapcie muchy!



je 6 x magnetisch / each 6 x magnetic



je 3 x / each 3 x



Informacje o grze



22619 Quaki

Na stawie z liliami wodnymi dzieje się naprawdę wiele! Gracze próbują złapać muchy za pomocą swoich żab i jako pierwsi złapać jak najwięcej much. Ta ekscytująca i urozmaicona gra wymaga szybkiej reakcji i dobrej pamięci. Gracze muszą spróbować złapać jak najwięcej much i zebrać je na swojej macie do gry.

Celem gry jest jako pierwszy zająć wszystkie pola z muchami na własnej macie do gry z żabami.

Przygotowanie do gry

Rozkładamy staw z liliami wodnymi na stole.

Na każdym polu muchy kładzie się losowo wybraną muchę motywem do góry. Każdy liść lilii wodnej może pomieścić sześć much. Każdy gracz bierze matę do gry z żabą i odpowiednią żabę. Żaba ta jest umieszczana na dowolnym liściu lilii wodnej. Na jednym liściu może znajdować się również kilka żab.



Przebieg gry

Najmłodszy gracz rozpoczyna grę, a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz rzuca kostką i wykonuje akcję wskazaną przez kostkę. Jeśli gracz nie może złapać muchy, musi przenieść swoją żabę na inny liść lilii wodnej. Każdy gracz może używać tylko swojej własnej żaby. Żaba może zostać umieszczona na muchę tylko podczas swojej własnej tury.

Kostka pokazuje kolor (czerwony, żółty, zielony lub niebieski):

Własną żabę można umieścić na muchce w odpowiednim kolorze. Można wybierać tylko muchy znajdujące się na liściu lilii wodnej własnej żaby. Jeśli mucha zostanie przyciągnięta przez magnes żaby, żaba złapie muchę, a gracz może umieścić żeton na polu muchy na swojej macie do gry. Żaba pozostaje na liściu lilii wodnej.

Jeśli mucha nie zostanie przyciągnięta, pozostaje na liściu lilii wodnej, a żaba musi zostać przeniesiona na dowolny inny liść lilii wodnej.

Jeśli na liściu lilii wodnej nie ma muchy w odpowiednim kolorze, żaba musi zostać przeniesiona na inny liść lilii wodnej, a ruch gracza natychmiast się kończy.



Kostka pokazuje symbol żaby:

Jeśli na kostce pojawi się symbol żaby, gracz może wybrać dowolny kolor i spróbować złapać muchę za pomocą magnesu. Można wybierać tylko muchy znajdujące się na liściu lilii wodnej własnej żaby.



Kostka pokazuje symbol muchy:

W przypadku symbolu muchy gracz może wziąć dowolną muchę z liścia lilii wodnej i położyć ją na swojej macie do gry. Jego żaba nie musi znajdować się na liściu lilii wodnej z wybraną muchą. Podczas tej akcji własna żaba nie jest przesuwana. Zebrane muchy są umieszczane na własnej małej macie do gry.



Zakończenie gry

Gdy wszystkie pola na planszy w kolorze danego gracza zostaną zajęte przez muchy, gra się kończy. Gracz, który jako pierwszy tego dokonał, wygrywa grę. Można również kontynuować grę, aby wyłonić drugiego i trzeciego zwycięzcę.



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



Proszę zachować adres do ewentualnych pytań.



PL: Ostrzeżenie! Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia

