

THE BRAIN PARTY GAME



**SUPER  
CORTEX**

**Challenge**

**RULES OF THE GAME - RÈGLES DU JEU - SPIELREGELN  
REGLAS DEL JUEGO - REGOLAMENTO - SPELREGELS**

# Rules of the game

EN

## Contents:

90 cards (74 Test cards, 6 touch Challenge cards, 10 raised touch cards), 6 brain jigsaws (24 pieces).

## Aim of the game:

All players compete against each other using the 8 different tests that exercise different brain functions. The first to win 4 brain pieces and complete their brain jigsaw is the winner.

## Setup:

Lay the 10 touch cards on the table. All the players look at them and feel them for about 30 seconds. The pack of touch cards is then set aside. Shuffle the Test and Challenge cards and put them into a single stack, face down, in the middle of the table. The type of test to come when the card is turned over is shown on the back (the tests are described below).

## Playing the game:

The youngest player starts by turning over the top card in the centre stack. All players look at the card and try to find the answer. When a player thinks they have found the answer, they immediately put their hand over the card. They give their answer and uncover the card to see if it is right. Remember, a player is only allowed one answer per round.

## Right answer:

The player takes the card and puts it in front of them, face down. A player may have no more than 4 cards at any time. If a player wants to keep a card they have just won but already has 4, they must give up one. When a player has **2 cards the same** (same back), they can exchange them for a brain piece.

## Wrong answer:

If the answer is wrong, the player must give up the card and cannot give an answer in the next round.

## Game over:

The first player to **complete their brain jigsaw** wins the game.



*NB: in a game with two players, if one gets the wrong answer, the card is not discarded but is awarded to the other player. Then play continues as normal.*

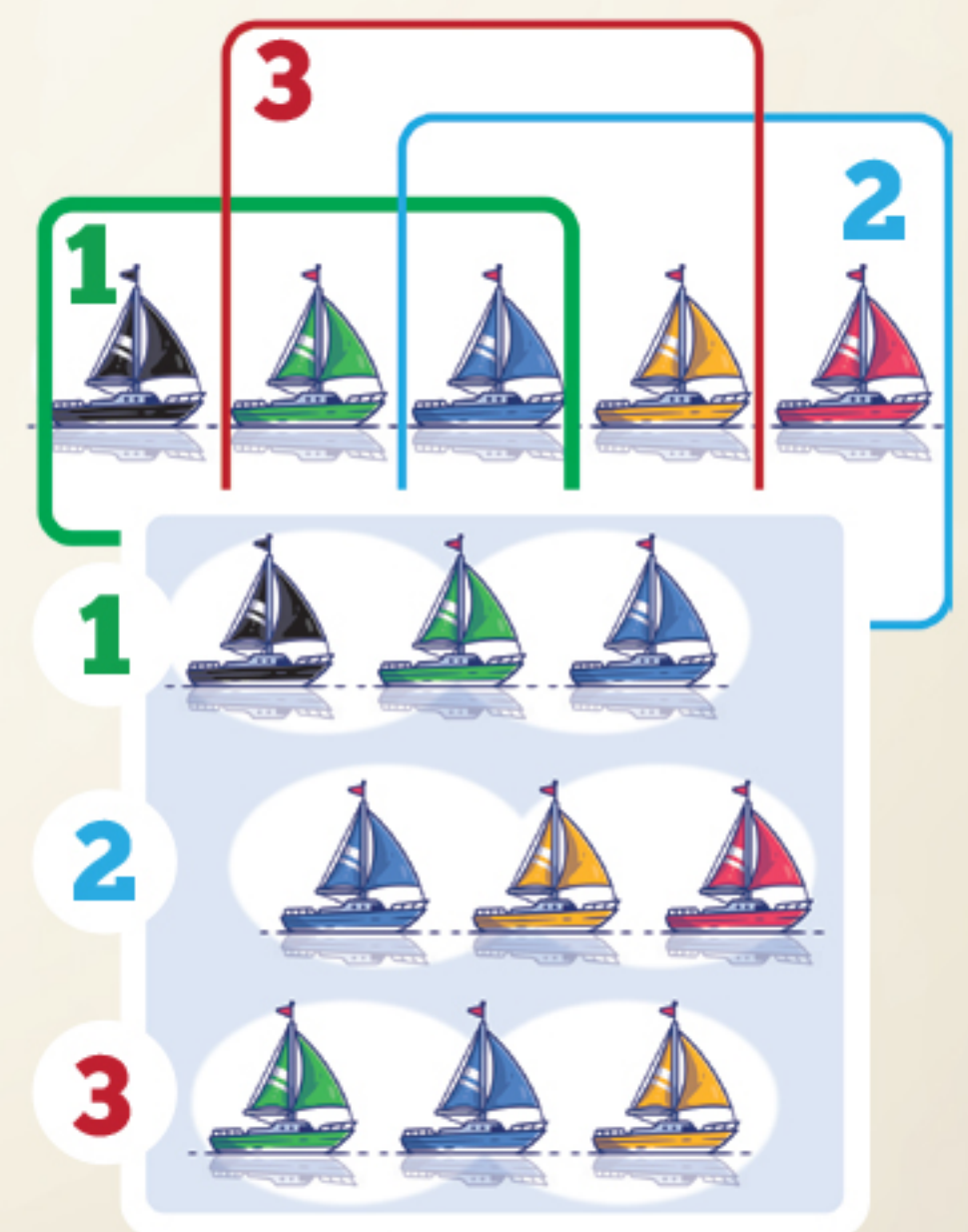
## Description of the 8 types of test:



### 1 - Race

Based on the 3 simultaneous photos, which boat is on first place?

(e.g. opposite: the red boat is first, followed by the yellow boat, the blue one, the green one and then, the black one)





## 2 - The track

Starting on the shape in the green corner, how many movements are necessary to reach the object in the red corner? One movement is made in straight line and it's possible to change the direction on a shape or color identical to the previous one.

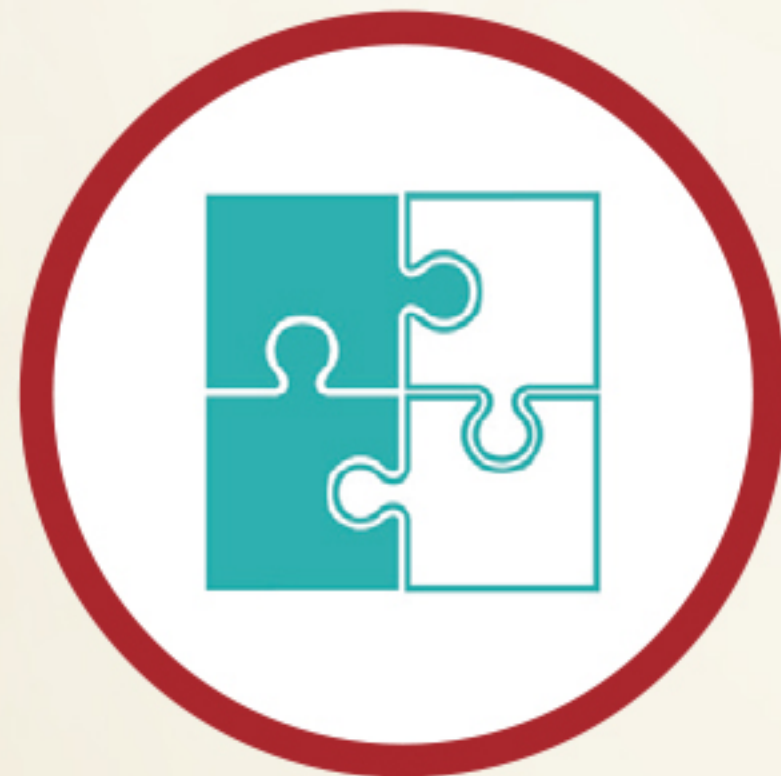
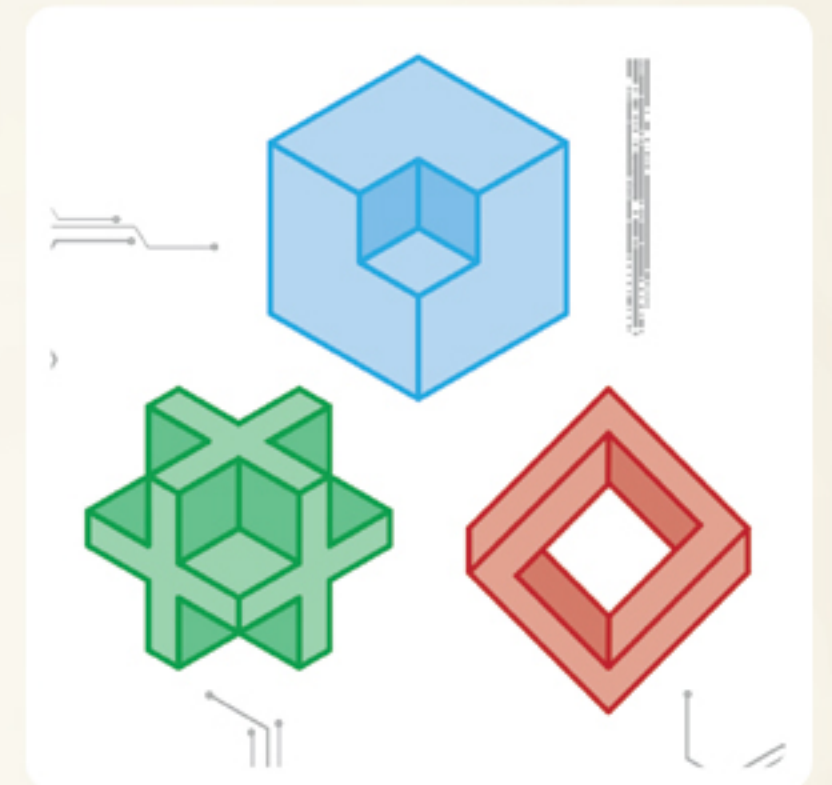
(e.g. opposite: starting on the purple star, 5 movements are needed to reach the green circle passing by the yellow star, yellow hexagon, green hexagon and green star)



## 3 - Impossible

Which color is the object impossible to realize in volume?

(e.g. opposite: the red object is impossible to realize)



## 4 - Proportion

Which shape has the biggest darker part in proportion?

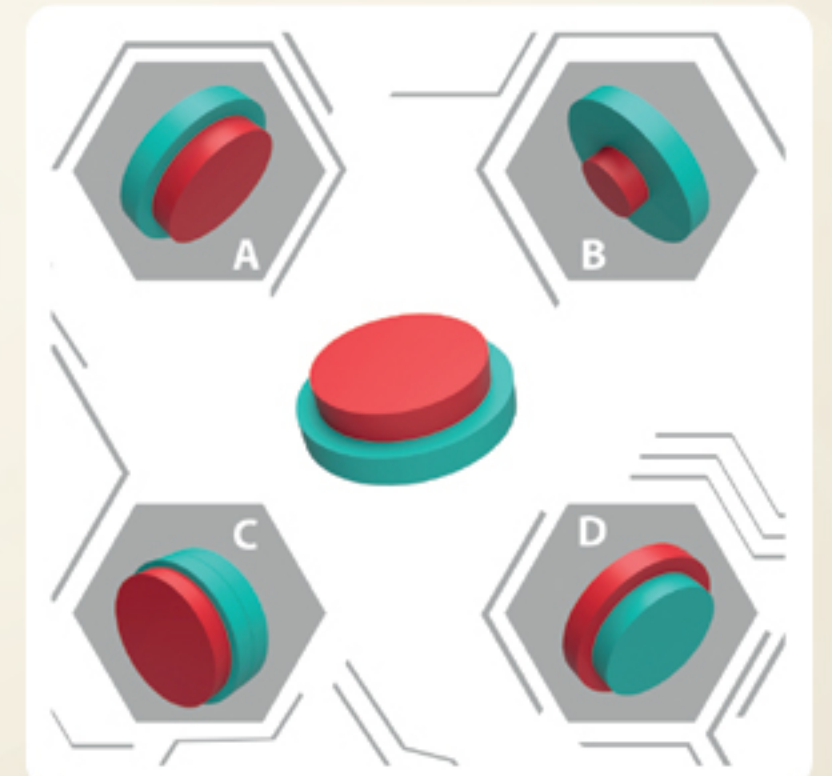
(e.g. opposite: the pink shape is  $2/6$ , so  $1/3$  of his shape is darker, the green shape is  $3/5$  darker and the blue shape is  $2/4$ , so  $1/2$  of his shape is darker. It's the green shape which has the biggest dark proportion)

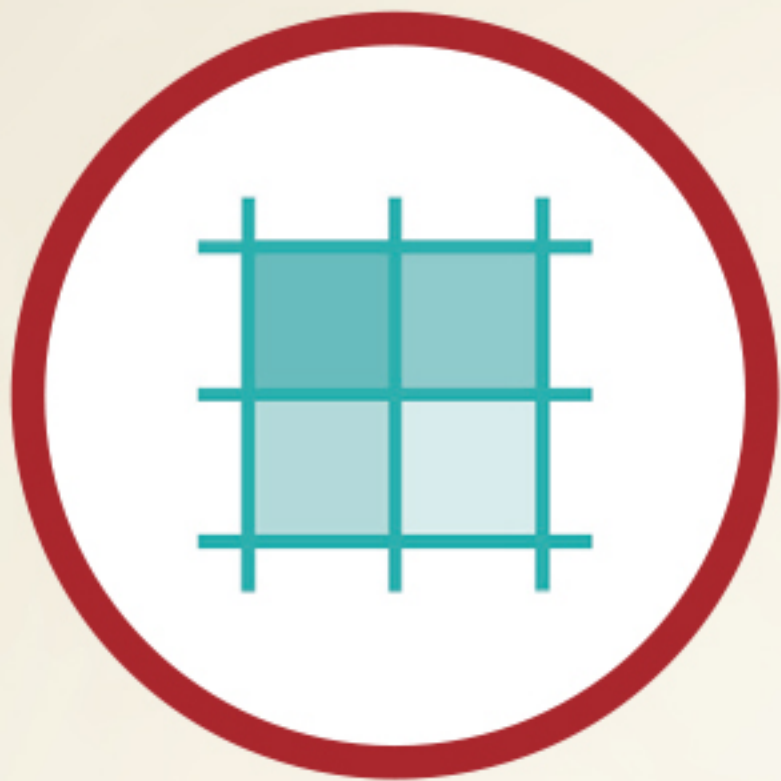


## 5 - 3D

Among the 4 objects on the corners, which one is identical to the one in the center?

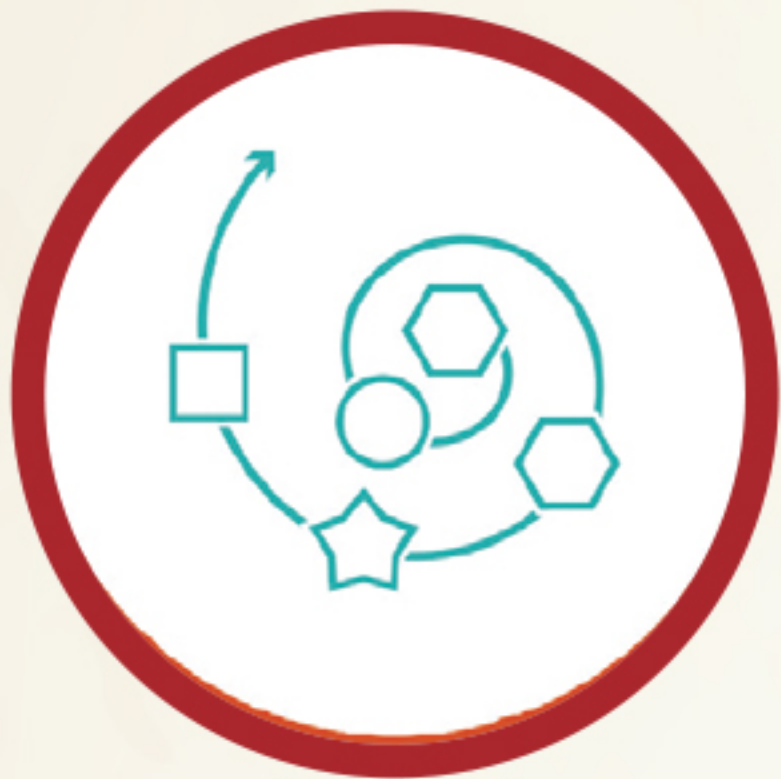
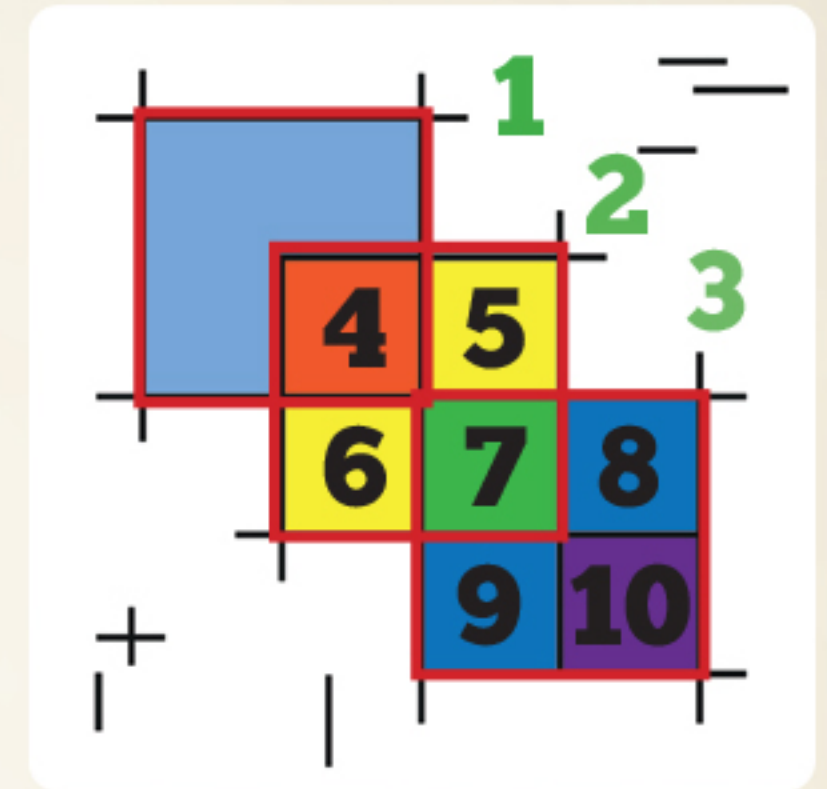
(e.g. opposite: the object A is identical to the one in the center)





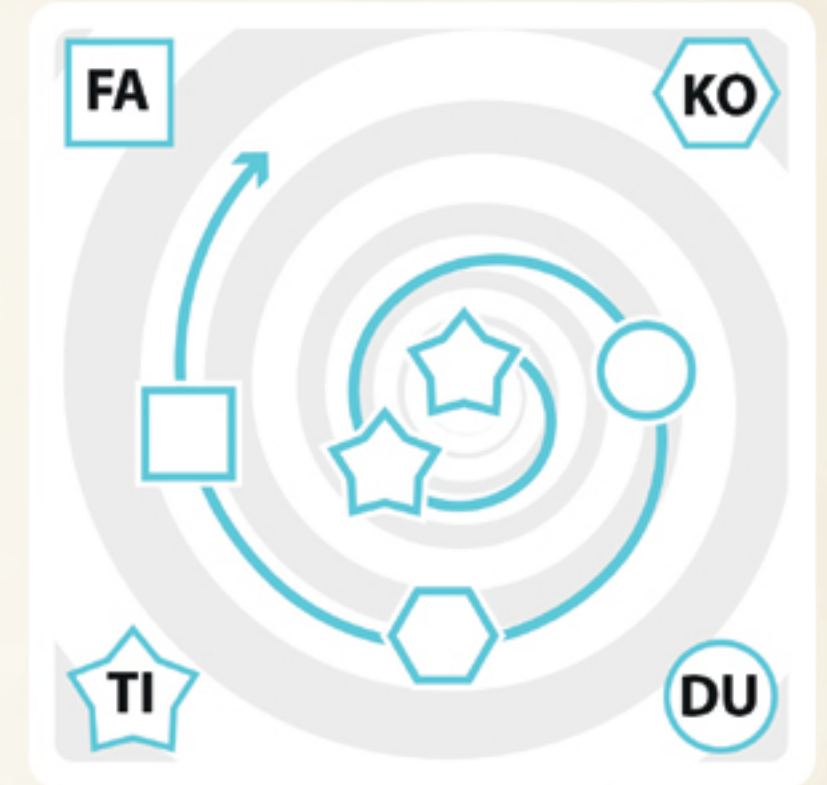
### 6 - Squares

How many squares can be found on the card?  
(e.g. opposite: there is 10 squares in the picture)



### 7 - Code

Which is the code that can be found following the order of the symbols indicated by the arrow?  
(e.g. opposite: the code is "TI-TI-DU-KO-FA")



### 8 - Touch Challenge

This card allows the player who has won the previous card to go for the touch challenge. The other players choose a card from the pack of 10 touch cards and hand it, face down, to the challenger. The player then has 10 seconds to recognise the texture using only their sense of touch. There is only one answer (e.g. opposite: Skull Cake).

If the answer is right, the player wins another brain piece. The touch challenge card is returned to the others. If the answer is wrong, the game carries on as before with the next card.



If a player gives a wrong answer to the test before a Challenge card, they put the Challenge card back in the stack and shuffle it again.

If there are two Challenge cards in a row, put the second one back in the stack and shuffle it.

The 10 raised textures are: Skull cake - Vegan playa - DJ Dog - Flower power - Dancing queen - Cheeky pig - Dino market - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles. - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles.

**SOLUTIONS:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Red 23.Red 24.Black 25.Green 26.Yellow 27.Red 28.Blue 29.Green 30.Red 31.Blue 32.Blue 33.Blue 34.Blue 35.Red 36.Red 37.Blue 38.Purple 39.Green 40.Red 41.Green 42.Purple 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Red 54.Green 55.Blue 56.Orange 57.Green 58.Orange 59.Pink 60.Red 61.Blue 62.Pink 63.Blue 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5

# Règles du jeu

FR

## Contenu :

90 cartes (74 cartes Epreuve, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief), 6 cerveaux-puzzles (24 pièces).

## But du jeu :

Être le premier à compléter les 4 parties de son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

## Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuve et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

## Déroulement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main. Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

## Description des 8 types d'épreuves :



### 1 - Course

En se basant sur les trois clichés simultanés, quel est le bateau en première position ?

(ex. ci-contre : c'est le bateau rouge qui est en première position, suivi du bateau jaune, du bleu, du vert et finalement du noir).

## Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement.

Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

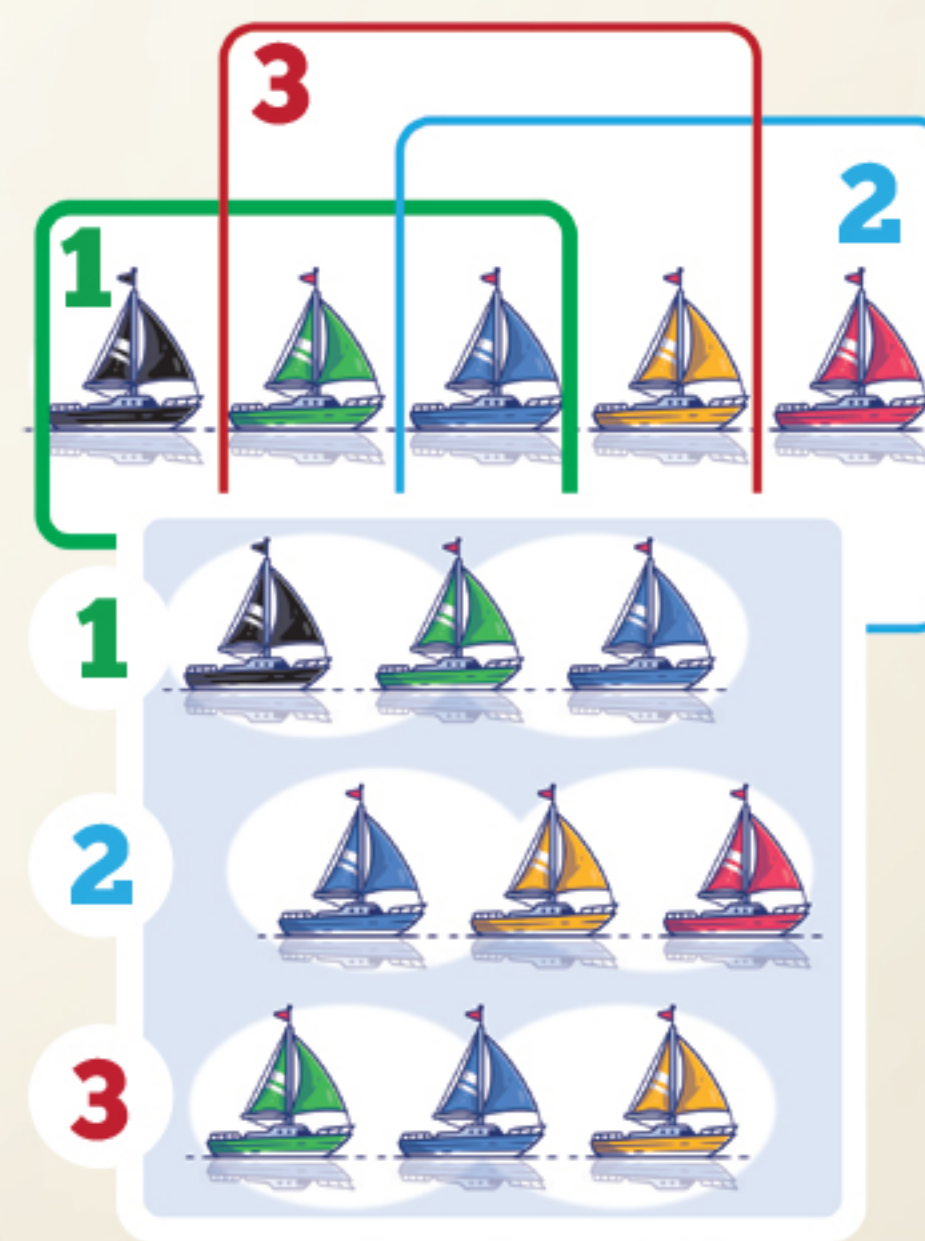
## Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

## Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir complété son cerveau constitué de 4 pièces remporte la partie.

NB : à 2 joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.





## 2 - Chemin

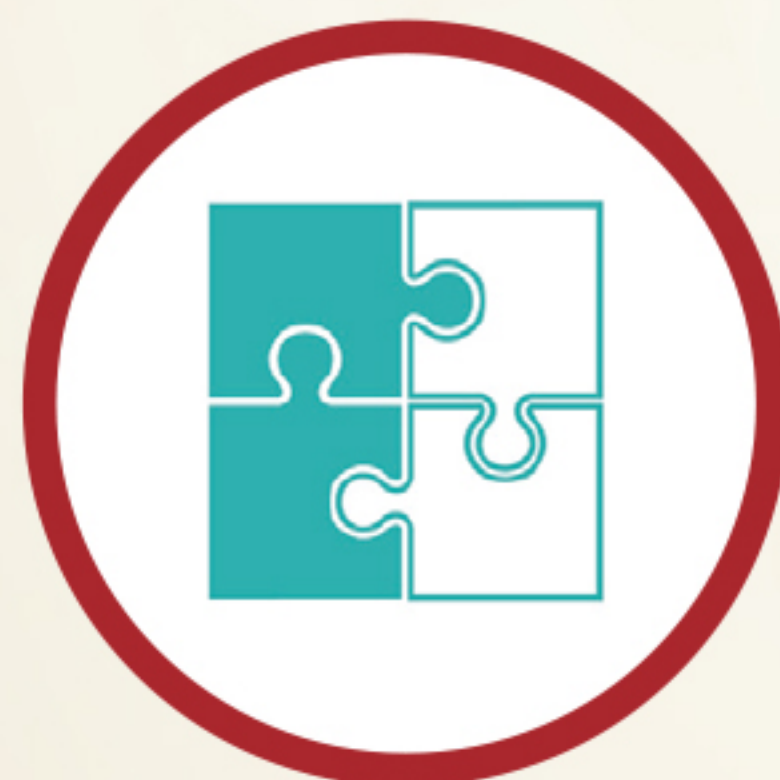
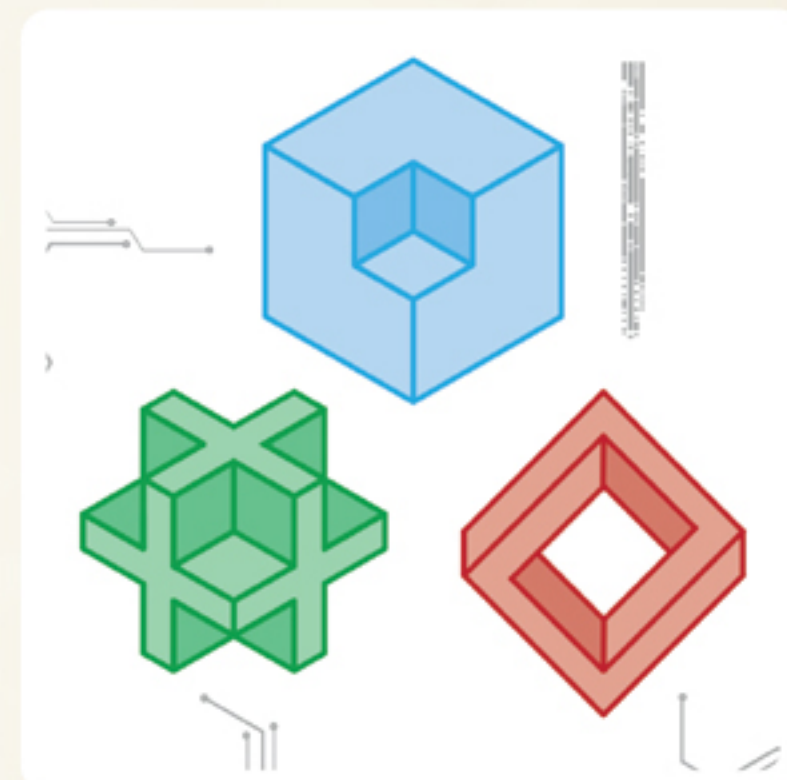
En partant de la forme dans le coin vert, combien de mouvements sont nécessaires pour atteindre l'objet dans le coin rouge ? Un mouvement se fait en ligne droite et il est possible de changer de direction sur une forme ou une couleur identique à l'objet précédent.

(ex. ci-contre : en partant de l'étoile violette, il faut 5 mouvements pour atteindre le rond vert en passant par l'étoile jaune, l'hexagone jaune, l'hexagone vert et l'étoile verte).



## 3 - Impossible

Quel est la couleur de l'objet impossible à réaliser en volume ? (ex. ci-contre : l'objet rouge est impossible à réaliser).



## 4 - Proportion

Quelle est la couleur de l'objet dont la proportion foncée est la plus grande ?

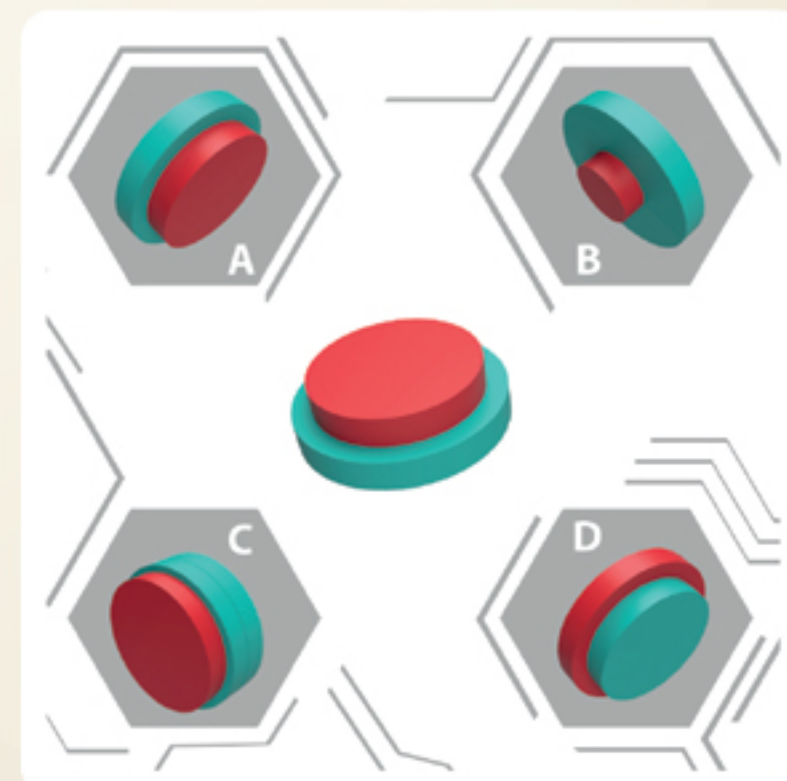
(ex. ci-contre : pour la forme rose, la partie foncée représente  $\frac{2}{6}$ , soit  $\frac{1}{3}$  de sa forme totale. Cette partie foncée représente  $\frac{3}{5}$  pour la forme verte, et  $\frac{2}{4}$  soit  $\frac{1}{2}$  pour la forme bleue. C'est donc la forme verte qui a la proportion foncée la plus grande).

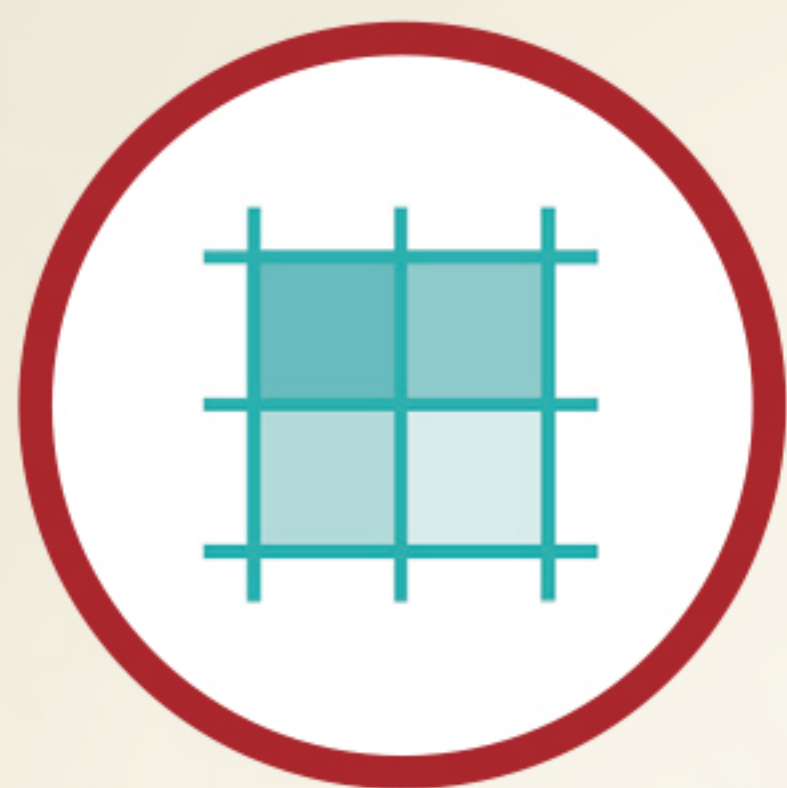


## 5 - 3D

Parmi les 4 objets dans les coins, quel est l'objet identique à celui du centre ?

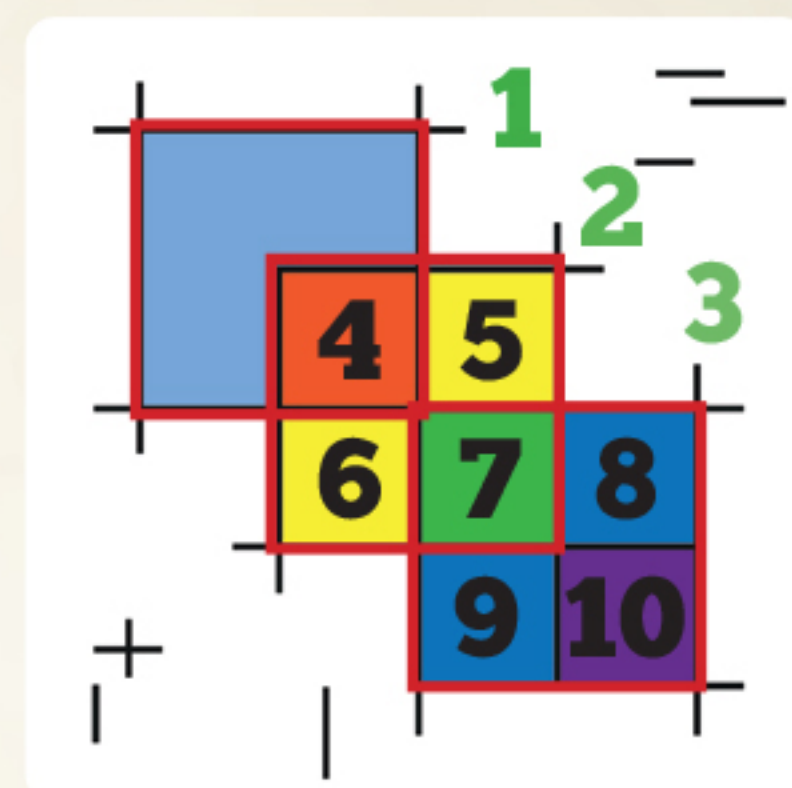
(ex. ci-contre : l'objet A est identique à celui du centre)





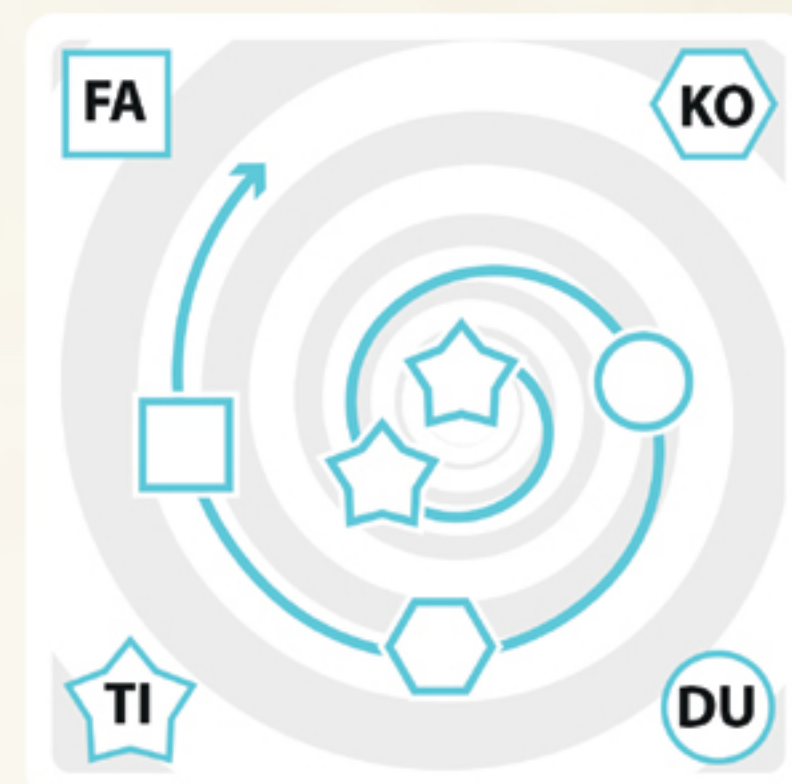
## 6 - Carré

Combien de carrés peut-on trouver dans le dessin ?  
(ex. ci-contre : il y a 10 carrés dans le dessin).



## 7 - Code

En partant du centre, quel est le code que l'on retrouve en suivant l'ordre des symboles indiqués par la flèche ?  
(ex. ci-contre : le code est «TI-TI-DU-KO-FA»).



## 8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile. Les autres joueurs mélangent les 10 cartes tactiles et lui en présentent une, face cachée. Le joueur dispose alors de 10 secondes pour reconnaître et décrire l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : «Skull cake», «cupcake» ou «crâne», etc.).

Si la réponse est correcte, le joueur remporte directement



une partie de cerveau-puzzle. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

- 👉 Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.
- 👉 Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
- 👉 Les 10 cartes tactiles sont : Skull cake - Vegan playa - DJ Dog - Flower power - Dancing queen - Cheeky pig - Dino market - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles.

**RÉPONSES :** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rouge 23.Rouge 24.Noir 25.Vert 26.Jaune 27.Rouge 28.Bleu 29.Vert 30.Rouge 31.Bleu 32.Bleu 33.Bleu 34.Bleu 35.Rouge 36.Rouge 37.Bleu 38.Violet 39.Vert 40.Rouge 41.Vert 42.Violet 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Rouge 54.Vert 55.Bleu 56.Orange 57.Vert 58.Orange 59.Rose 60.Rouge 61.Bleu 62.Rose 63.Bleu 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5

# Spielregeln

DE

## Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische Karten), 6 Gehirn-Puzzles (insgesamt 24 Teile)

## Spielziel:

Ihr tretet gegeneinander an und fordert euch in 8 verschiedenen Aufgabenarten heraus, die all eure Gehirnfunktionen auf die Probe stellen. Wer zuerst sein Gehirn-Puzzle vervollständigt, gewinnt!

## Spielvorbereitung:

Legt die 10 plastischen Karten auf den Tisch. Seht sie euch ungefähr 30 Sekunden lang an und befühlt sie. Legt sie danach beiseite. Mischt die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ zusammen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils die Art der Aufgabe an (Beschreibungen siehe unten).

## Spielablauf:

Der oder die Jüngste von euch beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Alle schauen sich die Karte an und versuchen die Lösung zu finden. Sobald du glaubst, die Lösung gefunden zu haben, deckst du die Karte möglichst schnell

mit deiner Hand ab. Gib deine Antwort und ziehe dann deine Hand weg, damit ihr überprüfen könnt, ob sie richtig ist. Du darfst pro Runde nur eine einzige Antwort geben.

### **Richtige Antwort:**

Nimm dir die Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. Achtung: Du darfst nicht mehr als 4 Karten vor dir liegen haben. Wenn du eine Karte behalten möchtest, die du gerade gewonnen hast, aber bereits 4 Karten vor dir liegen, musst du sofort eine von ihnen ablegen. Sobald du **2 Karten mit derselben Rückseite** vor dir liegen hast, darfst du sie gegen ein Teil des Gehirn-Puzzles eintauschen.

### **Falsche Antwort:**

Hast du falsch geantwortet, legst du die Karte ab. In der folgenden Runde darfst du keine Antwort geben.

## Ende der Partie:

Wer zuerst das Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.

*Hinweis für Partien zu zweit: Gibst du eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an dein Gegenüber.*



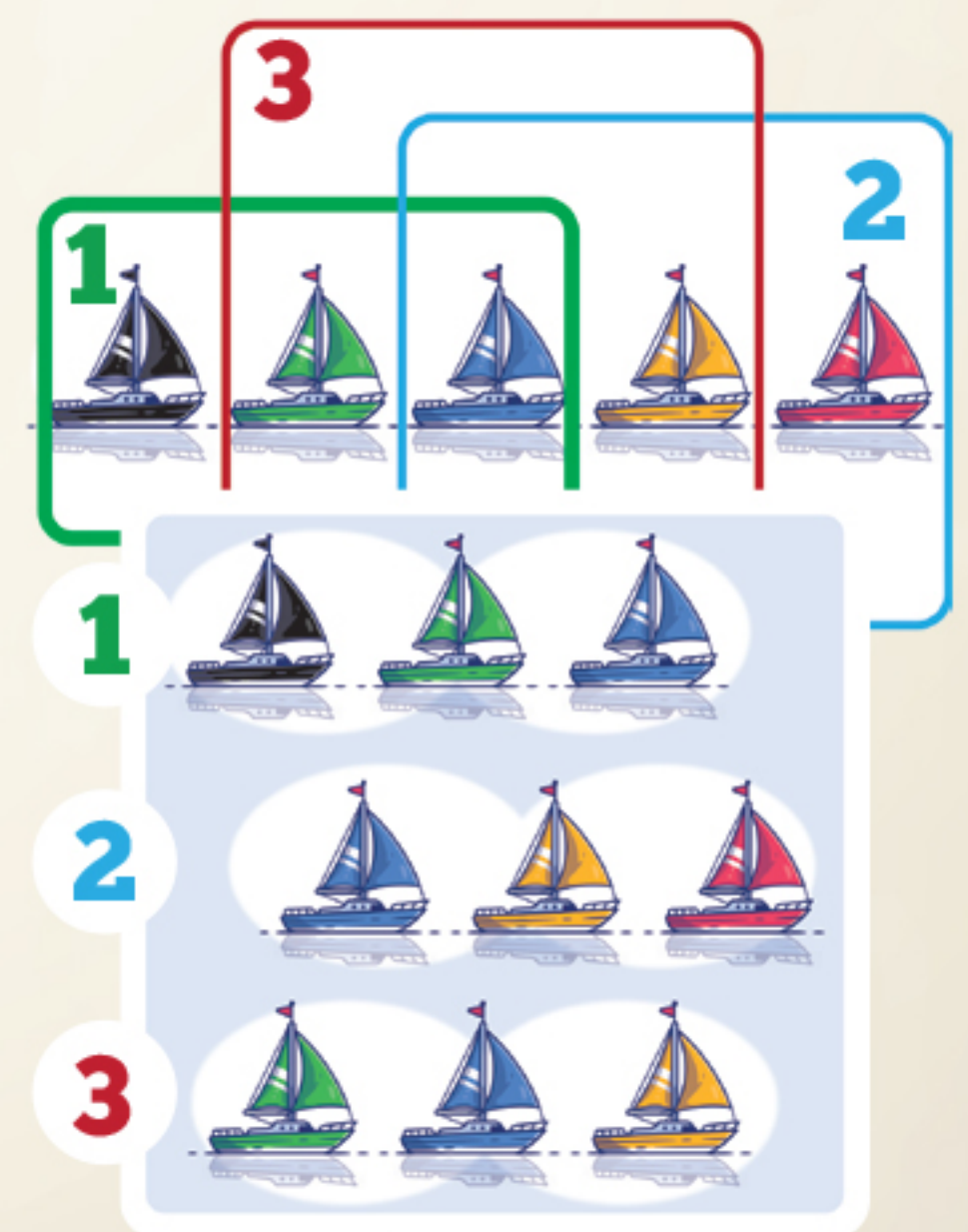
## Die 8 Aufgabenarten:



### 1 - Bootsrennen

Vier Boote fahren hintereinander und werden dabei im selben Moment drei Mal fotografiert. Welches Boot fährt ganz vorne?

*(Beispiel rechts: Das rote Boot ist an erster Stelle, gefolgt vom gelben, blauen, grünen und schwarzen Boot.)*





## 2 - Pfadsuche

Beginne bei der Form in der grünen Ecke und bewege dich in geraden Linien. Du kannst die Richtung auf einer Form oder Farbe wechseln, die identisch zum Startpunkt der Linie ist. Wie viele Linien sind mindestens nötig, um die Form in der roten Ecke zu erreichen?

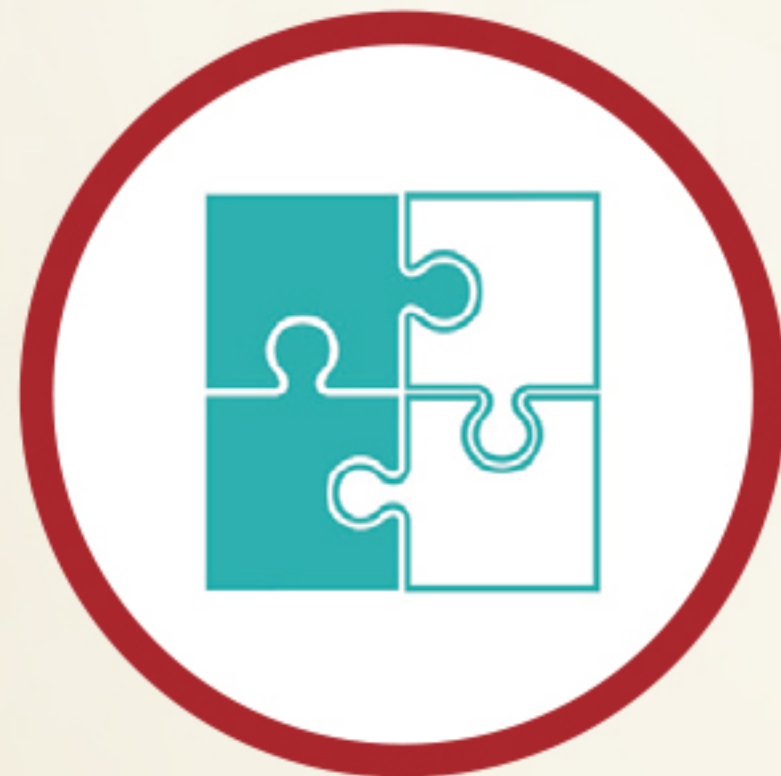
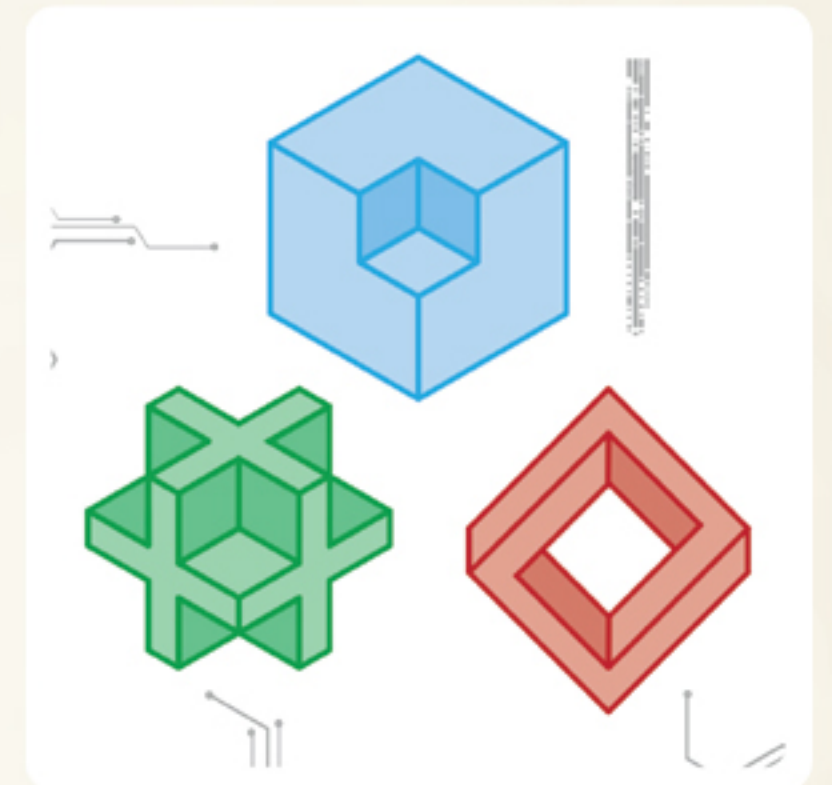
(Beispiel rechts: Vom lila Stern aus sind 5 Linien nötig, um den grünen Kreis zu erreichen. Du wechselst die Richtung auf dem gelben Stern, dem gelben Hexagon, dem grünen Hexagon und dem grünen Stern.)



## 3 - Täuschung

Welche Farbe hat das Objekt, das eine optische Täuschung und unmöglich nachzubauen ist?

(Beispiel rechts: Rot.)



## 4 - Proportionen

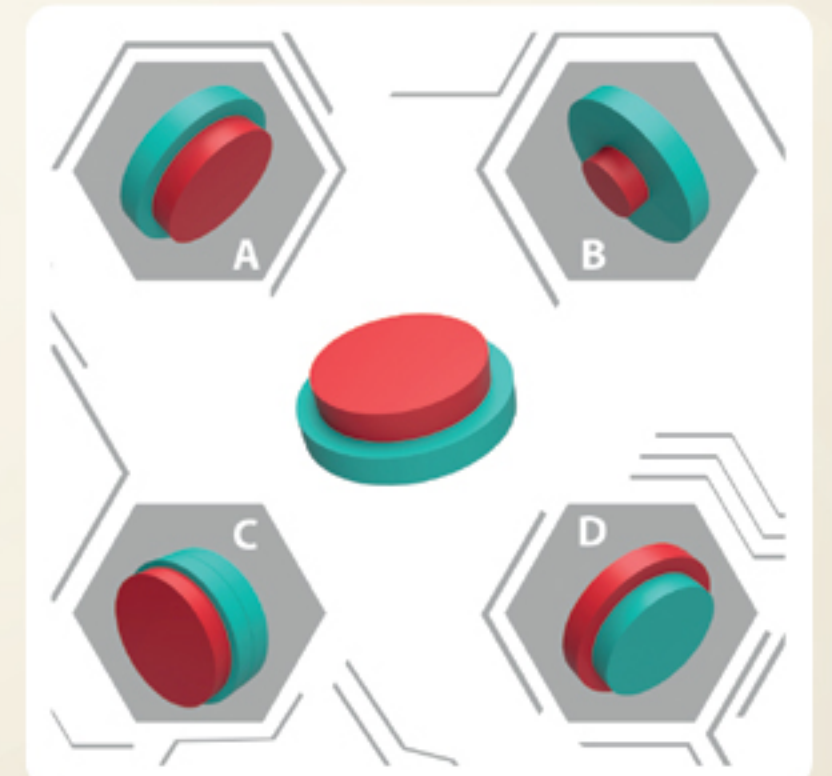
Bei welcher Form ist der dunkle Anteil proportional am größten?  
(Beispiel rechts: Der dunkle Anteil der pinken Form nimmt  $\frac{2}{6}$  bzw.  $\frac{1}{3}$  ein, der dunkle Anteil der grünen Form  $\frac{3}{5}$  und der dunkle Anteil der blauen Form  $\frac{2}{4}$  bzw.  $\frac{1}{2}$ . Somit ist der dunkle Anteil der grünen Form proportional am größten.)



## 5 - 3D

Welches der vier Objekte in den Ecken ist identisch zum Objekt in der Mitte?

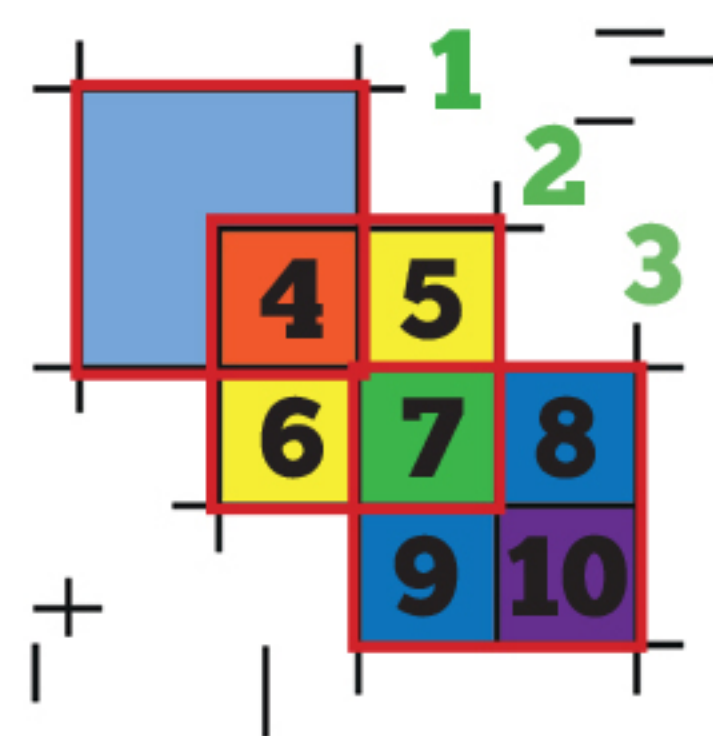
(Beispiel rechts: Objekt A.)





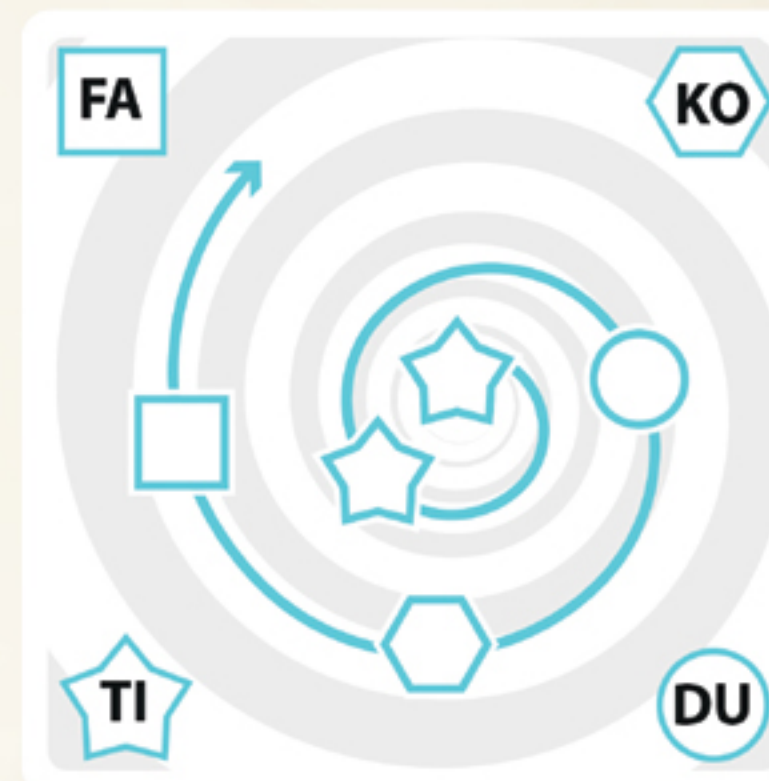
## 6 - Quadrate

Wie viele Quadrate sind auf der Karte zu sehen?  
(Beispiel rechts: 10.)



## 7 - Code

Wie lautet der Code, der durch die mit dem Pfeil vorgegebene Reihenfolge der Symbole entsteht?  
(Beispiel rechts: TI-TI-DU-KO-FA.)



## 8 - Tast-Herausforderung

Wer die vorherige Karte gewonnen hat, darf sich nun einer Tast-Herausforderung stellen. Dazu wählen die anderen eine der 10 plastischen Karten und legen sie verdeckt vor dir ab. Du hast nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand oder die Textur zu ertasten. Du darfst nur eine einzige Antwort geben. (Beispiel rechts: Schädel-Cupcake.) Ist die Antwort richtig, erhältst du sofort ein Teil für dein Gehirn-Puzzle. Die plastische Karte wird wieder zu den anderen zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach wie gewohnt mit der nächsten Karte fortgesetzt.



### Hinweise:

-  Falls sich jemand bei der Beantwortung der Karte vor einer Tast-Herausforderung geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt. Stattdessen wird der Stapel neu gemischt.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ direkt aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten sind: Schädel-Cupcake – Lady Vegana – DJ-Hund – Flower Power – Dancing Queen – Freches Schweinchen – Dinomarkt – Virtueller Hipster – Teddybier – Kiwi Styles.

**LÖSUNGEN:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rot 23.Rot 24.Schwarz 25.Grün 26.Gelb 27.Rot 28.Blau 29.Grün 30.Rot 31.Blau 32.Blau 33.Blau 34.Blau 35.Rot 36.Rot 37.Blau 38.Lila 39.Grün 40.Rot 41.Grün 42.Lila 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Rot 54.Grün 55.Blau 56.Orange 57.Grün 58.Orange 59.Pink 60.Rot 61.Blau 62.Pink 63.Blau 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5

# Reglas del juego

ES

## Contenido:

90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzles-cerebro (24 piezas).

## Objetivo del juego:

Ser el primero en completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 8 tipos de pruebas, valiéndose de todas las capacidades del cerebro.

## Preparación:

Los jugadores deben colocar las 10 cartas táctiles sobre la mesa. Todos los jugadores las pueden mirar y tocar durante 30 segundos aproximadamente. A continuación, se aparta el mazo de cartas táctiles. Las cartas Prueba y Desafío se barajan y se colocan, boca abajo, formando un solo mazo en el centro de la mesa. El reverso de las cartas indica el tipo de prueba que tocará realizar al girar la carta (ver la descripción de las pruebas a continuación).

## Desarrollo:

El jugador más joven comienza dando la vuelta a la primera carta del mazo central. Cuando un jugador crea que ha encontrado la solución, tapaná la carta con la mano lo más rápidamente posible. El jugador dará su respuesta y a continuación retirará la mano para que se pueda comprobar si la respuesta es correcta. Atención, solo se permite una respuesta por jugador y turno.

## Descripción de los 8 tipos de pruebas:



### 1 - Regata

Basándote en las tres fotografías simultáneas, ¿qué barco va en primera posición?  
(ej.: el barco rojo va en primer lugar, seguido del amarillo, del azul, del verde y, finalmente, del negro).

## Respuesta correcta:

El jugador se lleva la carta y la coloca delante de él boca abajo. Atención, ningún jugador puede tener más de 4 cartas delante. Si un jugador desea conservar una carta que acaba de ganar, pero ya tiene 4 delante, deberá descartarse de una inmediatamente. Cuando un jugador tenga delante **dos cartas idénticas** (mismo reverso), puede cambiarlas por una pieza del puzzle-cerebro.

## Respuesta incorrecta:

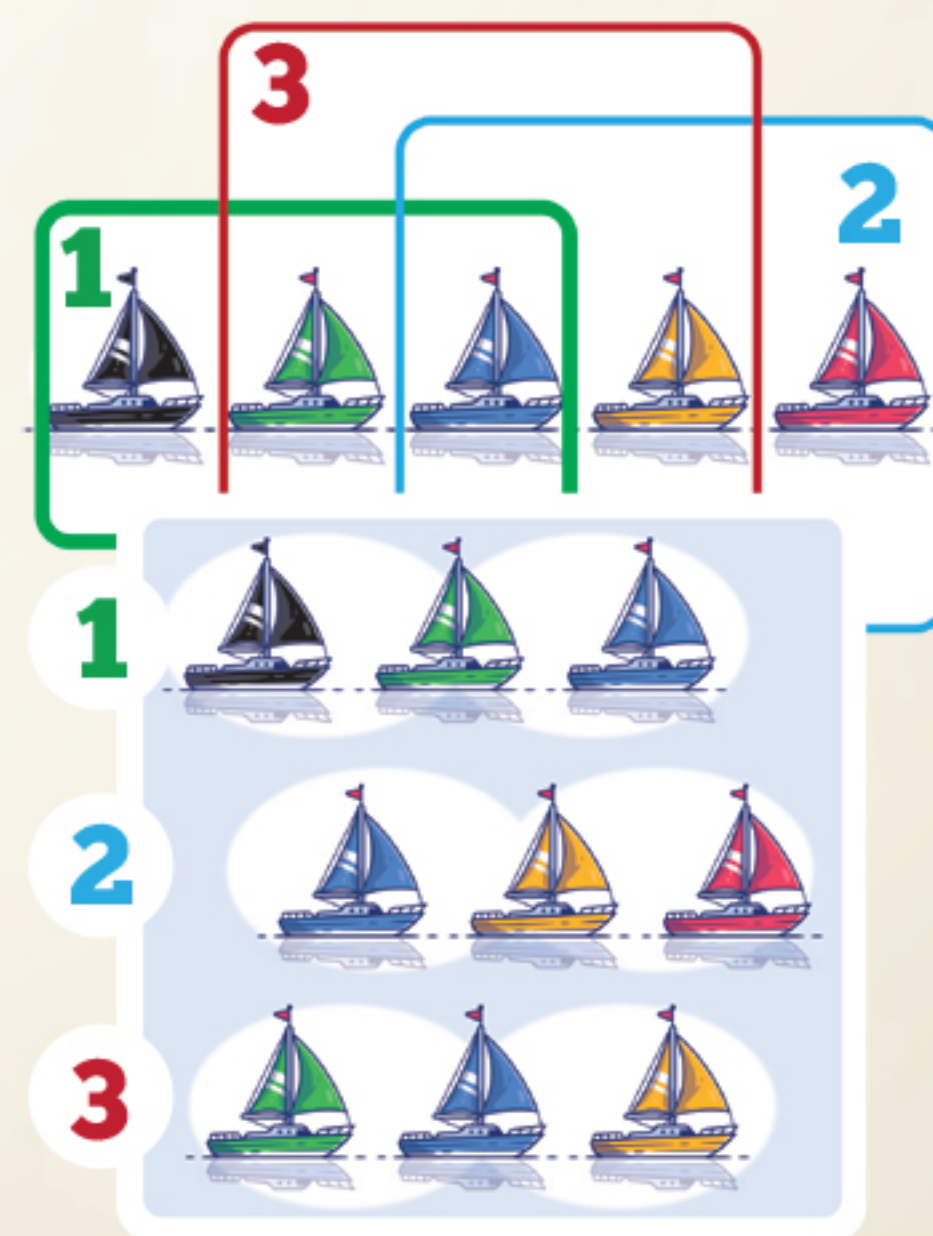
En caso de error, el jugador que se equivoque retirará la carta en juego y no podrá dar ninguna respuesta en el turno siguiente.

## Final de la partida:

El primer jugador que complete su cerebro, compuesto por 4 piezas, ganará la partida.



*Nota: en una partida a dos jugadores, si uno da una respuesta errónea, la carta no se descarta, sino que se entrega al otro jugador. Después se continúa el turno de forma normal.*





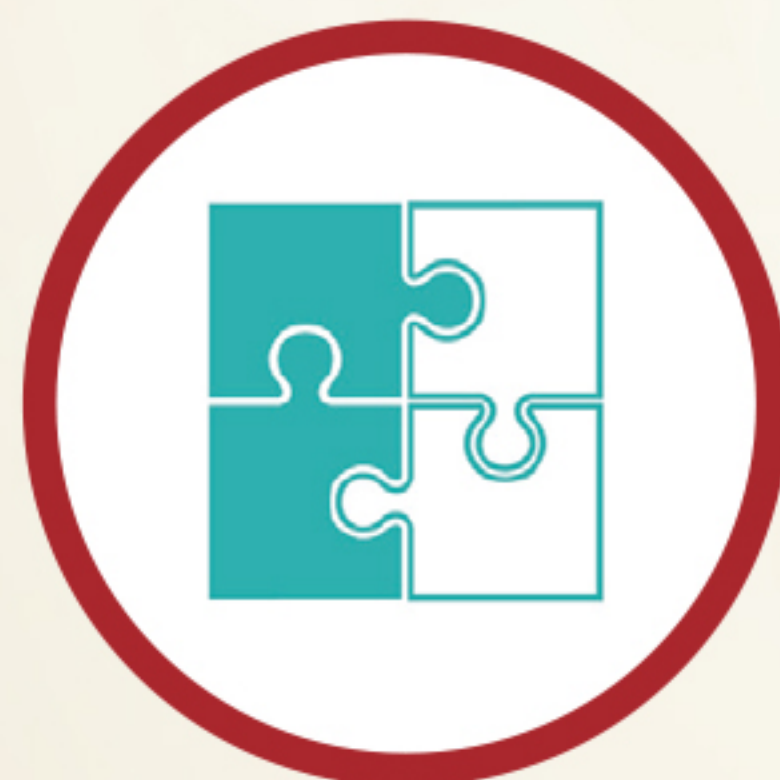
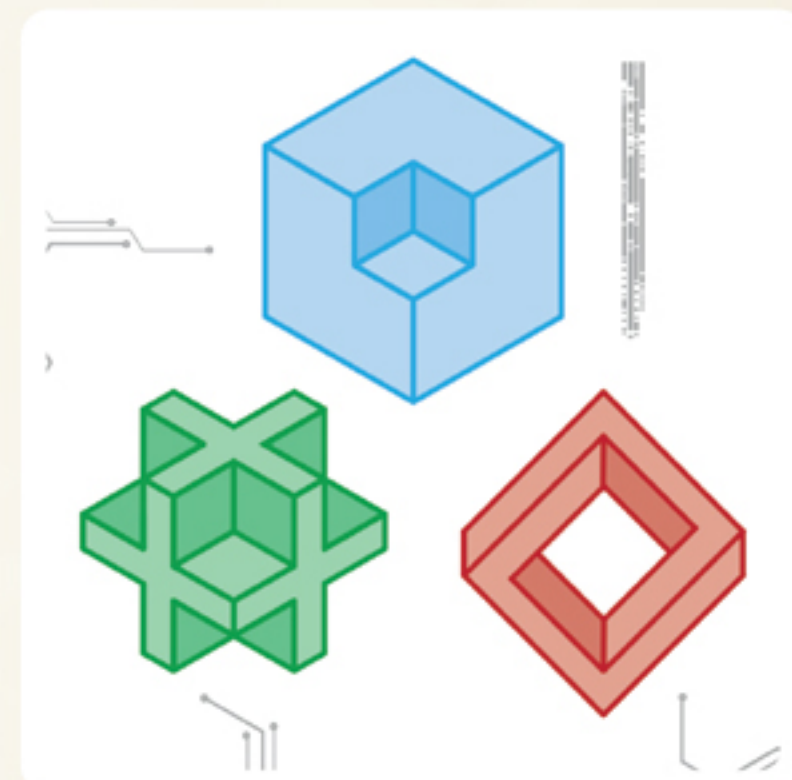
## 2 - Recorrido

Empezando en la forma de la esquina de color verde, ¿cuántos movimientos son necesarios para llegar hasta la forma de la esquina roja? Un movimiento válido se hace en línea recta y permite cambiar de dirección en una forma o color idénticos a la forma donde se ha realizado el cambio de dirección anterior. (ej.: empezando en la estrella morada, se necesitan 5 movimientos para llegar al círculo verde. Para ello, hay que pasar por la estrella amarilla, el hexágono amarillo, el hexágono verde y la estrella verde).



## 3 - Forma imposible

¿Cuál es el color de la forma imposible de realizar en volumen? (ej.: la forma de color rojo es imposible de construir en volumen).



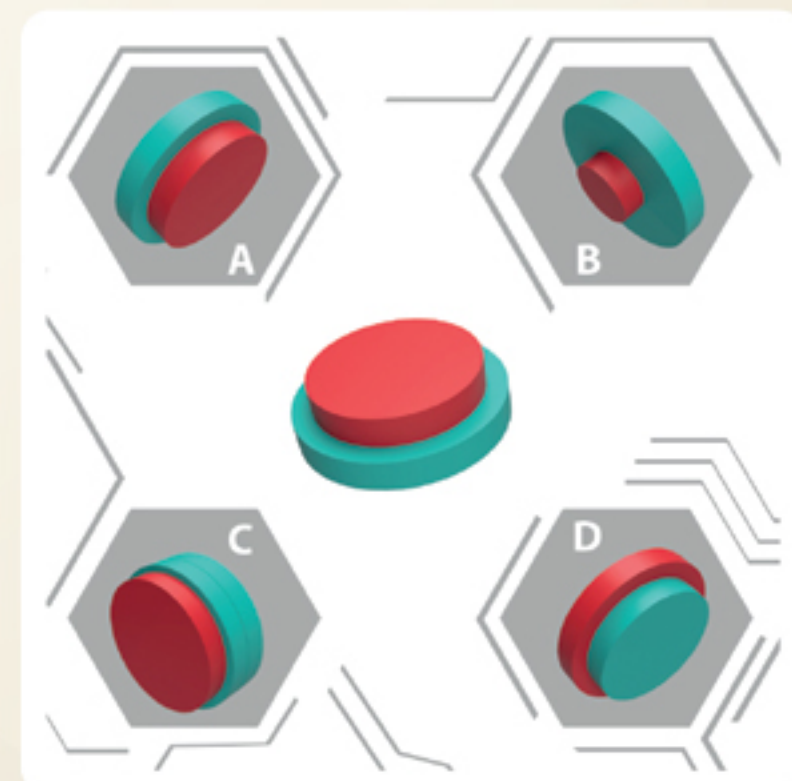
## 4 - Proporción

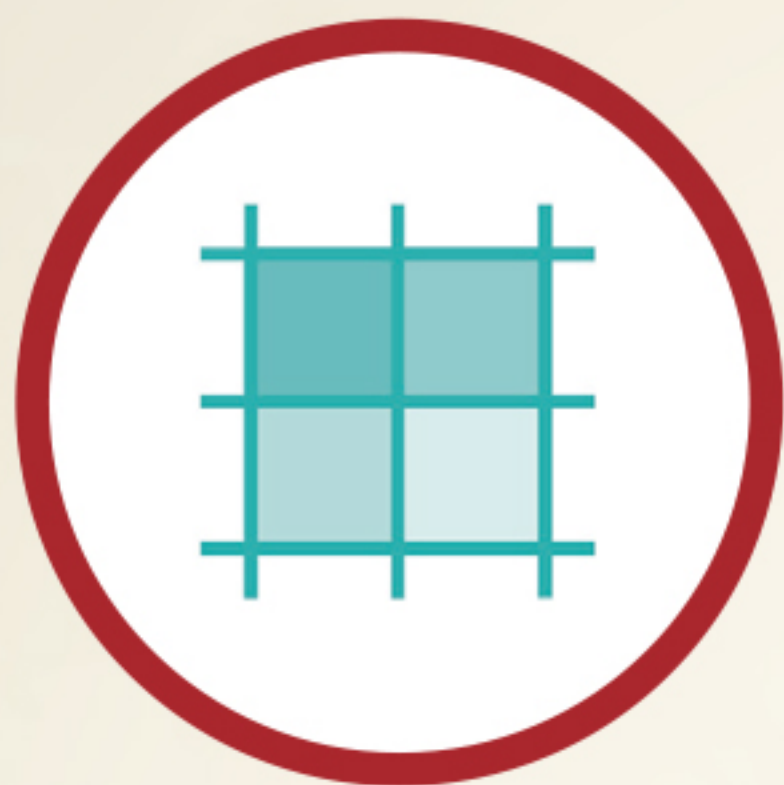
¿Qué objeto tiene mayor proporción de parte oscura? (ej.: en el objeto rosa la parte oscura representa  $\frac{2}{6}$ , es decir,  $\frac{1}{3}$  del total;  $\frac{3}{5}$  del objeto verde son oscuros y  $\frac{2}{4}$ , o  $\frac{1}{2}$ , del objeto azul son oscuros. Por lo tanto, el objeto verde es el que tiene mayor proporción de parte oscura).



## 5 - 3D

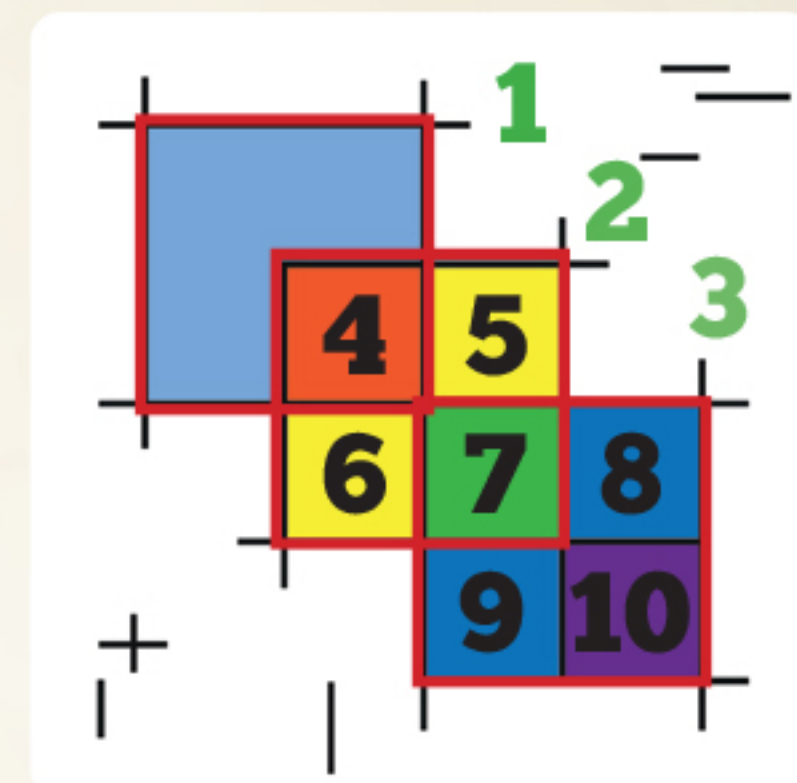
De los cuatro objetos de las esquinas, ¿cuál es idéntico al objeto del centro? (ej.: el objeto A es idéntico al del centro).





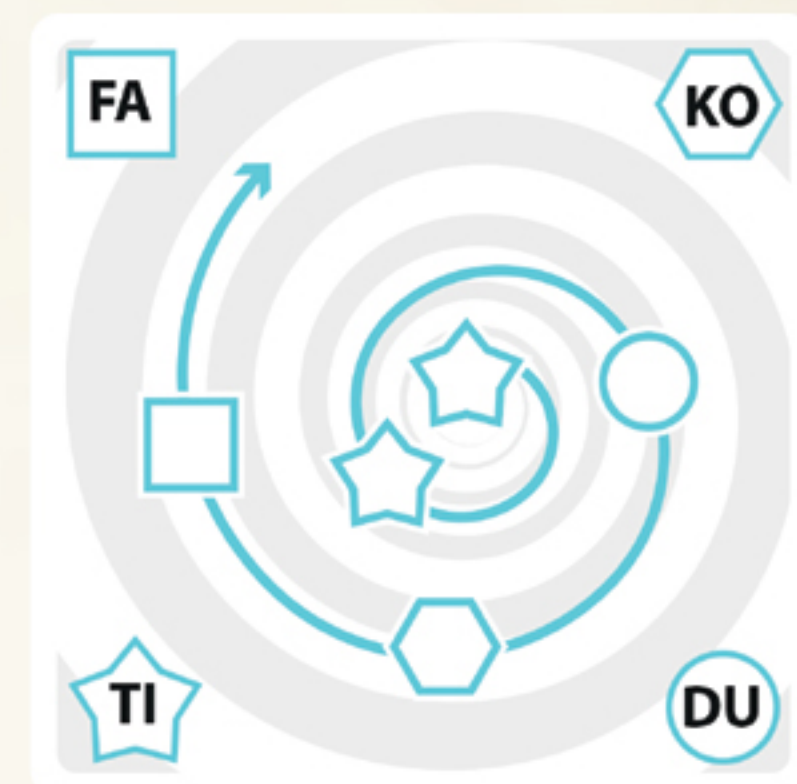
## 6 - Cuadrados

¿Cuántos cuadrados encuentras en el dibujo?  
(ej.: hay 10 cuadrados en el dibujo).



## 7 - Código

Partiendo del centro de la carta, ¿qué código encuentras siguiendo el orden de los símbolos indicados en la flecha?  
(ej.: el código es «TI-TI-DU-KO-FA»).



## 8 - Desafío táctil

Esta carta permite que el jugador que se haya llevado la carta anterior se enfrente al desafío táctil. Los demás jugadores eligen una carta del mazo de 10 cartas táctiles y se la presentan bocabajo. El jugador dispone de 10 segundos para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Solo se permite una respuesta (ej.: Tarta calavera).



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del puzzle-cerebro. A continuación, la carta táctil se vuelve a colocar en su mazo original. Si la respuesta es incorrecta, el juego continúa con total normalidad con la siguiente carta.

- ☞ Si un jugador se equivoca en la prueba anterior a una carta Desafío, debe devolver la carta Desafío al mazo y barajar.
- ☞ Si salen dos cartas Desafío sucesivas, hay que volver a poner la segunda en el mazo y barajar de nuevo.
- ☞ Las 10 texturas táctiles son: Tarta calavera – Playa vegana – DJ Perro – Flower Power – Dancing queen – Cerdito insolente – Dino market – Híper virtual – Teddy beer – Kiwi estiloso.

**SOLUCIONES :** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rojo 23.Rojo 24.Negro 25.Verde 26.Amarillo 27.Rojo 28.Azul 29.Verde 30.Rojo 31.Azul 32.Azul 33.Azul 34.Azul 35.Rojo 36.Rojo 37.Azul 38.Morado 39.Verde 40.Rojo 41.Verde 42.Morado 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Rojo 54.Verde 55.Azul 56.Naranja 57.Verde 58.Naranja 59.Rosa 60.Rojo 61.Azul 62.Rosa 63.Azul 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5

# Regolamento

IT

## Contenuto:

90 carte (74 carte Prova, 6 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo), 6 puzzle-cervello (24 pezzi).

## Scopo del gioco:

Completare per primi il proprio puzzle-cervello. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 8 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali.

## Preparazione:

I giocatori collocano le 10 carte tattili sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un'unica pila al centro del tavolo, coperte. Il dorso di queste carte mostra il tipo di prova che bisogna affrontare quando una di esse viene girata (vedi sotto).

## Svolgimento della partita:

Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dalla pila centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano. Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per verificare se è corretta. Accertatevi che il giocatore dia una sola risposta.

## Descrizione delle 8 prove:



### 1 - Corsa

Sulla base di queste 3 foto scattate in simultanea, qual è la barca in prima posizione?  
(Nell'esempio: la barca rossa è in prima posizione, seguita dalla barca gialla, la blu, la verde e infine la nera.)

## Se la risposta è giusta:

Il giocatore prende la carta e la colloca davanti a sé, coperta. Attenzione però: non è possibile avere più di 4 carte davanti a sé. Se un giocatore desidera tenere una carta che ha appena vinto ma ne possiede già 4, allora deve scegliere una carta da scartare immediatamente. Quando un giocatore possiede due carte dello stesso tipo (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle-cervello.

## Se la risposta è sbagliata:

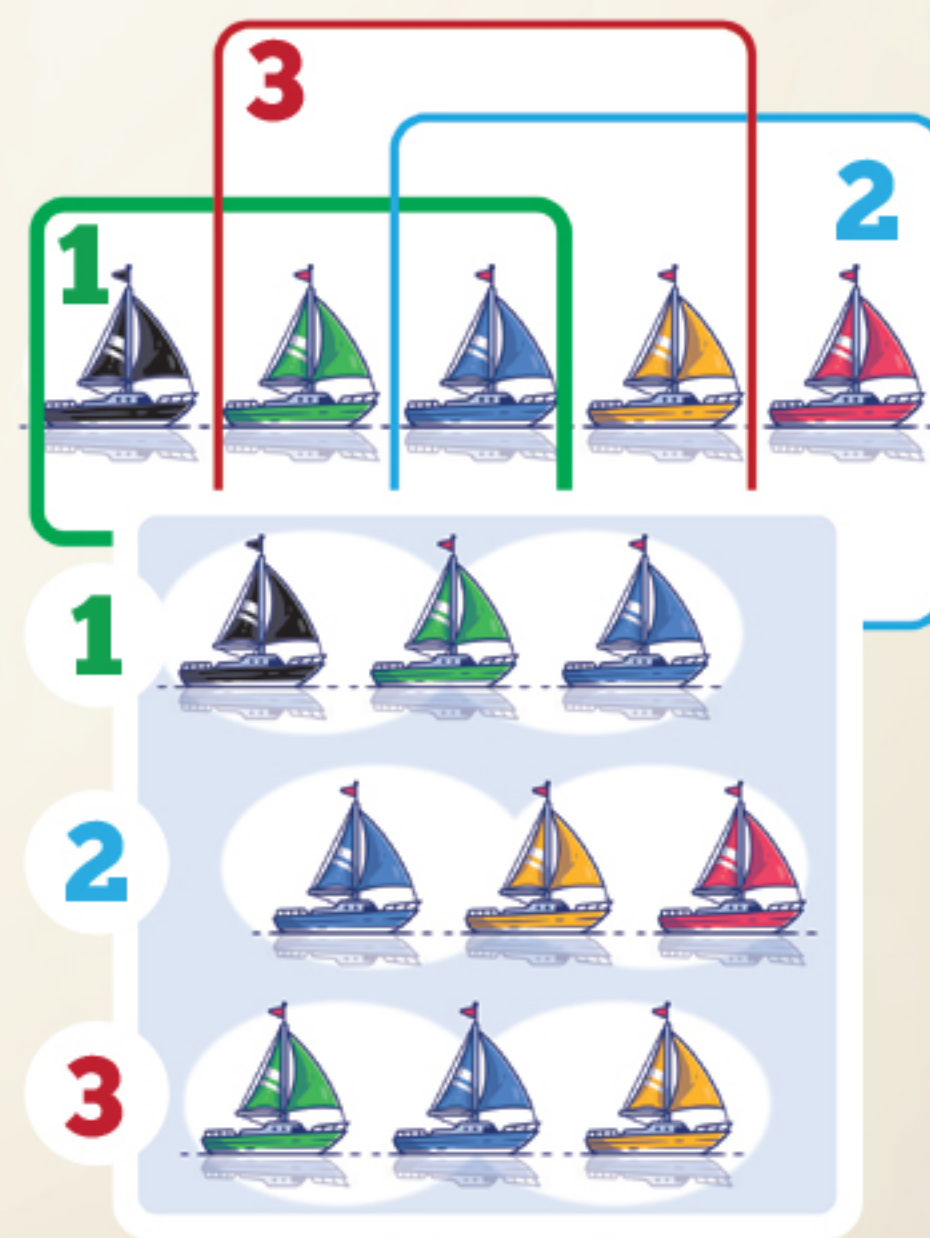
In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta al turno successivo.

## Fine della partita:

Il primo giocatore che completa il proprio puzzle-cervello, costituito da 4 pezzi, vince la partita.



*NB: in una partita a due giocatori, se un giocatore dà la risposta sbagliata, la carta non viene scartata ma viene consegnata all'altro giocatore, dopodiché si passa al turno successivo.*





## 2 - La pista

Partendo dall'oggetto nell'angolo verde, quanti movimenti sono necessari per raggiungere l'oggetto nell'angolo rosso? Il movimento si esegue in linea retta lungo uno o più oggetti ed è possibile cambiare direzione su un oggetto di forma o un colore identico a quello dell'oggetto da cui è partito il movimento.

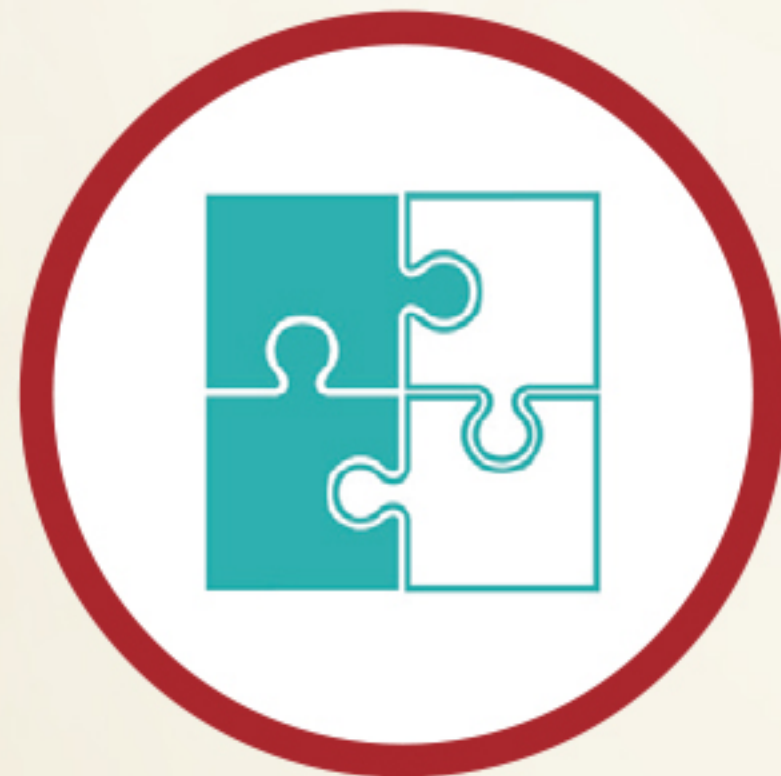
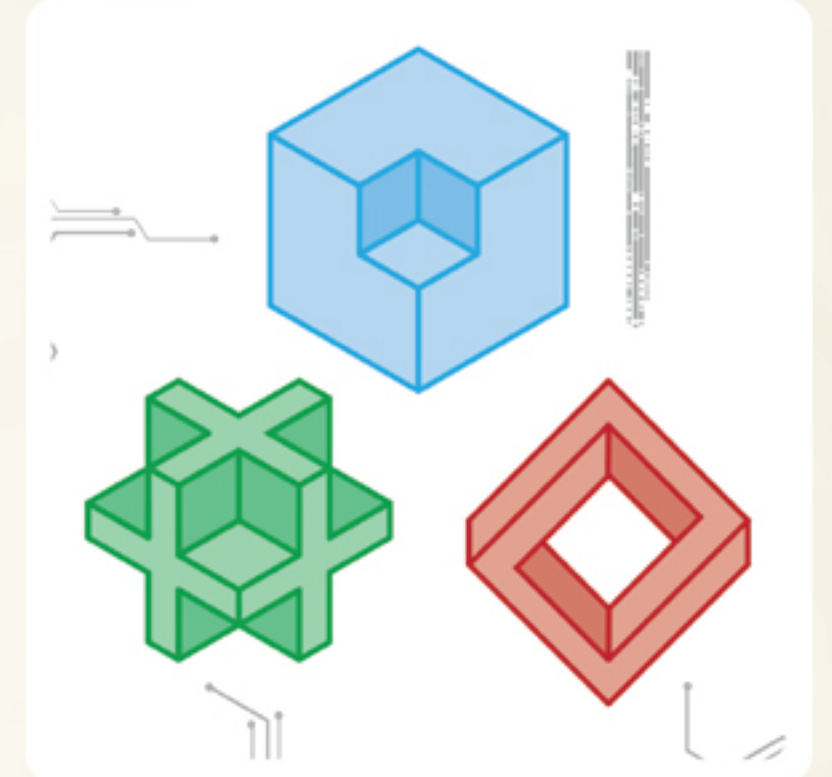
*(Nell'esempio: partendo dalla stella viola sono necessari 5 movimenti per raggiungere il cerchio verde, passando per la stella gialla, l'esagono giallo, l'esagono verde e la stella verde.)*



## 3 - Impossibile

Di che colore è l'oggetto impossibile da realizzare in volume?

*(Nell'esempio: l'oggetto impossibile da realizzare è quello rosso.)*



## 4 - Proporzione

Di che colore è l'oggetto che ha la parte scura più grande in proporzione?

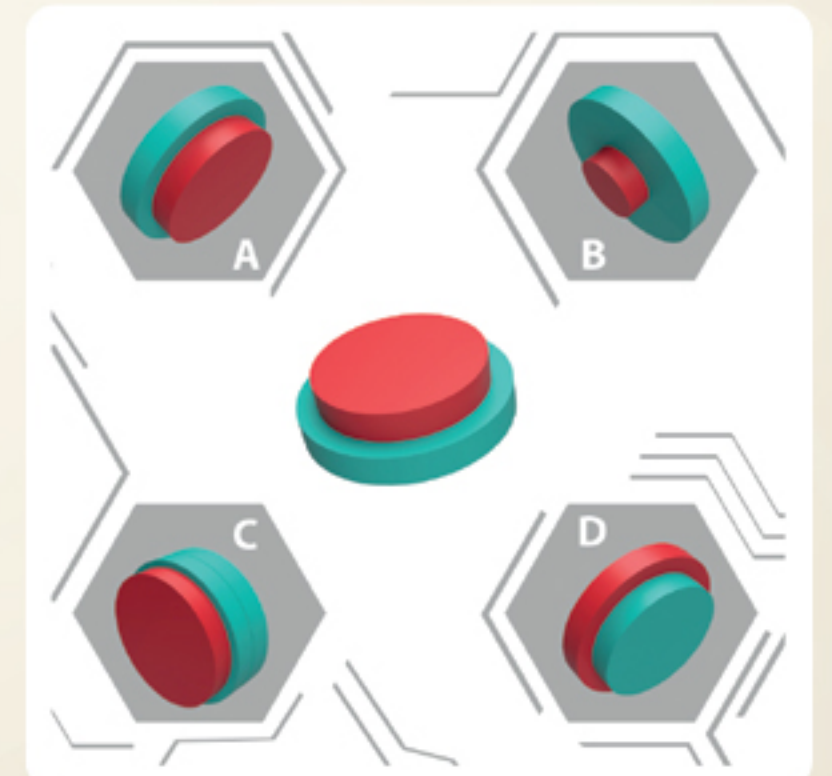
*(Nell'esempio: nell'oggetto rosa la parte più scura rappresenta  $\frac{2}{6}$ , quindi  $\frac{1}{3}$  del totale; nell'oggetto verde la parte più scura rappresenta  $\frac{3}{5}$  e nell'oggetto blu  $\frac{2}{4}$ , quindi  $\frac{1}{2}$  del totale. L'oggetto con la parte più scura più grande in proporzione è quello verde.)*

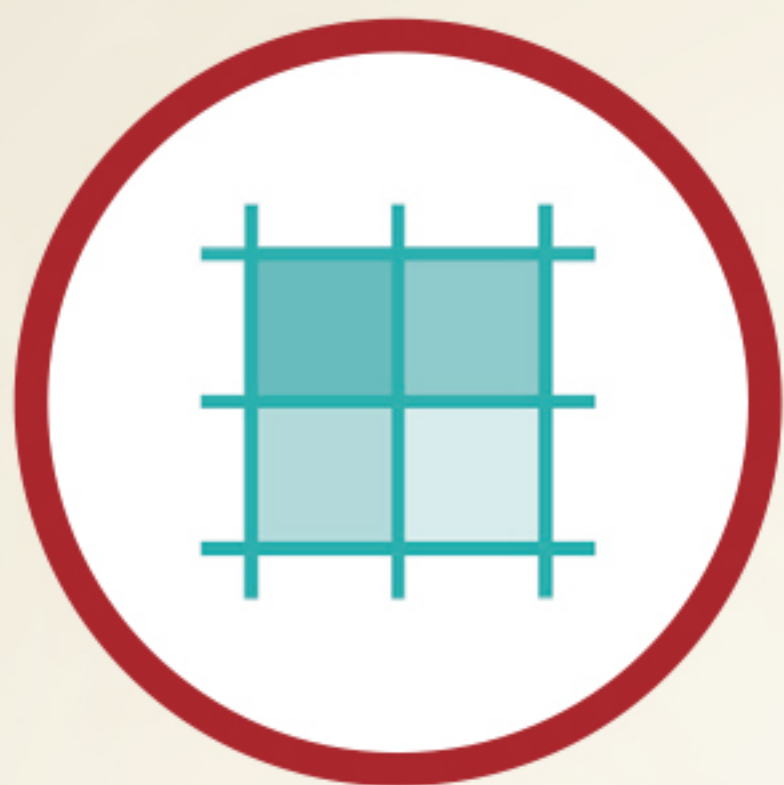


## 5 - 3D

Tra i 4 oggetti agli angoli, qual è l'oggetto identico a quello al centro?

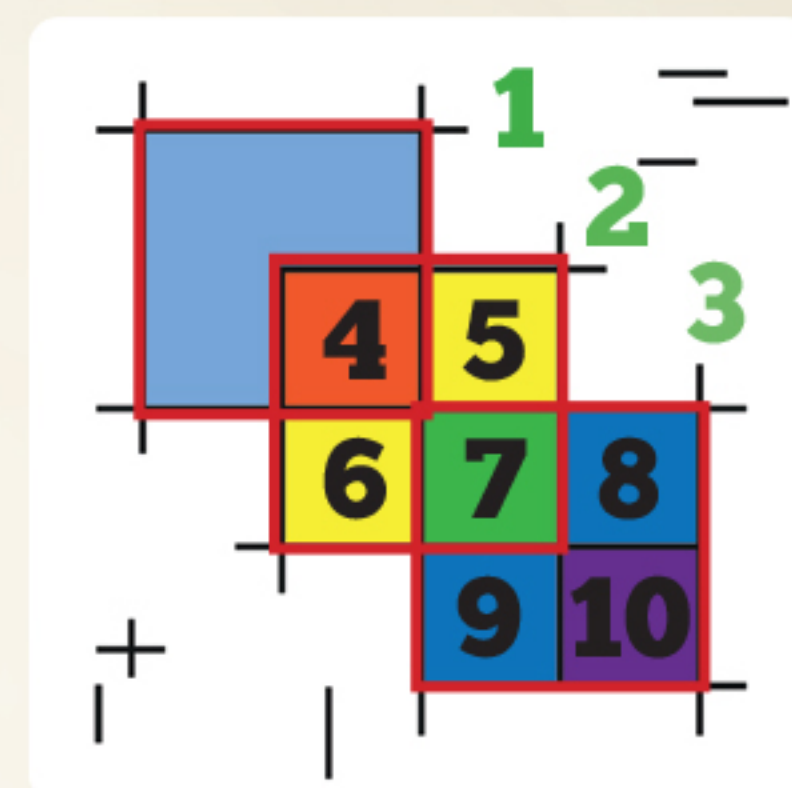
*(Nell'esempio: la risposta è "A".)*





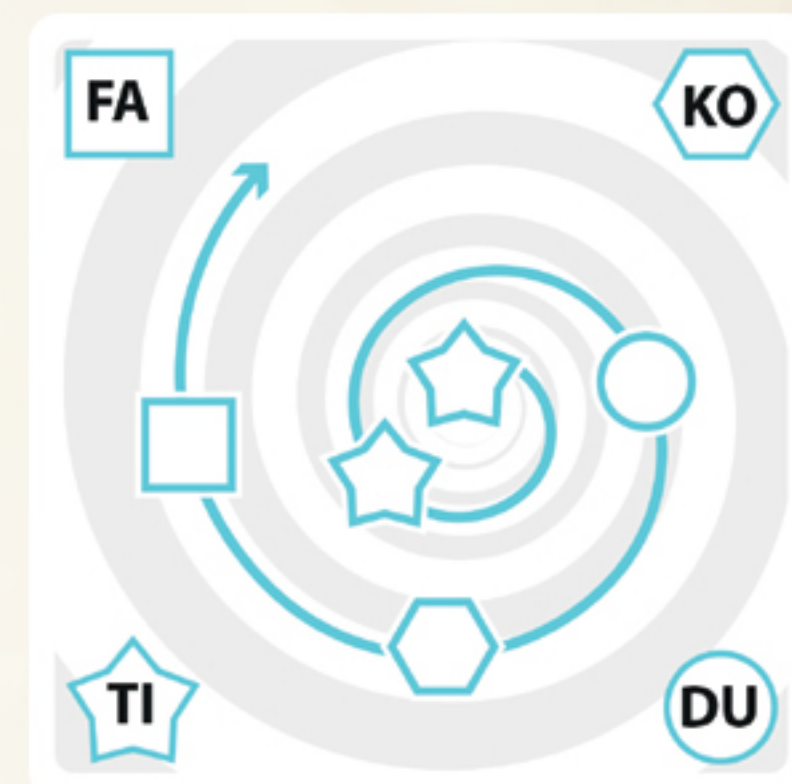
### 6 - Quadrati

Quanti quadrati possono essere trovati sulla carta?  
(Nell'esempio: la risposta è "10".)



### 7 - Codice

Partendo dal centro, qual è il codice che si trova seguendo l'ordine dei simboli indicati dalla freccia?  
(Nell'esempio: il codice è "TI-TI-DU-KO-FA")



### 8 - Sfida tattile

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida tattile. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte tattili e gliela porgono coperta. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere l'oggetto o la superficie ricorrendo al solo senso del tatto. È possibile dare una sola risposta (nell'esempio: Skull cake). Se la risposta data è corretta, il giocatore guadagna un pezzo di puzzle-cervello extra. Se la risposta è sbagliata, il gioco riprende normalmente con la prossima carta. La carta tattile viene rimessa tra le altre carte della pila.



 Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimescolarlo.

 Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimescolarlo.

 Le dieci superfici tattili sono: Skull cake - Vegan playa - DJ Dog - Flower power - Dancing queen - Cheeky pig - Dino market - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles.

**SOLUZIONI:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rosso 23.Rosso 24.Nero 25.Verde 26.Giallo 27.Rosso 28.Blu 29.Verde 30.Rosso 31.Blu 32.Blu 33.Blu 34.Blu 35.Rosso 36.Rosso 37.Blu 38.Viola 39.Verde 40.Rosso 41.Verde 42.Viola 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Rosso 54.Verde 55.Blu 56.Arancione 57.Verde 58.Arancione 59.Rosa 60.Rosso 61.Blu 62.Rosa 63.Blu 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5

# Spelregels

## Inhoud:

90 kaarten: 74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten, 10 reliëfkaarten en 6 hersenpuzzels (24 delen).

## Doel van het spel:

De winnaar is degene die als eerste zijn of haar hersenpuzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan in acht testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen.

## Vorbereiding:

De spelers leggen eerst de 10 reliëfkaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliëfkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

## Spelverloop:

De jongste speler draait de eerste speelkaart van de stapel in het midden om. Zodra een speler denkt het juiste antwoord te hebben, legt hij zo snel mogelijk een hand op de kaart. Daarna geeft de speler het antwoord en haalt vervolgens

NL

zijn hand weg zodat het antwoord kan worden gecontroleerd. Per beurt mag een speler maar één antwoord geven.

### **Goed antwoord:**

De speler krijgt de speelkaart en legt deze gedekt voor zich op tafel. Een speler mag echter niet meer dan vier kaarten bezitten. Als een speler die al vier kaarten heeft, een nieuwe kaart wint en deze wil houden, dan moet men één van de vier kaarten afleggen. Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de hersenpuzzel.

### **Fout antwoord:**

Bij een foutief antwoord moet de speler de kaart afleggen en mag geen antwoord geven in de volgende ronde.

## Einde van het spel:

De eerste speler die de vier delen van zijn hersenpuzzel compleet maakt, wint het spel.



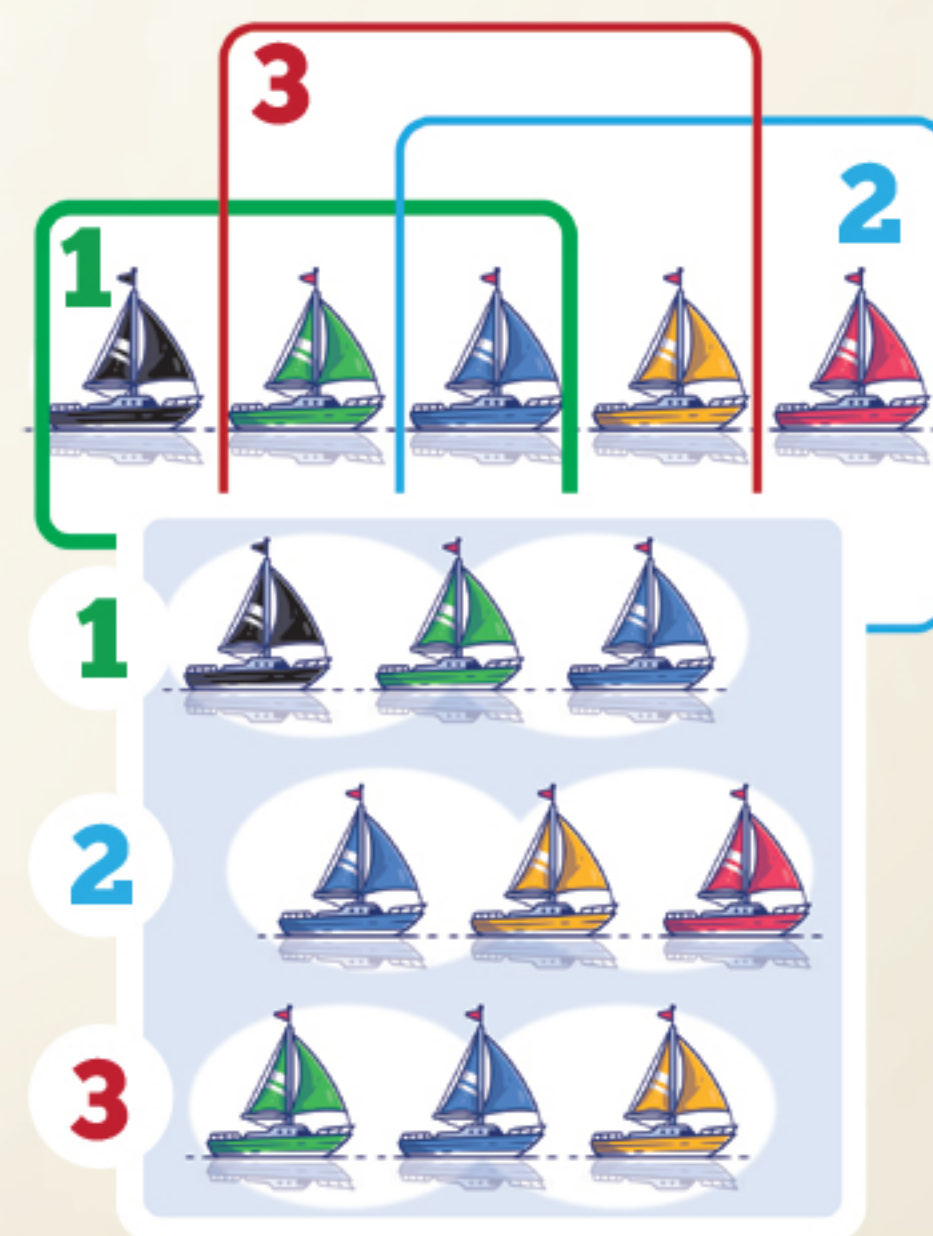
*LET OP - Tijdens een spel met twee spelers geldt: zodra je een foutief antwoord geeft, dan leg je de kaart niet af maar geef je deze aan je tegenstander, waarna de volgende beurt begint.*

## Beschrijving van de 8 hersentests:



### 1 - Race

Welke boot ligt voorop in de race? Op basis van de 3 reeksen op de kaart kun je dit proberen te achterhalen. (In dit voorbeeld is dat de rode boot, gevolgd door geel, blauw, groen en zwart)





## 2 - Het juiste pad

Hoeveel stappen zijn er minimaal nodig om van de groene hoek (rechtsboven) naar de rode hoek (linksonder) te komen? Je begint jouw beweging in een rechte lijn en je kunt van richting veranderen bij een gelijke vorm of kleur.

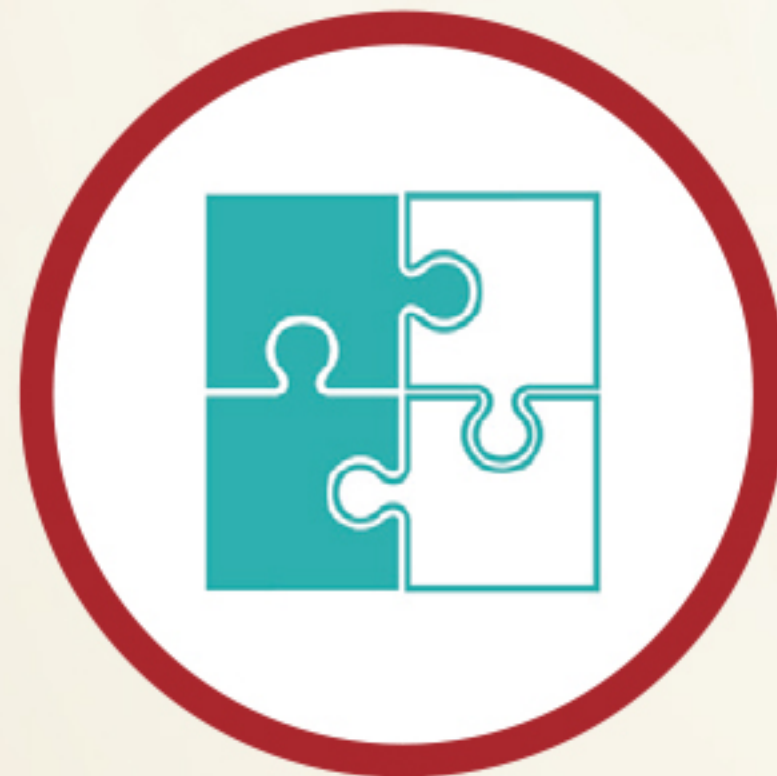
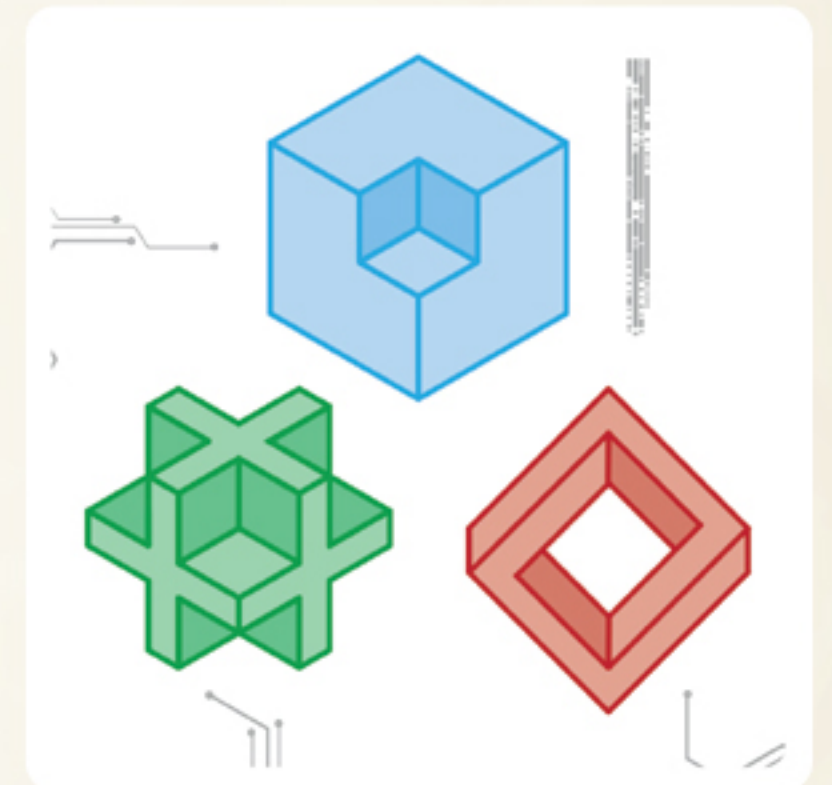
(In dit voorbeeld: vanaf de paarse ster zijn er 5 stappen nodig om de groene cirkel te bereiken, via de gele ster, de gele zeshoek, de groene zeshoek en de groene ster).



## 3 - Onmogelijke vorm

Welk gekleurd object is onmogelijk om te realiseren qua vorm?

(In dit voorbeeld: het rode object).



## 4 - Verhoudingen

Welke vorm heeft in verhouding het grootste zichtbare deel?

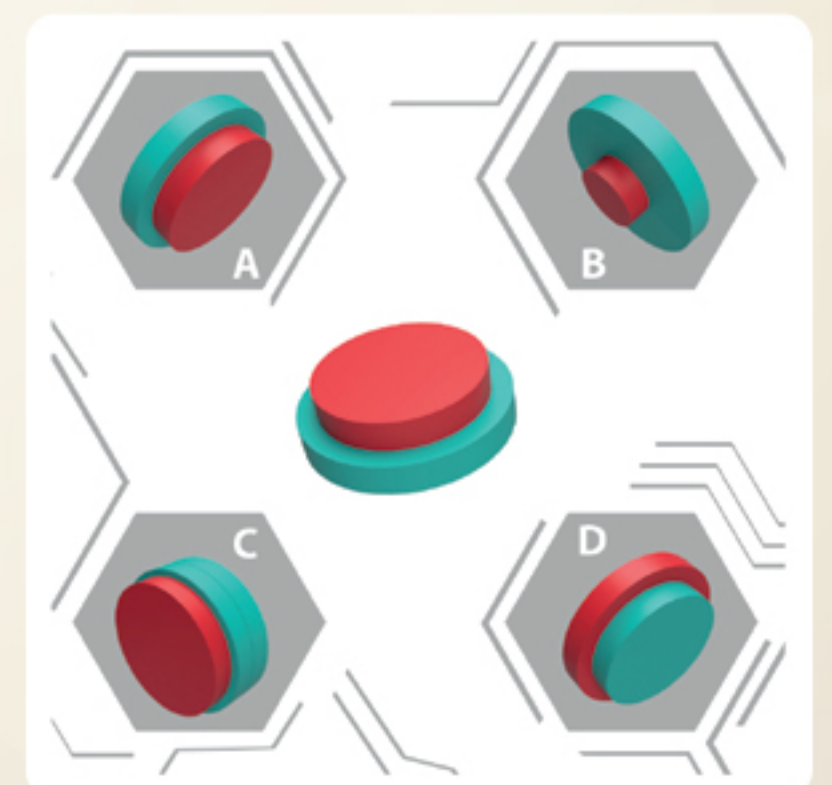
(In dit voorbeeld is dat bij de roze vorm  $2/6$ , dus  $1/3$ , bij de groene vorm  $3/5$  en bij de blauwe vorm  $2/4$ , dus  $1/2$ . Het zichtbare gedeelte is dus het grootst bij de groene vorm).

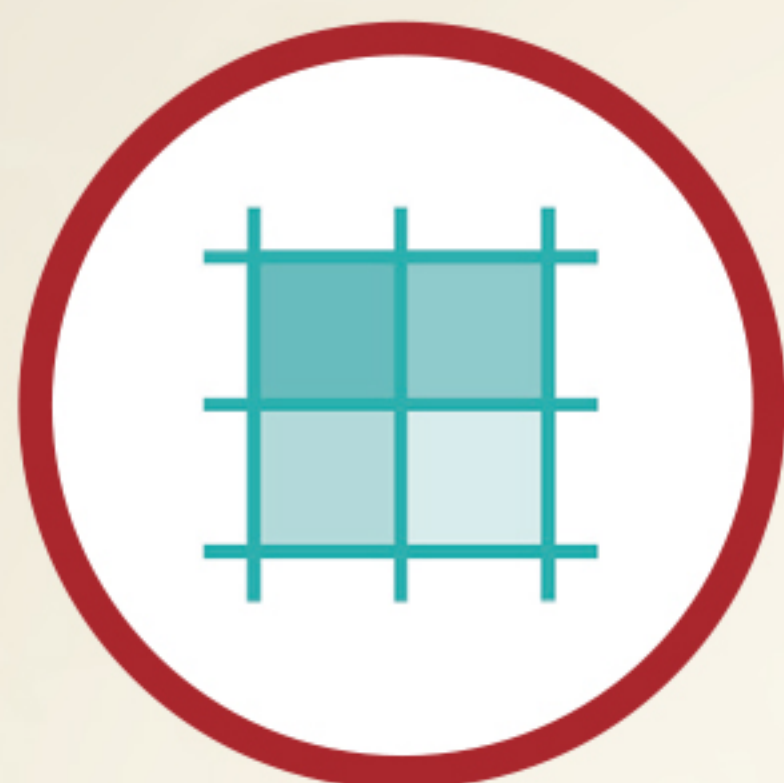


## 5 - 3D

Welk van de 4 objecten in de hoeken is gelijk aan het object in het midden?

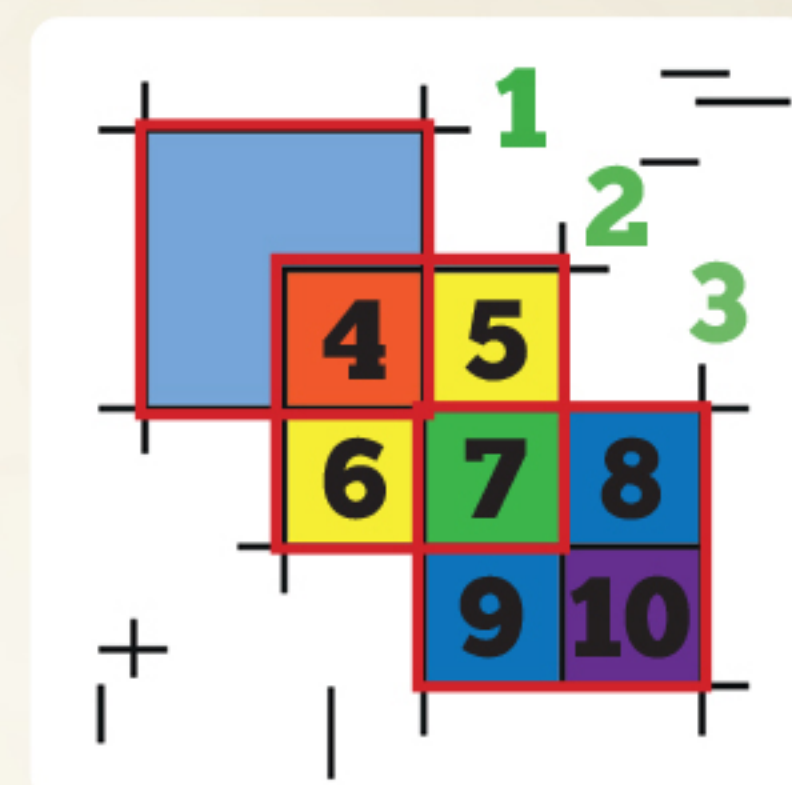
(In het voorbeeld: object A is gelijk aan het object in het midden).





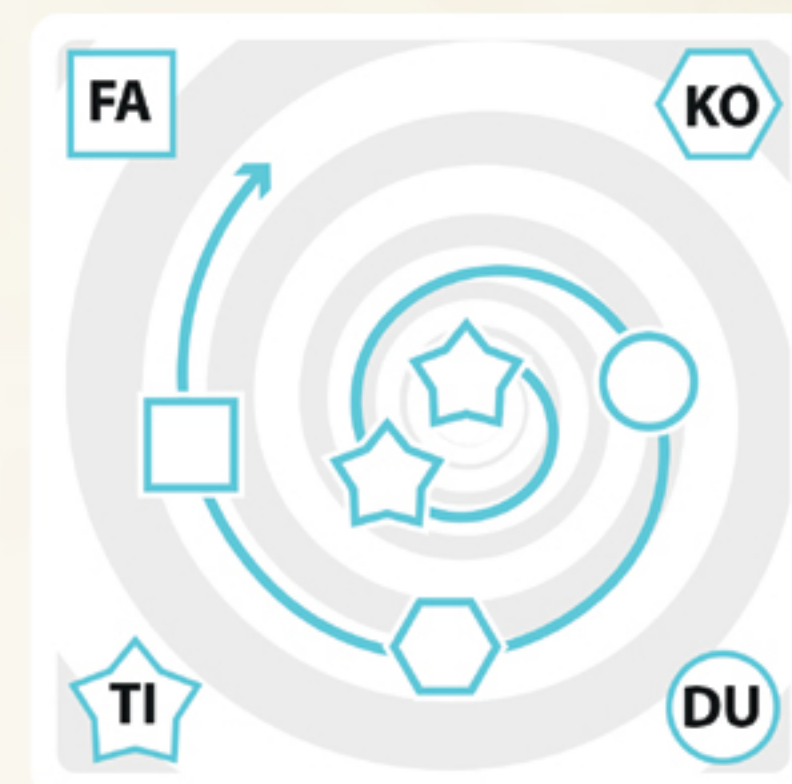
## 6 - Vierkanten tellen

Hoeveel vierkanten zie je op de kaart?  
(In dit voorbeeld: 10 vierkanten)



## 7 - Code

Welke code is te vinden als je vanaf het beginpunt de volgorde van de symbolen in de richting van de pijl volgt?  
(In dit voorbeeld is de code "TI-TI-DU-KO-FA").



## 8 - Voelopdracht

Als deze kaart verschijnt mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen, een voelopdracht uitvoeren. De andere spelers kiezen dan één van de tien reliëfkaarten en geven deze met de reliëfzijde naar beneden aan de speler. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Men mag maar één antwoord geven. (In dit voorbeeld: Schedelcoupe). Als het antwoord goed is, krijgt hij een extra deel van de hersenpuzzel. De reliëfkaart wordt weer bij de andere reliëfkaarten gevoegd. Als het antwoord fout is, gaat het spel gewoon verder met de volgende speelkaart.



-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet men de voelopdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
-  Als twee voelopdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede teruggelegd en de stapel geschud.
-  De 10 texturen in reliëf zijn: Schedelcoupe - Groen gezicht - DJ Chihuahua - Flower power - Hoge hakken - Spaarvarken - Dino winkel - VR hipster - Teddy bier - Kiwi mania.

**OPLOSSINGEN:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rood 23.Rood 24.Zwart 25.Groen 26.Geel 27.Rood 28.Blauw 29.Groen 30.Rood 31.Blauw 32.Blauw 33.Blauw 34.Blauw 35.Rood 36.Rood 37.Blauw 38.Paars 39.Groen 40.Rood 41.Groen 42.Paars 43.Drie 44.Zes 45.Zeven 46.Vier 47.Vijf 48.Twee 49.Vier 50.Vijf 51.Drie 52.Zes 53.Rood 54.Groen 55.Blauw 56.Oranje 57.Groen 58.Oranje 59.Roze 60.Rood 61.Blauw 62.Roze 63.Blauw 64.Tien 65.Tien 66.Acht 67.Acht 68.Zeven 69.Zes 70.Elf 71.Negen 72.Zeven 73.Acht 74.Vijf



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)

