



ZAWARTOŚĆ

60 kart gry (18 kart diamentów, 18 kart odcisków palców, 18 kart złodziei, 3 karty Brak Światła, 3 karty Kamery), 1 karta Dźwignia ON/OFF, 1 diament, zasady gry

Gra ćwiczy

Spostrzegawczość

Szybkość reakcji

+ pozostałe 6 umiejętności FlexiQ

FAŁSZYWY ALARM

Jeśli gracz popełnił pomyłkę albo nie był w stanie wskazać odpowiednich kart na czas, oznacza to, że gracz ten podniósł **fałszywy alarm!** W tej sytuacji, zostaje ukarany i musi odłożyć dwie ze swoich zdobytych wcześniej kart (jeśli takie posiada) na stos kart odrzuconych, które nie biorą już udziału w rozgrywce i gracz nie może ich uwzględnić przy podliczaniu końcowego wyniku.

Dodatkowo, traci swoją turę i nie może wskazać następnej próby kradzieży do czasu rozpoczęcia kolejnej rundy.



*Brakuje karty złodzieja,
jest to więc fałszywy alarm.*



*Nie wszystkie karty mają taką samą
lub różną liczbę elementów*

1 skupienie

2 łączenie faktów

3 zmianę perspektywy

4 rozważanie wielu opcji

5 pamięć roboczą

6 rozwiązywanie problemów

SZUKAJ DALEJ!

Po pierwszej próbie, diament zostaje odłożony na środek stołu i wszyscy gracze kontynuują rozgrywkę. Jeśli któryś z graczy zauważy próbę kradzieży, łapie diament oraz ujawnia kradzież zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami aż do momentu, kiedy wszyscy gracze zgodnie stwierdzą, że nie ma już więcej widocznych incydentów kradzieży.

Zgoda wszystkich graczy kończy rundę. Aby rozpocząć następną, wszyscy gracze wykrzykują hasło: „Ręce do góry!” i odkrywają kolejną kartę ze swoich stosów.

KARTY SPECJALNE

Przy rozgrywce z aktywną kartą Dźwignia OFF, karty **Brak Światła** i karty **Kamery** nie mają znaczenia i używane są tylko jako karty dodatkowe. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy gracz poprawnie wskaże próbę kradzieży i którakolwiek z wymienionych kart specjalnych jest odkryta, może ją zebrać jako bonus do 3 wygranych kart.



The logo features the word 'FLEXIQ' in a bold, white, sans-serif font. The letter 'X' is stylized with two arrows pointing in opposite directions. Below the main text, the tagline 'PLAY · ADAPT · GROW' is written in a smaller, white, sans-serif font. The entire logo is centered on a teal background. Two large, light teal arrows point upwards and outwards from the center, while two smaller, dark teal arrows point downwards and outwards from the center, creating a circular flow around the text.

FLEXIQ[®]
PLAY · ADAPT · GROW

www.flexiqgames.com

Gra autorstwa: Inon Kohn
Ilustracje: Yaniv Shimony
Projekt graficzny: FlexiQ bv

© 2022 FlexiQ Belgia. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca i dystrybutor – FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgia
info@flexiqgames.com

20221014P



ZASADY GRY



demo video



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW

CEL GRY

Złodzieje zakradli się do muzeum i próbują wykraść cenne diamenty. Twoją misją jako strażnika, jest ujawnienie prób kradzieży i złapanie złodziei na gorącym uczynku. Aby wygrać rozgrywkę, wykryj jak najwięcej prób kradzieży, zbierz jak najwięcej kart!

PRZYGOTOWANIE

Umieść diament na środku, obok połóż kartę z dźwignią ON/OFF stroną odpowiadającą poziomowi, w którym rozgrywka będzie się toczyła (opis dotyczący poziomów znajdziesz w dalszej części instrukcji). Przetasuj pozostałe 60 kart i rozdziel je zakryte po równo pomiędzy wszystkich graczy. Każdy gracz układa przed sobą zakryty stos z otrzymanych kart – będzie z niego zagrywał kolejne karty.



GRAJ I DOŚTOSUJ SIĘ

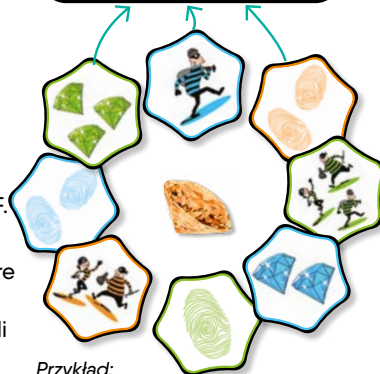
Gra rozgrywana jest w rundach.

Runda rozpoczyna się od krzyknienia hasła „**ręce do góry!**” przez wszystkich graczy. Następnie każdy z graczy zagrywa jedną odkrytą kartę ze swojego stosu. Zagrane karty należy umieścić jak najbliżej środka pola rozgrywki, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Gracze kontynuują zagrywanie kolejnych kart, w taki sposób aby nie zakryć wcześniej zagranych, do momentu, aż któryś z graczy zauważy **PRÓBĘ KRADZIEŻY** diamentów.

Próba kradzieży występuje TYLKO w sytuacji, jeśli spośród odkrytych kart, **karta odcisku palców, karta diamentu oraz karta złodziei posiadają równą lub różną liczbę elementów** i spełniają warunek wybranego poziomu na karcie z dźwignią prądu ON/OFF.

Gracz, który zauważył próbę kradzieży chwyta diament. Kiedy to zrobi, ma dokładnie 5 sekund, aby wskazać palcem trzy karty, które według niego spełniają powyższe zasady.

Wszyscy gracze sprawdzają, czy zaistniała próba kradzieży. Jeżeli tak, gracz, który złapał diament i wskazał poprawną kombinację zbiera trzy wskazane karty i układa je odkryte przed sobą w stos.



Przykład:
jeden złodziej + dwa odciski palców
+ trzy diamenty



Zasady Dźwignia w pozycji „OFF” (poziom początkujący)

Dla początkujących lub młodszych graczy sugerowana jest rozgrywka z wyłączonym prądem (strona karty z dźwignią przesuniętą na pozycję OFF). Na tym poziomie podstępni złodzieje odciepli prąd w muzeum, więc światła i kamery nie działają. Innymi słowy **kolory kart są ignorowane** a próba kradzieży następuje wtedy, kiedy spełniony jest jeden z dwóch następujących warunków:



✓
Wszystkie trzy karty przedstawiają taką samą liczbę elementów (jeden, dwa lub trzy), bez względu na kolor



✓
Każda z trzech kart przedstawia różną liczbę elementów, bez względu na kolor.



Zasady Dźwignia w pozycji „ON” (poziom zaawansowany)

Jeśli grasz w bardziej doświadczonym gronie, odwróć kartę przedstawiającą dźwignię na pozycję ON. Od teraz w rozgrywce biorą udział karty specjalne. Światła i kamery działają, a więc gracze muszą brać pod uwagę zarówno **kolor kart** i **efekty kart specjalnych**.

Próba kradzieży:

Nadal wymagana jest kombinacja kart złodzieja, karty odcisku i karty diamentowej. Na tym poziomie próba kradzieży istnieje w przypadku czterech wariantów:



✓
Wszystkie trzy karty przedstawiają taką samą liczbę elementów i są tego samego koloru.



✓
Wszystkie trzy karty przedstawiają taką samą liczbę elementów (jeden, dwa lub trzy), ale trzy różne kolory.



✓
Każda z trzech kart różni się ilością elementów, ale wszystkie mają ten sam kolor.



✓
Każda z trzech kart różni się ilością elementów i każda jest innego koloru.

Fałszywy alarm (kiedy obowiązują zasady Dźwignia w pozycji „ON”)



Wszystkie karty mają tę samą ilość elementów, ale nie mają takiego samego koloru bądź nie mają trzech różnych kolorów.



Wszystkie karty mają różne kolory, ale nie ma tej samej ilości elementów lub nie różnią się ilością elementów.

Karty specjalne są teraz aktywne!

Te karty wpływają na rozgrywkę tak długo, jak pozostają odkryte na stole!



KARTA „BRAK ŚWIATEŁA”

Przez cały czas, kiedy ta karta pozostaje odkryta na stole, ignorujemy kolor kart (a więc obowiązują te same zasady jak na poziomie Dźwignia OFF).

Pierwszy gracz, który zauważy próbę kradzieży podczas gdy karta specjalna jest w grze, dodatkowo zabiera ją jako bonus. Jeśli na stole jest więcej niż jedna karta Brak Światła, zasady te obowiązują do czasu aż kolejna próba zostanie poprawnie wykryta.



KARTA „KAMERA”

Ta karta pozwala dostrzec złodziei i umożliwia graczom ich złapanie na gorącym uczynku. Kiedy na stole pojawi się karta Kamery i karta Złodzieja w tym samym kolorze, pierwszy gracz, który to zauważy i chwyci diament, dodaje obie te karty do swojego stosu wygranych kart.



Uwaga

Jeśli podczas rozgrywki obowiązuje karta Brak Światła, wymóg tego samego koloru karty Kamery i karty złodzieja nie obowiązuje.

KOŃC GRY

Rozgrywka zostaje zakończona w momencie, kiedy stosy graczy się wyczerpią.

ZWYCIĘZCA!

Gracz z największą liczbą kart jest zwycięzcą i najlepszym strażnikiem! W wypadku remisu, wygrywa gracz z większą ilością kart Złodziei. Jeśli remisujący gracze posiadają taką samą ilość kart Złodziei, obaj uważani są za zwycięzców.