

# THE BRAIN PARTY GAME



# CORTEX

Challenge

**KANONΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - RULES OF THE GAME**  
**RÈGLES DU JEU - REGLAS DEL JUEGO**  
**SPIELANLEITUNG - REGOLAMENTO**

# Κανόνες του παιχνιδιού

GR

## Περιεχόμενα:

90 κάρτες (74 κάρτες δοκιμασιών, 6 κάρτες δοκιμασίας αφής, 10 ανάγλυφες κάρτες αφής), 6 παζλ εγκεφάλου (24 κομμάτια).

## Σκοπός του παιχνιδιού:

Όλοι οι παίκτες διαγωνίζονται μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τις 8 διαφορετικές δοκιμασίες για την εξάσκηση νοητικών λειτουργιών. Ο πρώτος παίκτης που θα κερδίσει τα 4 κομμάτια του εγκεφάλου συμπληρώνοντας το παζλ του είναι ο νικητής.

## Ξεκινώντας το παιχνίδι:

Απλώστε τις 10 ανάγλυφες κάρτες αφής στο τραπέζι. Όλοι οι παίκτες τις παρατηρούν και ψηλαφίζουν την υφή τους για περίπου 30 δευτερόλεπτα. Βάλτε τις 10 κάρτες στην άκρη. Ανακατέψτε τις κάρτες δοκιμασιών και δοκιμασίας αφής και βάλτε τις σε μια στοίβα με την πλευρά της δοκιμασίας προς τα κάτω στο κέντρο του τραπεζιού. Η κατηγορία της δοκιμασίας φαίνεται στην πλάτη της πρώτης κάρτας σε κάθε γύρο (η περιγραφή των δοκιμασιών γίνεται παρακάτω).

## Παίζοντας το παιχνίδι:

Ο νεαρότερος παίκτης ξεκινά, γυρίζοντας την πρώτη κάρτα της στοίβας. Όλοι οι παίκτες βλέπουν την κάρτα και προσπαθούν να βρουν την απάντηση. Μόλις ένας παίκτης πιστέψει ότι

τη βρήκε, τοποθετεί το χέρι του πάνω στην κάρτα, λέει την απάντησή του και αποκαλύπτει την κάρτα για να ελεγχθεί η απάντησή του. Κάθε παίκτης δικαιούται να δώσει μόνο μία απάντηση σε κάθε γύρο του παιχνιδιού.

### Σωστή απάντηση:

Αν η απάντηση είναι σωστή, παίρνει την κάρτα και την τοποθετεί μπροστά του με την πλευρά της δοκιμασίας προς τα κάτω. Κάθε παίκτης δεν μπορεί να έχει πάνω από 4 κάρτες οποιαδήποτε στιγμή. Αν θέλει να κρατήσει μία κάρτα που μόλις κέρδισε, αλλά έχει ήδη 4, πρέπει να αφήσει μία άλλη κερδισμένη. Όταν ένας παίκτης έχει δύο κάρτες από την ίδια κατηγορία, μπορεί να τις ανταλλάξει με ένα κομμάτι του παζλ εγκεφάλου.

### Λάθος απάντηση:

Αν η απάντηση είναι λάθος, ο παίκτης αφήνει την κάρτα και δε συμμετέχει στον επόμενο γύρο.

## Τέλος του παιχνιδιού:

Ο πρώτος παίκτης που θα συμπληρώσει το δικό του παζλ εγκεφάλου είναι ο νικητής του παιχνιδιού.



## Περιγραφή των 8 κατηγοριών δοκιμασιών:



### 1 - Μνήμη

Καλύψτε την κάρτα με το χέρι και χωρίς να τη βλέπετε πλέον, αναφέρετε τα 5 πράγματα που παρατηρήσατε σε αυτήν (π.χ. παπιγιόν, γυαλιά, κλειδί, ομπρέλα, αερόστατο).





## 2 - Λαβύρινθος

Ξεκινώντας από το βέλος, βρείτε ποια είναι η έξοδος του λαβυρίνθου: A, B, C ή D; (π.χ. η C είναι η έξοδος).



## 3 - Χρώμα

Ποια λέξη είναι γραμμένη με το χρώμα που περιγράφει; (π.χ. η λέξη PINK είναι γραμμένη με ροζ (pink)).



## 4 - Συντονισμός

Στην πλάτη της κάρτας κάθε χέρι αντιστοιχεί σε ένα χρώμα και κάθε δάκτυλο σε έναν αριθμό. Όταν γυρίσετε την κάρτα, δείχνει ποιο (ή ποια) δάκτυλο(α) και ποιου χεριού πρέπει να τοποθετήσετε σε συγκεκριμένη περιοχή του προσώπου (π.χ. τοποθετήστε το μεσαίο δάκτυλο του δεξιού σας χεριού στο μέτωπο και ακουήστε την κάρτα με το αριστερό σας χέρι).



## 5 - Αντίγραφα

Ποιο από τα σχέδια της κάρτας επαναλαμβάνεται; (π.χ. ο ρινόκερος επαναλαμβάνεται στην κάρτα)





## 6 - Συχνότητα

Ποια πλευρά του ζαριού εμφανίζεται συχνότερα; (π.χ. η πλευρά με το 1 εμφανίζεται 4 φορές).



## 7 - Λογική

Ποιο σχήμα ταιριάζει ακριβώς στο κενό; (π.χ. μόνο το σχήμα Α ταιριάζει στο κενό)



## 8 - Δοκιμασία αφής

Η κάρτα αυτή επιτρέπει στον παίκτη που κέρδισε την προηγούμενη κάρτα να δοκιμάσει την δοκιμασία αφής. Οι υπόλοιποι παίκτες επιλέγουν μία από τις 10 ανάγλυφες κάρτες αφής και τη δίνουν στον παίκτη, ο οποίος σε 10 δευτερόλεπτα πρέπει να αναγνωρίσει την υφή. Δικαιούται να δώσει μόνο μία απάντηση (π.χ. μπάλα του μπάσκετ). Αν η απάντηση είναι σωστή, ο παίκτης κερδίζει ένα κομμάτι για το παζλ εγκεφάλου και η κάρτα αφής επιστρέφεται στις υπόλοιπες κάρτες αφής. Αν η απάντηση είναι λάθος, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά με την επόμενη κάρτα.

### Σημειώσεις:

- ☞ Αν μετά από λάθος απάντηση η πρώτη κάρτα στη στοίβα είναι δοκιμασία αφής, τότε οι κάρτες ανακατεύονται εκ νέου και δε γίνεται δοκιμασία αφής σε αυτόν το γύρο.
- ☞ Αν υπάρχουν δύο κάρτες δοκιμασίας αφής στη σειρά, ξανατοποθετήστε τη δεύτερη κάρτα δοκιμασίας στην στοίβα και ανακατέψτε ξανά.
- ☞ Σε παιχνίδι με δύο παίκτες, αν ο ένας απαντήσει λάθος, η κάρτα δεν απομακρύνεται, αλλά κερδίζεται από τον άλλο παίκτη. Στη συνέχεια το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.
- ☞ Οι 10 ανάγλυφες κάρτες αφής είναι: αρκουδάκι - δέρμα - σκονί - ξύλο - ροδάκινο - μπάλα μπάσκετ - ψωμί - ζεβρα - φράουλα - βρύο.
- ☞ **Ενώνοντας και αναμειγνύοντας το Cortex με το Cortex<sup>2</sup> (που επίσης κυκλοφορεί) δημιουργείτε το δικό σας Cortex για πολύ περισσότερες και απρόβλεπτες προκλήσεις και πολύ περισσότερη διασκέδαση.**



## Rules of the games

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 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 **two cards the same** (same back), they can exchange them for a brain-twister 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.



## Description of the 8 types of test:



### 1 - Memory

Tap the card and, without removing your hand, name the 5 things on it (e.g. opposite: bow tie, glasses, key, umbrella, hot-air balloon)







## 2 - Maze

From the arrow, where is the exit to the maze?  
A, B, C or D? (e.g. opposite: C is the way out).



## 3 - Colour

Which word is written in its own colour?  
(e.g. opposite: PINK is written in pink).



## 4 - Coordination

On the back of the card is a colour for each hand and a number for each finger. Once flipped, the card shows which finger or fingers in which hand you must place on the area shown in the picture (e.g. opposite: you must put the middle finger of your right hand on your forehead and tap the card with your other hand, that is the left)



## 5 - Duplicates

Which of the illustrations on the card is repeated?  
(e.g. opposite: the rhinoceros is shown twice)



# Cortex



## 6 - Frequency

Which side of the dice occurs the most often on the card?  
(e.g. opposite: side 1 is shown 4 times).



## 7 - Reasoning

Which shape fits exactly into the main diagram?  
(e.g. opposite: only shape A will fit into the diagram).






## 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: a basketball).



If the answer is right, the player wins another brain twister 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.

### Notes:

-  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: teddy bear - leather - rope - wood - peach - basketball - bread - zebra - strawberry - moss.

# Règles du jeu

FR

## Contenu :

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

## But du jeu :

Être le premier à compléter 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 Epreuves 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.

### 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.



## Description des 8 types d'épreuves :



### 1 - Mémoire

Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les 5 objets présents sur la carte (ex ci-contre : nœud papillon, lunettes, clé, parapluie, montgolfière).







## 2 - Labyrinthe

En partant de la flèche, quelle est la sortie du labyrinthe ?  
A, B, C ou D ? (ex. ci-contre, la sortie est la C).



## 3 - Couleur

Quel mot est inscrit dans sa propre couleur ?  
(ex. ci-contre : PINK signifie «rose» et est écrit en rose, donc la réponse est «PINK»).



## 4 - Coordination

Le verso attribue à la fois une couleur à chaque main et un chiffre à chaque doigt. Le recto indique quel(s) doigt(s) de quelle main il faut positionner sur la zone définie par l'illustration.  
(ex. ci-contre : il faut mettre le majeur de la main droite sur son propre front et taper la carte avec la main disponible, gauche dans ce cas).



## 5 - Doublon

Quelle image est en double sur la carte ?  
(ex. ci-contre : le rhinocéros est en double).





### 6 - Fréquence

Quelle image est la plus représentée sur la carte ?  
(ex. ci-contre : la face 1 du dé est représentée 4 fois)



### 7 - Raisonnement

Quelle pièce s'insère exactement dans le dessin central ?  
(ex. ci-contre : seule la pièce A peut s'insérer dans le schéma)






### 8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile.  
Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée. Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : le ballon de basketball).



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

#### Notes :

-  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 textures tactiles sont : ours - cuir - corde - bois - pêche - ballon de basket - pain - zèbre - fraise - mousse.

## Reglas del juego

ES

### Contenido:

90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-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 vendrá al girar la carta (ver a continuación la descripción de las pruebas).

### 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, tapará 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, sólo se permite una respuesta por jugador y turno.

### 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. 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.



## Descripción de los 8 tipos de pruebas:



### 1 - Memoria

Toca la carta, a continuación, sin retirar la mano, nombra los 5 objetos que figuran en ella (ej.: pajarita, gafas, llave, paraguas, globo).





## 2 - Laberinto

Partiendo de la flecha, ¿cuál es la salida del laberinto?

¿A, B, C o D?

(ej.: la salida es la C).



## 3 - Color

¿Qué palabra aparece en su propio color?

(ej.: PINK significa «rosa» y está escrito en rosa, por tanto la respuesta es «PINK»).



## 4 - Coordinación

El reverso asigna al mismo tiempo un color a cada mano y una cifra a cada dedo. El anverso indica qué dedo(s) de cada mano hay que colocar sobre la zona definida por la ilustración.

(ej.: hay que poner el dedo corazón de la mano derecha sobre la propia frente y tocar la carta con la otra mano (en este caso la izquierda)).



## 5 - Repetición

¿Qué imagen se repite en la carta?

(ej.: se repite el rinoceronte).





## 6 - Frecuencia

¿Cuál de las imágenes es la más representada en la carta?  
(ej.: la cara 1 del dado está representada 4 veces).



## 7 - Razonamiento

¿Cuál de las piezas encaja perfectamente en el dibujo central?  
(ej.: únicamente la pieza A encajará en el dibujo).






## 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 boca abajo. El jugador dispone de 10 segundos para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Sólo se permite una respuesta (ej.: balón de baloncesto).



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del 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.

### Casos especiales:

-  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: oso de peluche - cuero - cuerda - madera - melocotón - balón de baloncesto - pan - cebra - fresa - musgo.

# Spielregeln

DE

## Spielmaterial:

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

## Spielziel:

Wer die verschiedenen Aufgabenarten schneller löst als die Mitspieler und als Erster sein Gehirn-Puzzle vervollständigt, gewinnt!

## Spielvorbereitung:

Die 10 plastischen Karten werden in die Mitte gelegt. Alle Spieler dürfen sie ca 30 Sekunden lang ansehen und befühlen. Danach werden die plastischen Karten beiseitegelegt. Die Aufgabekarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils an, ob es sich um eine Aufgabe oder um eine Tast-Herausforderung handelt (Beschreibungen siehe unten).

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Sobald ein Spieler glaubt, die Lösung dieser Aufgabe gefunden zu haben, deckt er die Karte möglichst schnell mit seiner Hand ab.

Der Spieler nennt seine Antwort und es wird überprüft, ob er richtig liegt. Jeder Spieler darf pro Runde nur eine einzige Antwort geben

### **Richtige Antwort:**

Der Spieler erhält die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. **Achtung:** Ein Spieler darf nicht mehr als vier Karten vor sich liegen haben. Wenn ein Spieler eine Karte behalten möchte, die er gerade gewonnen hat, aber bereits vier Karten vor sich liegen hat, muss er sofort eine seiner Karten ablegen.

Wenn ein Spieler **zwei identische Karten** vor sich liegen hat (gleiche Rückseite), darf er sie gegen ein Teil des Gehirn-Puzzles eintauschen.

### **Falsche Antwort:**

Hat der Spieler falsch geantwortet, legt er die Karte ab. In der folgenden Runde setzt er aus.

## Ende der Partie:

Wer als Erster sein Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.



*Hinweis für Partien zu zweit: Gibt ein Spieler eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an den Mitspieler.*

## Die 8 Aufgabenarten:



### 1 - Gedächtnis

Verdecke die Karte mit deiner Hand und nenne aus dem Gedächtnis die 5 abgebildeten Gegenstände.  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Fliege, Brille, Schlüssel, Regenschirm, Heißluftballon.)







## 2 - Labyrinth

Welcher Ausgang aus dem Labyrinth ist der richtige, beginnend beim Pfeil? A, B, C oder D?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Ausgang C.)



## 3 - Farbe

Welches Wort ist in der passenden Farbe geschrieben?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: PINK ist in pinkfarbener Schrift geschrieben.)



## 4 - Koordination

Auf der Rückseite der Karte wird jeder Hand eine Farbe zugeordnet und jedem Finger eine Zahl. Die Aufgabe zeigt, mit welchen Fingern welcher Hand ihr euren Kopf berühren müsst. (Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: der Mittelfinger der rechten Hand muss auf die Stirnmitte gelegt werden, während die freie linke Hand auf die Karte gelegt wird.)



## 5 - Paare

Welche Abbildung ist auf der Karte doppelt zu sehen?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: das Nashorn.)





### 6 - Häufigkeit

Welche Abbildung ist auf der Karte am häufigsten zu sehen?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte:  
Die Würfelseite 1 ist viermal vorhanden.)



### 7 - Abstraktion

Welches Teil passt exakt in die große Abbildung?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Nur das Teil  
A passt genau in die Abbildung hinein.)






### 8 - Tast-Herausforderung

Diese Karte ermöglicht es dem Spieler, der die vorherige Karte gewonnen hat, eine Tast-Herausforderung zu erfüllen. Die anderen Spieler wählen eine Karte aus dem Stapel der 10 plastischen Karten und legen sie verdeckt vor ihm ab. Der Spieler hat nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand oder die Textur zu ertasten. Er darf nur eine einzige Antwort geben. (Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Basketball.)



Wenn die Antwort richtig ist, erhält der Spieler sofort ein Teil für sein Gehirn-Puzzle. Die plastische Karte wird wieder auf den Stapel zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach mit der nächsten Karte wie gewohnt fortgesetzt.

### Sonderfälle:

-  Falls die Karte, die der Tast-Herausforderung vorausging, nicht gelöst wurde, wird die Tast-Herausforderung nicht gespielt. Stattdessen kommt sie zurück auf den Stapel, der dann neu gemischt wird.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ direkt aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der gesamte Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten: Bär - Leder - Seil - Rinde - Pfirsich - Basketball - Brötchen - Zebra - Erdbeere - Moos.

## Regolamento

### 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.

IT

Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per verificare se è corretta. Accertatevi che il giocatore dia una sola risposta.

### **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.



## Descrizione delle 8 prove:



### 1 - Memoria

Copri la carta, dopodiché, senza togliere la mano, nomina i 5 oggetti raffigurati su di essa. (Nell'esempio: papillon, occhiali, chiave, ombrello, mongolfiera).







## 6 - Frequenza

Quale immagine è la più frequente sulla carta?  
(Nell'esempio: ci sono 4 dadi con risultato 1).



## 7 - Ragionamento

Quale pezzo può incastrarsi perfettamente nel disegno centrale?  
(Nell'esempio: solo il pezzo A può essere inserito nello schema).






## 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: il pallone da basket).



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.

### Note:

-  Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Le dieci superfici tattili sono: peluche - cuoio - corda - legno - pesca - pallone da basket - pane - zebra - fragola - muschio.



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

Αποκλειστικός αντιπρόσωπος  
Ελλάδας - Κύπρου



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΗ  
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ  
[www.mathv.gr](http://www.mathv.gr)