

## ZAWARTOŚĆ

40 kart owoców, 4 kości (1 z liczbami, 1 ze zwierzętami i 2 z owocami),  
zasady gry



Gra ćwiczy

**Spostrzegawczość**

**Szybkość reakcji**

+ pozostałe 6 umiejętności  
FlexiQ

1 skupienie

2 łączenie faktów

3 zmianę perspektywy

4 rozważanie wielu opcji

5 pamięć roboczą

6 rozwiązywanie  
problemów



Odkryj wszystkie nasze gry na

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

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

Gra autorstwa: Gali Shimoni & Zvi Shalem  
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](mailto:info@flexiqgames.com)

20230728-P



# ZASADY GRY



demo video



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

## CEL GRY

Bądź pierwszym graczem, który znajdzie właściwe owoce lub wyda odgłos widocznego na kości zwierzęcia.

## PRZYGOTOWANIE

Potasuj wszystkie karty i ułóż je zakryte w stos.

## GRAJ I DOŚTOSUJ SIĘ

(poziom standardowy)

## 1 Wariant z trzema kośćmi

Na tym poziomie używa się trzech kości: z liczbami, zwierzakami i owocami.

Aby zacząć, jeden z graczy rzuca kośćmi. Następnie odwraca pierwszą kartę z góry stosu, tak aby wszyscy gracze widzieli znajdujące się na niej owoce.



Teraz wszyscy gracze sprawdzają liczbę wyrzuconą na kości z liczbami i starają się znaleźć na karcie owoc, który pojawia się tyle samo razy co liczba wyrzucona na kości.

## PIERWSZA OPCJA:

Jeżeli na karcie w największej ilości występuje owoc inny niż na kości z owocami, krzyknij jego nazwę.

## DRUGA OPCJA:

Jeżeli na karcie w największej ilości występuje ten sam owoc co na kości z owocami, zamiast wykrzykiwania jego nazwy, wydaj odgłos zwierzęcia, które zostało wyrzucone na kości ze zwierzętami. Pierwszy gracz, który krzyknie poprawną odpowiedź zdobywa kartę.



## Uwaga

Każdy z sześciu owoców pojawia się na poszczególnych kartach w innej ilości (3-8 sztuk). Na karcie z przykładu widnieją trzy ananasy, cztery banany, pięć śliwek, sześć gruszek, siedem truskawek i osiem pomarańczy.



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



### PIERWSZA OPCJA – PRZYKŁAD:

Kości pokazują liczbę cztery, gruszkę i krowę. Z racji tego, że liczba na kości wynosi cztery, gracze powinni szukać owocu, który pojawia się cztery razy na obecnie odkrytej karcie. W tym wypadku jest to banan. Ten owoc NIE został wyrzucony, zatem pierwszy gracz, który krzyknie „banan” zdobywa kartę.



### DRUGA OPCJA – PRZYKŁAD:

Kości pokazują liczbę cztery, banana i krowę. Z racji tego, że liczba na kości wynosi cztery, gracze powinni szukać owocu, który pojawia się cztery razy na obecnie odkrytej karcie. W tym wypadku jest to banan. Ten owoc został również wyrzucony, zatem żaden z graczy nie powinien krzyknąć „banan”. Zamiast tego, pierwszy gracz, który wyda odgłos, jaki wydaje zwierzę wyrzucone w tym rzucie (w tym wypadku „muuu”), zdobywa kartę.

## 2 Wariant z czterema kośćmi

Na tym poziomie używa się wszystkich czterech kości: z liczbami, zwierzakami i dwóch z owocami.

Rozgrywka toczy się według tego samego schematu co przy zasadach z użyciem trzech kości, z jedną, dodatkową: jeżeli na dwóch kościach widnieje ten sam owoc, gracze IGNORUJĄ wyniki na pozostałych dwóch kościach. Zamiast tego liczą ile sztuk tego owocu widnieje na karcie. Pierwszy gracz, który krzyknie poprawną odpowiedź zdobywa kartę!

(poziom rozszerzony)



### TRZECIA OPCJA – PRZYKŁAD:

Kości pokazują liczbę cztery, krowę i dwie pomarańcze. Gracze IGNORUJĄ wyniki na kościach z liczbami i zwierzakami i muszą policzyć, ile razy pomarańcza pojawia się na obecnie granej karcie. Pierwszy gracz, który krzyknie „osiem”, zdobywa kartę.

### 3 Wariant z jedną kością (poziom początkujący dla młodszych graczy)



#### TYLKO LICZBY:

Do rozgrywki użyj tylko kości z liczbami.

Aby zdobyć kartę, wykrzyknij jako pierwszy nazwę owocu, który pojawia się taką samą liczbę razy na karcie ile wynosi wyrzucona liczba na kości.



#### TYLKO OWOCE:

Do rozgrywki użyj tylko kości z owocami.

Aby zdobyć kartę, jako pierwszy podaj liczbę w jakiej wyrzucony owoc występuje na karcie.

#### Pomyłka (dla wszystkich poziomów)

Jeśli gracz krzyknął złą odpowiedź, odpada z danej rundy i musi zwrócić jedną ze swoich zdobytych kart (jeżeli jakąś posiada). Zwrócona karta jest umieszczana na spodzie stosu zagrywanych kart.

#### KOŃC GRY

Rozgrywka kończy się, kiedy stos kart zostanie wyczerpany.  
Gracze zliczają swoje zdobyte karty.

#### ZWYCIĘZCA!

Gracz, który zebrał najwięcej kart wygrał!

