THE BRAIN PARTY GAME

Kids!

CORTEX

Challenge

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

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.



Description des 8 types d'épreuves :



1 - Mémoire
Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les 4 objets présents sur la carte (ex ci-contre : ourson, chapeau, cerises, éclair).





2 - Labyrinthe

Aide le personnage à retrouver ce qu'il doit attraper (ex. ci-contre : le gros chat ne connaît plus la couleur de la souris à poursuivre. Ici, c'est la bleue).

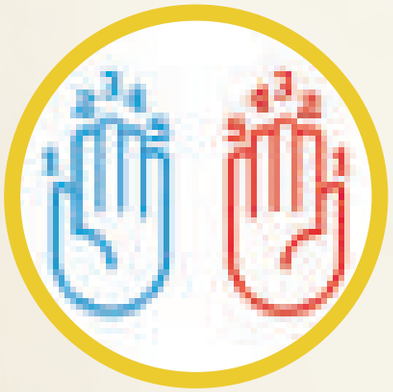




3 - Intrus

Quelle image ne va pas avec les autres ? (ex. ci-contre : sur 4 aliments, 3 sont sucrés, le burger est salé : c'est lui l'intrus !).





4 - Coordination

Le verso attribue à la fois une couleur à chaque main et un chiffre à chaque doigt. Le recto indique quel(s) doigt(s) de quelle main il faut positionner sur la zone définie par l'illustration.
(ex. ci-contre : il faut mettre le majeur de la main droite sur son propre front et taper la carte avec la main disponible, gauche dans ce cas).

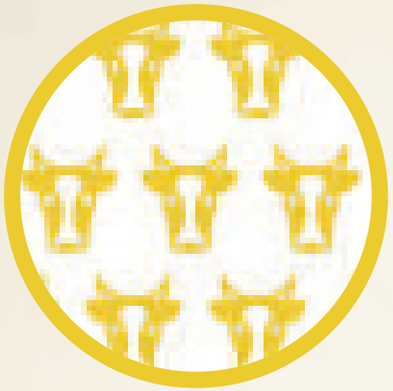




5 - Doublon

Quelle image est en double sur la carte ?
(ex. ci-contre : l'éclair est en double).





6 - Fréquence

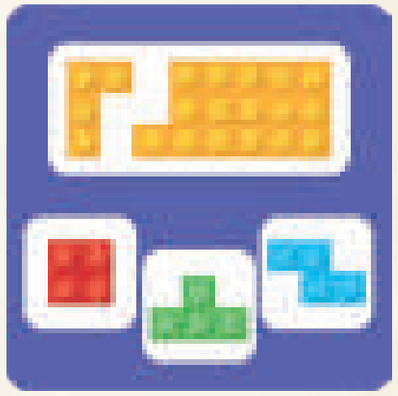
Quelle image est la plus représentée sur la carte ?
(ex. ci-contre : le crayon bleu est représenté 5 fois).





7 - Raisonnement

Quelle pièce s'insère exactement dans le dessin central ?
(ex. ci-contre : seule la pièce bleue peut s'insérer dans le schéma).





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 : la fraise).



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 : serviettes - bonbons - vache - balle de tennis - sable - empreinte - serpent - fraise - tortue - coquillage.

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.



Descripción de los 8 tipos de pruebas:



1 - Memoria
Toca la carta, a continuación, sin retirar la mano, nombra los 4 objetos que figuran en ella (ej.: oso de peluche, sombrero, cerezas, rayo).





2 - Laberinto

Ayuda al personaje a encontrar su objetivo
(por ejemplo: el gato no recuerda el color del ratón que persigue. En este caso es el azul).





3 - Todos menos uno

¿Qué imagen no encaja con las demás?
(Por ejemplo: de los 4 alimentos, 3 son dulces, por lo que la hamburguesa es la que sobra).





4 - Coordinación

El reverso asigna al mismo tiempo un color a cada mano y una cifra a cada dedo. El anverso indica qué dedo(s) de cada mano hay que colocar sobre la zona definida por la ilustración.
(ej.: hay que poner el dedo corazón de la mano derecha sobre la propia frente y tocar la carta con la otra mano (en este caso la izquierda).

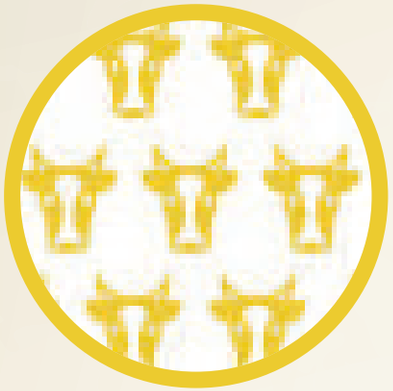




5 - Repetición

¿Qué imagen se repite en la carta?
(ej.: el rayo).





6 - Frecuencia

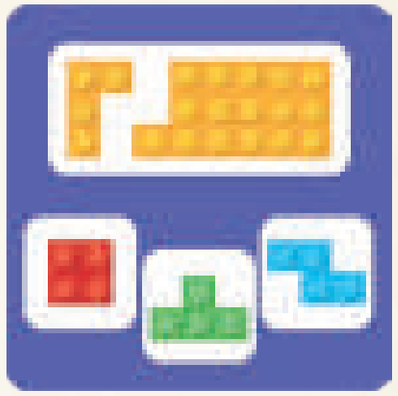
¿Cuál de las imágenes es la más representada en la carta?
(ej.: el lápiz de color azul se muestra 5 veces).





7 - Razonamiento

¿Cuál de las piezas encaja perfectamente en el dibujo central?
(ej.: solamente la pieza azul encajará en el diagrama).





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.: fresa).



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: toalla - caramelos - vaca - pelota de tenis - arena - huella - serpiente - fresa tortuga - concha.

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 the same** (same 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.



Description of the 8 types of test:



1 - Memory
Tap the card and, without removing your hand, name the 4 things on it (e.g. opposite: teddy bear, hat, cherries, lightning).

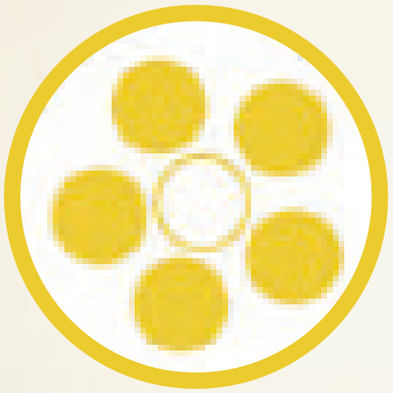




2 - Maze

Help the character to find what has to be caught (e.g. opposite: the cat can't remember the colour of the mouse it has to chase. Blue in this case).





3 - Odd one out

Which picture does not go with the others? (e.g. opposite: of the 4 foods, 3 are sweet, the burger is savoury so it is the odd one out!).





4 - Coordination

On the back of the card is a colour for each hand and a number for each finger. Once flipped, the card shows which finger or fingers in which hand you must place on the area shown in the picture (e.g. opposite: you must put the middle finger of your right hand on your forehead and tap the card with your other hand, that is the left).

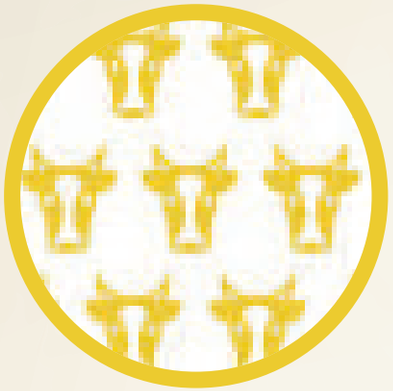




5 - Duplicates

Which of the illustrations on the card is repeated? (e.g. opposite: the lightning is in duplicate).





6 - Frequency

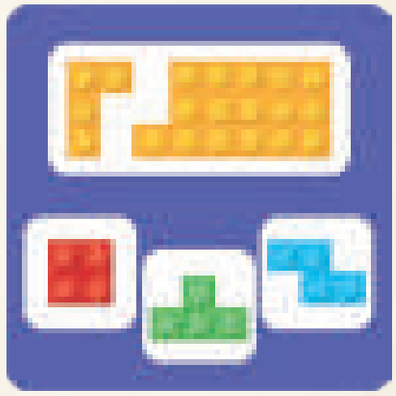
Which image occurs the most often on the card?
(e.g. opposite: the blue crayon is shown 5 times).





7 - Reasoning

Which shape fits exactly into the main diagram?
(e.g. opposite: only the blue piece will fit into the diagram).





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 thing or the texture using only their sense of touch. There is only one answer (e.g. opposite: the strawberry).



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: towels - candy - cow - tennis ball - sand - footprint - snake - strawberry - tortoise - sea shell.

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.



Descrizione delle 8 prove:



1 - Memoria
Copri la carta, dopodiché, senza togliere la mano, nomina i 4 oggetti raffigurati su di essa. (Nell'esempio: orsetto di peluche, cappello, ciliegie, fulmine).





2 - Labirinto

Aiuta il personaggio a scoprire cosa deve catturare.
(Nell'esempio: il gatto non riesce a ricordare il colore del topo che deve inseguire. In questo caso è il blu).





3 - Intruso

Quale immagine non dovrebbe fare parte del gruppo?
(Nell'esempio: tra i 4 tipi di cibo, 3 sono dolci mentre l'hamburger è salato, quindi è lui l'intruso!).





4 - Coordinazione

Il dorso della carta attribuisce sia un colore a ogni mano che un numero a ogni dito. Il fronte indica quale dito (o dita) bisogna posizionare sulla zona definita dall'illustrazione.
(Nell'esempio: si deve mettere il dito medio della mano destra sulla propria fronte e coprire la carta con l'altra mano, in questo caso la sinistra).

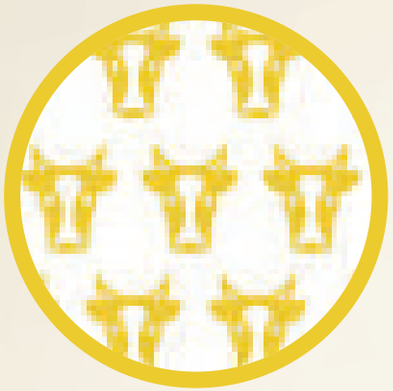




5 - Duplicato

Quale immagine è doppia su questa carta?
(Nell'esempio: ci sono due fulmini).





6 - Frequenza

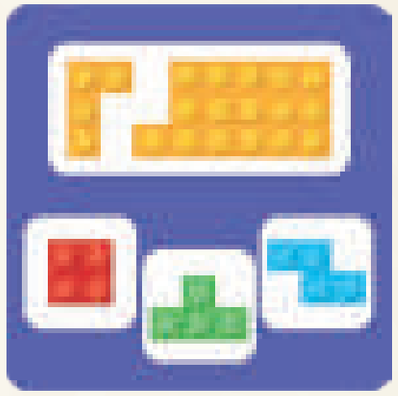
Quale immagine è la più frequente sulla carta?
(Nell'esempio: la matita blu è mostrata 5 volte).





7 - Ragionamento

Quale pezzo può incastrarsi perfettamente nel disegno centrale?
(Nell'esempio: solo il pezzo blu può essere inserito nel diagramma).





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: la fragola).



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: asciugamani - caramelle - mucca - palla da tennis - sabbia - impronta - serpente - fragola - tartaruga - conchiglia.

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.

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



Die 8 Aufgabenarten:



1 - Gedächtnis
Verdecke die Karte mit deiner Hand. Ohne die Hand wegzuziehen, nennst du dann die 4 Gegenstände, die auf der Karte zu sehen sind.
(Beispiel rechts: Teddybär, Hut, Kirschen, Blitz.)

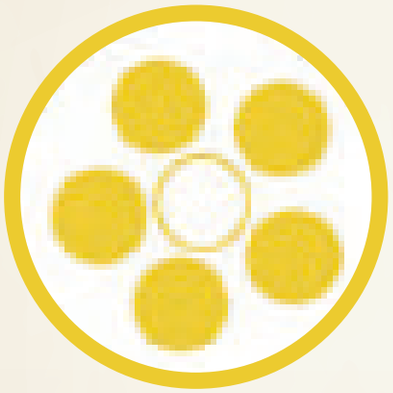




2 - Labyrinth

Hilf dem Charakter zu finden, was er sucht.
(Beispiel rechts: Die Katze kann sich nicht an die Farbe der Maus erinnern, die sie fangen wollte. In diesem Fall Blau.)





3 - Ausnahme

Welches Bild passt nicht zu den anderen?
(Beispiel rechts: 3 der 4 Nahrungsmittel sind süß, aber der Burger ist herzhaft, also ist er die Ausnahme!)





4 - Koordination

Auf der Rückseite der Karte wird jeder Hand eine Farbe zugeordnet und jedem Finger eine Zahl. Die Vorderseite gibt an, welche(n) Finger welcher Hand ihr auf den Bereich legen sollt, der in der Abbildung dargestellt ist.
(Beispiel rechts: Der Mittelfinger der rechten Hand muss auf die Stirnmitte gelegt werden, während die freie Hand, in diesem Fall die linke, auf die Karte gelegt wird.)

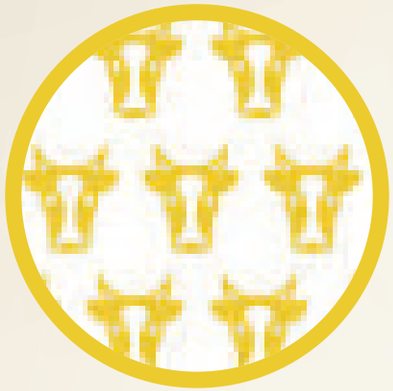




5 - Paare

Welche Abbildung ist auf der Karte doppelt vorhanden?
(Beispiel rechts: Der Blitz.)





6 - Häufigkeit

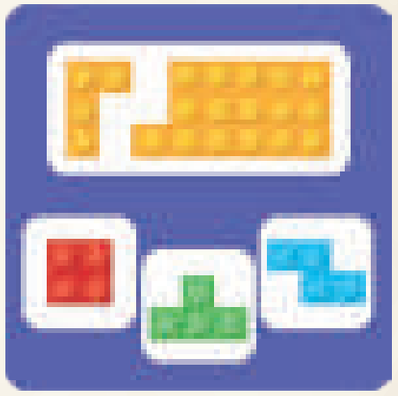
Welche Abbildung ist auf der Karte am häufigsten zu sehen?
(Beispiel rechts: Der blaue Buntstift ist 5-mal zu sehen.)





7 - Abstraktion

Welches Teil passt exakt in die große Abbildung?
(Beispiel rechts: Nur das blaue Teil passt genau in die Abbildung hinein.)





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: Erdbeere.)



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: Handtücher - Süßigkeiten - Kuh - Tennisball - Sand - Schuhabdruck - Schlange - Erdbeere - Schildkröte - Muschel.

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.



Beschrijving van de 8 hersentests:



1 - Geheugen
Bedek de kaart volledig met een hand en noem de 4 voorwerpen die op de kaart zijn afgebeeld. (Voorbeeld hiernaast: teddybeer, hoed, kersen, bliksem).



NL



2 - Doolhof

Help mee om het figuur te vinden dat gevangen moet worden (voorbeeld: de kat kan zich de kleur van de muis waarop hij jaagt niet meer herinneren. Blauw in dit geval).





3 - Wat hoort er niet bij?

Welke afbeelding past niet bij de anderen? (voorbeeld: van de 4 etenswaren zijn er 3 zoet, terwijl de burger juist hartig is).





4 - Coördinatie

De rugzijde van de kaart toont voor elke hand een kleur en voor elke vinger een nummer. De speelzijde geeft aan welke vinger van welke hand op de afgebeelde zone moet worden geplaatst. (Voorbeeld hiernaast: de rechter middelvinger op het voorhoofd; de speelkaart moet dus met de andere hand worden bedekt, in dit geval de linker).

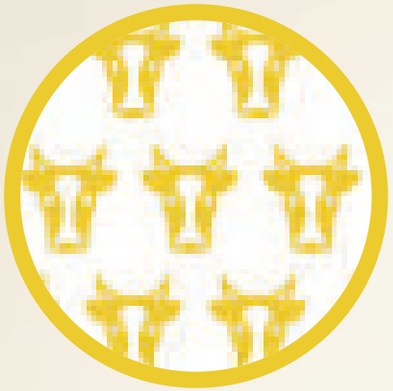




5 - Gelijkenis

Welke afbeelding staat dubbel op de kaart?
(Voorbeeld hiernaast: de bliksem is tweemaal afgebeeld).





6 - Hoeveelheid

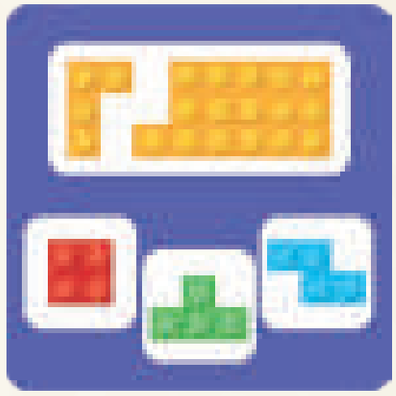
Welke afbeelding staat het meest op de kaart?
(voorbeeld: het blauwe potlood wordt 5x afgebeeld).





7 - Logica

Welke vorm past precies in de grote afbeelding?
(voorbeeld: enkel het blauwe stuk past in het diagram).





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: de aardbei).



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: handdoeken - snoepjes - koe - tennisbal - zand - voetafdruk - slang - aardbei - schildpad - schelp.


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