

IQ PARTI



CORTEX³
Challenge



JÁTÉKSZABÁLY

www.zygomatic-games.com

Játékszabály

Tartozékok:

90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 szagos 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.

Élőkészületek:

Helyezzétek a 10 szagos kártyát az asztal közepére. Nézzétek meg a szagos kártyákat, és próbáljátok megjegyezni őket (egyelőre ne dörzsöljétek meg a lapokat!). Ezután tegyétek félre a szagos kártyákat.

Keverjétek össze a feladat- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé, egy pakliban, tegyétek az asztal közepére. 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 pakli 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 felemeli a kezét, 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 négyenél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, vagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját.

Amikor egy játékos összegyűjtött **két ugyanolyan típusú** (azonos hátlapú) kártyát, akkor azokat eldobja, és magához vesz 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, megnyeri a játékot.

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



A nyolc feladattípus:



1 – Tájékozódás

Indulj el a piros kockától, majd lépj sorban a nyilak által megadott irányba, és állapítsd meg, végül milyen színű kockára érkezel!

(Példánkon: a válasz a kék kocka.)





2 - Színekövetés

Indulj el a pirossal kiemelt ábrától! Keresd meg az ábra háttérszínével megegyező színű állatot, majd ennek az ábrának a háttérszínével megegyezőt, és így tovább! A megoldás az utolsó, a 4. állat.

(Példáncan: a sorrend szarvas, kenguru, delfin, és végül a megoldás a béka.)



3 - Betolakodó

Melyik ábra a kakukktojás?

(Példáncan: az „A” jelű ábra a kakukktojás.)



4 - Összeolvasztás

Melyik két ábrát kell egymásra tenni, hogy a nagy képen látható alakzatot kapjuk?

(Példáncan: a helyes válasz a „B” és a „C”.)



5 - Csillagkép

Melyik csillagképben van a legtöbb csillag?

(Példáncan: a helyes válasz a sárga.)

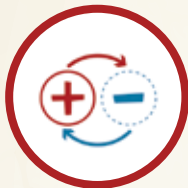




6 - Koordináció

A kék a bal kéz, a piros a jobb. Használj a másik kezed, hogy kő-papír-ollóban legyőzd a kártyán látható kezet (ami követ, papírt vagy ollót mutat)!

(Példánkon: a bal felső sarokban követ mutat egy jobb kéz (piros), amit a bal kézzel (kék) mutatott papírral verhetsz meg. Ha megvan, jobb kézzel csapj le a kártyára!)



7 - Aritmetika

A piros számmal kezdve végezd el a számtani műveleteket, és mondd be a megoldást!

(Példánkon: a műveletek eredménye 5.)



8 - Szaglás kihívás

Ez a kihíváskártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy kirakódarabhoz jusson. Húzz fel egy lapot a szagos kártyák paklijáról, csukd be a szemed, fordítsd meg a kártyát, és finoman dörzsöld meg a lap közepét az ujjad hegyével. Emeld a lapot az orrodhoz, és állapítsd meg, mit ábrázol a megszagolt kártya. Csak egyetlen választ adhatsz (példánkon: a csokoládé). Ha helyes választ adsz, egy



kirakódarabbal leszel gazdagabb, a szagos kártyát pedig tegyéd vissza a pakli aljára. Ha a válasz helytelen volt, semmi sem történik, és a játék a következő feladatkártya felcsapásával 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 szagos kártya megjelölése: vanília, levendula, pizza, csokoládé, menta, földieper, fenyőtohoz, szappan, fű, medvecukor.

FONTOS: AZ ILLATOSÍTOTT KÁRTYÁK MINŐSÉGÉNEK MEGŐRZÉSE ÉRDEKÉBEN EGYSZERRE CSAK EGYET HASZNÁLJATOK (ÉS UTÁNA TEGYÉTEK AZT VISSZA A PAKLI ALJÁRA); NE KEVERJÉTEK MEG A PAKLIT, ÉS NE DÖRZSÖLJÉTEK MEG A KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYÁKAT UGYANAZZAL AZ UJJATOKKAL!