

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

Livret_cortex .indd 1 12/04/2017 09:21:05

Règles du jeu

FR

Contenu :
90 cartes (74 cartes Epreuves, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces)

But du jeu :
Être le premier à compléter son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 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.



NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.

Description des 8 types d'épreuves :

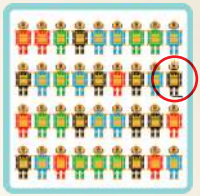


1 - Dissociation
Le verso attribue une couleur à chaque main (rouge pour la gauche et bleu pour la droite). Indiquez avec les doigts de la bonne main le nombre indiqué dans le dessin de la main et, simultanément, énoncer à voix haute le nombre représenté dans la bulle, tout en tapant sur la carte avec son autre main.
(ex. ci-contre : indiquer 2 de la main droite et dire "8", tout en tapant la carte de la main gauche)



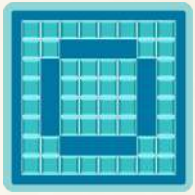
2 - Observation

Quelle est la couleur du robot défectueux ?
(ex. ci-contre : le robot qui est défectueux est de couleur noire).



3 - Carrés

Combien manque-t-il de carrés pour compléter les espaces vides.
(ex. ci-contre : il manque 16 petits carrés pour compléter l'image).



4 - Analyse

De quelle couleur sont les 4 capsules formant un alignement horizontal, vertical ou diagonal ?
(ex. ci-contre : les 4 capsules qui forment un alignement sont bleues).



5 - Unique

Quel élément sur la carte est unique soit par sa couleur, soit par sa forme ?
Ex. ci-contre : le seul élément unique par sa forme est la note de musique. Aucun élément n'est unique par sa couleur (2 jaunes, 2 rouges, 2 bleus, 2 verts et 2 noirs)





6 - Combinaison

Quelle forme, parmi les 3 proposées, permet de compléter l'étoile en alignant correctement les couleurs.
(ex. ci-contre : en la tournant dans le sens antihoraire, la forme numéro 2 permet de compléter l'étoile).





7 - Repérage

Quelles sont toutes les entrées qui permettent d'arriver au centre du labyrinthe ?
(ex. ci-contre : les entrées A et B permettent d'arriver au centre du labyrinthe).





8 - 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 perroquet).*



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 : rouille - scarabée - cristaux de glace - balle de golf -noix - litchis - perroquet - plume de paon - râpe à fromage - asphalte.

Reglas del juego

ES

Contenido:
90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-cerebro (24 piezas).

Objetivo del juego:
Ser el primero en completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 8 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.



Nota: en una partida a dos jugadores, si uno da una respuesta errónea, la carta no se descarta, sino que le entrega al otro jugador. Después se continúa el turno de forma normal.

Descripción de los 8 tipos de pruebas:



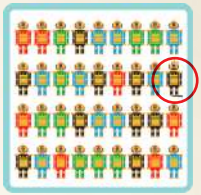
1 - Multitarea
La parte posterior asigna un color a cada mano (rojo para el izquierdo y azul para el derecho). Con la mano correcta, muestra el número de dedos indicados en la imagen y, al mismo tiempo, di en voz alta el número mostrado en el bocadillo de texto, mientras tapas la carta con la otra mano. *(Ejemplo: muestra 2 dedos con la mano derecha y di «8» mientras tapas la carta con la mano izquierda).*



ES

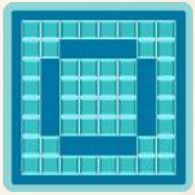
2 - Observación

¿De qué color es el robot defectuoso?
(Ejemplo: el robot defectuoso es negro).



3 - Cuadros

¿Cuántos cuadrados se necesitan para llenar los espacios vacíos?
(Ejemplo: se necesitan 16 cuadrados para llenar la imagen).



4 - Análisis

¿Cuál es el color de las 4 chapas de botella que forman una fila de 4 horizontal, vertical o diagonal?
(Ejemplo: las 4 chapas en fila son azules).



5 - Único

¿Qué elemento es único en color o forma?
(Ejemplo: la nota de música es el único elemento único con esa forma. Ningún artículo es único por su color - 2 amarillos, 2 azules, 2 verdes, 2 rojos y 2 negros).





6 - Combinación

¿Cuál de las tres formas completará la estrella con los colores en el orden correcto? *(Ejemplo: la forma 2 completará la estrella correctamente girada en sentido contrario a las agujas del reloj).*





7 - Rastreo

¿Qué entradas son las correctas para llegar al centro del laberinto? *(Ejemplo: A y B conducen al centro del laberinto).*





8 - 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 para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Sólo se permite una respuesta *(ej.: loro)*.



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del cerebro. A continuación la carta táctil se vuelve a colocar 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: cadena oxidada - escarabajo - cristales de hielo - pelota de golf - nuez - lichis - loro - pluma - rallador - asfalto.

Rules of the games

EN

Contents:
90 cards (74 Test cards, 6 touch Challenge cards, 10 raised touch cards), 6 brain jigsaws (24 pieces).

Aim of the game:
All players compete against each other using the 8 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 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 give up one.
When a player has **two cards of the same type** (same symbol on the back), they can exchange them for a brain-twister piece.

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

Game over:
The first player to **complete their brain jigsaw** wins the game.



NB: in a game with two players, if one gets the wrong answer, the card is not discarded but is awarded to the other player. Then play continues as normal.

Description of the 8 types of test:

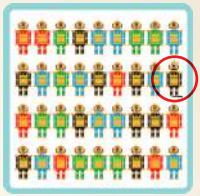


1 - Multitasking
The back allocates a colour to each hand (red for the left and blue for the right). With the correct hand, raise the number of fingers shown in the picture and, at the same time, say out loud the number shown in the bubble while striking the card with the other hand. *(e.g. opposite: show 2 with the right hand and say "8" while striking the card with the left hand)*



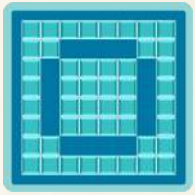
2 - Observation

Which colour is the faulty robot?
(e.g. opposite: the faulty robot is black)



3 - Squares

How many squares are needed to fill the empty spaces?
(e.g. opposite: 16 squares are needed to fill the picture)



4 - Ananlysis

What colour are the 4 bottle tops making a horizontal, vertical or diagonal row?
(e.g. opposite: the 4 tops in a row are blue)



5 - Unique

Which item is unique in colour or shape?
(e.g. opposite: the music note is the only unique item – there are two of each other shape. No item is unique in colour – 2 yellows, 2 blues, 2 greens, 2 reds and 2 blacks)





6 - Combination

Which of the three shapes will complete the star, with the colours in the correct order?
(e.g. opposite: turned anticlockwise, shape 2 will complete the star correctly)





7 - Tracking

Which entrances lead to the centre of the maze?
(e.g. opposite: A and B lead to the centre of the maze)





8 - Touch Challenge

This card allows the player who has 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: parrot)*.



If the answer is right, the player wins another brain twister 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: rust- beetle - ice crystals - golf ball - nuts - lychees - parrot - peacock feather - cheese grater - asphalt.

Regolamento

IT

Contenuto:
90 carte (74 carte Prova, 6 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo), 6 puzzle-cervello (24 pezzi).

Scopo del gioco:
Completare per primi il proprio puzzle-cervello. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 8 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).

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. 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.



NB: in una partita a due giocatori, se un giocatore dà la risposta sbagliata, la carta non viene scartata ma viene consegnata all'altro giocatore, dopodiché si passa al turno successivo.

Descrizione delle 8 prove:



1 - Multitasking

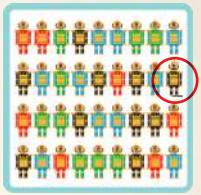
Il dorso della carta attribuisce un colore a ogni mano (rosso per la sinistra e blu per la destra). Con la mano corretta bisogna alzare il numero di dita indicate sulla carta e, allo stesso tempo, pronunciare ad alta voce il numero mostrato nel fumetto, mentre si copre la carta con l'altra mano. *(Nell'esempio: si mostrano 2 dita con la mano destra e si pronuncia "8" mentre si copre la carta con l'altra mano)*





2 - Osservazione

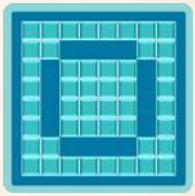
Di quale colore è il robot difettoso?
(Nell'esempio: il robot difettoso è nero)





3 - Quadretti

Quanti quadretti sono necessari per riempire gli spazi vuoti?
(Nell'esempio: sono necessari 16 quadretti per completare l'immagine)





4 - Analisi

Di quale colore sono i 4 tappi che formano una linea consecutiva orizzontale, verticale o diagonale?
(Nell'esempio: i 4 tappi in fila sono blu)





5 - Unico

Quale elemento è unico nella forma o nel colore?
(Nell'esempio: la nota musicale è l'unico elemento con quella forma. Nessun elemento è unico nel colore – 2 gialli, 2 blu, 2 verdi, 2 rossi e 2 neri)





6 - Combinazione

Quale di queste tre forme completa la stella con i colori nell'ordine corretto?
(Nell'esempio: ruotandola in senso antiorario, la forma 2 completa la stella)





7 - Percorso

Quali ingressi conducono al centro del labirinto?
(Nell'esempio: A e B conducono al centro del labirinto)





8 - 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: il pappagallo)*



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: catena arrugginita - scarabeo - cristalli di ghiaccio - pallina da golf -noce - leechys - pappagallo - piuma di pavone - grattugia - asfalto.

Spielregeln

DE

Spielmaterial:
90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische Karten), 6 Gehirn-Puzzles (insgesamt 24 Teile).

Spielziel:
Als Erster sein Gehirn-Puzzle vervollständigen, indem man die anderen Spieler bei 8 verschiedenen Aufgabenarten herausfordert, die alle Gehirnfunktionen auf die Probe stellen.

Spielvorbereitung:
Die 10 plastischen Karten werden auf den Tisch 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 gefunden zu haben, deckt er die Karte möglichst schnell mit seiner Hand ab.

Der Spieler antwortet und zieht dann seine Hand weg, damit überprüft werden kann, ob seine Antwort richtig war. 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 darf er keine Antwort geben.

Hinweis für Partien zu zweit: Gibt ein Spieler eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an den Mitspieler.

Ende der Partie:
Wer als Erster sein Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.



Die 8 Aufgabenarten:

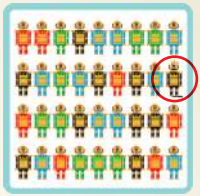


1 - Multitasking
Auf der Rückseite der Karte wird jeder Hand eine Farbe zugeordnet (links = rot; rechts = blau). Zeige mit der richtigen Hand so viele Finger, wie auf dem Bild angegeben, und sage gleichzeitig laut die Zahl in der Sprechblase, während du die Karte mit der freien Hand abdeckst.
(Beispiel rechts: Zeige mit der rechten Hand 2 Finger und sage laut „8“, während du die Karte mit der linken Hand abdeckst.)



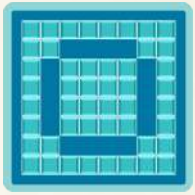
2 - Beobachtung

Welche Farbe hat der defekte Roboter?
(Beispiel rechts: Der defekte Roboter ist schwarz.)



3 - Quadrate

Wie viele Quadrate werden benötigt, um die leeren Felder zu füllen? *(Beispiel rechts: Um das Bild zu füllen, werden 16 Quadrate benötigt.)*



4 - Reihen

Welche Farbe haben die 4 Kronkorken, die eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe bilden?
(Beispiel rechts: Die 4 Kronkorken, die eine Reihe bilden, sind blau.)



5 - Einzigartig

Welches Objekt hat eine einzigartige Farbe oder Form?
(Beispiel rechts: Die Musiknote hat eine einzigartige Form. Kein Objekt hat eine einzigartige Farbe – Gelb, Blau, Grün, Rot und Schwarz kommen jeweils zweimal vor.)





6 - Kombination

Welche der drei Formen vervollständigt den Stern so, dass die Farben richtig ergänzt werden? *(Beispiel rechts: Dreht man Form 2 gegen den Uhrzeigersinn, vervollständigt sie den Stern.)*





7 - Spurensuche

Welche Eingänge führen in die Mitte des Labyrinths? *(Beispiel rechts: Die Eingänge A und B führen beide in die Mitte des Labyrinths.)*





8 - 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: Papagei.)*



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: Kettenglied – Käfer – Eiskristalle – Golfball – Walnuss – Litschis – Papagei – Pfauenfeder Reibe – Asphalt

Spelregels

NL

Inhoud:
90 speelkaarten (74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten en 10 reliëfkaarten), 6 hersenpuzzels (24 delen).

Doel van het spel:
De winnaar is degene die als eerste zijn of haar hersenpuzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan in acht testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen.

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 op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

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.



LET OP - Tijdens een spel met twee spelers geldt: zodra je een foutief antwoord geeft, dan leg je de kaart niet af maar geef je deze aan je tegenspeler, waarna de volgende beurt begint.

Beschrijving van de 8 hersentests:



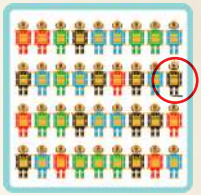
1 - Multitasken
De kleur van de achtergrond van de kaart bepaalt welke hand je gebruikt (rood voor links en blauw voor rechts).
Toon met de juiste hand het aantal vingers volgens de afbeelding en roep tegelijkertijd hardop het nummer dat getoond wordt via de tekstballon, terwijl je je andere hand op de kaart legt.
(Voorbeeld hiernaast: laat 2 vingers zien met je rechterhand en roep "8" terwijl je je linkerhand op de kaart legt.)



NL

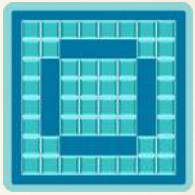
2 - Observatie

Welke kleur heeft de defecte robot?
(Voorbeeld hiernaast: de defecte robot is zwart)



3 - Vierkanten

Hoeveel vierkanten zijn nodig om de lege velden te vullen?
(Voorbeeld hiernaast: 16 vierkanten zijn nodig om alle lege velden te vullen)



4 - Analyse

Van welke kleur zijn de 4 dopjes die een horizontale, verticale of diagonale rij vormen?
(Voorbeeld hiernaast: de 4 dopjes in een rij zijn blauw)



5 - Uniek

Welk afbeelding is uniek qua kleur of vorm?
(Voorbeeld hiernaast: de muzieknoot heeft een unieke vorm. Er is geen enkele afbeelding uniek qua kleur – 2x geel, 2x blauw, 2x groen, 2x rood en 2x zwart)





6 - Combinatie

Welke van de drie vormen past zodanig in de ster zodat alle kleuren op de juiste positie staan?
(Voorbeeld hiernaast: als je vorm 2 tegen de klok indraait zal deze de ster op de juiste wijze vullen).





7 - Spoorzoeken

Via welke ingangen is het centrum van het doolhof te bereiken?
(Voorbeeld hiernaast: A en B leiden tot het centrum van het doolhof)





8 - 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: papegaai).



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: Roestige ketting – insect – ijskristallen – golfbal – walnoot – lychee – papegaai – pauw – rasp – asfalt.





CAPTAIN MACAQUE

www.facebook.com/captainmacaque
www.captain-macaque.com
captain.macaque@gmail.com



