

GAME RULES

EN EE LV LT FI



DEMO VIDEO



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

GAME OBJECTIVE

Try to be the first player to spot which shape or colour appears the most and be the first to get rid of all your dice!

SET UP

Place the sand timer in the center of the table and divide all the dice equally between the players.

N° players	2	3	4
Dice/Player	6	4	3

PLAY & ADAPT



'FLOWERS'



To start a round, all players simultaneously roll all their dice in the center of the table. After rolling, all players compete to be the first to spot the shape or the colour that appears the most. The first player to call out a shape or a colour must flip the sand timer. All other players now have 10 seconds to try and find a shape or a colour that appears even more times.

CONTENTS

12 dice, 10-seconds sand timer, Game Rules



This game boosts your
PERCEPTION SPEED
REACTION SPEED
+ 6 other FlexiQ skills

When the 10 seconds are up, all players together check who was correct. In case of a tied answer, the first player to have called out a winning shape or colour, wins the round. After this, every player collects the amount of dice they rolled before. It doesn't matter which ones they pick up. The winner of the round now takes one of their dice out of the game and another round can start. And so on... until a player gets rid of all their dice.

'TAKAMACHI'

During a round, any of the players might spot **2 identical shapes in the same colour**. In this case, the first player to yell "TAKAMACHI" immediately wins the round. This can be any player, so also a player who already announced a colour or shape earlier in the round.



END OF THE GAME - THE WINNER!

The first player to get rid of all their dice wins the game!

MÄNGU EESMÄRK

Püüa esimesena märgata, mis kujundil või värvil jääb pidama kõige enam täringuid, ja saa esimesena lahti kõigist oma täringutest!

MÄNGUKS VALMISTUMINE

Asetage liivakell laua keskele ja jagage kõik täringud mängijate vahel võrdselt.

Mängijaid	2	3	4
Täringut/mängija	6	4	3

MÄNGI & KOHANE



'LILLED'



Vooru alguses heidavad kõik mängijad korraga täringud laua keskele. Pärast veeretamist püüavad kõik mängijad ära arvata, mis kujundit või värvi on täringutel kõige rohkem. Mängija, kes kujundi või värvi esimesena välja hõikab, peab liivakella ümber pöörama. Nüüd on teistel mängijatel 10 sekundit aega, et leida kujund või värv, mida on veelgi rohkem.

KOMPLEKTI KUULUVAD:

12 täringut, 10-sekundiline liivakell, mängu reeglid



See mäng arendab Sinu
TÄHELEPANU
REAKTSIOONIKIIRUST
+ arendab veel 6 FlexiQ oskust

Kui kümme sekundit on täis, vaatavad kõik mängijad koos, kelle oli õigus. Kui vastused on võrdsed, võib vooru mängija, kes hõikas võidukujundi või -värvi välja esimesena. Seejärel võtab iga mängija endale sama palju täringuid, kui ta selles voorus heitis. Vooru võitja saab võtta nüüd ühe oma täringu mängust välja ja uus voor võib alata. Ja nii edasi... kuni üks mängija on oma täringutest lahti saanud.

'TAKAMACHI'



Vooru jooksul võib lauale veereda kaks identset täringut: **sama kujund ja sama värv**. Sel juhul võib vooru kohe see mängija, kes hüüab esimesena "TAKAMACHI". Seda võib teha iga mängija, ka see, kes on samas voorus mõne värvi või kujundi juba välja hõiganud.



MÄNGU LÕPP - VÕITJA!

Mängu võidab mängija, kes esimesena oma täringutest lahti saab.



SPĒLES
NOTEIKUMI

TAKAMACHI



SPĒLES MĒRĶIS

Centieties būt pirmais, kurš pamana, kura forma vai krāsa parādās visvairāk, un esiet pirmais, kas atbrīvojas no visiem saviem kauliņiem!

SAGATAVOŠANA

Galda centrā novietojiet taimeris un vienādi sadaliet visus metamos kauliņus spēlētājiem.

Spēlētāju skaits	2	3	4
Metamie kauliņi spēlētājam	6	4	3

SPĒLĒJIET UN PIELĀGOJIETIES

Spēles kārtas sākumā visi spēlētāji vienlaikus uzmet visus savus metamos kauliņus galda centrā. Pēc kauliņu uzmešanas visi spēlētāji sacenšas, lai būtu pirmais, kas pamana formu vai krāsu, kas redzama visvairāk. Pirmajam spēlētājam, kurš nosauc kādu formu vai krāsu, ir jāapgriež smilšu taimeris. Visiem pārējiem spēlētājiem tagad ir 10 sekundes, lai mēģinātu atrast formu vai krāsu, kas parādās vēl biežāk.

‘PUKĪTES’



KOMPLEKTĀ

12 metamie kauliņi, 10 sekunžu smilšu taimeris, spēles noteikumi.



Šī spēle uzlabo jūsu
UZTVERES ĀTRUMU
REAKCIJAS ĀTRUMU
+ 6 citas FlexiQ prasmes

Kad 10 sekundes ir pagājušas visi spēlētāji kopā noskaidro, kuram bija taisnība. Neizšķirta skaita gadījumā spēles kārtā uzvar spēlētājs, kurš pirmais nosauca pareizo formu vai krāsu. Pēc tam katrs spēlētājs paņem tik daudz metamio kauliņu, cik viņš bija uzmetis. Nav svarīgi, kurus metamos kauliņus spēlētājs paņem. Spēles kārtas uzvarētājs no saviem metamajiem kauliņiem izņem 1 kauliņu un noliek to malā, var sākties nākamā kārtā. Un tā tālāk... līdz spēlētājs atbrīvojas no visiem saviem metamajiem kauliņiem.

‘TAKAMACHI’



Kārtas laikā jebkurš spēlētājs var **pamanīt 2 identiskas formas vienādā krāsā**. Šajā gadījumā spēlētājs, kurš pirmais nosauc ‘TAKAMACHI’, uzreiz uzvar šajā kārtā. Tas var būt jebkurš spēlētājs, arī tas spēlētājs, kurš šajā kārtā jau nosauca krāsu vai formu.



SPĒLES BEIGAS - UZVARĒTĀJS!

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais atbrīvojas no visiem saviem metamajiem kauliņiem!



ŠĪ IKONA NORĀDA UZ SPĒLES ELEMENTU, KAS PALĪDZ UZLABOT JŪSU PIELĀGOŠANĀS SPĒJAS!

Apskatiet visas mūsu spēles vietnē

WWW.FLEXIQGAMEŞ.COM



ŽAIDIMO TIKSLAS

Stenkitės pirmasis pastebėti dažniausiai pasikartojančią formą arba spalvą ir pirmasis atsikratyti visų savo kauliukų!

PASIRUOJKITE

Ant stalo per vidurį pastatykite smėlio laikrodį ir žaidėjams po lygiai išdalinkite kauliukus.

Žaidėjų skaičius	2	3	4
Kauliukai žaidėjui	6	4	3

ŽAISKITE IR PRISITAIKYKITE

Žaidimas prasideda visiems žaidėjams vienu metu stalo viduryje ridenančiais visus savo kauliukus. Kai kauliukai išridenti, žaidėjai varžosi stengdamiesi pirmieji pastebėti dažniausiai pasikartojančią formą arba spalvą. Pirmasis formą arba spalvą pasakęs žaidėjas apverčia smėlio laikrodį. Dabar visi kiti žaidėjai turi 10 sekundžių, kad galėtų rasti dar dažniau pasikartojančią formą arba spalvą.



TURINYS

12 kauliukų, 10 sekundžių smėlio laikrodis, taisyklės



Šis žaidimas lavina
SUVOKIMO GREITĮ
REAKCIJOS GREITĮ
+ 6 kitus FlexiQ įgūdžius

Pasibaigus 10 sekundžių, žaidėjai visi kartu pasitikrina, kuris iš jų buvo teisus. Žaidimą baigus lygiosiomis, turą laimi tas, kuris formą arba spalvą sušuko pirmas. Tada visi žaidėjai pasiima savo kauliukus atgal. Nesvarbu, kuriuos kauliukus pasiimsite. Turo laimėtojas pašalina iš žaidimo savo vieną kauliuką, tada galima pradėti naują turą ir taip toliau, kol... kuris nors žaidėjas atsikrato visų savo kauliukų.

TAKAMACHI



Turo metu žaidėjai turi **rasti 2 identiškas tos pačios spalvos formas**. Šiuo atveju turą laimės žaidėjas, pirmasis sušukęs „TAKAMACHI“. Tai gali būti bet kuris žaidėjas – net ir tas, kuris šio turo metu jau buvo pasakęs spalvą ir formą.



ŽAIDIMO PABAIGA – LAIMĖTOJAS!

Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis atsikratęs visų savo kauliukų!



PELIN TAVOITE

Yritä löytää ensimmäisenä, mitä kuviota tai väriä esiintyy useimmissa nopissa ja pääse ensimmäisenä kaikista nopistasi eroon!

VALMISTELU

Laita tiimalasi pöydän keskelle ja jaa nopat tasan pelaajien kesken.

Pelaajien määrä	2	3	4
Noppaa/pelaaja	6	4	3

PELAA JA SOVELLA

'KUKAT'



Kierros alkaa, kun kaikki pelaajat heittävät samanaikaisesti kaikki noppansa pöydän keskelle.

Heittämisen jälkeen kaikki pelaajat kilpailevat siitä, kuka huomaa ensimmäisenä eniten esiintyvän kuvion tai värin. Pelaaja, joka ensimmäisenä huutaa kuvion tai värin, kääntää tiimalasin. Kaikilla muilla pelaajilla on nyt 10 sekuntia aikaa yrittää löytää kuvio tai väri, joka esiintyy nopissa vielä useammin.

SISÄLTÖ

12 noppaa, 10 sekunnin tiimalasi, pelisäännöt



Peli kehittää
HAVAINNONOPEUTTASI
REAKTIONOPEUTTASI
+ kuusi muuta FlexiQ-taitoa

Kun 10 sekuntia on täynnä, kaikki pelaajat tarkistavat yhdessä, kuka oli oikeassa. Jos kahden pelaajan vastaus on oikein, se pelaaja, joka sanoi ensimmäisenä voittavan kuvion tai värin, voittaa kierroksen. Tämän jälkeen jokainen pelaaja kerää itselleen yhtä monta noppaa, kuin he heittivät kierroksen alussa. Ei ole väliä, mitkä nopat he keräävät. Kierroksen voittaja siirtää yhden noppansa pois pelistä ja uusi kierros voi alkaa. Peliä jatketaan niin kauan kunnes ensimmäinen pelaajista pääsee kaikista nopistaan eroon.

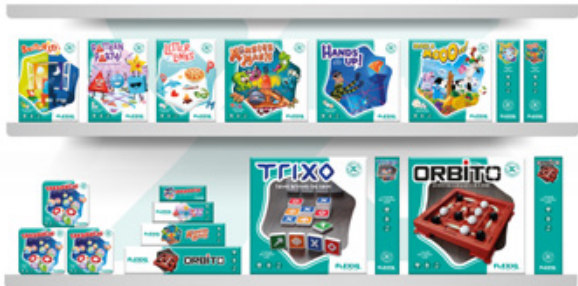
'TAKAMACHI'

Kierroksen aikana kuka tahansa pelaajista **voi huomata kaksi samanlaista ja samanväristä kuviota**. Tällöin pelaaja, joka ensimmäisenä huutaa "TAKAMACHI", voittaa kierroksen välittömästi. Tämän voi tehdä kuka tahansa pelaajista, eli myös pelaaja, joka on huutanut värin tai muodon aiemmin kierroksella.



PELIN PÄÄTTYMINEN - VOITTAJA!

Ensimmäinen pelaaja, joka pääsee eroon kaikista nopistaan, voittaa pelin!



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW

Discover all our games at
WWW.FLEXIQGAMES.COM

Anvol

Game by Treo
Graphic Design: FlexiQ bv

IMPORTER: Anvol OÜ, Kaldase tee 4, Maardu 74114, Estonia tel.
+372 6388 100, www.anvol.eu
IMPORTIJA: Anvol OÜ, Kaldase tee 4, Maardu 74114, Eesti tel.
+372 6388 100, www.anvol.ee
IMPORTĒTĀJS: OÜ "Anvol", Kaldase tee 4, Maardu, 74114, Igaunija. Tālr.
+372 6388 100, www.anvol.eu
IZPLATĪTĀJS: SIA "Anvol", Noliktavu iela 7, Dreilīni, Stopiņu pag., Ropažu nov.,
LV-2130, Latvija. Tālr. +371 67312685, www.anvol.lv
IMPORTUOTOJAS „Anvol” OÜ, Kaldase 4, Maardu, Estija. Platintojas UAB
„Anvol”, Savanorių pr. 178A, Vilnius. Tel. +370 5 265 36 87, www.anvol.lt
MAAHANTUOJA: Anvol Oy, Urho Kekkosen katu 4-6E, 00100 Helsinki, Suomi
email: asiaskaspalvelu@anvol.eu www.anvol.fi

20230616-P

© 2023 FlexiQ Belgium.
All rights reserved.
Published & Distributed
by FlexiQ bv, Hertenbos 3,
2960 Brecht, Belgium
info@flexiqgames.com



MIX

From responsible
sources

FSC® C140368