

# ZASADY GRY



demo video



**FLEXIQ**<sup>®</sup>  
PLAY • ADAPT • GROW



# ZASADY GRY



## CEL GRY

Przeszukaj zabałaganiony pokój i bądź pierwszym graczem, który znajdzie najczęściej występujący przedmiot lub kolor.

## PRZYGOTOWANIE

Przetasuj wszystkie karty i ułóż je w stos, tak aby strona przedstawiająca okno była skierowana ku górze.

## GRAJ I DOŚTOSUJ SIĘ



Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Odkrywa górną kartę ze stosu i kładzie ją obok, ujawniając znajdujące się na niej przedmioty. Górna karta ze stosu, przedstawiająca okno, wskazuje nam cel poszukiwań odpowiedniego przedmiotu lub koloru na odkrytej karcie.

Jeżeli za oknem na górnej karcie ze stosu jest dzień, gracze muszą wskazać **KOLOR**, w jakim występuje najwięcej przedmiotów na odsłoniętej karcie. Jeżeli za oknem na górnej karcie ze stosu jest noc, gracze muszą wskazać **PRZEDMIOT**, który najliczniej występuje na odsłoniętej karcie.

**Dzień**



To kolor **NIEBIESKI!**

**Noc**



To **PIŁKA!**

Pierwszy gracz, który położy swoją dłoń na karcie i wskaże odpowiedni kolor albo przedmiot, wygrywa tę kartę.



TA IKONA WSKAZUJE ELEMENT GRY, KTÓRY ROZWIJA TWOJĄ ZDOLNOŚĆ ADAPTACJI!!



## ZAWARTOŚĆ

60 dwustronnych kart,  
zasady gry

Gra ćwiczy

**Spostrzegawczość**

**Szybkość reakcji**

+ pozostałe 6 umiejętności  
FlexiQ

## PRZEDMIOTY SPECJALNE

W puli są 3 przedmioty specjalne, które modyfikują zasady gry.



### LATARKA

Latarka rozświetla mrok, więc jeżeli pojawi się na odkrytej karcie z przedmiotami, zawsze szukaj KOLORU, który występuje najczęściej, ignorując wskazanie karty z oknem.

### ZASŁONA

Zasłona skutecznie blokuje promienie słoneczne, więc gdy pojawi się na odsłoniętej karcie z przedmiotami, szukaj zawsze PRZEDMIOTU, który występuje najczęściej, ignorując wskazanie karty z oknem.

### GLOBUS

Globus symbolizuje obrót kuli ziemskiej, więc gdy pojawi się wśród przedmiotów na odsłoniętej karcie, dzień zmienia się w noc, a noc w dzień. W związku z tym, gdy karta z oknem przedstawia dzień, gracze wskazują najczęściej występujący PRZEDMIOT, a gdy za oknem jest noc, gracze jak najszybciej starają się wskazać KOLOR przedmiotu, który występuje najczęściej na odsłoniętej karcie.

1 skupienie

2 łączenie faktów

3 zmianę perspektywy

4 rozważanie wielu opcji

5 pamięć roboczą

6 rozwiązywanie problemów

## KOŃCZĄCY GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy w stosie pozostała tylko jedna karta. Gracze zliczają zdobyte karty.

## ZWYCIĘZCA

Gracz z największą liczbą kart zostaje zwycięzcą!

Odkryj wszystkie nasze gry na

[www.flexiqgames.com](http://www.flexiqgames.com)



**FLEXIQ**<sup>®</sup>  
PLAY • ADAPT • GROW

[www.flexiqgames.com](http://www.flexiqgames.com)

Gra autorstwa Treo  
Ilustracje: Boaz Paz  
Projekt graficzny: FlexiQ bv

© 2022 FlexiQ Belgia. Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Wydawca i dystrybutor – FlexiQ bv  
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgia  
[info@flexiqgames.com](mailto:info@flexiqgames.com)

20221014P



**MIX**  
From responsible  
sources  
**FSC® C140368**