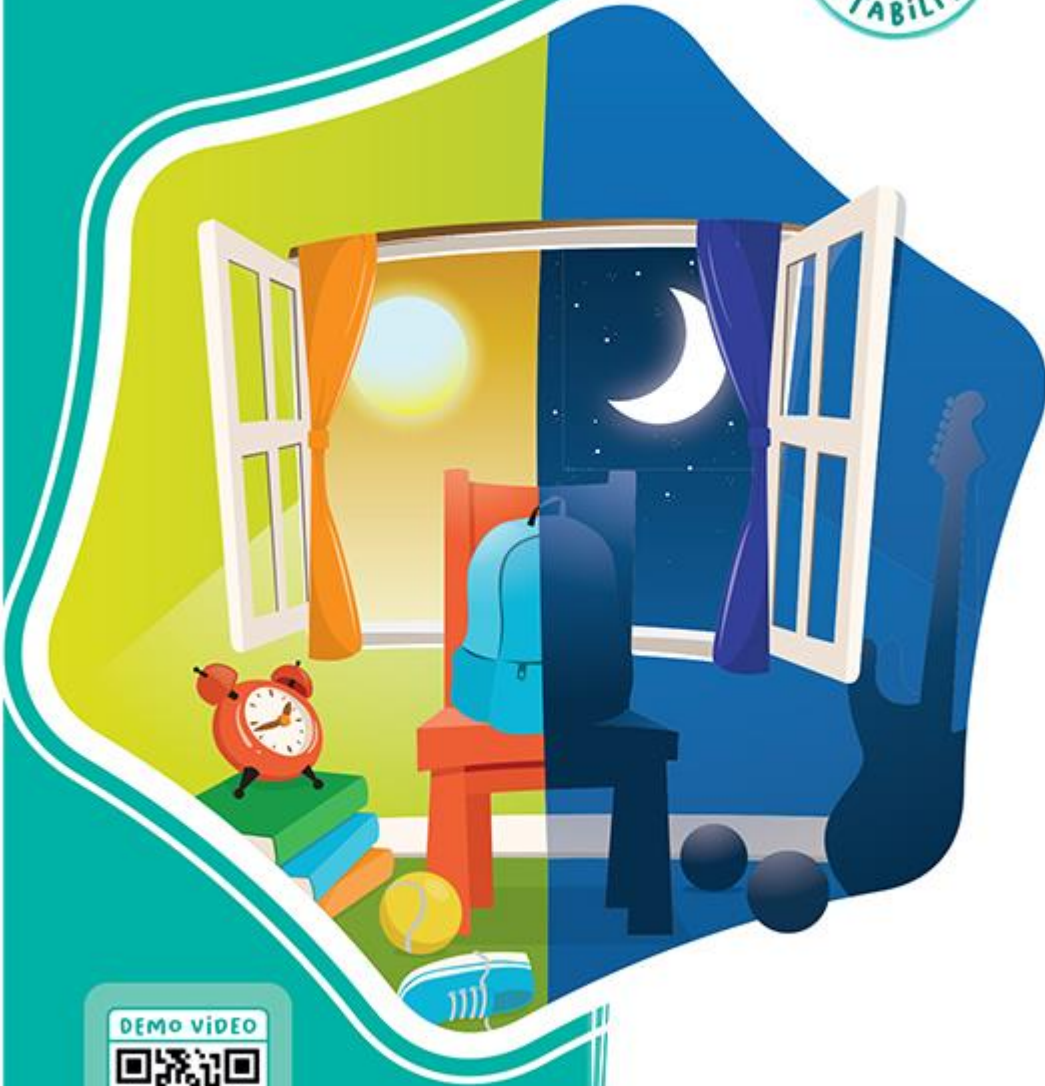


GAME RULES



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW



Правила на играта



GAME OBJECTIVE

Цел на играта

Сканирайте разхвърляната стая, бъдете първият, който ще открие цвета ИЛИ обекта, който се среща най-често и съберете най-много карти, за да спечелите.

SET UP

Подготовка за игра

Разбъркайте всички карти и ги съберете в тесте- страната на прозореца нагоре.

PLAY & ADAPT

Играй и се адаптирай

Най-младият играч започва като обръща най-горната карта и я поставя до тестето със страната на обектите. Всяко обръщане разкрива гърба на следващата карта, като по този начин разкрива нов прозорец до картата с обекти.



Ако картата на прозореца показва „Ден“, тогава играчите трябва да опитат да намерят ЦВЕТА, който се появява най-често върху картата с предмети.

Ако картата на прозореца показва „Нощ“, тогава играчите трябва да се опитат да намерят ПРЕДМЕТА, който се появява най-много на картата с предмети.



ДЕН

ТОВА Е СИННИЯ ЦВЯТ



НОЩ

ТОВА Е ТОПКАТА

Първият, който постави ръка върху картата и каже верния цвят или предмет печели картата.



Съдържание:
60 двустранни карти
правила за игра



This game boosts your
PERCEPTION SPEED
REACTION SPEED

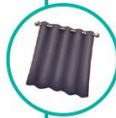
+ these 6 other FlexiQ skills

Специални предмети!

Има 3 специални предмета, които обръщат всичко наобратно. След като те се появяват значението на карти ден и нощ се обръщат



Ако се появи фенерче на картата с предметите, тогава е винаги ден и трябва да се намери най-често повтарящия се ЦВЯТ и няма значение какво показва картата в тестето.



Ако се появи ЗАВЕСА, на картата с предметите тогава в стаята е винаги тъмно и трябва да се открие най-често повтарящия се ОБЕКТ без значение какво показва картата прозорец



Ако се появи ГЛОБУС на карта с обектите, означава че земята се върти и деня преминава в нощ.

Тоест:

- ако картите прозорец показва ДЕН, а в картите с обекти има ГЛОБУС, то деня преминава в нощ и играчите трябва да гледат само ПРЕДМЕТИТЕ.

-ако картата прозорец показва НОЩ, а в картите с обектите има ГЛОБУС, то нощта преминава в ден и играчите трябва да гледат само ЦВЕТОВЕТЕ.

- 1 focus & refocus
- 2 making connections
- 3 changing perspective
- 4 considering multiple options
- 5 working memory
- 6 problem solving

END OF THE GAME

Край на играта

Играта свършва, когато остане само една карта. Тогава всички играчи броят спечелените карти.

THE WINNER!

Печели играчът, който е събрал най-много карти!

Discover all our games at

WWW.FLEXIQGAMES.COM

Играта стимулира:

- *памет и концентрация
- *намиране на връзки
- *промяна на перспективата
- *съобразяване с много възможности
- *трениране на паметта



WWW.FLEXIQGAMES.COM

Дай тласък на своята
адаптивност!

Game by Treo
Illustrations: Boaz Paz
Graphic Design: FlexiQ bv

© 2022 FlexiQ Belgium. All rights reserved.
Published & Distributed by FlexiQ bv
Hertenbos 3, 2960 Brecht, Belgium
info@flexiqgames.com

20221014P

