

MĄDRA GRA

CORT&X

Wyzwania

INSTRUKCJA

Zasady gry

Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwań, 10 kart faktur z wyłoczeniami), 6 układanek z obrazkiem mózgu (razem 24 części).

Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki. Pierwsza osoba, która zdobędzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Gracze rozkładają 10 kart faktur na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać i dotykać. Następnie wszystkie karty faktur należy odłożyć zakryte na bok.

Potasujcie razem karty testów i karty wyzwań, a następnie ułóżcie z nich zakryty stos pośrodku stołu.

Na rewersach kart widnieje ikona testu, jaki znajduje się na danej karcie (testy zostały opisane w dalszej części instrukcji).

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, odwracając kartę znajdującą się na wierzchu głównego stosu. Wszyscy gra-

cze oglądają jej treść i starają się rozwiązać znajdujący się na niej test. Gdy któryś z graczy sądzi, że zna odpowiedź, natychmiast zakrywa kartę dłonią. Następnie podaje odpowiedź i odsłania kartę, aby wszyscy gracze mogli sprawdzić, czy miał rację. Pamiętajcie! W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź! Kolejną kartę odsłania gracz po lewej stronie poprzedniego gracza.

Prawidłowa odpowiedź

Gracz zabiera kartę testu i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Gracz w trakcie gry może mieć przed sobą tylko 4 karty. Jeśli chce zachować kartę, którą właśnie zdobył, a posiada już przed sobą 4 karty, to musi odrzucić jedną ze zdobytych wcześniej kart. Jeśli gracz posiada 2 takie same karty (o tym samym rewersie), może je wymienić na 1 część swojej układanki mózgu (należy je odrzucić).

Nieprawidłowa odpowiedź

Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzuca ją) i nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.

Koniec gry

Gracz, który jako pierwszy ukończy swoją układankę z obrazkiem mózgu, wygrywa.



Opis 8 rodzajów testów



1. Pamięć

Zakryj kartę dłonią i wymień 5 rzeczy, które na niej widnieją. W przykładzie są to: muszka, okulary, klucz, parasol i balon.





2. Labirynt

Zakryj kartę dłonią i powiedz, gdzie znajduje się wyjście z labiryntu, jeśli podróż przez niego rozpoczyna się z miejsca oznaczonego strzałką.

Czy wyjście oznaczone jest literą A, B, C czy D?
W przykładzie jest to wyjście oznaczone literą C.



3. Kolor

Zakryj kartę dłonią i określ, w którym przypadku kolor i jego nazwa się zgadzają.

W przykładzie jest to słowo PINK (RÓŻOWY) napisane kolorem różowym.



4. Koordynacja

Na rewersie karty znajduje się rysunek, na którym do każdej ręki przyporządkowano kolor, a do każdego palca numer. Po odwróceniu karty (i jej zakryciu) umieść palec bądź palce odpowiedniej ręki na wskazanym na karcie obszarze własnego ciała.

W przykładzie gracz musi umieścić środkowy palec prawej ręki na swoim czole, przykrywając równocześnie kartę lewą ręką.



5. Para

Zakryj kartę dłonią i powiedz, który z obrazków się na niej powtarza.

W przykładzie powtarzającym się obrazkiem jest nosorożec.





6. Częstotliwość

Zakryj kartę dłonią i określ, który element występuje na karcie najczęściej.

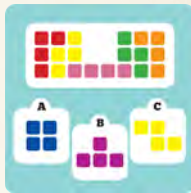
W przykładzie jest to kość z 1 oczkiem, która występuje 4 razy.



7. Rozumowanie

Zakryj kartę dłonią i powiedz, który kształt pasuje do pustego miejsca w układzie.

W przykładzie kształt A pasuje do układu.



8. Wyzwanie

Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart faktur i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy i odwraca kartę. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie faktury na karcie jedynie za pomocą zmysłu dotyku. *W przykładzie jest to piłka do koszykówki.*



Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki przedstawiającej mózg. Kartę faktury należy odłożyć do stosu pozostałych kart faktur.

Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.

Uwagi:

 Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wstawić z powrotem do stosu.

 Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wstawić z powrotem do stosu.

 Na 10 kartach faktur znajdują się: plusz, skóra, lina, drewno, brzoskwinia, piłka do koszykówki, chleb, zebra, ananas, mech.

Cortex

Wyzwania

Dzieci!



SUPER ZABAWA!

DOSKONAŁA GRA
DLA NAJMŁODSZYCH



REBEL



C A P T A I N
M A C A Q U E

www.facebook.com/captainmacaque
www.captain-macaque.com
captain.macaque@gmail.com
wydawnictwo@rebel.pl



 **REBEL**