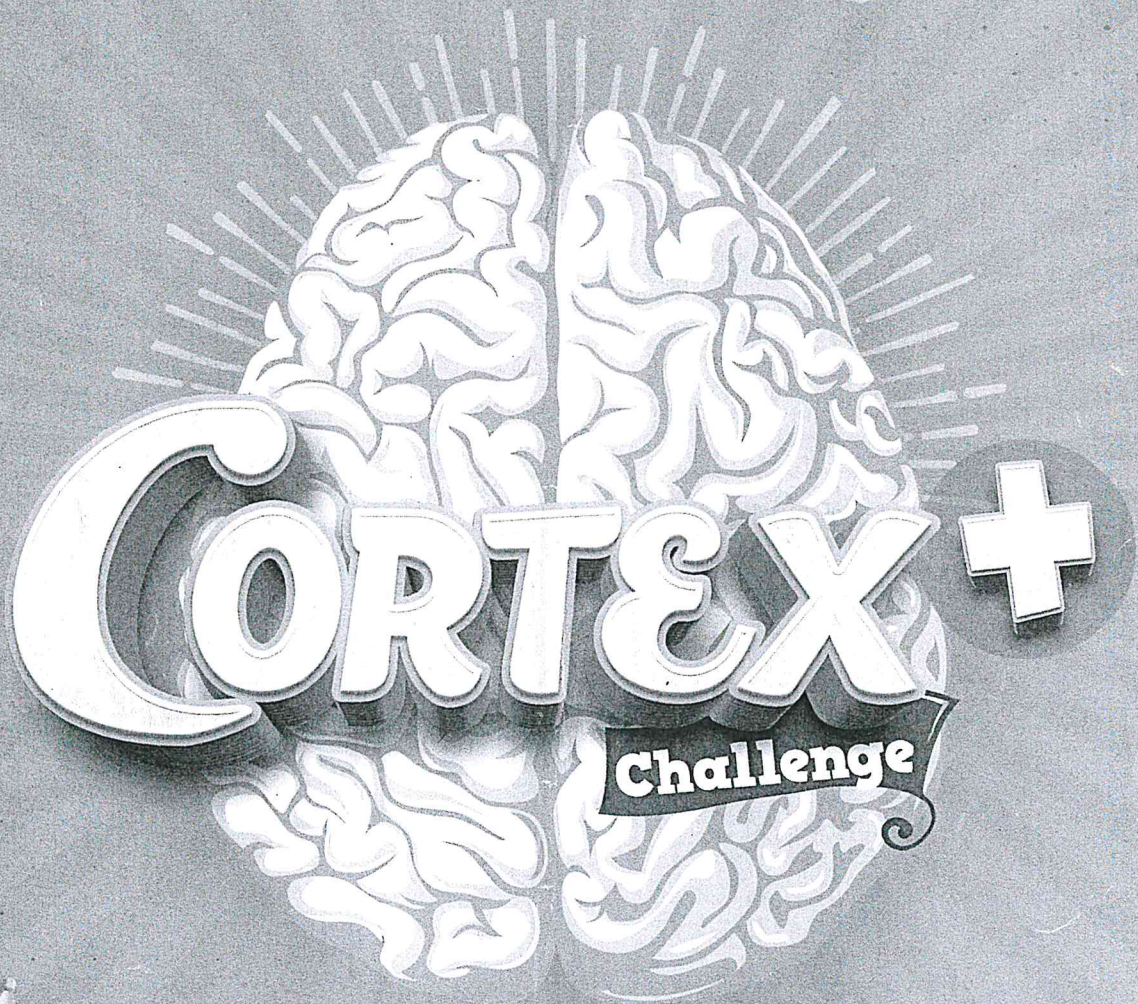
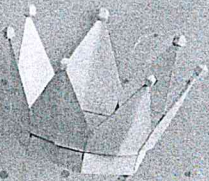


**THE BIG BRAIN
PARTY GAME**



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



Règles du jeu

FR

Contenu :

170 cartes (148 cartes Epreuves, 12 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces en 3D)

But du jeu :

Être le premier à compléter son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 9 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

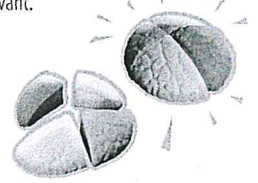
qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement. Lorsqu'un joueur possède deux cartes identiques (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

☞ 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.

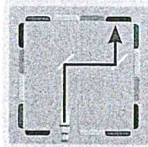


Description des 9 types d'épreuves :



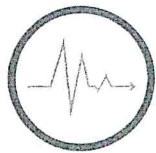
1 - Réflexion

En partant de la lampe torche, quelle est la couleur du mur que le faisceau lumineux va atteindre en se réfléchissant sur les miroirs blancs ?
(ex. ci-contre : le faisceau lumineux éclaire le mur bleu en haut à droite)



2 - Calcul

Quels nombres sont à additionner afin d'arriver au résultat central ?
(ex. ci-contre : 11+2+1 ou 5+7+2 font 14)



3 - Fréquence

Quelle image est la moins représentée sur la carte ?
(ex. ci-contre : les cartes à jouer ne sont représentées que 2 fois)



4 - Engrenages

Quelle est la couleur de la roue dentée permettant d'actionner la roue blanche ?
(ex. ci-contre : seule la roue rouge peut entraîner la roue blanche sur un tour complet)



5 - Chifoumi

Le verso de carte indique comment gagner, selon la couleur du signe qui apparaît au recto de carte :

☞ Signe vert : faire exactement le même signe.

☞ Signe jaune : faire le signe qui gagne à Chifoumi (Pierre-Feuille-Ciseaux).

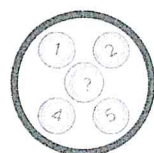
☞ Signe rouge : faire le signe qui perd à Chifoumi.

(ex. ci-contre : La couleur de la main est jaune, indiquant qu'il faut battre le signe. Celui-ci est « Pierre », il faut donc faire le signe « Feuille » d'une main et taper de l'autre.



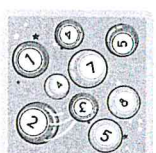
6 - Couleur

Quel mot n'est pas inscrit dans sa propre couleur ?
(ex. ci-contre : RED signifie « rouge » et n'est pas écrit en rouge donc la réponse est RED)



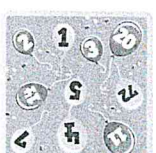
7 - Manquant

Quel nombre manque-t-il à une des deux suites numériques ?
(ex. ci-contre : Deux suites sont présentes : 1-2-3-4-5 en rouge, et 4-5-...-7-8 en bleu. Il manque un chiffre dans la suite bleue, la réponse est donc 6).



8 - Ordre

Donner dans l'ordre croissant les valeurs des ballons d'une des couleurs au choix.
(ex. ci-contre, 2 réponses possible : « 1, 4, 5, 7, 72 BLEU » ou « 2, 3, 11, 14, 20 ROSE »).



9 - 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 disque vinyle). 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 : disque vinyle - moucharabieh - porte - robe - circuit imprimé - escargot - plaque d'égoût - feuille de palmier - bague - sac de café.

Reglas del juego

ES

Contenido:

170 cartas (148 cartas Prueba, 12 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-cerebro (24 piezas en 3D).

Objetivo del juego:

Ser el primero en completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 9 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,

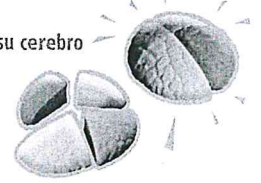
deberá descartarse de una inmediatamente. Cuando un jugador tenga delante dos cartas idénticas (mismo reverso), puede cambiarlas por una pieza del puzzle-cerebro.

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.

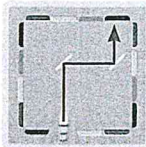


Descripción de los 9 tipos de prueba



1 - Espejo

Partiendo de la linterna, ¿de qué color es la pared que iluminará el rayo de luz después de reflejarse en los espejos blancos? (Ejemplo: el rayo de luz ilumina la pared azul de la esquina superior derecha)



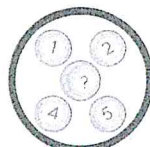
6 - Colores

Encuentra la palabra que no está escrita con su color. (Ejemplo: la respuesta correcta es la palabra RED -ROJO-, ya que no está escrita en color rojo)



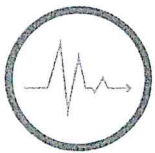
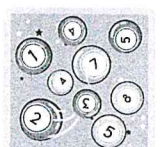
2 - Cálculo

¿Qué números sumados entre sí dan como resultado el número central? (Ejemplo: 11+2+1 o bien 5+7+2 = 14)



7 - Número perdido

¿Cuál es el número que falta en una de las dos series de números? (Ejemplo: hay dos series, la 1-2-3-4-5 en color rojo y la 4-5-...-7 en color azul. Falta un número en la serie de color azul, en este caso el número 6)



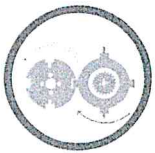
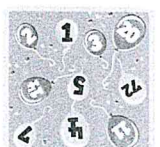
3 - Repetición

¿Cuál es la ilustración que menos se repite en la carta? (Ejemplo: las cartas, ya que sólo parecen dos veces)



8 - Orden

Enuncia los números de los globos del color que elijas en orden ascendente y termina diciendo su color. (Ejemplo: la "1,4,5,7,7,2 AZUL" o bien la "2, 3, 11, 14, 20 ROSA")



4 - Rueda dentada

¿Cuál es el color de la rueda dentada que hará girar la rueda blanca? (Ejemplo: sólo la rueda roja puede hacer girar la rueda blanca)



9 - 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



5 - Piedra-Papel-Tijeras

El reverso de la carta muestra como ganar basándose en el color del gesto:

- Verde: haz el mismo gesto que el mostrado en la carta.
- Amarillo: haz el gesto que gana al mostrado en la carta (Piedra-Papel-Tijeras).



Rojo: haz el gesto que pierde contra el mostrado en la carta (Piedra-Papel-Tijeras). (Ejemplo: la mano es amarilla, por lo que debes hacer el gesto ganador, en este caso "Papel" con una mano; con la otra mano deberás tapar la carta)

para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Sólo se permite una respuesta (ej.: disco). Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del cerebro. A continuación, la carta táctil se vuelve a dejar 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: disco - celosía - aldaba - vestido - circuito impreso - caracol - tapa de alcantarilla - hoja de palma - anillo - saco de café.

Rules of the game

Contents:

170 cards (148 Test cards, 12 Touch Challenge cards, 10 raised touch cards), 6 brain jigsaws (24 pieces in 3D).

Aim of the game:

All players compete against each other using the 9 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

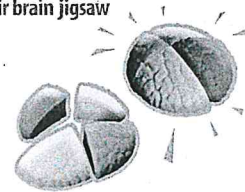
but already has 4, they must discard one. When a player has 2 of the same cards (same back), they can exchange them for a brain piece.

☞ Wrong answer:

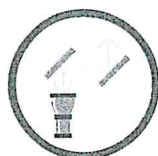
If the answer is wrong, the player must discard the card and cannot give an answer in the next round.

Game over:

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

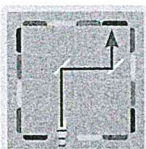


Description of the 9 types of test:



1 - Reflection

Starting from the torch, what colour is the wall the beam will hit when it reflects off the white mirrors?
(e.g. opposite: the beam shines on the blue wall, top right)



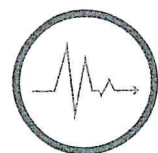
2 - Arithmetic

Find a combination of numbers that add up to the result in the middle.
(e.g. opposite: $11+2+1$ or $5+7+2=14$)



3 - Occurrence

Which picture on the card appears the fewest times?
(e.g. opposite: the playing cards only appear twice)



4 - Gear wheel

Which colour gear wheel will work with the white wheel?
(e.g. opposite: only the red wheel can make the white wheel make a full turn)



5 - Rock, Paper, Scissors

The back of the card shows how to win based on the colour of the sign on the right side:

- ☞ Green sign: make the same sign.
- ☞ Yellow sign: make the winning Rock, Paper, Scissors sign.
- ☞ Red sign: make the losing Rock, Paper, Scissors sign



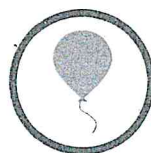
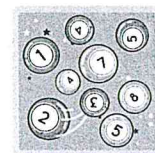
6 - Colour

Which word is not written in its own colour?
(e.g. opposite: RED is not written in red, so the answer is RED)



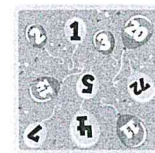
7 - Missing

Which is the missing number in one of the two series of numbers?
(e.g. opposite: there are two series: 1-2-3-4-5 in red and 4-5-...-7 in blue. A number is missing in the blue series, so the answer is 6).



8 - Order

Give the numbers on the balloons in ascending order in either colour of your choice.
(e.g. opposite: 2 possible answers: "1, 4, 5, 7, 72 BLUE" or 2, 3, 11, 14, 20 PINK).



9 - Touch Challenge

This card allows the player who 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: vinyl record). 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.

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: vinyl record - lattice screen - door - dress - printed circuit - snail - manhole cover - palm leaf - ring - sack of coffee.

(e.g. opposite: the hand is yellow, meaning you must beat the sign. This one is "Rock", so make the "Paper" sign with one hand and strike with the other)

Regolamento

Contenuto:

170 carte (148 carte Prova, 12 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo), 6 puzzle-cervello (24 pezzi in 3D).

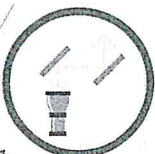
Scopo del gioco:

Completare per primi il proprio puzzle-cervello. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 9 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali.

Preparazione:

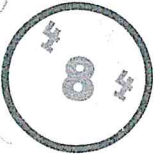
I giocatori collocano le 10 carte tattili sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un'unica pila al centro del tavolo, coperte. Il dorso di queste carte mostra il tipo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

Descrizione delle 9 prove:



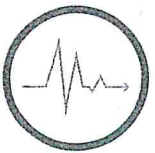
1 - Specchi Riflettenti

Di che colore è il muro che viene colpito dal raggio di luce emanato dalla torcia e riflesso attraverso gli specchi bianchi? (Nell'esempio: il raggio di luce colpisce il muro blu in alto a destra).



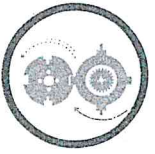
2 - Calcolo

Trovare la combinazione di numeri che sommata dà come risultato il numero nel centro. (Nell'esempio: $11+2+1$ o $5+7+2=14$).



3 - Frequenza

Quale immagine è la meno frequente sulla carta? (Nell'esempio: le carte da gioco compaiono solo 2 volte).



4 - Ingranaggi

Quale ingranaggio colorato può funzionare insieme a quello bianco? (Nell'esempio: solo l'ingranaggio rosso può far fare all'ingranaggio bianco un giro completo).



5 - Sasso, Carta, Forbici

Il retro della carta mostra cosa fare per vincere in base al colore della sagoma disegnata sul fronte della carta:

☞ Sagoma verde: fare la stessa mossa della sagoma.

☞ Sagoma gialla: fare la mossa di Sasso, Carta, Forbici che batte la sagoma.

☞ Sagoma rossa: fare la mossa di Sasso, Carta, Forbici che viene battuta dalla sagoma. (Nell'esempio: la sagoma della mano è gialla quindi bisogna fare la mossa per batterla. Essendo rappresentata la mossa "Sasso", per vincere bisogna fare la mossa "Carta" con una mano e prenotarsi con l'altra).

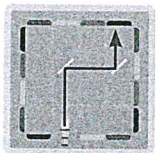
Svolgimento della partita:

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.

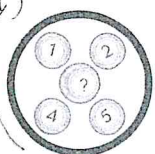
☞ Se la risposta è giusta:

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.



6 - Colore

Quale parola non è scritta nel proprio colore? (Nell'esempio: RED significa "rosso" ma è scritto in blu, per cui la risposta è "RED").



7 - Numero Mancante

Qual è il numero mancante in una delle due serie numeriche? (Nell'esempio: Ci sono due serie: 1-2-3-4-5 in rosso e 4-5-...-7 in blu. Nella serie blu manca un numero, quindi la risposta è 6).



8 - Ordine

Conta a voce alta i numeri nei palloncini in ordine crescente di una serie colorata a tua scelta. (Nell'esempio: Ci sono 2 possibili risposte: "1, 4, 5, 7, 72, 72, 11, 14, 20, ROSA").



9 - 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: disco in vinile). 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 rimescolarlo.

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

☞ Le dieci superfici tattili sono: disco in vinile - paravento - porta - vestito - circuito stampato - lumaca - tombino - foglia di palma - anello - sacco di caffè.

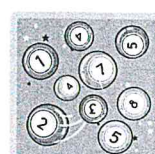
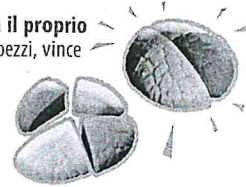
Quando un giocatore possiede **due carte dello stesso tipo** (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle-cervello.

☞ 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.



Spielregeln

DE

Spielmaterial:

170 Karten (148 Aufgabenkarten, 12 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische Karten), 6 Gehirn-Puzzles (insgesamt 24 3D-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 können sie ungefähr 30 Sekunden lang ansehen und befühlen. Danach werden die plastischen Karten beiseitegelegt. Die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte 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.

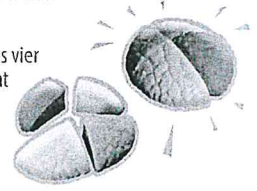
Wenn ein Spieler zwei identische Karten vor sich liegen hat (gleiche Rückseite), darf er sie gegen ein Teil des Gehirn-Puzzles eintauschen.

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.

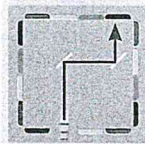


Die 9 Aufgabenarten:



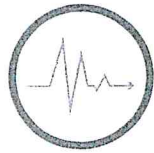
1 - Spiegelung

Welche Farbe hat die Wand, die vom Lichtstrahl getroffen wird, der von den weißen Spiegeln reflektiert wird? (Beispiel rechts: Der Lichtstrahl trifft die blaue Wand oben rechts, also lautet die richtige Antwort „Blau“.)



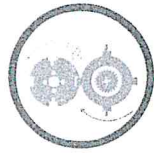
2 - Kopfrechnen

Welche Zahlen ergeben in Summe das Ergebnis in der Mitte? (Beispiel rechts: $11+2+1$ oder $5+7+2 = 14$)



3 - Seltenheit

Welche Abbildung ist auf der Karte am seltensten zu sehen? (Beispiel rechts: Die Spielkarten sind nur 2-mal vorhanden.)






4 - Zahnrad

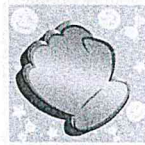
Welche Farbe hat das Zahnrad, das zusammen mit dem weißen Zahnrad funktioniert? (Beispiel rechts: Nur durch das rote Zahnrad kann das weiße Zahnrad eine volle Umdrehung machen.)



5 - Schere, Stein, Papier

Die Farbe der Hand gibt an, wie du gegen das Symbol gewinnst, das die Hand formt:

-  Grün: Mache das gleiche Symbol.
-  Gelb: Mache das Gewinner-Symbol.
-  Rot: Mache das Verlierer-Symbol.

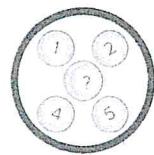


(Beispiel rechts: Die Hand ist gelb, also musst du das Symbol schlagen, in diesem Fall einen Stein. Daher musst du mit einer Hand das Papier-Symbol machen, während du mit der anderen die Karte abdeckst.)



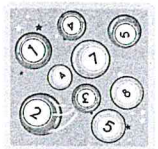
6 - Farbe

Welches Wort ist NICHT in der passenden Farbe geschrieben? (Beispiel rechts: RED ist nicht in roter Schrift geschrieben – also lautet die richtige Antwort „Rot“.)



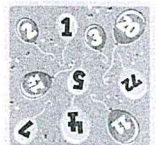
7 - Lücke

Welche Zahl fehlt in einer der beiden Zahlenfolgen? (Beispiel rechts: Es gibt zwei Folgen, 1-2-3-4-5 in Rot und 4-5-...-7-8 in Blau. In der blauen Folge fehlt eine Zahl – also lautet die richtige Antwort „6“.)



8 - Reihenfolge

Nenne alle Zahlen der Ballons einer Farbe deiner Wahl in aufsteigender Reihenfolge. (Beispiel rechts: Zwei Möglichkeiten: „1, 4, 5, 7, 72 BLAU“ oder „2, 3, 11, 14, 20 PINK“.)



9 - 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. (Beispiel rechts: Schallplatte.)

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 ein Spieler sich bei der Beantwortung einer Karte, die einer Tast-Herausforderung vorausging, geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt. Stattdessen kommt sie zurück auf den Stapel, der dann neu gemischt wird.

 Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der gesamte Stapel neu gemischt.

 Die 10 plastischen Karten: Schallplatte – Ornamentfenster – Türklopper – Paillettenkleid – Platine – Schnecke – Gullydeckel – Palmenblatt – Ring – Kaffeesack.

Spelregels

Inhoud:

170 speelkaarten (148 hersentestkaarten, 12 voelopdrachtkaarten en 10 reliëfkaarten), 6 hersenpuzzels (24 stukjes in 3D).

Doel van het spel:

Alle spelers strijden tegen elkaar in 9 verschillende tests die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen. De winnaar is degene die als eerste zijn of haar hersenpuzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan.

Voorbereiding:

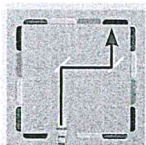
De spelers leggen eerst de 10 reliëfkaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliëfkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden

Beschrijving van de 9 hersentests:



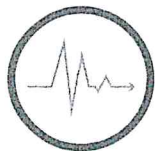
1 - Weerkaatsing

Beginnend bij de zaklamp, welke kleur heeft de wand waar de lichtstraal via de witte spiegels op schijnt? (Voorbeeld hiernaast: de straal schijnt op de blauwe wand in de rechter bovenhoek.)



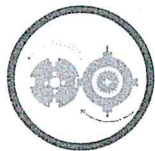
2 - Rekenen

Welke cijfers vormen samen het getal in het midden? (Voorbeeld hiernaast: $11+2+1$ of $5+7+2 = 14$)



3 - Verschijning

Welke afbeelding staat het minst op de kaart? (Voorbeeld hiernaast: de speelkaarten komen maar twee keer voor.)



4 - Tandwiel

Wat is de kleur van het tandwiel dat het witte tandwiel in werking kan zetten? (Voorbeeld hiernaast: Alleen het rode tandwiel kan het witte tandwiel een volle ronde laten draaien.)



5 - Schaar-Steen-Papier

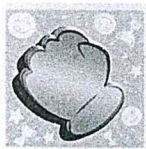
Het gebaar op de voorzijde van de kaart wordt afgebeeld in één van drie kleuren. Op de achterzijde van de kaart staat de betekenis van deze drie kleuren en hoe je kunt winnen ten opzichte van het afgebeelde gebaar:

☞ Groen: maak hetzelfde gebaar.

☞ Geel: maak het winnende Schaar-Steen-Papier gebaar.

☞ Rood: maak het verliezende Schaar-Steen-Papier gebaar.

(Bijvoorbeeld: de vuist toont het gebaar «Steen» en is geel, dit betekent dat je dit gebaar moet zien te verslaan. Maak dus het «Papier» gebaar met één hand en bedek de de kaart met de andere hand).



Het spel:

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 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 voor hem op tafel, met de rugzijde naar boven. Elke 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 hij één van de vier kaarten wegleggen.

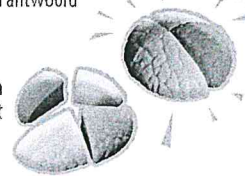
Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de hersenpuzzel.

☞ Fout antwoord:

Bij een onjuist antwoord moet de speler de kaart wegleggen. Hij mag dan geen antwoord geven in de volgende ronde.

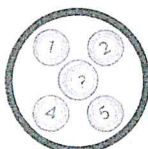
Einde van het spel:

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



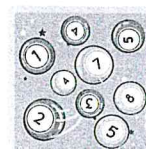
6 - Kleuren

Welk woord is niet in de eigen kleur geschreven? (Voorbeeld hiernaast: ROOD is niet geschreven in rood, dus het antwoord is ROOD.)



7 - Vermist

Welk nummer ontbreekt in één van de twee getallenreeksen? (Voorbeeld hiernaast: er zijn twee reeksen: 1 2 3 4 5 in rood en 4 5 ... 7 8 in blauw. Er mist een cijfer in de blauwe reeks, dus het antwoord is 6.)



8 - Volgorde

Zet de cijfers in de ballonnen van één kleur in een oplopende volgorde. (Voorbeeld hiernaast: er zijn 2 mogelijke antwoorden: «1, 4, 5, 7, 72 BLAUW» of «2, 3, 11, 14, 20 ROZE».)



9 - 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. De speler mag



10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Hij mag maar één antwoord geven. (Voorbeeld hiernaast: een langspeelplaat.) 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.

Bijzondere gevallen:

☞ Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet hij 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: langspeelplaat - raamwerk - deurklopper - jurk - printplaat - slak - putdeksel - palmblad - ring - zak met koffiebonen.



CORTEX+

Challenge



www.zygomatic-games.com

