

Obsah balení:

90 karet (80 karet s úkoly, 10 plastických karet, 6 puzzle mozku, celkem 24 částí)

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 karty se zamíchají a položí doprostřed stolu. Zadní strana těchto karet ukazuje, zda se jedná o běžný úkol či dotykovou výzvu (popis viz níže).

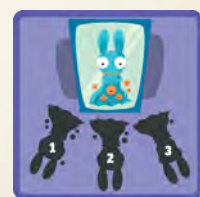
Průběh hry:

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 - Zrcadlo
Který obrys je zobrazen v zrcadle?
(Příklad: Obrys č. 2 je zobrazen v zrcadle.)



Správná odpověď:

Hráč získá kartu a položí ji 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.



Pokud hru hrají pouze dva hráči a jeden odpoví špatně, karta se neodhazuje, ale bere si ji druhý hráč. Poté oba hráči pokračují ve hře.



2 - Laso
Laso které barvy drží nejvíce byků?
(Příklad: Modré laso drží nejvíce byků.)



3 - Analýza
Jakou barvu mají zátky, které tvoří řadu 3 zátek za sebou?
(Příklad: Radu tvoří modré zátky.)



4 - Barva
Která věc na kartě je zobrazena ve své skutečné barvě?
(Příklad: Volské oko je zobrazeno ve své skutečné barvě.)



5 - Bludiště
Kolik banánů posbírá opice cestou ke koruně?
(Příklad: Opice posbírá cestou ke koruně 7 banánů.)



6 - Postřeh
Jakou barvu má příšerka, která mezi ostatní nepatří?
(Příklad: Příšerka, která mezi ostatní nepatří, je zelená.)



7 - Kombinace
Kterým ze tří tvarů lze dokončit obrazec? Barvy musí být ve správném pořadí a nelze obrázky zrcadlově otáčet.
(Příklad: Tvar č. 3 dokončí obrazec, když ho otočíme o 45 stupňů vlevo.)



8 - dotyková výzva
Tato karta umožňuje hráči, který vyhrál předchozí kartu, splnit dotykovou 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: Dýně). 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:

- ☞ V případě, že se hráč zmýlí v odpovědi u karty, která předchází kartě s dotykovou výzvou, s dotykovou kartou se již nehraje. Karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- ☞ V případě, že jsou na sobě dvě karty dotykové výzvy, druhá karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- ☞ 10 plastických karet: šupiny, maliny, knoflíky, kostky, pneumatika, motýl, klávesnice, figurky, dýně, plástev.

KOMBINUJ



Můj Cortex² Challenge



MOZKOVNA

Cortex² Challenge

PRAVIDLA HRY - PRAVIDLÁ HRY