

GAME RULES



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW



ПРАВИЛА НА ИГРАТА

HANDS UP!



GAME OBJECTIVE

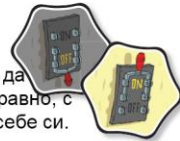
ЦЕЛ НА ИГРАТА

Крадци са влезли тайно в музея и се опитват да откраднат всички изложени скъпоценни диаманти. Като охранители целта ви е да хванете крадците в крачка. За да спечелите играта, бъдете първи на местопрестъплението, съберете най-много карти и станете най-добрият охранител!

SET UP

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Поставете диаманта в средата на масата и поставете картата за изключване/включване на захранването до него (ИЗКЛЮЧЕНО или ВКЛЮЧЕНО зависи от нивото на играта, което искате да играете - вижте следващите страници). Разбъркайте останалите 60 карти и ги разпределете поравно, с лицето надолу, между всички играчи. Всеки играч поставя картите си на тесте на масата пред себе си. Това е тестето на играча за теглене.



PLAY & ADAPT

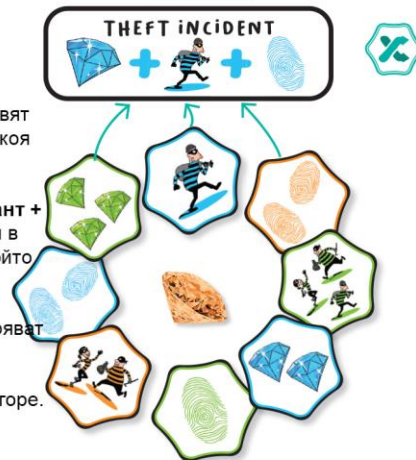
ИГРАЙ И СЕ АДАПТИРАЙ

Играта се играе на рундове!

В началото на всеки рунд всички играчи викат „Горе ръцете!“ и едновременно с това обръщат горната карта от тестето си и я поставят в средата на масата. Играчите продължават да правят това, като никоя карта не закрива карта от предишните (всички карти трябва да са видими), докато играч забележи „КРАЖБА“. Това се случва **САМО** когато сред отворените карти има **карта на крадец + карта с диамант + карта с пръстов отпечатък**, и отговаря на всички условия описани в нивата „ИЗКЛЮЧЕНО ШАЛТЕР“ и „ВКЛЮЧЕН ШАЛТЕР“. Играчът, който пръв забележи кражбата, трябва да грабне диаманта. След това има 5 секунди да покаже 3-те карти, които доказват кражбата като ги посочи с пръста си. Всички играчи проверяват и потвърждават дали има кражба.

Ако играчът е бил прав, той събира 3-те карти, доказателство за кражбата и ги поставя до себе си в „печелившо тесте“ с лицето нагоре.

КРАЖБА



Пример: карта с 1 крадец + карти с 2 диаманта + карта с 3 пръстови отпечатъка





ПРАВИЛА ПРИ "ИЗКЛЮЧЕН ШАЛТЕР"

Ако играеш играта за първи път или за по-млади играчи, картата "ШАЛТЕР" е настроена на "ИЗКЛЮЧЕНО". Това означава, че крадците режат електричеството в музея, така че няма осветление и охранителните камери не работят. С други думи, на това ниво цветовете на картите могат да бъдат пренебрегнати и да стане кражба. Кражба има, ако е изпълнено едно от следните 2 условия:



* всички елементи в картите са един и същ брой.
(1 крадец, 1 пръстов отпечатък, 1 диамант.)
Цвета няма значение.



* всички елементи в картите са с различен брой.
(1 крадец, 2 пръстови отпечатъка, 3 диаманта.)
Цвета няма значение



ПРАВИЛА ПРИ "ВКЛЮЧЕН ШАЛТЕР"

За по-опитни играчи, обърнете картата "ВКЛЮЧЕН ШАЛТЕР" Сега забавлението е включено на макс и всички специални карти са валидни. В тази игра светлините са ВКЛЮЧЕНИ и охранителните камери работят, така че играчите трябва да вземат предвид цвета на картите, а също и специалните карти.

Кражба има когато:

* има комбинация от карта крадец + карта с пръстов отпечатък + карта с диамант.

В това ниво има 4 варианта, за да бъде доказана КРАЖБА:



* всички карти имат еднакъв брой елементи
(1,2 или 3) и са с един и същи цвят



* всички карти имат един и същ брой елементи
(1,2 или 3) върху картата и са различни цветове



* всички три карти имат различен брой елементи
върху тях, но са със един и същи цвят.



* всички три карти имат различен брой елементи
върху тях, и са с различни цветове

Фалшива аларма за кража при режим "ВКЛЮЧЕН ШАЛТЕР"



*всичките карти имат еднакъв брой елементи върху тях, но не са в три различни цвята или в три еднакви цвята



*картите са в три различни цвята, но броя елементи не са еднакви или три различни

Специалните карти са активни сега!



Тези карти са валидни по време на играта докато са отворени на игралната маса.

КАРТА „Загасени светлени“.

Докато тази карта е отворена на масата, може да възникне кражба независимо от цветовете на картите (така че същите условия са като в нивото „Изключен шалтер“).

Първият играч, който правилно забележи Кражба, печели 1 карта „Загасени светлени“ като бонус.



Всички допълнителни карти „загасени светлени“ трябва да останат на масата и „ТЕ“ са валидни, докато следващият инцидент с кражба не бъде правилно регистриран.

Карта "Охранителна камера". Тази карта осветява крадците и позволява да бъдат заловени веднага. Когато на масата се обърнат карта "Охранителна камера и Карта "Крадец" в един същ цвят(виж примера), първият играч, който грабне диаманта взима две карти и ги поставя в тестето с печеливши карти.



NOTE

Ако карта "Загасени светлини" е отворена на игралното поле, тогава всяка карта "Охранителна камера" може забележи всяка "карта крадец" независимо от цвета.

END OF THE GAME

Играта свършва, когато всички карти от тестето за теглене свършат.

THE WINNER!

Играчът, който събере най-много печеливши карти е победител и най-добрия охранител. В случай на равенство, играчът с най-много карти крадец печели, ако пак има равенство тогава тези играчи се считат за победители.

Съдържание:

60 карти за игра : 18 карти диамант, 18 карти с пръстов отпечатък, 18 карти крадец, 3 карти "загасени светлени", 3 карти "охранителна камера".

1 карта "включен шалтер"

1 карта "изключен шалтер"

Инструкции



This game boosts your
PERCEPTION SPEED
REACTION SPEED

+ these 6 other FlexiQ skills

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

Фалшива аларма!

Ако играч е направил грешка или не може да открие вярната карта навреме останалите извикват "фалшива аларма". В такъв случай играча получава наказание и трябва да махне 2 карти от печалившото си тесте (ако има такива) и да ги остави настрана. Тези карти остават извън играта и не се броят. Още повече играча е извън рунда и до приключването му не може разкрива кражби.



Няма карта крадец! Фалшива аларма...



Трите карти не са с еднакъв или различен брой елементи.

Продължи търненето!

След първата разкрита кражба диаманта се връща в средата на масата и играчите трябва да продължат да търсят доказателства за кражба в останалите карти. Ако играч мисли, че е разкрил кражаба грабва диаманта и посочва доказателствата за нея и играта продължава по посоченият по-горе начин. С това рунда приключва и играта започва с извикването на "Горе ръцете" от всички играчи и и хвърлянето на карта от тестето за раздаване.

Специални карти!

Когато играете в ниво "Изключен шалтер", картите "светлините загасени" и "охранителна камера" нямат ефект и се използват само като бонус карти. Това означава, че всеки път когато играч разкрие кражба правилно той може да вземе една от тези карти като бонус и да ги прибави към печелившето си тесте, заедно с трите спечелени карти от разкритата кражба.



Discover all our games at

WWW.FLEXIQGAMES.COM

ИГРАТА СТИМУЛИРА:

- *ФОКУСИРАНЕ И РАЗФОКУСИРАНЕ
- *НАМИРАНЕ НА ВРЪЗКИ
- *СМЯНА НА ПЕРСПЕКТИВАТА
- *СЪОБРАЗЯВАНЕ С МНОГО ВЪЗМОЖНОСТИ
- *ТРЕНИРАНЕ НА ПАМЕТТА
- *РЕШАВАНЕ НА ПРОБЛЕМИ

FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

WWW.FLEXIQGAMES.COM

Game by Freod Games
Illustrations Monsters: Jorge Miquilena
Illustration Cover: Frederick van de Bunt
Graphic Design: FlexiQ bv

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

20221014P

