

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 položené 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 slaná; 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).



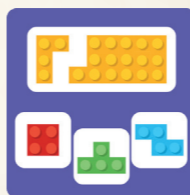
6 - frekventovanost

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.



LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET CONS
CONSECTETUR NEQUE

PROIN DAPIBUS BIBENDUM
AUGUE, AT SEM BIBENDUM AC.

Albi

PRAVIDLA HRY - PRAVIDLÁ HRY



Pravidlá hry

SL

Obsah balenia:

90 kariet (74 kariet s úlohami, 6 dotykových kariet s výzvou, 10 plastických kariet, 6 dielikov puzzle mozgu (spolu 24 častí))

Cieľ hry:

Všetci hráči hrajú proti sebe pomocou 8 rôznych úloh, ktoré precvičujú rôzne funkcie mozgu. Kto prvý získa 4 dieliky puzzle a zloží z nich mozog, vyhráva.

Príprava hry:

Na stôl sa položí 10 plastických kariet. Všetci hráči ich môžu vidieť približne 30 sekúnd a môžu si ich aj ohmatať. Potom sa plastické karty odložia nabok. Karty s úlohami a dotykové karty s výzvou sa zamiešajú a položia doprostred stola. Zadná strana týchto kariet ukazuje, či ide o kartu s úlohou, alebo o dotykovú kartu s výzvou (pozri popis nižšie).

Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč obrátením prvej karty z balíčka. Ak sa hráč domnieva, že pozná správne riešenie, čo najrýchlejšie položí ruku na kartu. Potom odpovie a dá ruku preč z karty, aby sa dalo overiť, či je odpoveď správna. Každý hráč smie odpovedať len jedenkrát počas jedného kola.

Popis 8 typov úloh:



1 - pamäť

Príkry kartu rukou. Bez toho, aby si dal ruku dole z karty, vymenuj všetky 4 predmety, ktoré vidno na karte. (Napríklad: medvedík, klobúk, čerešne, blesk.)



2 - labyrint

Pomôž postavám nájsť, čo hľadajú. (Napríklad: Mačka si nemôže spomenúť, akej farby je myš, ktorú chcela chytiť. V tomto prípade je modrej farby.)



3 - Čo tam nepatrí?

Ktorý obrázok nemá nič spoločné s ostatnými? (Napríklad: Zo 4 potravín sú 3 sladké a hamburger je slaný – ten tam nepatrí.)



4 - koordinácia

Na zadnej strane karty je ku každej ruke priradená nejaká farba a ku každému prstu nejaké číslo. Predná strana karty ukazuje, ktorý prst ktorej ruky máte položiť na miesto označené na obrázku. (Napríklad prostredník pravej ruky sa musí položiť na stred čela, zatiaľ čo voľná ruka, v tomto prípade ľavá, je položená na karte.)



5 - páry

Aké vyobrazenie je na karte dvojmo? (Napríklad blesk je tu dvakrát.)



6 - frekventovanosť

Ktoré vyobrazenie je na karte vidno najčastejšie? (Napríklad modrá ceruzka je tu zobrazená päťkrát.)



7 - abstrakcia

Ktorá časť sa najlepšie hodí do veľkého obrázka? (Napríklad: Iba modrý diel možno vložiť do schémy stavebnice.)



8 - dotyková výzva*

Táto karta umožňuje hráčovi, ktorý vyhral predchádzajúcu kartu, splniť dotykovú výzvu. Ostatní hráči zvolia jednu kartu z balíčka 10 plastických kariet a položia ju lícom dole pred hráča. Hráč má 10 sekúnd na to, aby uhádol pomocou hmatu predmet alebo štruktúru na karte. Môže odpovedať len raz (napríklad jahoda). Ak je odpoveď správna, získa hráč dielik pre puzzle mozgu. Plastická karta sa vráti späť do balíčka. Ak je odpoveď nesprávna, pokračuje hra jednoduchou ďalšou kartou ako obvykle.

Zvláštne prípady:

- ☞ prípade, že sa hráč zmýli v odpovedi pri karte, ktorá predchádza dotykovej karte s výzvou, s dotykovou kartou sa už nehra. Karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- ☞ prípade, že sú na sebe dve dotykové karty s výzvou, druhá karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- ☞ 10 plastických kariet: uteráky, cukríky, krava, tenisová loptička, piesok, stopa, had, jahoda, korytnačka, mušľa.



Cortex Challenge

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET CONS
CONSECTETUR NEQUE

PROIN DAPIBUS BIBENDUM
AUGUE, AT SEM BIBENDUM AC.

Albi

CAPTAIN
MACAQUE

www.facebook.com/captainmacaque
www.captain-macaque.com
captain.macaque@gmail.com