

# Q·bitz™

## EXTREME

תפיסה חזותית פורצת גבולות





2-4



8+

# Q·bitz EXTREME

## תכולה

80 קלפי חידות, 4 מגשי עץ, 4 סטים של 16 קוביות

## מטרת המשחק

לסדר ראשונים את הקוביות כך שיתאימו לצורה על הקלף, ולצבור קלפים בדרך אל הניצחון. השחקן שצובר את כמות הקלפים הגדולה ביותר אחרי מספר סבבים שנקבע מראש, הוא המנצח.

## הכנת המשחק

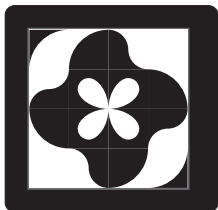
כל שחקן לוקח מגש ו-16 קוביות באותו צבע. מניחים את חפיסת קלפי המשחק כשפניהם כלפי מטה במרכז השולחן. כל סבב מתחיל כשהקוביות נמצאות מחוץ למגש.

## איך משחקים

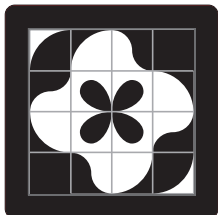
ניתן לשחק בארבע דרכים:

- 1 אחד המשתתפים הופך את הקלף בראש הערימה, ואז כל שחקן ממהר ליצור ראשון בעזרת הקוביות את הצורה שמופיעה על הקלף (ניתן להפוך את הקוביות לכל כיוון). השחקן הראשון שיוצר את הצורה התואמת לקלף, מכריז בקול: אקסטרים! אם אכן יצר את הצורה המתאימה לקלף, הוא זוכה בקלף. אם טעה, כל השחקנים ממשיכים בסבב.
- 2 אחד המשתתפים הופך את הקלף בראש הערימה. כל השחקנים זורקים את הקוביות שלהם לפנייהם על השולחן. לאחר מכן הם משתמשים בקוביות שלהם כדי שנחתו על השולחן ומנסים ליצור את הצורה שמופיעה בקלף. לאחר שהשתמשו בכל הקוביות המתאימות, כל שחקן ממהר לזרוק שוב את הקוביות שנשארו, שלא סייעו לו ביצירת הצורה שעל הקלף, ולהשתמש שוב באלה המתאימות עכשיו ליצירת הצורה המבוקשת, וכך הלאה. השחקן הראשון שיוצר את הצורה התואמת לקלף, מכריז בקול: אקסטרים! אם אכן יצר את הצורה המתאימה לקלף, הוא זוכה בקלף. אם טעה, כל השחקנים ממשיכים בסבב.

**3** אחד המשתתפים הופך את הקלף בראש הערימה. לאחר מכן לכל שחקן יש 10 שניות לנסות לזכור את הצורה המופיעה על אותו קלף. הופכים בחזרה את הקלף, ואז השחקנים מנסים למקם על פי זיכרונם את הקוביות במגש כך שיתאימו לצורה שראו. השחקן הראשון שיוצר את הצורה התואמת לקלף, או הניח הכי הרבה קוביות במקומן הנכון, מכריז בקול: אקסטרים! וזוכה בקלף.



כרטיס משחק 4



פתרון משחק 4

**4** שחקן כלשהו הופך את הקלף בראש הערימה, ואז כל שחקן ממחר ליצור את הצורה שמופיעה על הקלף, אך הפעם בצבעים ההופכיים (שחור הופך ללבן, לבן הופך לשחור), ראו דוגמה משמאל. השחקן הראשון שיוצר את הצורה ההופכית התואמת לקלף, מכריז בקול: אקסטרים! אם אכן יצר את הצורה המתאימה לקלף, הוא זוכה בקלף. אם טעה, כל השחקנים ממשיכים בסבב.

## ניצחון במשחק

השחקן שצבר הכי הרבה קלפים הוא המנצח.

## אופציה נוספת למשחק

שחקו בכל סבב בדרך שונה.

## רמזים

בכל סט יש 14 קוביות זהות ו-2 קוביות נוספות זהות זו לזו, אך לא זהות ל-14 האחרות. בבואכם לפתור את החידה, הניחו קודם את 2 הקוביות המיוחדות לפני ה-14 האחרות.

# Q·bitz™

## EXTREME

VISUAL DEXTERITY. UNLEASHED.



FoxMind



MindWare®

# Q·bitz EXTREME



2-4



8+

## Contents

• 80 Q·bitz Extreme Cards • 4 Wooden Trays • 4 Sets of 16 Cubes

## Object

Be the first to correctly arrange your cubes to match the pattern on the card. Collect a card each time you win. The player with the most cards after an agreed number of rounds is the winner.

## Set Up

Each player takes a tray and a set of 16 same-colored cubes. Place the stack of Q·bitz Extreme cards face down in the center of the playing area. Each round of game play starts with all cubes out of the trays.

## Playing the Game

There are 4 ways to play the game:

- 1 Any player turns over the top Q·bitz Extreme card. Players race to recreate the pattern shown on the card using their sets of cubes, rotating the cubes in any way. The first player to complete the pattern shouts, “Q·bitz!” If all players agree the pattern is correct, the winner is awarded the card. If the pattern is not correct, play resumes.
- 2 Any player turns over the top Q·bitz Extreme card. Players roll all of their cubes on the table like dice. Using the cubes as rolled (face up), players place as many cubes as possible in their tray to recreate the pattern shown on the card. Players race to re-roll all remaining unusable cubes until they roll shapes that are needed to complete the

pattern. The first player to complete the pattern shouts, “Q-bitz!” If all players agree the pattern is correct, the winner is awarded the card. If the pattern is not correct, play resumes.

**3** Any player turns over the top Q-bitz Extreme card. Players have 10 seconds to memorize the card. The card is then turned facedown and players must try to arrange the cubes in their tray to match the card from memory. The player who thinks he or she has recreated the pattern shouts, “Q-bitz!” The player with a correct pattern, or the most cubes in the correct places, wins the card.

**4** Any player turns over the top Q-bitz Extreme card. Players race to arrange their cubes to replicate the reverse of the image shown on the card. (Example shown at right.)

The first player to complete the pattern shouts, “Q-bitz!” If all players agree the pattern is correct, the winner is awarded the card. If the pattern is not correct, play resumes.

## Winning the Game

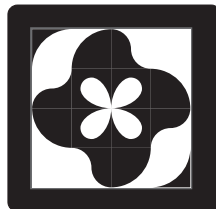
The player with the most cards wins!

## Game Play Option

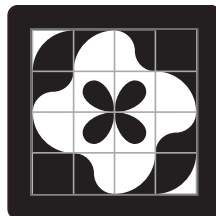
Play each round in a different way.

## Helpful Hint

Each set contains 14 identical cubes and two cubes that are identical to one another, but not to the other 14 cubes. It can be helpful to place the two unique cubes first when solving a pattern.



Game 4 card



Game 4 cube solution