

IQ PARTY GYEREKEKNEK

Kids!



Cortex

Challenge

JÁTÉKSZABÁLY



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Játékszabály

A játék tartalma:

90 kártya (74 feladvány-, 6 kihívás-, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab).

A játék célja:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladvány megoldásában versengenek egymással, amelyekkel az agyuk különböző területeit tornáztatják. Az nyeri a játékot, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

Előkészületek:

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztalra. Úgy fél percen át minden játékos nézze és tapints meg a lapokat. Ezután tegyék félre ezeket a kártyákat. Keverjétek össze a feladvány- és kihíváskártyákat, és az így kialakított paklit, képpel lefelé, helyezzétek az asztal közepére. A kártyák hátoldalán láthatjátok, hogy milyen típusú feladványt kell megoldanotok, amikor megfordítjátok a lapot. (A feladványtípusokat lásd lentebb.)

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi a pakli legfelső lapjának megfordításával. Ez után minden játékos meg-

nézi a kártyát, és igyekszik megtalálni a megoldást. Amikor egy játékos úgy érzi, tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, és letakarja azt a tenyerével. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd elveszi a kezét a kártyáról, hogy a többiek ellenőrizhessék, helyes volt-e a válasz. Ne feledjétek, egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban!

Helyes válasz esetén:

A játékos elveszi, majd képpel lefelé maga elé helyezi a kártyát. Egy játékosnak sem lehet a játék során egyszerre négynél több kártyája. Ha valaki hozzájutna az ötödik lapjához, dönthet úgy, hogy megtartja azt, de ebben az esetben meg kell válnia egy kártyájától.

Amikor egy játékos **összegyűjtött két ugyanolyan típusú** (egyforma hátoldalú) **kártyát**, akkor azok eldobásával magához vehet egy kirakódarabot.

Rossz válasz esetén:

A játékosnak el kell dobnia a feladványkártyát, és nem mondhat megfejtést a következő fordulóban.

A játék vége:

Az első játékos, akinek **sikerül befejeznie az agykirakóst**, megnyeri a játékot.



A nyolc feladványtípus leírása:



1. Memória

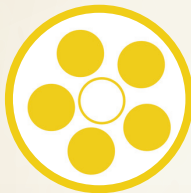
Takard le a kártyát, és sorold fel emlékezetből a kártyán látható négy dolgot. (Példákon: plüssmaci, kalap, cseresznye és villám.)





2. Labirintus

Segíts a figurának, hogy rájöjjön, mit fogott meg!
(Példánk: a macska nem emlékszik, milyen színű egeret kergetett. Ebben az esetben a kék a megoldás.)



3. Kakukktojás

Melyik kép nem illik a többi közé?
(Példánk: a 4 ételből 3 édes, a hamburger viszont nem, így az a kakukktojás!)



4. Koordináció

A kártya hátoldalán látható, hogy melyik kéz milyen színnek, valamint melyik ujj milyen számnak felel meg.
A kártyát felcsapva a feladatod az, hogy a képen látható ujjá(i)dat minél gyorsabban a megfelelő pontra helyezd magadon. (Példánk: helyezd a jobb kezed középső ujját a homlokodra, majd csapj rá másik kezeddal a kártyára!)



5. Keresd a párját!

A kártyán látható képek közül melyik szerepel kétszer?
(Példánk: a villám szerepel kétszer a kártyán.)





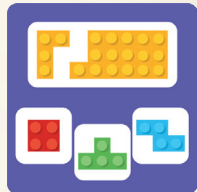
6. Gyakoriság

Melyik kép tűnik fel leggyakrabban a kártyán?
(Példánkon: a kék ceruza ötször szerepel.)



7. Logika

Melyik elem illik pontosan a fenti ábrába?
(Példánkon: csak a kék elem illik pontosan a fenti ábrába.)



8. Tapintás kihívás

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy újabb 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 ujjaival kitapogassa, milyen tárgy vagy minta szerepel a kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánkon: az eper.)



Ha helyes választ adott, a játékos gazdagabb lesz egy kirakódarabbal, a kihíváskártyát pedig vissza lehet keverni a pakliba.

Ha a válasz rossz volt, nem történik semmi, és a játék a következő feladványkártya felcspásával folytatódik.

Megjegyzések:

-  Ha a kihíváskártya feltűnése előtt a játékos elbukta a feladványt, akkor a kártyát keverjétek vissza a pakliba.
-  Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba.
-  A 10 dombornyomott kártya: törökőz – cukorka – tehén – teniszlabda – homok – lábnyom – kígyó – eper – teknős – tenger.