



EN: Place the stickers on the tokens, matching each sticker to the token whose colour comes closest to that of the character.

CZ: Nálepky nalepte na žetony. Na každý žeton tvar, který mu barevně odpovídá nejlépe.

NL: Plak de plaatjes op de fiches, of elke fiche een karakter, die wat kleur betreft het meest overeenkomt met de fiche.

FR: Collez les autocollants sur les jetons ; choisissez le personnage dont la couleur correspond le mieux au jeton.

DE: Kleben Sie die Aufkleber auf die Spielmarken, auf jede Spielmarke die Figur, die farblich zur Spielmarke passt.

PL: Naklejki nakleić na żetony, na każdy żeton postać, która najbardziej pasuje kolorem do żetonu.

PT: Coloca os autocolantes nos símbolos, correspondente cada autocolante ao símbolo cuja cor é a mais aproximada dessa personagem.

SK: Nálepky nalepte na žetóny, na každý žetón junáka, ktor farbejne najviac ladí so žetónom.

ES: Coloca el adhesivo en las fichas, en cada ficha el personaje cuyo color mejor combine con la ficha.

SLO: Nalepke nalepite na žetone, na vsak žeton lik, ki se barvno najbolj ujema z žetonom.

RO: Lipiți abțibildurile pe jetoane, pentru fiecare jeton alegeți figura, care se potrivește cel mai bine ca și culoare cu acesta.

HR: Naljepnice naljepite na žetone, na svaki žeton lik koji je bojom jednak žetonu.

IQ

EN



The objective of IQ™ is to employ the correct tactics - which will be different every game - to **collect as many cards as possible**. The advanced game is even more challenging and diverse, for here your cards have different values, and the Talking Tom cards gain special powers. This game has been designed to involve multiple cognitive processes and help children develop mental skills.

Setup

IQ™ has 65 basic cards - 13 for each character, and two Joker cards. Every card, other than

the Joker, has three attributes:

- Character, each of which is depicted in a unique color.
- Power, depicted by the character's icons - more icons give card more power.
- Value (only used in the advanced game) - the number of points the card is worth when collected.

Place the character tokens in a circle near the middle of the table.

The dealer shuffles the deck, deals three cards to each player, and places three cards on the table face up next to their corresponding tokens (1). If any of these cards are a Joker, they are shuffled back into the

deck. Place the deck face down in the middle of the tokens.

(1) Game Start: Five tokens are arranged in a circle. The deck is in the middle of them. Three cards have been dealt on the table and placed next to their corresponding tokens.

How to play

The player on the dealer's left starts. On each player's turn, they take the top card from the deck. The player decides which card from their hand they will play, and places it next to the corresponding token on the table.

Rules for collecting cards:

- A more powerful card - one

with more icons - collects all the weaker cards.

- **Always leave your card and all equal or more powerful cards next to the token.**
- Keep your collected cards beside you. Any player can count them at any time.
- The Joker collects all cards next to a token, including another Joker.

Gameplay example

(2) The game has already started; the cards are beside their character's token. We started with only three cards on the table in the beginning, but the players have been playing their cards next to the tokens of the corresponding character (even those without a card at the beginning). Cards of power one wait on the table until a player takes them with a more powerful card.

(3) If you play Tom's card of power two, you will only collect two cards with power one (with one icon), because you can only collect weaker cards. Leave the card of equal power (power two) and the card you have played next to the token. There will now be two Tom

cards with two icons each.

(4) Your card is stronger than the rest, so you collect all of the cards and leave your card next to the token.

(5) and (6) The Joker is the strongest card in IQ™. When you play the Joker, you collect all cards by the token, and leave the Joker on the table. (6) The game continues, and other players place their cards on the Joker by the token.

End of the game

When the deck is empty, the game is over. The player who has collected the most cards wins. If multiple people are tied with the most amount of cards, the victory is shared.

ADVANCED GAME

The advanced game adds a few additional rules, and alters the scoring at the end of the game.

Talking Tom's cards have a special rule: they can be played next to any token and can therefore collect weaker cards of any character. Example: There are several Talking Angela and one Talking Tom cards next to Angela's token that were previously played. You play Tom's card of power two next to Angela's token,

and collect all cards (Angela's and Tom's) of power one, but you must leave Angela's card of power two and the card you have just played. (7)

The Joker can not be played next to the Tom token, and can not collect cards stacked there. (8)

The advanced game ends either when one player collects cards totaling at least 27 points, or when the deck is empty.

Players will need to keep track of the points on their collected cards, but they can also keep track of other players' scores.

Scoring

Each card has a number of points in its right corner. When the game ends, the players count the points on their collected cards and subtract the points of the cards left in their hands.

A player must always subtract the Joker points if it is among the collected cards or in a player's hand.

The player with the highest number of points wins. If multiple people are tied with the most amount of points, the victory is shared. You can download the score pad template from our website www.valueadgames.com

IQ

DE



Das Spielziel von IQ™ ist es unter Anwendung der passenden und besten Taktik – welche in jedem einzelnen Spiel völlig anders sein kann – **so viele Karten wie möglich zu sammeln**. Das Spiel für Fortgeschrittene ist dabei sogar noch fordernder und vielgestaltiger, denn in diesem haben deine Karten verschiedene Wertigkeiten, und die „Talking Tom“ Karten erhalten diverse Spezialfähigkeiten. Dieses Spiel wurde entwickelt, um verschiedenste kognitive Prozesse anzuregen und zu fördern und Kindern im Allgemeinen dabei zu helfen, unterschiedlichste mentale Fertigkeiten zu entwickeln.

Spielvorbereitungen:

IQ™ umfasst 65 Basis-Karten – 13 Karten von jedem der Charaktere, sowie 2 Joker-Karten. Jede Karte, mit Ausnahme der Joker, hat 3 Attribute:

- Charakter; jeder abgebildet mit dessen jeweiliger (Kenn-)Farbe.
- Stärke; abgebildet durch die Symbole des jeweiligen Charakters – mehr Symbole geben einer Karte eine

höhere Stärke.

- Wertigkeit (nur im Spiel für Fortgeschrittene relevant); der jeweilige Punktwert einer Karte wenn eingesammelt. Platziere die Charakteren-Spielsteine kreisförmig in der Nähe der Mitte des Tisches bzw. Spielfelds. Der Kartengeber mischt das Kartendeck, gibt jedem Spieler drei Karten, und platziert dann drei Karten aufgedeckt auf den Tisch, neben deren jeweiligen Charakteren-Spielsteinen (1). Sollte(n) unter letzteren (ein) Joker sein, werden diese sofort ins Deck zurückgemischt. Das Deck mit den restlichen Karten wird dann verdeckt in die Mitte der Charakteren-Spielsteine gelegt.

(1) Spielbeginn: 5 Spielsteine werden kreisförmig auf den Tisch gelegt. Das Deck befindet sich in deren Mitte. Drei Karten wurden aufgedeckt und zu ihren jeweiligen Spielsteinen gelegt.

Der Spielverlauf:

Der Spieler zur Linken des Kartengebers beginnt. Während des Zuges eines Spielers, nimmt dieser die oberste Karte vom Deck. Der Spieler entscheidet nun, welche Karte von der Hand dieser ausspielen und neben

den passenden Charakteren-Spielsteinen am Tisch ablegen möchte.

Grundregeln zum Sammeln von Karten:

- Eine Karte mit größerer Stärke – eine mit mehr Symbolen – übertrumpft und nimmt alle schwächeren Karten.
- **Belasse deine Karte und alle Karten gleicher oder höherer Stärke neben dem Spielstein.**
- Behalte deine eingesammelten Karten neben dir. Jeder Spieler darf diese jederzeit zählen.
- Ein Joker sammelt ALLE Karten neben einem Spielstein ein, inklusive anderer Joker-Karten.

Beispiel zum Spielverlauf:

(2) Das Spiel hat bereits begonnen; die Karten befinden sich bereits neben den jeweiligen Charakteren-Spielsteinen. Wir hatten mit nur 3 Karten am Tisch begonnen, aber die Spieler haben bereits all ihre Karten neben den Spielsteinen der passenden Charaktere abgelegt (sogar an jenen, welche zu Spielbeginn keine Karten angelegt hatten). Karten mit

einer Stärke von 1 warten auf dem Tisch, bis sie ein Spieler mit einer höherwertigen Karte einsammelt.

(3) Wenn du Toms Karte mit einer Stärke von 2 spielst, wirst du nur zwei Karten mit einer Stärke von jeweils 1 (mit einem Symbol) einsammeln können, da man nur schwächere Karten einsammeln kann. Belasse die Karte mit gleicher Stärke (Stärke 2) und die gerade ausgespielte Karte auf dem Tisch, neben dem Spielstein. Dort befinden sich nun 2 „Tom-Karten“ mit jeweils 2 Symbolen (2 Stärke).

(4) Deine Karte ist stärker als alle anderen – sammle also alle Karten ein und belasse deine gerade gespielte Karte neben dem Spielstein.

(5) und **(6)** Der Joker ist die stärkste Karte in IQ™. Spielst du den Joker aus, sammelst du automatisch alle Karten neben dem Spielstein ein, wobei du den gerade gespielten Joker neben dem Spielstein belässt.

(6) Das Spiel wird fortgesetzt und andere Spieler platzieren ihre Karten auf dem Joker neben dem Spielstein.

Das Ende des Spiels:

Sobald das Kartendeck leer ist, ist das Spiel zu Ende. Der Spieler, der die meisten Karten sammeln konnte, ist der

Sieger. Bei Gleichstand gibt es einen „geteilten Sieg“.

SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE:

Das Spiel für Fortgeschrittene führt ein paar zusätzliche Spielregeln ein und verändert wie am Ende des Spiels Punkte gezählt und Gewinner bestimmt werden.

„Talking Tom“ Karten haben eine spezielle Regel: Sie können neben jedem der Spielsteine platziert werden, und können so schwächere Karten von einem beliebigen Charakter einsammeln.

Beispiel: Es befinden sich etliche „Talking Angela“ Karten, sowie eine „Talking Tom“ Karte neben Angelas Spielstein, welche zuvor ausgespielt wurden. Du spielst dann eine „Talking Tom“ Karte mit einer Stärke von 2 neben Angelas Spielstein ab, was dir erlaubt alle Karten (die von Angela sowie die von Tom) mit einer Stärke von 1 einzusammeln. Du musst jedoch sowohl Angelas Karte mit Stärke 2, als auch die gerade ausgespielte Karte am Spielstein abgelegt lassen. **(7)**

Der Joker kann nicht neben dem Tom-Spielstein abgelegt werden und kann dadurch auch nicht benutzt werden,

um dort abgelegte Karten einzusammeln. **(8)**

Das Spiel für Fortgeschrittene endet entweder wenn ein Spieler Karten mit einem Gesamtwert von mindestens 27 Punkten angesammelt hat, oder wenn keine Karten mehr im Deck sind.

Spierer werden ihre Punktezahl während des laufenden Spiels notieren müssen, und dürfen sich zudem die Punktstände der anderen Spieler notieren.

Die Punktevergabe:

Jede Karte hat einen Punktwert in ihrer rechten Ecke. Bei Spielende zählen die Spieler die Werte ihrer gesammelten Karten zusammen und subtrahieren dann die Werte der auf ihren Händen verbleibenden Karten davon.

Die Spieler müssen immer die Werte der Joker so diese sich in ihren Händen oder unter ihren gesammelten Karten befinden. Der Spieler mit der größten, totalen Punkteanzahl wird zum Sieger deklariert. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Spielern gilt der Sieg als „geteilter Sieg“.

Du kannst dir die Punktezahlblätter-Vorlage von unserer Website herunterladen: www.valueadgames.com.

IQ

ES



El objetivo en IQ™ es emplear las tácticas correctas (que serán diferentes en cada partida) para conseguir el mayor número de cartas posible. El juego avanzado es incluso más desafiante, ya que las cartas tienen diferentes valores y las cartas de Talking Tom ganan poderes especiales. Este juego ha sido diseñado para englobar varios procesos cognitivos y ayudar a los niños a desarrollar sus aptitudes mentales.

Preparación

IQ™ tiene 65 cartas básicas: 13 por cada Personaje, y dos comodines. Todas las cartas, sin contar los comodines, tienen tres atributos:

- **Personaje**, cada uno representado en un color diferente.
- **Poder**, representado por los iconos del personaje. Cuantos más iconos tiene la carta, mayor es su poder.
- **Valor**, que refleja la cantidad de puntos que otorga la carta al conseguirla (solo en el juego avanzado).

Coloca las fichas de Personaje en un círculo en el centro de la mesa. Un jugador baraja el mazo, da tres cartas a cada ju-

gador y coloca tres cartas cara arriba en la mesa, al lado de las fichas correspondientes [1].

Si alguna de estas cartas es un comodín, se vuelve a barajar. Coloca el mazo cara abajo en el centro de las fichas.

(1) Inicio del juego: cinco fichas se disponen en círculo, con el mazo en el centro. Se han colocado tres cartas en la mesa, al lado de sus fichas correspondientes

Cómo jugar

El jugador a la izquierda de quien repartió las cartas comienza a jugar. En su turno, cada jugador roba la primera carta del mazo, decide qué carta de su mano va a jugar y la coloca al lado de la ficha correspondiente en la mesa.

Reglas para conseguir cartas:

- Al jugar una carta, consigues todas las cartas con menos Poder (iconos) que ella.
 - La carta jugada y todas las que tengan más Poder que ella se quedan al lado de la ficha.
 - Mantén todas tus cartas conseguidas frente a ti. Cualquier jugador puede contarlas en cualquier momento
- Un comodín consigue todas las cartas al lado de cualquier

ficha, incluso otro comodín.

Ejemplo de juego:

(2) El juego ya ha empezado, las cartas se encuentran al lado de la ficha correspondiente a su Personaje. Comenzamos con solo tres cartas en la mesa, pero los jugadores han jugado cartas de sus manos al lado de las fichas correspondientes (incluyendo a los que no tenían cartas ante ellos al comienzo del juego). Las cartas con Poder 1 se quedan en la mesa hasta que un jugador las consigue con una carta que tenga más Poder.

(3) Si juegas la carta de Tom con Poder 2, solo conseguirás dos cartas con Poder 1 (un solo icono), porque solo consigues las cartas con menos Poder que la tuya. Deja la carta con el mismo Poder que la tuya (Poder 2) y la carta que acabas de jugar al lado de la ficha. Ahora habrá dos cartas de Tom con dos iconos cada una.

(4) Tu carta tiene más Poder que el resto, así que consigues todas las cartas y dejas la que acabas de jugar junto a la ficha.

(5) y **(6)** El comodín es la carta más potente en IQ™. Cuando juegas un comodín, consigues todas las cartas junto a la ficha y dejas el comodín en la mesa.

(6) El juego sigue, y otros ju-

gadores colocan sus cartas en el comodín al lado de la ficha.

Fin del juego

Cuando se termina el mazo, acaba la partida. El jugador que ha conseguido más cartas es el ganador. Si varios jugadores empatan, ¡comparten la victoria!

JUEGO AVANZADO

El juego avanzado añade algunas reglas adicionales, y modifica el sistema de puntuación al final de la partida.

Las cartas de Talking Tom tienen una regla especial: pueden ser jugadas al lado de cualquier ficha, por lo que puedes conseguir fichas con menos Poder de cualquier Personaje. Ejemplo: hay varias cartas de Talking Ángela y una de Talking Tom junto a la ficha de Ángela porque se jugaron anteriormente. Puedes jugar tu carta de Tom de Poder 2 al lado de la ficha de Ángela y conseguir todas las cartas (de Ángela y de Tom) de Poder 1, dejando la carta de Ángela de Poder 2 y la que acabas de jugar al lado de la ficha (7). El comodín no puede jugarse al lado de la ficha de Tom, por lo que no puede conseguir cartas colocadas en ella. (8) El juego avanzado acaba cuando un jugador consigue

cartas por valor de 27 puntos, además de cuando se termina el mazo.

Los jugadores tendrán que saber cuántos puntos suman las cartas que han conseguido, pero también tendrán que estar al tanto de las puntuaciones del resto de jugadores.

Puntuación

Cada carta presenta un número de puntos en su esquina derecha. Cuando la partida acaba, los jugadores suman los puntos de las cartas que han conseguido y restan los de las cartas que aún tengan en la mano.

Los jugadores siempre deben restar los puntos de los comodines, estén entre las cartas que han conseguido o entre las cartas de su mano.

El jugador con más puntos gana la partida. Si varios jugadores tienen el mismo número de puntos, ¡comparten la victoria!

Puedes descargar el marcador de puntuación desde nuestra web: www.valueadgames.com



Le but dans IQ™ est d'employer les bonnes tactiques, qui seront différentes dans chaque partie, pour **obtenir autant**

de cartes que possible. Le jeu avancé est encore plus intéressant et varié : dans ce cas vos cartes ont différentes valeurs, et les cartes Talking Tom vous donnent des pouvoirs spéciaux. Ce jeu a été conçu pour inclure plusieurs processus cognitifs et aider les enfants à développer leurs capacités mentales.

Mise en place

IQ™ a 65 cartes de base : 13 pour chaque personnage, et deux cartes Joker. Chaque carte autre qu'un Joker a trois attributs :

- Personnage, chacun est représenté par une couleur unique.
- Puissance, indiqué par l'icône du personnage : plus d'icônes donnent à la carte plus de puissance.
- Valeur (utilisé uniquement en jeu avancé) : le nombre de points dont la carte est valorisée lors de sa collecte. Placer les jetons de personnages en cercle au centre de la table.

Le donneur mélange le paquet de cartes, donne trois cartes à chaque joueur, puis place trois cartes face visible sur la table à côté de chaque jeton correspondant(1).

Si l'une de ces cartes est un

Joker, elle est re-mélangée dans le paquet. Placer le paquet face cachée au milieu des jetons.

(1) Mise en place de départ : 5 jetons sont placés en cercle. Le paquet est placé au milieu. Trois cartes ont été distribuées sur la table et placées respectivement à côté des jetons correspondants.

Comment jouer

Le joueur à la gauche du donneur commence. A son tour, chaque joueur pioche la carte supérieure du paquet. Le joueur décide quelle carte de sa main il va jouer, et la place à côté du jeton correspondant sur la table.

Règles pour les cartes en main :

- Une carte plus puissante (avec plus d'icônes) prend toutes les cartes plus faibles.
- Laissez toujours votre carte, et toutes les cartes de puissances supérieures ou égales à côté du jeton.
- Gardez les cartes collectées vers vous. Un joueur doit pouvoir les compter en tout temps.
- Le Joker collecte toutes les cartes à côté d'un jeton, y

compris d'autres Jokers.

Exemples de jeu

(2) Le jeu a déjà démarré; les cartes sont à côté du jeton de leur personnage. On a commencé avec juste trois cartes sur la table au début, mais les joueurs ont joué leurs cartes à côté des jetons correspondant aux personnages (y compris ceux sans carte au début). Les cartes de puissance 1 attendent sur la table jusqu'à ce qu'un joueur les prenne avec une carte plus puissante.

(3) Si vous jouez la carte Tom de puissance 2, vous collecterez seulement deux cartes de puissance 1 (avec une seule icône), car vous ne pouvez collecter que des cartes plus faibles. Laissez les cartes de puissance égale ou supérieure et la carte que vous venez de jouer à côté du jeton. Il y aura maintenant deux cartes à deux icônes chacune à côté de Tom. (4) Votre carte est plus forte que tout le reste, donc vous collectez toutes les cartes et laissez la vôtre à côté de ce jeton.

(5) et (6) le Joker est la carte la plus puissante dans IQ™.

Quand vous jouez un Joker, vous collectez toutes les cartes qui sont à côté du jeton, et vous laissez le Joker sur la table. (6) Le jeu continue, et les autres joueurs placent leurs cartes sur le Joker à côté du jeton.

Fin du jeu

Quand le paquet est épuisé, le jeu se termine. Le joueur qui a collecté le plus de cartes gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

JEU AVANCÉ

Le jeu avancé ajoute quelques règles additionnelles, et modifie le calcul du score à la fin du jeu.

Les cartes Talking Tom ont une capacité spéciale : elles peuvent être placées à côté de n'importe quel jeton et peuvent néanmoins collecter les cartes plus faibles de n'importe quel personnage. Exemple: il y a plusieurs cartes Talking Ángela et une carte Talking Tom à côté du jeton Ángela, qui a été joué précédemment. Vous jouez une carte Tom de puissance 2 à côté du jeton d'Ángela, et collectez toutes les cartes (Ángela et Tom) de puissance 1, mais vous devez laisser la carte Ángela de puissance 2 et la carte que vous venez de jouer. (7)

Le Joker ne peut pas être joué à côté du jeton Tom, et ne peut pas collecter les cartes qui sont empilées ici. **(8)**

Le jeu avancé se termine soit quand un joueur collecte des cartes et totalise au moins 27 points, soit quand le paquet est épuisé.

Les joueurs doivent donc faire un suivi des points dans les cartes collectées, mais doivent aussi surveiller le score des autres joueurs.

Score

Chaque carte a un nombre de points dans le coin droit. Quand le jeu se termine, les joueurs comptent les points sur les cartes collectées, et déduisent les points des cartes qu'ils ont encore en main.

Un joueur doit toujours déduire les points du Joker s'il fait partie des cartes collectées ou dans sa main.

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Vous pouvez télécharger des modèles de fiche de score sur notre site www.valueadgames.com

IQ

PT



O objetivo do jogo IQ™ é utilizar as táticas corretas – que

serão diferentes em cada jogo – para recolher o máximo de cartas possível. O jogo avançado é ainda mais desafiante e diversificado, pois as cartas terão diferentes valores, e as cartas do Talking Tom ganham poderes especiais. Este jogo foi criado de forma a envolver múltiplos processos cognitivos e assim ajudar as crianças a desenvolver as suas capacidades intelectuais.

Preparação

O IQ™ tem 65 cartas básicas – 13 para cada personagem, e duas cartas de Joker. Cada carta, excepto o Joker, tem três atributos:

- **Personagem**, cada qual representada por uma cor única.
- **Poder**, representado pelos ícones da personagem – mais ícones dão mais poder à carta.
- **Valor** (apenas usado no jogo avançado) – o número de pontos que a carta vale quando for recolhida.

Colocam-se as fichas de personagem em círculo no centro da mesa.

O dador baralha as cartas, dá três cartas a cada jogador, e coloca três cartas na mesa, de face para cima, próximas das personagens correspondentes

(1). Se alguma dessas cartas for um Joker, ela é rebaralhada no baralho. Coloca-se o baralho, de face para baixo, no centro do círculo de fichas de personagem.

(1) Início do jogo: Cinco fichas são dispostas em círculo. O baralho está no meio delas. Três cartas foram colocadas na mesa e colocadas junto às fichas correspondentes.

Como jogar

O jogador à esquerda do dador começa. No seu turno, o jogador tira a carta no topo do baralho e coloca-a na sua mão. O jogador decide então que carta da sua mão irá jogar, e coloca-a na mesa junto à ficha de personagem correspondente.

Regras para recolher cartas:

- uma carta mais poderosa – uma que tenha mais ícones – recolhe todas as cartas mais fracas.
- a carta jogada é sempre deixada junto à ficha de personagem, bem como as cartas de poder igual ou superior que já lá se encontram.
- os jogadores mantêm as cartas recolhidas junto a si.

Qualquer jogador pode contá-las a qualquer altura.

- o Joker recolhe todas as cartas junto a uma ficha de personagem, incluindo outro Joker.

Exemplo de jogo

(2) O jogo já começou; as cartas estão junto às respetivas fichas de personagem. O jogo começou com apenas três cartas na mesa, mas os jogadores têm estado a jogar cartas junto às fichas de personagem correspondentes (incluindo as que não tinham cartas no início). Cartas com apenas um ícone ficam na mesa até que um jogador as recolha usando uma carta mais poderosa.

(3) Se jogar uma carta do Tom com dois ícones, irá recolher as duas cartas com apenas um ícone, pois só é possível recolher cartas mais fracas. Deixe a carta com dois ícones e a carta que foi jogada junto à ficha. Ficarão agora duas cartas com dois ícones cada.

(4) A sua carta é mais forte do que as duas na mesa, por isso recolhe as duas e deixa a carta jogada junto à ficha.

(5) e **(6)** O Joker é a carta mais forte no IQ™. Quando o Joker é jogado, o jogador recolhe todas as cartas junto à ficha, deixando o Joker no seu lugar.

(6) O jogo continua, e todas as cartas jogadas que correspondam a esta ficha são colocadas por cima do Joker.

Final do jogo

Quando o baralho acabar, o jogo termina. O jogador que tiver recolhido mais cartas vence. Em caso de empate a vitória é partilhada por esses jogadores.

JOGO AVANÇADO

O jogo avançado adiciona algumas regras, e altera a pontuação no final do jogo.

As cartas do Talking Tom têm uma regra especial: elas podem ser jogadas junto a qualquer ficha de personagem e podem assim recolher cartas mais fracas de qualquer personagem. Exemplo: Existem várias cartas da Talking Angela e uma carta do Talking Tom, que foram jogadas previamente junto à ficha da Angela. O jogador ativo joga uma carta do Tom com dois ícones junto à ficha da Angela, e recolhe todas as cartas (da Angela e do Tom) com um ícone, mas terá de deixar as cartas da Angela com dois ícones e a carta que acabou de jogar. **(7)**

O Joker não pode ser jogado junto à ficha do Tom, e portanto não pode recolher cartas junto a essa mesma ficha. **(8)** O jogo avançado termina

quando um jogador recolher cartas num total de 27 pontos, ou quando acabar o baralho. Os jogadores necessitam assim de controlar os pontos nas suas cartas, mas também podem controlar os pontos dos adversários.

Pontuação

Cada carta tem um número de pontos no seu canto inferior direito. Quando o jogo termina, os jogadores contam os pontos nas suas cartas e subtraem os pontos das cartas que ficaram na sua mão. O jogador terá de subtrair sempre os pontos da carta Joker se ela estiver na sua mão ou entre as cartas por si recolhidas.

O jogador com o maior número de pontos vence. Em caso de empate, esses jogadores partilham a vitória. Poderá descarregar o modelo de tabela de pontuação da nossa página em www.valueadgames.com

IQ

NL



Het doel van IQ™ is om met de juiste strategieën – die elk spel weer anders zullen zijn – **zoveel mogelijk kaarten te verzamelen**. Het gevorderde spel is zelfs nog uitdagender en gevarieerder, want

hier hebben je kaarten een verschillende waarde, en krijgen de Talking Tom-kaarten bijzondere eigenschappen. In dit spel komen meerdere cognitieve processen aan bod en het helpt kinderen bij het ontwikkelen van hun mentale vaardigheden.

Vorbereitung

IQ™ telt 65 basiskaarten – 13 voor elk karakter – en twee Jokers. Op de Jokers na heeft elke kaart drie kenmerken:

- Karakter, elk afgebeeld met een unieke kleur.
- Sterkte, aangeduid door de pictogrammen naast het karakter: meer pictogrammen wijzen op een sterkere kaart.
- Waarde (enkel gebruikt in het gevorderde spel): het aantal punten dat een verzamelde kaart waard is.

Leg de karakterfiches in een cirkel in het midden van de tafel.

De deler schudt de kaarten, deelt drie kaarten uit aan elke speler en legt drie kaarten open op tafel naast hun overeenkomstige fiches (1). Als één van deze kaarten een Joker is, wordt deze terug tussen de stapel gestoken. Leg de stapel gedekt in het midden van de fiches.

(1) Begin van het spel: vijf fiches worden in een cirkel gelegd. De stapel kaarten ligt in het midden. Drie kaarten zijn uitgedeeld aan tafel en naast de overeenkomstige fiches gelegd.

Spelverloop

De speler links van de deler begint. Wanneer een speler aan de beurt is, neemt hij de bovenste kaart van de stapel. De speler beslist welke kaart uit zijn hand hij wil spelen, en legt deze naast de overeenkomstige fiche op tafel.

Regels voor het verzamelen van kaarten:

- Een sterkere kaart – één met meer pictogrammen – slaat al de zwakkere kaarten.
- **Laat jouw kaart en alle gelijkwaardige of sterkere kaarten altijd naast de fiche liggen.**
- Bewaar je verzamelde kaarten naast je. Elke speler kan ze op elk moment tellen.
- Met een Joker verzamel je alle kaarten van een fiche, met inbegrip van een andere Joker.

Spelvoorbeeld

(2) Het spel is al begonnen;

de kaarten liggen naast hun karakterfiche. We zijn begonnen met slechts drie kaarten op tafel, maar de spelers hebben hun kaarten afgelegd naast de overeenkomstige karakterfiches (zelfs diegenen zonder kaart in het begin). Kaarten met sterkte één blijven op de tafel totdat een speler met een sterkere kaart ze neemt.

(3) Je kan enkel zwakkere kaarten verzamelen: als je de Tom-kaart met sterkte twee aflegt, kan je maar twee kaarten met sterkte één (met één pictogram) verzamelen. Leg de kaart met gelijke sterkte (sterkte twee) en de kaart die je gespeeld hebt naast de fiche. Er zullen nu twee Tom-kaarten zijn met elk twee pictogrammen.

(4) Je kaart is sterker dan de rest, dus je verzamelt alle kaarten en legt jouw kaart naast de fiche.

(5) en (6) De Joker is de sterkste kaart van IQ™. Als je de Joker speelt, verzamel je alle kaarten bij de fiche, en laat je de Joker op tafel. (6) Het spel gaat verder, en andere spelers leggen hun kaarten op de Joker

bij de fiche.

Einde van het spel

Als de stapel op is, is het spel afgelopen. De speler die de meeste kaarten verzameld heeft, wint. Bij gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.

GEVORDERD SPEL

In het gevorderde spel komen er een aantal regels bij, en verandert de puntentelling op het einde van het spel.

Talking Tom-kaarten hebben een speciale eigenschap: ze kunnen gespeeld worden naast om het even welke fiche en daardoor kunnen ze zwakkere kaarten van eender welk karakter verzamelen. Voorbeeld: bij Angela's fiche zijn er verschillende kaarten van Talking Angela en één van Talking Tom voordien afgelegd. Je speelt de Tom-kaart met sterkte twee naast Angela's fiche, en verzamelt alle kaarten (die van Angela en Tom) van sterkte één, maar je moet de Angela-kaart met sterkte twee laten liggen net als de kaart die je juist hebt afgelegd. (7) De Joker mag niet afgelegd worden naast de fiche van Tom, en kan de kaarten die daar liggen niet verzamelen. (8) Het gevorderde spel eindigt

wanneer één speler kaarten verzameld heeft ter waarde van minstens 27 punten, of wanneer de stapel op is. Spelers moeten de punten op hun verzamelde kaarten bijhouden, maar ze kunnen ook de punten van de andere spelers bijhouden.

Puntentelling

Op elke kaart staan punten (zowel rechtsonder als linksboven). Op het einde van het spel tellen de spelers de punten op hun verzamelde kaarten. De punten van de overgebleven kaarten in hun hand worden hiervan afgetrokken. De Jokerpunten moeten altijd afgetrokken worden, zowel bij de verzamelde kaarten als bij de kaart in je hand. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wordt de overwinning gedeeld. Je kan de template voor de puntentelling downloaden van onze website www.valuead-games.com.

IQ

PL

Celem gry IQ™ jest zastosowanie efektywnej taktyki – w każdej grze innej – by zdobyć jak najwięcej kart. Wariant zaawansowany jest jeszcze bardziej wymagający i róż-

norodny, gdyż karty mają w nim dodatkowo swoje wartości, a karty Talking Toma zyskują specjalny efekt. Gra została zaprojektowana, by angażować różne procesy poznawcze i pomagać dzieciom w rozwoju umiejętności umysłowych.

Przygotowanie

Gra IQ™ składa się z 65 kart podstawowych – po 13 na każdą postać, oraz dwóch kart Jokerów. Każda karta posiada trzy cechy (poza Jokerem, który nie jest Postacią i nie posiada własnego koloru):

- Postać, posiadającą swój własny kolor.
- Siłę, przedstawioną jako symbole postaci – więcej symboli to większa siła.
- Wartość (tylko w wariantcie zaawansowanym), czyli liczbę punktów otrzymywaną za zdobycie karty.

Żetony postaci należy ułożyć w okręgu, zostawiając w środku miejsce na talię kart. Należy wybrać rozdającego. Rozdający tasuje karty, rozdaje po trzy każdemu graczowi, następnie ciągnie dodatkowo trzy karty i umieszcza je (awersem do góry) przy żetonie odpowiadającym danej karcie (1). Jeśli któraś z odkrytych kart to Joker, należy watasować go z

powrotem do talii. Talię należy umieścić zakrytą (awersem do dołu) w środku okręgu utworzonego przez żetony postaci.

(1) Początek gry: Pięć żetonów ułożonych w okrąg, talia w środku. Trzy karty zostały umieszczone przy "swoich" żetonach (żeton z takim samym obrazkiem jak karta).

Przebieg gry

Grę zaczyna gracz po lewej stronie rozdającego. W swojej turze, gracz dobiera wierzchnią kartę z talii na środek. Następnie gracz wybiera spośród kart posiadanych w ręku kartę do zagrania i umieszcza ją przy odpowiadającym jej żetonie.

Zasady zdobywania kart:

- Mocniejsza karta (karta z większą liczbą symboli), zbiera wszystkie słabsze karty.
- Swoją zagraną kartę oraz wszystkie karty o tej samej lub większej sile, co zagrana karta, należy pozostawić przy żetonie.
- Gracz powinien trzymać swoje zebrane karty w widocznym miejscu, tak by pozostali gracze w każdym momencie mogli policzyć ile ich posiada oraz ich łączną wartość.
- Joker zbiera wszystkie karty

umieszczone obok żetonu, także drugiego Jokera, jeśli jest wśród nich.

Przykład rozgrywki

(2) Gra w toku; karty widoczne przy odpowiadających im żetonach. Na początku przy żetonach były tylko trzy karty, teraz widać ich więcej, gdyż gracz zdążył już zagrać trochę kart i umieścić je przy żetonach (także przy tych, przy których na początku gry nie było jeszcze żadnych kart). Karty z siłą "jeden" pozostają w grze, aż jakiś gracz zbierze je, zagrywając silniejszą kartę.

(3) Jeżeli zagrasz kartę Toma (która ma siłę "dwa"), zbierzesz jedynie dwie karty (te z siłą "jeden", z jednym symbolem), ponieważ możesz zebrać jedynie słabsze karty (o mniejszej sile). Zostawiasz przy żetonie kartę o tej samej sile, co zagrana karta („dwa”). Zostawiasz także swoją zagraną kartę. Po Twojej turze będą tam dwie karty Toma, każda o sile „dwa” (z dwoma symbolami).

(4) Twoja karta jest silniejsza niż pozostałe, więc zbierasz je wszystkie. Zostawiasz przy żetonie zagraną kartę.

(5) i **(6)** Joker to najsilniejsza karta w grze IQ™. Kiedy zagrasz Jokera, zbierasz wszystkie karty, które znajdują się przy żetonie, pozostawiając tam Jokera. **(6)** Gra toczy się dalej – Joker zostaje przy żetonie, a kolejni gracze umieszczają tam swoje karty.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy talia zostanie wyczerpana (nie będzie już kart do dociągnięcia). Gracz, który zdobył najwięcej kart, wygrywa. Jeśli więcej niż jeden gracz ma najwięcej kart (jest remis), ci gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant zaawansowany

Wariant zaawansowany ma kilka dodatkowych reguł i zmienia nieco punktację i warunki zwycięstwa na koniec gry.

Karty Talking Toma zyskują specjalną zasadę: mogą być zagrane przy dowolnym żetonie i tym samym mogą zebrać słabsze karty dowolnej postaci. Przykład: Zagrano wcześniej kilka kart Talking Angeli i jedną kartę Talking Toma przy żetonie Angeli. Zagrywasz kartę Toma z siłą „dwa” przy żetonie Angeli i zbierasz wszystkie karty (Angeli i Toma) z siłą "jeden", ale musisz zostawić

kartę Angeli z siłą "dwa" oraz, oczywiście, zagraną kartę. **(7)** Joker nie może być zagrany przy żetonie Toma i tym samym nie może zbierać kart, które tam się znajdują. **(8)** Gra kończy się, gdy talia zostanie wyczerpana (nie będzie już kart do dociągnięcia) lub gdy jeden z graczy zbierze karty o łącznej wartości 27 punktów lub więcej.

Gracze powinni pamiętać swój aktualny wynik (wartość zebranych kart), a znajomość aktualnego wyniku innych graczy może im pomóc podjąć dobrą decyzję.

Punktacja

Każda karta ma wartość, wyrażoną w liczbie punktów (w prawym górnym i lewym dolnym rogu). Gdy gra się kończy, gracze zliczają punkty na swoich zebranych kartach (a nie dodaje, jak w przypadku pozostałych kart.) i od sumy odejmują łączną wartość kart, które pozostały im w ręku. Jeśli wśród zebranych kart jest Joker, jego wartość się odejmuje (a nie dodaje, jak pozostałe karty).

Gracz z największą liczbą punktów, wygrywa. Jeśli więcej niż jeden gracz ma najwięcej punktów (jest remis), ci gracze dzielą się zwycięstwem. Na naszej stronie - www.valueadgames.com

valueadgames.com - udostępniamy do pobrania szablon do punktacji.

IQ



Cilj igre IQ™ je najti pravo taktiko – ki je drugačna v vsaki igri – in pobrati čim več kart. Napredna igra je bolj raznolika in zahtevna, saj imajo karte različne vrednosti, karte Talking Toma pa dobijo posebno lastnost. Igro IQ™ smo načrtovali tako, da vključuje različne miselne procese in zato pripomore k boljšemu umskemu razvoju otrok.

Začetek igre

IQ™ ima 65 osnovnih kart – 13 za vsak lik – in dva Jokerja. Vse karte, razen Jokerja, imajo tri lastnosti:

- Lik, ki ga označuje barva.
- Moč, ki jo določa število likovih ikon. Več ikon kot ima karta, večja je njena moč.
- Vrednost (ta lastnost se uporablja samo v napredni igri), ki določa število točk. Dobi jih igralec, ki je karto pobral.

Žetone likov položite v krogu na sredino mize. Delilec zmeša karte in jih razdeli – tri vsakemu igralcu in tri na mizo. Karte na mizi igralci položijo k žetonu svojega lika (1). Če je katera od teh kart Jok-

er, jih vrnite v kupček kart, ki jih delilec nato znova premeša. Kupček postavite s slikami navzdol na sredino žetonov.

1. Začetek igre: Pet žetonov je položenih v krog in kupček je med njimi. Tri karte, ki smo jih dali na mizo, so ob žetonih njihovih likov.

Poteza

Prvi igra igralec, levo od delilca. Ko ste na potezi, vzemite zgornjo karto s kupčka. Izberite karto, ki jo želite odložiti, in jo odložite k žetonu lika na karti.

Pravila za pobiranje kart z mize:

- Močnejša karta – takšna, ki ima več ikon – pobere vse šibkejše karte pri žetonu.
- Karta, ki ste jo odložili, in vse močnejše ali enako močne karte vedno ostanejo na mizi.
- Pobrane karte položite k sebi, vsak igralec jih lahko prešteje.
- Joker pobere vse karte ob enem žetonu, tudi drugega Jokerja.

Primeri igre

(2) Igra se je že začela, karte so ob pripadajočih žetonih. Začeli ste s samo tremi kartami, toda igralci so že odlagali svoje karte k žetonom (tudi k tistim,

ki ob začetku igre še niso imeli karte). Karte z močjo ena (s po eno ikono) čakajo na mizi, dokler jih ne pobere igralec z močnejšo karto.

(3) Če odložite Tomovo karto moči dve (s po dvema ikonama), poberete samo obe Tomovi karti moči ena, saj lahko poberete le šibkejše karte. Karta enake moči (dve) in karta, ki ste jo odložili, ostane ob žetonu. Na mizi sta zdaj dve Tomovi karti moči dve (z dvema ikonama).

(4) Vaša karta je močnejša od ostalih, zato poberete vse karte ob žetonu in tam pustite svojo karto.

(5) in (6), Joker je najmočnejša karta v igri IQ™. Ko odložite Jokerja, poberete vse karte in pustite Jokerja na mizi. **(6)** Igra se nadaljuje in igralci polagajo svoje karte k Jokerju ob žetonu.

Konec igre

Igre je konec, ko je kupček prazen. Zmaga igralec, ki je pobral največ kart. Če ima več igralcev enako število kart, si delijo zmago.

NAPREDNA IGRE

Napredna igra ima nekaj novih pravil, spremeni se tudi točkovanje.

Tomove karte odlagate po posebnem pravilu: odlagate jih lahko h kateremu koli žetonu in tako pobirate šibkejše karte vseh likov. Primer: Ob žetonu Talking Angele je nekaj Angelinih kart in ena Tomova karta. Če k temu žetonu odložite Tomovo karto moči dve, poberete vse karte moči ena (Angeline in Tomove), vendar morate na mizi pustiti Angeline karte moči dve in karto, ki ste jo ravnokar odložili. **(7)**

Jokerja ne morete odložiti k Tomovemu žetonu, torej z njim ne morete pobirati kart, ki so položene tukaj. **(8)** Napredne igre je konec, ko eden od igralcev zbere vsaj 27 točk, ali ko je kupček prazen. Igralci morajo spremljati svoje število točk, prav tako pa lahko preštejejo točke drugih igralcev.

Točkovanje

Vsaka karta ima v desnem kotu število točk, ki jih prinaša. Ko je igre konec, seštejte točke svojih kart in od te vrednosti odštejte točke kart, ki so vam ostale v roki.

Vrednost Jokerja (27 točk) se vedno odšteje, če vam ostane v roki, ali če ga poberete.

Igralec z največ točkami zmaga. Če ima več igralcev enako število točk, si zmago delijo. Z naše spletne strani www.valueadgames.com

si lahko prenesete in natisnete predlogo za točkovanje.

IQ

HR



Cilj igre IQ je pravom taktikom – koja će se razlikovati od igre do igre – prikupiti što je više kartica moguće. Napredna inačica igre je još izazovnija i raznovrsnija jer u njoj kartice imaju različite vrijednosti, a karte Talking Tom dobivaju posebne mogućnosti. Ova je igra osmišljena za razvoj višestrukih kognitivnih procesa i pomoć u razvoju mentalnih vještina djece.

Kako se pripremiti za igru

IQ ima 65 osnovnih karata – 13 za svakog lika i dva džokera. Svaka karta, osim džokera, ima tri svojstva:

- Lik - svaki prikazan jedinstvenom bojom.
- Jakost - prikazana sličicama lika – svaka sličica kartu čini jačom.
- Vrijednost (koristi se samo u naprednoj igri): broj bodova koje karta donosi kad ju prikupite.

Postavite tokene likova u krug u blizini središta stola.

Djelitelj neka promiješa špil i podijeli po tri karte svakom igraču te postavi još tri karte

na stol s licem prema gore uz odgovarajuće tokene **(1)**. Ako je bilo koja od tih karata džoker, treba ih ponovno umiješati u špil. Postavite špil licem prema dolje među tokene.

(1) Početak igre: Pet tokena poslagaeno je u krug. Špil je u sredini među njima. Tri karte su na stolu, uz odgovarajuće tokene.

Kako igrati?

Igru počinje igrač koji je djelatelj s lijeve strane. Svaki igrač, kad dođe na red, treba uzeti kartu s vrha špila. Potom treba odlučiti koju će od karata u pomoć u ruci odigrati, pa ju postaviti uz odgovarajući token na stolu.

Pravila prikupljanja karata:

- Jača karta – ona s više sličica – prikuplja sve ostale slabije karte.
- Uvijek ostavite svoju kartu i sve jednako jake ili jače karte uz token.
- Karte koje ste prikupili držite uz sebe. Bilo koji igrač ih može prebrojati u bilo kojem trenutku.
- Džoker prikuplja sve karte uz token, uključujući i drugog džokera.

Primjer igre

(2) Igra je već počela; karte su uz tokene likova. Počeli smo sa samo tri karte na stolu, no igrači su odigrali karte uz tokene odgovarajućeg lika (čak i oni bez karata na početku). Karte s jednom moči čekaju na stolu dok ih igrač s jačom kartom ne pokupi.

(3) Odigrate li Tom kartu snage dva, možete pokupiti samo dvije karte snage jedan (s jednom sličicom), zato što možete pokupiti samo slabije karte. Ostavite na stolu kartu jednake snage (snage dva) i kartu koju ste odigrali uz token. Tamo će sad biti dvije Tom karte, svaka s dvije sličice.

(4) Vaša je karta jača od ostalih, stoga pokupite sve karte i ostavite svoju kartu uz token. **(5) i (6)** Džoker je najsnažnija karta u igri IQ. Kad igrate Jokera, pokupite sve karte uz token i ostavite džokera na stolu. **(6)** Igra se nastavlja, a drugi igrači postavljaju svoje karte na džokera uz token

Kraj igre

Kada povučete sve karte iz špila, igra je gotova. Igrač koji je prikupio sve karte je pobjed-

nik. Ako više igrača ima isti broj karata, pobjeda je zajednička.

NAPREDNA IGRA

Za naprednu igru treba dodati nekoliko pravila i promijeniti zbrajanje bodova na kraju igre. Postoji posebno pravilo za karte Brbljavog Toma: mogu biti odigrane uz bilo koji token pa stoga mogu pokupiti slabije karte bilo kojeg lika. Na primjer: Nekoliko je prethodno odigranih karata Brbljave Angele i jedna Brbljavog Toma uz Angelin token. Odigrate Tomovu kartu koja vrijedi dva boda i pokupite sve karte (Angeline i Tomove) snage jedan, ali morate ostaviti Angelinu kartu snage dva i kartu koju ste upravo odigrali. **(7)**

Džoker ne može biti odigran uz Tomov token, a ne može ni pokupiti karte koje su poslagaene tamo. **(8)** Napredna igra završava ili kad jedan od igrača prikupi karte vrijedne barem 27 bodova ili kad su povučene sve karte iz špila.

Igrači trebaju pratiti stanje bodova karata koje su samili pokupili, ali i onih koje su pokupili drugi.

Brojanje bodova

Svaka karta u desnom kutu ima broj bodova. Kad igra završi, igrači zbrajaju bodove

na kartama koje su prikupili i oduzimaju od zbroja bodove karata koje su im ostale u ruci. Igrač mora uvijek oduzeti bodove za džokera ako je među prikupljenim kartama ili u igračevoj ruci. Igrač s najvećim brojem bodova je pobjednik. Ako više igrača ima isti broj bodova, pobjeda je zajednička.. Možete preuzeti tablicu za unos i zbrajanje bodova s našeg web odredišta www.valueadgames.com

IQ

CZ



Cílem IQ™ je za použití vhodné taktiky, která je odlišná pro každou hru, získat co nejvíce karet. Rozšířená verze hry je ještě náročnější a rozmanitější, protože v ní mají karty různou hodnotu a karty Toma mají zvláštní schopnosti. Tato hra byla navržena tak, aby zapojovala současně různé kognitivní procesy a pomohla dětem rozvíjet mentální schopnosti.

Příprava hry

IQ™ obsahuje 65 základních karet, z toho 13 pro každou z postav a 2 žolíkové karty. Každá karta mimo žolíka má tři vlastnosti:

- Postavu. Všechny karty s touto postavou mají stejnou

barvu.

- Sílu, kterou představují symboly dané postavičky. Čím víc symbolů, tím silnější je karta.
- Hodnotu (používá se pouze v rozšířené verzi). Jedná se o bodové hodnocení každé karty, pokud ji získáte.

Žetony s postavičkou umístíte do kruhu uprostřed stolu. Rozdávající hráč zamíchá balíček, každému hráči rozdá tři karty a další tři karty umístí lícem nahoru vedle žetonů na stole s odpovídající postavičkou (1). Pokud některá z karet na stole bude žolíková, rozdávající ji vmíchá zpět do balíčku. Balíček umístíte lícem dolů doprostřed mezi žetony.

(1) Začátek hry: Z pěti žetonů vytvořte na stole kruh. Doprostřed mezi ně umístíte balíček. Na stůl rozdejte tři karty a položte je vedle příslušných žetonů.

Průběh hry

Hru začíná hráč nalevo od rozdávajícího. V každém kole si hráč vezme horní kartu z balíčku, rozmyslí si, kterou kartu z ruky bude chtít zahrát a položí ji vedle odpovídajícího žetonu na stole.

Pravidla pro získání karet:

- Silnější karta (karta s více symboly), bere všechny slabší karty.
- Zahranou kartu a všechny stejně silné a silnější karty necháváte vedle žetonu.
- Získané karty odložte vedle sebe (hráči je dovoleno si během hry kdykoli své získané karty spočítat).
- Žolík bere všechny karty u žetonu (i žolíky).

Příklad hry

(2) Hra již začala a u žetonů postaviček jsou položeny karty. Na začátku sice byly na stole tři karty, ale hráči již zahráli některé své další karty a položili je vedle žetonů příslušné postavičky (i vedle žetonů, u kterých na začátku nebyla žádná karta). Karty o síle 1 čekají na stole, dokud si je některý hráč nevezme za pomoci silnější karty.

(3) Brát můžete jen slabší karty, a proto pokud zahrájet kartu Toma se silou 2, můžete si vzít pouze dvě karty o síle 1 (s jedním symbolem). Kartu o stejné síle (se silou 2) nechte na stole vedle žetonu a položte na ni svoji zahraniou kartu. Na konci tohoto kola tak budou

na stole dvě karty Toma, které mají obě sílu 2.

(4) Vaše karta je silnější, než všechny ostatní, takže si můžete vzít všechny karty a nechat vedle žetonu pouze svoji zahraniou kartu. (5) a (6) Žolík je nejsilnější kartou ve hře IQ™. Pokud zahrájet žolíka, získáte všechny karty vedle žetonu. Zahraného žolíka nechte u žetonu. (6) Obrázek zachycuje hru o něco později, kdy další hráči zahráli své karty na kartu žolíka vedle žetonu.

Konec hry

Hra končí po rozebrání balíčku. Vyhrává hráč, který získá nejvíce karet. Pokud bude více hráčů se stejným největším počtem karet, o výhru se rozdělí.

NÁROČNĚJŠÍ VERZE

V rozšířené verzi hry vstupuje v platnost několik dalších pravidel a dochází k úpravě hodnocení na konci hry. Karty Toma se řídí zvláštním pravidlem: je možné je zahrát vedle libovolného žetonu a mohou tak brát slabší karty s libovolnou postavičkou. Příklad: Vedle žetonu Angely se nachází několik dřívě zahraniých karet Angely a jedna karta Toma.

Pokud zahrájet kartu Toma o síle 2 a položte ji vedle žetonu Angely, získáte všechny karty (s obrázkem Angely i Toma) o síle 1. Kartu Angely o síle 2 a svoji právě zahraniou kartu ponecháte vedle žetonu. (7) Žolíky není možné pokládat vedle žetonu Toma, ani není možné s jejich pomocí brát karty, které se zde nachází. (8) Rozšířená verze hry končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů získá karty v hodnotě 27 bodů, nebo pokud dojde k rozebrání balíčku. Hráči si musí průběžně sledovat body ze získaných karet. Zároveň mohou sledovat body i ostatních hráčů.

Hodnocení

V rohu každé karty je uvedeno její hodnocení. Na konci hry hráči sečtou získané body z karet a od tohoto čísla odečtou body na kartách, které jim zbyly v ruce.

Pokud se v ruce hráče nebo mezi jeho získanými kartami nachází žolík, jeho bodové hodnocení hráč od svých bodů odečítá.

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. Pokud bude více hráčů se stejným největším počtem bodů, o výhru se rozdělí.

Nápověda s hodnocením je vám k dispozici ke stažení na

našem webu www.valueadgames.com

IQ

SK



Cílem hry IQ je rozvinout správné taktiky – které sa budú líšiť v každej hre – za účelom zisku čo možno najväčšieho počtu kariet. Pokročilá hra je ešte väčšia výzva, keďže v nej majú karty rôzne hodnoty a karta Kecal Tom má špeciálny efekt.

Hra bola vytvorená tak, aby zahrňovala viacero kognitívnych procesov a aby tak pomáhala deťom rozvíjať mentálne zručnosti.

Příprava hry

Hra IQ obsahuje 56 základních karet – 13 pre každú postavičku a 2 karty Joker. Každá karta, okrem Jokerov, má tri atribúty:

- Charakter, ktorý je znázornený svojou jedinečnou farbou.
- Sila, zobrazená ikonkou charakteru – viac ikoniek znamená väčšiu silu karty.
- Hodnota (len pre pokročilú hru) – číselná hodnota rovná počtu bodov za získanie karty. Rozložte na hernú plochu žetóny charakterov do kruhu. Určte hlavného hráča; ten zamieša a náhodne vyberie 3

karty, ktoré položí lícom nahor vedľa zodpovedajúcich žetónov charakterov (1). Ak je niektorá karta Joker, zamiešajte ju späť do balíčka a potiahnite novú kartu. Ďalej každý hráč dostane po 3 karty na ruku.

Zvyšné karty vytvoria v prostred kruhu balíček lícom nadol.

(1) Začiatok hry: Päť žetónov tvoria kruh okolo balíčka kariet. Tri karty sú otočené a priradené ku príslušným žetónom.

Priebeh hry

Hru začína hráč po ľavici hlavného hráča. V každom ťahu si hráč najprv vezme vrchnú kartu z balíčka a potom sa rozhodne, ktorú kartu z ruky zahrá – položí ju lícom nahor vedľa príslušného žetónu charakteru.

Pravidlá zisku kariet:

- Silnejšia karta – s viacej ikonkami – berie všetky slabšie karty.
- **Vždy nechajte svoju kartu a karty rovnako silné alebo silnejšie vedľa žetónu**
- Získané karty pred sebou, tie si môže kedykoľvek každý hráč pozrieť a spočítať
- Joker vždy vezme všetky karty pri nejakom žetóne, vrátane iného Jokera

Príklad hry:

(2) Hra už prebieha; karty sú povedľa príslušných žetónov.

Na začiatku boli vyložené len tri karty ale neskôr hráči vykladali karty ku príslušným žetónom a to aj k tým, ktoré na začiatku nemali priradenú žiadnu kartu. Karty so silou 1 čakajú, kým si ich hráči nevezmú silnejšou kartou.

(3) Ak bude zahrnaná karta Tom so silou 2, hráč tým získa len 2 karty so silou 1 (jedna ikonka) pretože je možné brať len karty s nižšou silou. Karta so zhodnou silou 2 a práve zahrnaná karta ostanú vedľa žetónu; ostanú tam teda dve Tomove karty, každá so silou 2 (s dvomi ikonkami).

(4) Zahrnaná karta je aktuálne najsilnejšia, takže hráč získa všetky karty a zahrnanú kartu ponechá vedľa žetónu.

(5) a **(6)** Joker je v hre IQ najsilnejšia karta. Keď je zahrnaná, hráč získa všetky karty vedľa akéhokoľvek žetónu, pričom nechá práve vyloženú kartu Joker vedľa žetónu. **(6)** Hra pokračuje, iný hráči položili karty na Jokera vedľa žetónu.

Koniec hry

Hra končí, keď sa minie balíček.

Vyhráva hráč, ktorý nazbiera najviac kariet; ak je takých hráčov viac, výhra je spoločná.

Pokročilá hra Táto pokročilá hra pridáva niekoľko doplnkových pravidiel a pozmenuje bodovanie na konci hry.

Karty „Kecal Tom“ majú nasledovné špeciálne pravidlo: môžu byť položené vedľa akéhokoľvek žetónu charakteru a tak vziať karty aj iných charakterov. Príklad: Vedľa žetónu Angely je niekoľko kariet Angely a jedna karta Kecal Tom ktoré boli vyložené v predchádzajúcich ťahoch. Hráč zahrá vedľa žetónu Angely kartu Toma so silou 2 a získa tak všetky karty so silou 1 (karty Toma aj karty Angely); následne zostane vedľa žetónu Angely karta Angely so silou 2 a práve zahrnaná karta. (7).

Joker nemôže byť zahrnaný vedľa žetónu charakteru Tom, takže nikdy nezískava karty z tejto pozície **(8)**. Pokročilá hra končí buď keď nejaký hráč získal karty v celkovej bodovej hodnote 27 alebo viac, alebo keď sa minie balíček kariet. Hráči si teda musia udržiavať prehľad nielen o svojich získaných bodoch ale aj o súperových.

Bodovanie

Každá karta má istý počet bodov. Na konci hry si hráči spočítajú body za získané karty a od tohto súčtu odpočítajú body za všetky karty, ktoré im zostali na ruke.

Hráč musí vždy odpočítať aj body za kartu(y) Joker ak zostala na ruke alebo je medzi získanými kartami. Hráč s najviac bodmi vyháva, ak je viac hráčov so zhodným najvyšším počtom bodov, výhra je spoločná. Bodovaciu tabuľku si môžete si stiahnuť na stránke www.valueadgames.com

IQ

RO



Obiectivul IQ™ este de a se utiliza cele mai bune tactici - care vor fi diferite în funcție de fiecare joc - pentru a colecta cât mai multe cărți cu puțință. Jocul de nivel avansat este chiar mai interesant și mai variat, deoarece cărțile voastre au valori diferite, iar cărțile Talking Tom vă oferă puteri speciale. Acest joc a fost conceput pentru a implica o serie de procese cognitive care să îi ajute pe copiii să dezvolte abilități mentale.

Începutul jocului

IQ™ are 65 de cărți de bază: câte 13 pentru fiecare personaj și 2 cărți Joker. Fiecare carte,

în afara celor cărților Joker, are trei atribute:

- Personaj - fiecare este reprezentat printr-o culoare unică.
- Putere - reprezentată prin pictogramele personajului: mai multe pictograme oferă mai multă putere cărții.
- Valoarea (utilizată numai în jocul la nivel avansat) - numărul de puncte care reprezintă valoarea cărții în momentul în momentul colectării ei.

Se așează jetoanele personajelor în cerc în mijlocul mesei.

Dealerul amestecă pachetul de cărți, împarte câte trei cărți fiecărui jucător, apoi așează trei cărți pe masă cu fața în sus, lângă jetoanele corespunzătoare(1). Dacă una dintre aceste cărți este Joker, se amestecă din nou pachetul de cărți. Pachetul se așează cu fața în jos în mijlocul jetoanelor.

(1) Începutul jocului: se așează cinci jetoane într-un cerc. Pachetul se așează în mijlocul lor. Pe masă au fost distribuite trei cărți și au fost așezate lângă jetoanele corespunzătoare.

Cum se joacă

Începe jocul jucătorul aflat

la stânga dealerului. Fiecare jucător va lua pe rând ultima carte din partea superioară a pachetului. Jucătorul alege cu care dintre cărțile din mână să joace și o așează lângă jetonul corespunzător de pe masă.

Reguli de colectare a cărților:

- O carte mai puternică - o carte cu mai multe pictograme - ia toate cărțile mai slabe.
- **Întotdeauna lăsați-vă cartea și toate cărțile egale sau mai puternice lângă jeton.**
- Păstrați cărțile colectate de lângă voi. Orice jucător le poate număra în orice moment.
- Jokerul colectează toate cărțile de lângă un jeton, inclusiv un alt Joker.

Exemplu de joc

(2) Jocul a început deja; cărțile se află lângă jetoanele corespunzătoare personajului lor. Am început doar cu trei cărți pe masă, însă jucătorii și-au jucat cărțile de lângă jetoanele caracterului corespunzător personajului (chiar și cei fără o carte la început). Cărțile cu putere 1 așteaptă pe masă

până când un jucător le ia cu o carte mai puternică.

(3) Dacă jucați cartea Tom cu putere 2, veți colecta doar două cărți cu putere 1 (cu o singură pictogramă), pentru că nu puteți colecta decât cărți mai slabe. Lăsați cartea cu putere egală (putere 2) și cartea pe care ați jucat-o lângă jeton. Vor exista acum două cărți Tom fiecare cu câte două pictograme.

(4) Cartea voastră este mai puternică decât celelalte, astfel încât puteți colecta toate cărțile și o puteți lăsa pe a voastră lângă jeton.

(5) și **(6)** Jokerul este cea mai puternică carte din IQ™. Atunci când jucați Jokerul, colectați toate cărțile de lângă jeton, iar pe Joker îl lăsați pe masă. **(6)** Jocul continuă și alți jucători își așează cărțile pe Joker lângă jeton.

Sfârșitul jocului

Jocul se termină atunci când se termină pachetul de cărți. Jucătorul care a colectat cele mai multe cărți este declarat câștigător. În caz de egalitate între jucătorii cu cele mai multe puncte, victoria este împărțită.

JOCUL AVANSAT

Jocul avansat adaugă o serie de reguli suplimentare, și modifică sistemul de punctare de la sfârșitul jocului.

Cărțile Talking Tom vorbesc au o regulă specială: ele pot fi jucate lângă orice jeton și, prin urmare, pot colecta cărțile mai slabe ale oricărui personaj. Exemplu: Există mai multe cărți Talking Angela și o carte Talking Tom lângă jetonul Angela care au fost jucate anterior. Jucați cartea Tom cu putere 2 lângă jetonul Angela și colectați toate cărțile cu putere 1 (ale lui Tom și ale Angelei), însă trebuie să lăsați cartea de putere 2 a Angelei și cartea pe care tocmai ați jucat-o. **(7)**

Jokerul nu poate fi jucat de lângă jetonul Tom, și nu poate colecta cărțile aflate acolo. **(8)** Jocul la nivel avansat se termină fie atunci când un jucător colectează cărți cu o valoare totală de minimum 27 de puncte, fie atunci când se termină pachetul de cărți. Jucătorii trebuie să țină evidența punctelor de pe cărțile pe care le-au colectat, dar în același timp pot ține evidența punctelor altor jucători.

Punctaj

Fiecare carte are un număr

de puncte notat în colțul din dreapta. În momentul în care jocul se termină, jucătorii numără punctele de pe cărțile colectate și scad punctele de pe cărțile rămase în mână. Un jucător trebuie să scadă întotdeauna punctele Joker dacă acesta se află printre cărțile colectate sau în mâna unui jucător. Jucătorul cu cel mai mare număr de puncte câștigă. În caz de egalitate de puncte între jucătorii cu cele mai multe puncte, victoria este împărțită.

Puteți descărca modelul de fișă de punctaj de pe site-ul nostru de la adresa www.valueadgames.com

EN: Visit our website for video presentations, more information and other free stuff.

CZ: Navštivte naši webovou stránku, kde najdete video prezentace, doplňující informace a další bezplatné věci.

NL: Bezoek onze website, waar u videopresentaties, aanvullende informatie en andere gratis zaken kunt vinden.

FR: Consultez notre page web où vous trouverez des vidéos, des informations supplémentaires et d'autres astuces gratuites.

DE: Besuchen Sie unsere Internetseite, auf der Sie Videopräsentationen, zusätzliche Informationen und andere kostenlose Dinge finden.

PL: Odwiedź naszą stronę internetową, na której można znaleźć prezentacje wideo, dodatkowe informacje i inne

damowe rzeczy.

PT: Visita o nosso site para veres apresentações de vídeo, mais informações e outras ofertas.

SK: Navštivte našu webovú stránku, na ktorej sa nachádza video prezentácia, dodatočné informácie a iné bezplatné veci.

ES: Visita nuestro sitio web, donde encontrarás video presentaciones, información adicional y demás materiales gratuitos.

SLO: Obiščite našo spletno stran kjer najdete video predstavitve, dodatne informacije in druge brezplačne stvari.

RO: Vizitați site-ul nostru, unde veți putea găsi prezentări video, informații suplimentare și gratuități.

HR: Posjetite našu internetsku stranicu na kojoj se nalaze video prezentacije, dodatne



informacije i druge besplatne stvari.