

Kids!



IQ PARTY GYEREKEKNEK



Cortex²

Challenge

JÁTÉKSZABÁLY



Játékszabály

Tartozékok:

90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab)

A játék célja:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladványt megoldva versengenek egymással, ezzel az agyuk különböző területeit tornáztatva. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

Előkészületek:

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek meg, tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat.

Keverjétek össze a feladvány- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé tegyétek az asztal közepére: ez lesz a húzópakli. Minden kártya hátlapján látszik, hogy az adott feladat melyik típusba tartozik (a feladattípusok lejjebb olvashatók).

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja a húzópakli legfelső kártyáját. A játékosok ezután egyszerre megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot.

Amikor egy játékos azt gondolja, hogy tudja a megfejtést,

azonnal a kártyára csap, tenyerével letakarva azt. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd kezét felemeli, és a játékosok ellenőrzik a megoldást. Ne feledjétek: egy játékos egy feladványra csak egy megfejtést adhat!

Helyes válasz esetén:

A választ adó játékos elveszi a kártyát, és maga elé teszi, képpel lefelé. Soha senki előtt nem lehet négynél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, avagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját.

Amikor egy játékos összegyűjtött **két ugyanolyan típusú** (ugyanolyan hátlapú) kártyát, akkor azokat eldobhatja, és magához vehet egy kirakódarabot.

Helytelen válasz esetén:

A választ adó játékosnak el kell dobnia az aktuális feladatkártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A játék vége:

Amint egy játékosnak sikerült befejeznie a kirakóját, ő lesz a győztes.

Megjegyzés: Ha csak ketten játszanak, és valaki helytelen választ ad, a feladatkártyát nem kell eldobni, azt az ellenfél kapja meg. Ezután a játék folytatódik.



A nyolc feladattípus:



1 - Tükörkép

Melyik alakzat képét látod a tükörben?

(Példánkon: a 2-es számú nyuszi tükörképe látható a tükörben.)





2 - Lasszó

Milyen színű lasszó keríti be a legtöbb bikát?
(Példánon: a legtöbb bikát a kék lasszó keríti be.)



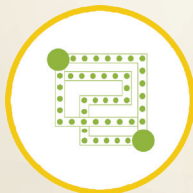
3 - Elemzés

Keress egy 3 azonos színű kupak által formált sort, oszlopot vagy átlót, és mondd be a kupakok színét.
(Példánon: a legfelső, kék kupakokból álló sor.)



4 - Színek

Melyik dolog olyan színű a képen, mint a valóságban?
(Példánon: a tojás a megoldás, mert az a valóságban is fehér és sárga.)



5 - Ösvény

Hány banánt gyűjt össze a majom, amíg elér a koronáig?.
(Példánon: a majom 7 banánt gyűjt össze, miatt elér a koronáig.)

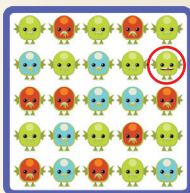




6 - Megfigyelés

Milyen színű a kakukktojás?

(Példánkon: a vigyorgó zöld robot a kakukktojás.)



7 - Kombináció

Melyik elem illik bele a színeivel a négyzetbe?

(Példánkon: balra elforgatva a 3-as illik bele.)






8 - Érintés

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy kirakódarabhoz jusson. A többi játékos a félretett 10 dombornyomott kártyából kiválaszt egyet, majd azt képpel lefelé a játékosnak adják. Neki 10 másodperce van arra, hogy ujjával kitapogassa, milyen tárgy vagy minta van a dombornyomott kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánkon: a tök.)



Ha helyes választ adott, a játékos egy kirakódarabbal lesz gazdagabb, a kihíváskártyát pedig keverjétek vissza a pakliba. Ha a válasz helytelen volt, semmi sem történik, és a játék a következő feladatkártya felcspasásával folytatódik.

Megjegyzések:

-  Ha az előző feladatkártyának nem volt nyertese, akkor a kihíváskártyát keverjétek vissza a pakliba.
-  Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba helyett, hogy végrehajtanátok.
-  A 10 dombornyomott kártya megfejtése: halpikkely, málna, gombok, dobókocka, autógumi, pillangó, billentyű, játékbábu, tök, méhkaptár.