

## Obsah balení:

90 karet (74 karet s úkoly, 6 dotekových karet s výzvou, 10 plastických karet, 6 puzzle mozku (celkem 24 části))

## Cíl hry:

Všichni hráči hrají proti sobě, a to pomocí 8 různých úkolů, které procvičují různé funkce mozku. Ten, kdo jako první získá 4 části puzzle a složí z nich mozek, vyhrává.

## Příprava hry:

Na stůl se položí 10 plastických karet. Všichni hráči je mohou vidět přibližně 30 sekund a mohou si je osahat. Poté se dají plastické karty stranou. Karty s úkoly a dotekové karty s výzvou se zamíchají a položí doprostřed stolu. Zadní strana těchto karet ukazuje, zda se jedná o kartu s úkolem nebo o dotekovou kartu s výzvou (popis viz níže).

## Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč, a to otočením první karty z balíčku. Jakmile se hráč domnívá, že zná správné řešení, co nejrychleji položí svou ruku na kartu. Poté odpoví a sundá ruku z karty, aby se mohlo ověřit, zda je odpověď správná. Každý hráč smí odpovídat jen jednou v kole.



## Popis 8 typů úkolů:



### 1 - Paměť

Přikryj kartu rukou. Aniž bys sundal ruku z karty, vyjmenuj všechny 4 předměty, které jsou vidět na kartě (například: medvídek, klobouk, třešně, blesk).



### Správná odpověď:

Hráč získá kartu a položí jí obrázkem dolů před sebe. Pozor: hráč smí mít před sebou maximálně čtyři karty. Kdyby si chtěl hráč ponechat kartu, kterou právě vyhrál, ale již má před sebou položeny čtyři karty, musí jednu ze svých karet odložit. Jestliže má hráč před sebou položeny dvě identické karty (stejná zadní strana), může je vyměnit za jeden puzzle mozku.

### Špatná odpověď:

Jestliže hráč odpoví nesprávně, odloží kartu a v příštím kole nesmí odpovídat.

### Konec hry:

Ten, kdo jako první sestaví všechny čtyři části puzzle mozku, vítězí.



### 2 - labyrint

Pomoz postavám najít, co hledají (například: Kočka si nemůže vzpomenout, jakou barvu má myš, kterou chtěla chytit. V tomto případě je to modrá.).



### 3 - Co tam nepatří?

Který obrázek nemá nic společného s ostatními? (například: ze 4 potravin jsou 3 sladké a hamburger je slaný: ten tam nepatří).



### 4 - koordinace

Na zadní straně karty je každé ruce přiřazena nějaká barva a každému prstu nějaké číslo. Přední strana karty ukazuje, jaký prst, které ruky, máte položit na místo, které je označené na obrázku. (například: prostředníček pravé ruky se musí položit na střed čela, zatímco volná ruka, v tomto případě levá, je položena na kartě.)



### 5 - páry

Jaké vyobrazení je na kartě dvojmo? (například: blesk je zde dvakrát).



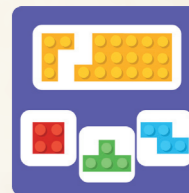
### 6 - frekventovanost

Které vyobrazení je na kartě vidět nejčastěji? (například: modrá tužka je zde vyobrazena 5 krát).



### 7 - abstrakce

Která část se nejlépe hodí do velkého obrázku? (například: pouze modrý díl lze vložit do schéma stavebnice).



### 8 - doteková výzva

Tato karta umožňuje hráči, který vyhrál předchozí kartu, splnit dotekovou výzvu. Ostatní hráči zvolí jednu kartu z balíčku 10 plastických karet a položí ji lícem dolů před hráče. Hráč má 10 sekund na to, aby uhádl pomocí hmatu předmět nebo strukturu na kartě. Smí odpovědět jen jednou. (například: jahoda). Jestliže je odpověď správná, získá hráč část puzzle pro puzzle-mozek. Plastická karta je vrácena zpět do balíčku. Jestliže je odpověď špatná, pokračuje hra jednoduše další kartou jako obvykle.



### Zvláštní případy:

- 👉 případě, že se hráč zmýlí v odpovědi u karty, která předchází dotekové kartě s výzvou, s dotekovou kartou se již nehraje. Karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- 👉 případě, že jsou na sobě dvě dotekové karty s výzvou, druhá karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- 👉 10 plastických karet: ručníky, bonbóny, kráva, tenisový míč, písek, stopa, had, jahoda, želva, mušle.