



# ¡UNA MARCA QUE DESARROLLA COMPETENCIAS BÁSICAS!



¡TODOS LOS JUEGOS FLEXIQ FOMENTAN ESTAS  
**6 HABILIDADES PRINCIPALES!**

+ otras habilidades específicas de los juegos:

**VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO**

**VELOCIDAD DE REACCIÓN**

**PENSAMIENTO AVANZADO**

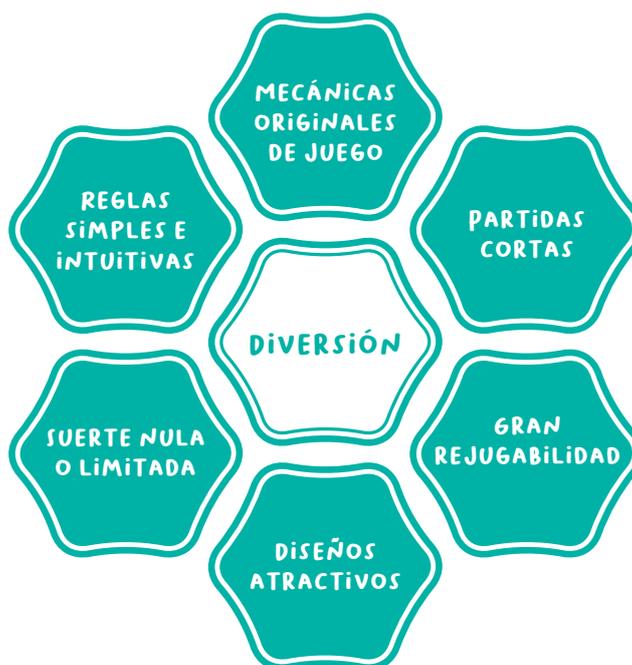
**CAMBIOS ESTRATÉGICOS**

**CORRER RIESGOS**

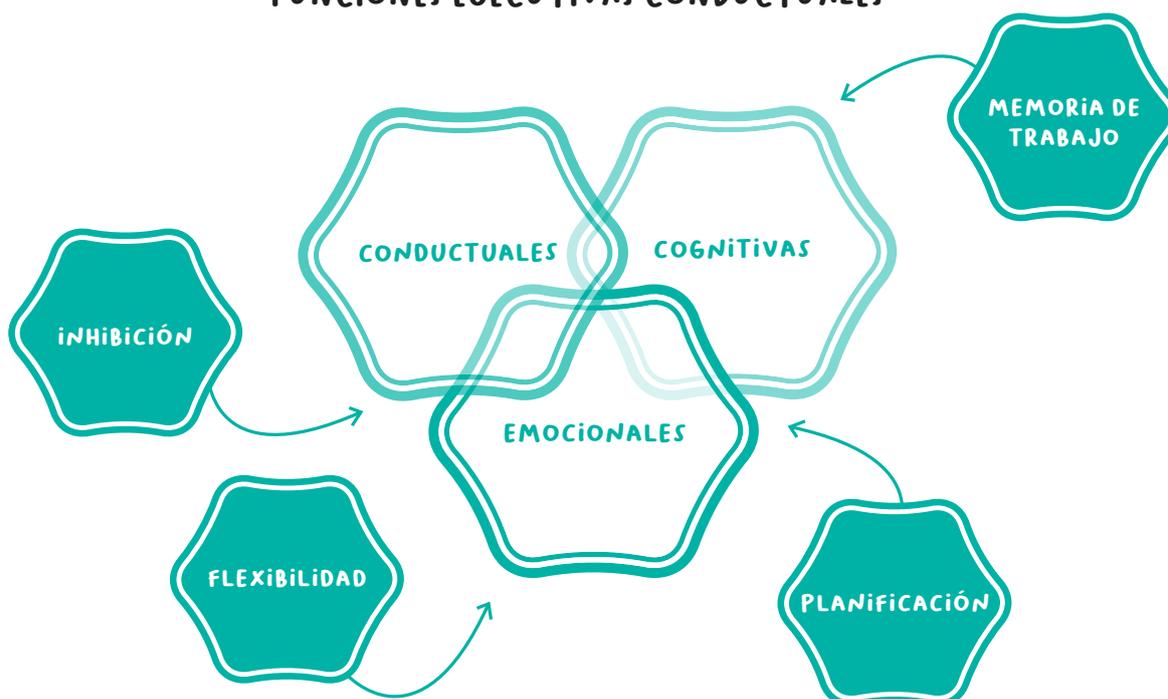
**VISOPERCEPCIÓN Y SELECCIÓN**

# ¡JUEGOS ORIGINALES PARA JUGADORES/AS ACTUALES!

## CARACTERÍSTICAS DE TODOS LOS PRODUCTOS



## FUNCIONES EJECUTIVAS CONDUCTUALES



ESTE ICONO INDICA QUE ESE ELEMENTO DEL JUEGO AYUDA A POTENCIAR LA ADAPTABILIDAD





# Switch It!

## ¡OBJETOS ESPECIALES!



DEMO VIDEO



**Switch It!**  
Juego de percepción y reacción en el que gana quien acumule más cartas. Uno de los jugadores/as da la vuelta a la primera carta de la pila y en función de si la carta que queda en la pila indica noche o día, los jugadores/as deberán ser los primeros en localizar el color o el objeto correcto en la carta girada para ganar dicha carta. Algunos objetos especiales pueden cambiar la condición de día o noche.

**Contenido:** 60 cartas impresas a doble cara y 1 instrucciones.  
**Material:** Cartón.

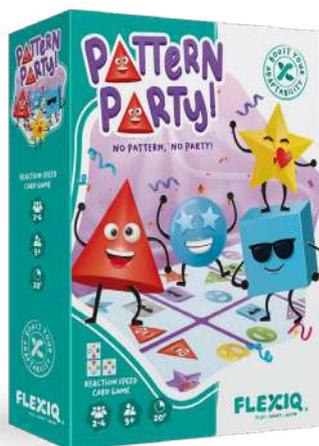
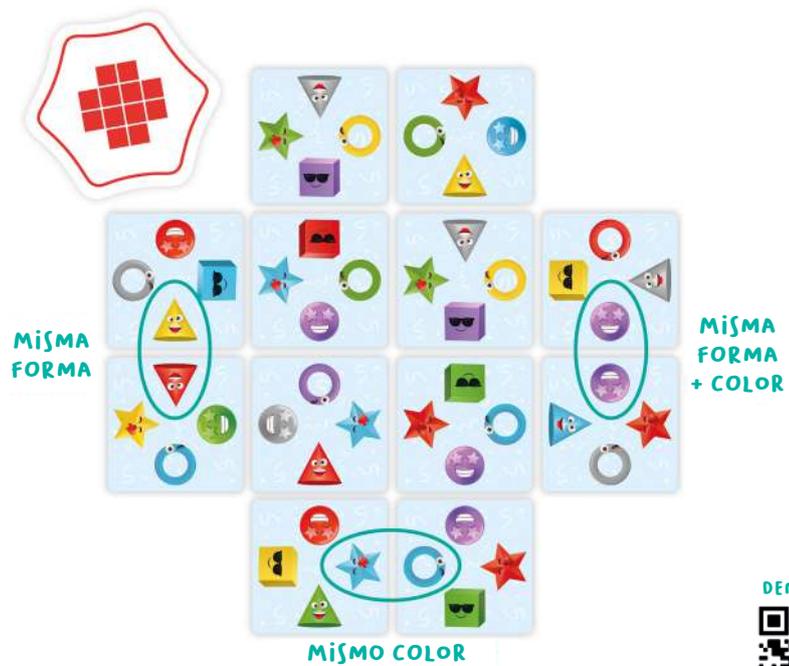
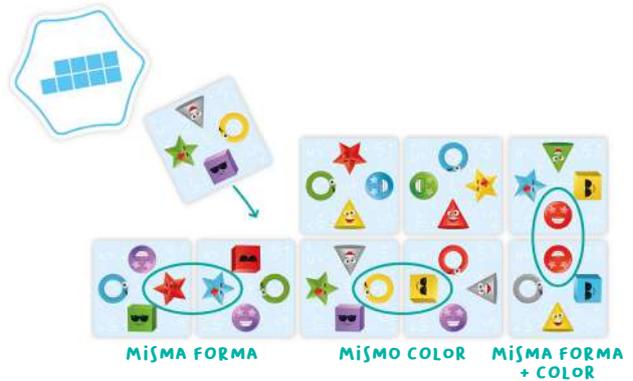
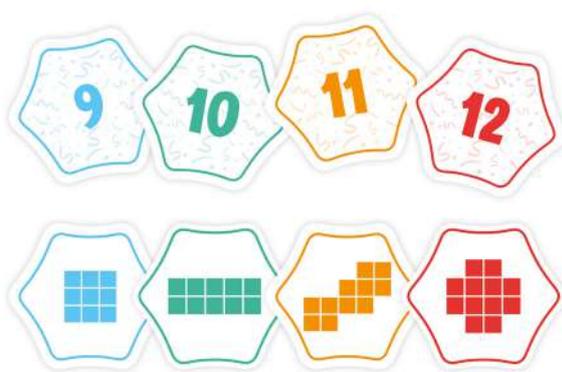
3	+6
2-8	10'
18 x 13 x 4,5 cm	

Ref. FXG001





# PATTERN PARTY!



DEMO VIDEO



### Pattern Party!

Juego de relacionar en el que todos los jugadores/as al mismo tiempo deben reproducir el patrón indicado con sus cartas de juego. Para ello, el objeto, el color o ambos de cada lado de las cartas debe coincidir con las adyacentes. Gana quien consiga más cartas de patrón. Distintos grados de dificultad.

**Contenido:** 24 cartas de patrones (con distintos grados de dificultad), 56 cartas de juego (con 4 imágenes por carta) y 1 instrucciones.  
**Materia:** Cartón.

3	+5
2-4	20'
18 x 13 x 4,5 cm	

Ref. FXG002





# MONSTER MASH



3X MISMO COLOR  
MONSTRUO



3X MISMO FONDO



3X MISMO MONSTRUO



## ¡MONSTRUOS MULTICOLOR!



## 12 MONSTRUOS DE UN COLOR



DEMO VIDEO



**Monster Mash**  
En este juego el objetivo es deshacerse de todas las cartas que se tengan en la mano. Para ello, por turnos los jugadores/as irán colocando la primera carta de su mano, sin mirarla, encima de uno de los montones de cartas destapadas de la mesa. En cuanto uno de jugadores/a detecte 3 cartas con el mismo monstruo, el mismo color de fondo o el mismo color de monstruo, debe aplastar el monstruo del centro, y así uno de los montones de cartas pasará a un/a oponente.

**Contenido:** 48 cartas de monstruos de 1 color, 12 cartas de monstruo de colores, 1 monstruo para aplastar y 1 instrucciones.

**Material:** Cartón y goma.

📦 2    👤 +6

👤 2-8    ⌚ 20'

📏 18 x 18 x 5 cm

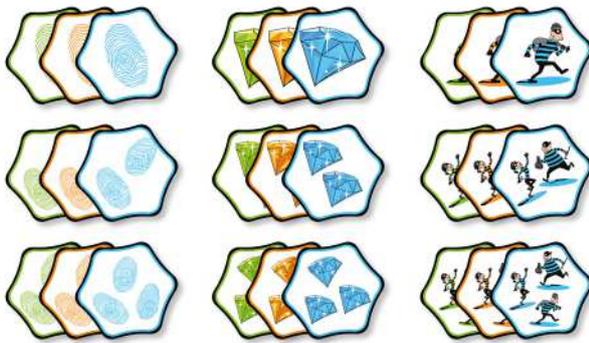
Ref. FXG101



# HANDS UP!

## CARTAS ESPECIALES

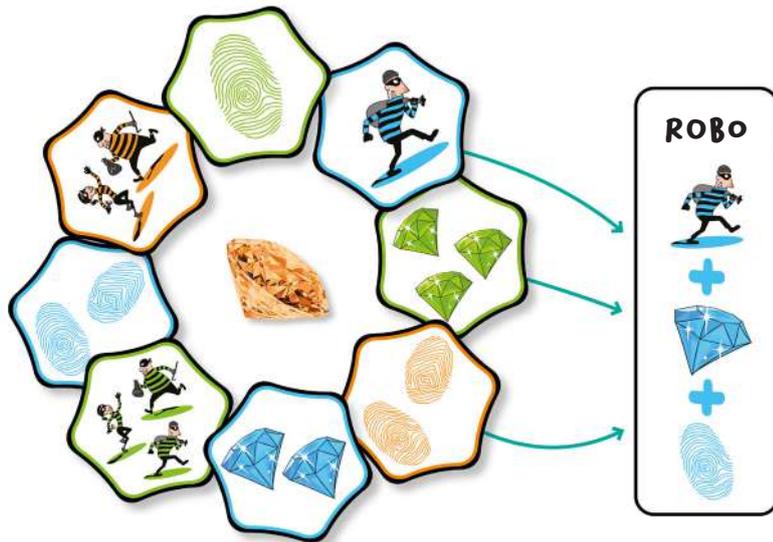
¡Cambian las cosas aún más!



CARTAS  
"LUCES APAGADAS"



CARTAS  
"CÁMARA DE SEGURIDAD"



DEMO VIDEO



### Hands Up!

En este juego los jugadores/as se convierten en guardas de seguridad y deben atrapar a los ladrones del museo. Para ello todos los jugadores/as destapan una carta al mismo tiempo sobre la mesa. El primero/a que encuentre una combinación correcta de diamantes, ladrones y huellas, y coja el diamante, se queda esas cartas. Quien consiga más cartas al final, gana. La carta de interruptor ON/OFF y las demás cartas especiales cambian el tipo de combinación que se ha de encontrar.

**Contenido:** 60 cartas (18 cartas de diamantes, 18 cartas de huellas dactilares, 18 cartas de ladrones, 3 cartas de luces apagadas (off), 3 cartas de cámaras de seguridad), 1 carta ON/OFF, 1 diamante y 1 instrucciones.

**Material:** Cartón y plástico.

📦 2 🧑 +7

👤 2-6 🕒 15'

📏 18 x 18 x 5 cm

Ref. FXG102





# MAKE A MOOOVE!



DEMO VIDEO



### Make a Mooove!

El objetivo de este juego es acumular el mayor número de cartas, para ello se debe ser el más rápido/a en detectar la fruta correspondiente en las cartas. Se lanzan 3 dados (fruta, números y animales) y se gira la primera carta de la pila. Quien localice la fruta que aparezca en el número indicado en el dado debe nombrarla. Sin embargo, si esa fruta aparece en el dado de frutas, deberá hacer el sonido del animal del dado de animales. Dificultad variable usando más o menos dados: fácil utilizando sólo el dado de frutas o el dado numérico, y más difícil con 4 dados (2 de fruta, números y animales).

**Contenido:** 40 cartas de frutas (con 5 frutas diferentes), 4 dados (1 dado de números, 1 dado de animales y 2 dados de frutas) y 1 instrucciones.

**Material:** Cartón y plástico.

2	+5
2-5	20'
18 x 18 x 5 cm	
Ref. FXG103	



# TAKAMACHI

## 'FLORES'



## 'TAKAMACHI'



DEMO VIDEO



**Takamachi**  
Se reparten los 12 dados entre los jugadores/as. Todos/as a la vez lanzan los dados y deben ser los primeros/as en localizar el dibujo o el color que aparece más veces, lo nombra y le da la vuelta al reloj de arena. En 10 segundos el resto debe intentar localizar una forma o color que aparezca más veces. Quien acierte se deshace de uno de sus dados, y gana quien se quede sin dados primero.

**Contenido:** 12 dados, 1 reloj de arena (10 segundos) y 1 instrucciones.  
**Material:** Plástico.

3	+5
2-4	5'
10 x 10 x 4,5 cm	

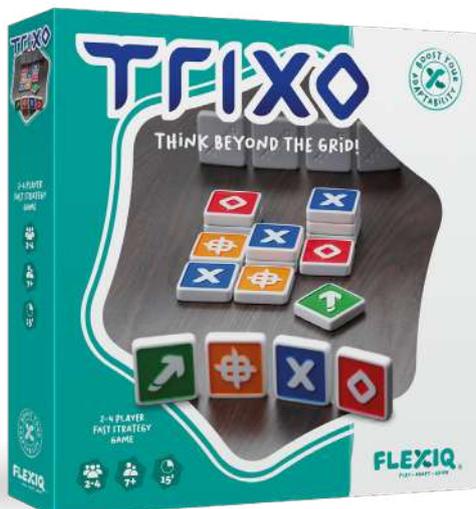
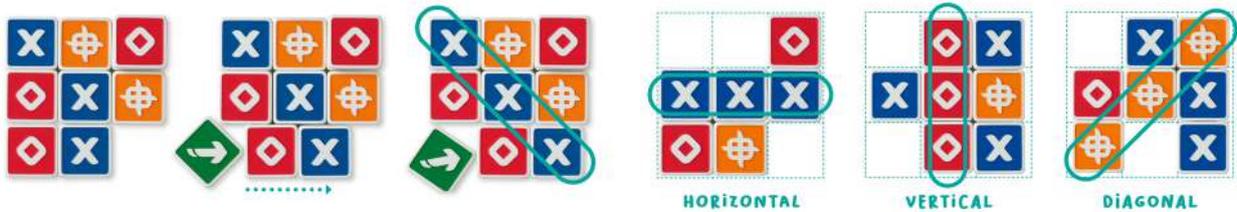
Ref. FXG201

VISOPERCEPCIÓN CAPACIDAD DE REACCIÓN CONTROL DEL IMPULSO





# TRIXO



Trixo

Juego de estrategia y pensamiento avanzado en el que el objetivo es conseguir el mayor número de fichas. Por turnos los jugadores/as añaden una ficha a una parrilla de 3x3 para lograr formar un 3 en raya con símbolos iguales. Las fichas se pueden amontonar hasta 3 pisos, las fichas trixo bloquean las opciones de los oponentes y las fichas de flechas permiten mover lineas enteras de fichas.

**Contenido:** 36 fichas (14 fichas "X", 14 fichas "O", 5 ficha trixo, 3 fichas de flecha), 1 bolsa y 1 instrucciones.  
**Materia:** Plástico.

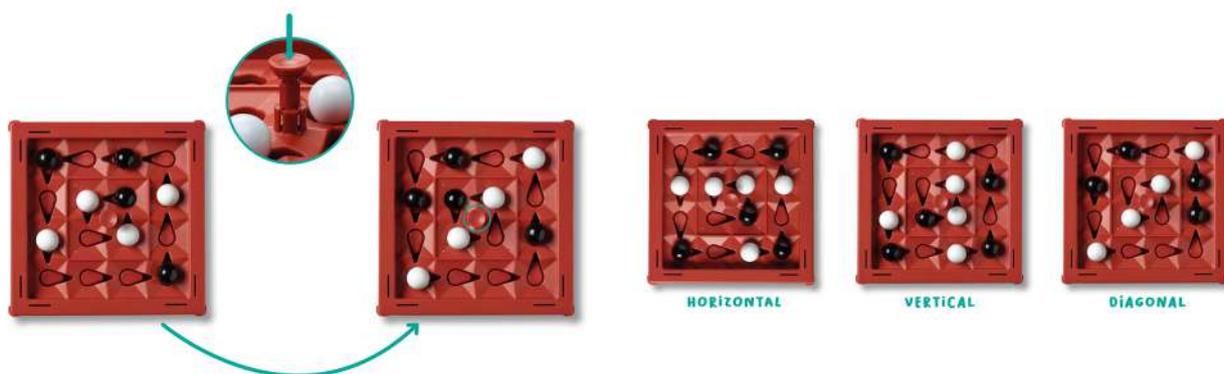
2	+7
2-4	15'
25 x 25 x 4,5 cm	

Ref. FXG501





# ORBITO



DEMO VIDEO



### Orbito

Juego de estrategia y pensamiento avanzado en el que el objetivo es lograr un 4 en raya primero. Por turnos los jugadores/as añaden 1 canica al tablero y pulsas el botón Orbito que hace mover las canicas una posición. Antes de colocar la canica se puede mover una de las canicas del oponente a un espacio libre en cruz.

**Contenido:** 1 tablero de juego (4x4), 8 canicas blancas, 8 canicas negras y 1 instrucciones.  
**Materia:** Plástico.

2	+7
2	10'
25 x 25 x 6 cm	

Ref. FXG502

LÓGICA MATEMÁTICA PLANIFICACIÓN PENSAMIENTO FLEXIBLE



