

## Pravidla hry

CZ

### Obsah balení:

90 karet (80 karet s úkoly, 10 plastických karet, 6 puzzle mozku, celkem 24 částí)

### Cíl hry:

Všichni hráči hrají proti sobě, a to pomocí 8 různých úkolů, které procvičují různé funkce mozku. Ten, kdo jako první získá 4 části puzzle a složí z nich mozek, vyhrává.

### Příprava hry:

Na stůl se položí 10 plastických karet. Všichni hráči je mohou vidět přibližně 30 sekund a mohou si je osahat. Poté se dají plastické karty stranou. Karty s úkoly se zamíchají a položí doprostřed stolu. Zadní strana těchto karet ukazuje, zda se jedná o běžný úkol či dotykovou výzvu (popis viz níže).

### Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč, a to otočením první karty z balíčku. Jakmile se hráč domnívá, že zná správné řešení, co nejrychleji položí svou ruku na kartu. Poté odpoví a sundá ruku z karty, aby se mohlo ověřit, zda je odpověď správná. Každý hráč smí odpovídat jen jednou v kole.

### Popis 8 typů úkolů:

#### 1 - Dvě věci najednou

Obrázek prikazuje správnou rukou (červená - levou, modrá - pravou) ukázat správně na prstec číslo, které je zobrazeno na obrázku ruky a zároveň nahlas říct číslo zobrazené v bublině. Druhou rukou musí hráč zakrýt kartu. (Příklad: Ukaž 2 na pravé ruce a řekni 8, zatímco druhou rukou zakrýváš kartu)



#### Správná odpověď:

Hráč získá kartu a položí ji obrázkem dolů před sebe. Pozor: hráč smí mít před sebou maximálně čtyři karty. Kdyby si chtěl hráč ponechat kartu, kterou právě vyhrál, ale již má před sebou položeny čtyři karty, musí jednu ze svých karet odložit. Jestliže má hráč před sebou položeny dvě identické karty (stejná zadní strana), může je vyměnit za jeden puzzle mozku.

#### Špatná odpověď:

Jestliže hráč odpoví nesprávně, odloží kartu a v příštím kole nesmí odpovídat.

#### Konec hry:

Ten, kdo jako první sestaví všechny čtyři části puzzle mozku, vítězí.



Pokud hru hrají pouze dva hráči a jeden odpoví špatně, karta se neodhazuje, ale bere si ji druhý hráč. Poté oba hráči pokračují ve hře.



#### 2 - Postřeh

Jakou barvu má rozbitý robot? (Příklad: Rozbitý robot je černý.)



#### 3 - Čtverce

Kolik čtverců bude potřeba pro zaplnění všech prázdných polí? (Příklad: 16 čtverců)



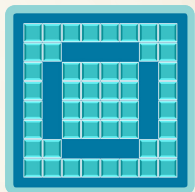
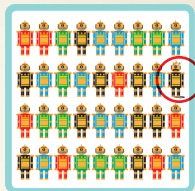
#### 4 - Analýza

Jakou barvu mají zátky, které tvoří řadu 4 zátek za sebou? (Příklad: Řadu tvoří modré zátky.)



#### 5 - Jedinečnost

Která věc na kartě je jedinečná svojí barvou nebo tvarem? (Příklad: Nota je jedinečná tvarem. Žádná věc není jedinečná barvou, - 2 žluté, 2 modré, 2 zelené, 2 červené a 2 černé)



#### 6 - Kombinace

Kterým ze tří tvarů lze dokončit hvězdu? Barvy musí být ve správném pořadí a nelze obrázky zrcadlově otáčet. (Příklad: Tvar č. 2 dokončí hvězdu, když ho otočíme o 45 stupňů vlevo.)



#### 7 - Cesta

Které vchody vedou do barevně vyznačeného středu bludiště? (Příklad: A a B vedou do středu.)



#### 8 - dotyková výzva

Tato karta umožňuje hráči, který vyhrál předchozí kartu, splnit dotykovou výzvu. Ostatní hráči zvolí jednu kartu z balíčku 10 plastických karet a položí ji lícem dolů před hráče. Hráč má 10 sekund na to, aby uhádl pomocí hmatu předmět nebo strukturu na kartě. Smí odpovědět jen jednou (například: papoušek). Jestliže je odpověď správná, získá hráč část puzzle pro puzzle-mozek. Plastická karta je vrácena zpět do balíčku. Jestliže je odpověď špatná, pokračuje hra jednoduše další kartou jako obvykle.

#### Zvláštní případy:

- V případě, že se hráč zmylí v odpovědi u karty, která předchází kartě s dotykovou výzvou, s dotykovou kartou se již nehraje. Karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- V případě, že jsou na sobě dvě karty dotykové výzvy, druhá karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- 10 plastických karet: řetěz, brouk, jinovatka, golfový míček, vlašský ořech, liči, papoušek, pero, struhadlo, asfalt.

CZ



## KOMBINUJ



Můj

# CORTEX<sup>2</sup>

Challenge

## MOZKOVNA



PRAVIDLA HRY - PRAVIDLÁ HRY