

# THE BRAIN PARTY GAME



ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - RULES OF THE GAME  
RÈGLES DU JEU - REGLAS DEL JUEGO  
SPIELREGELN - REGOLAMENTO

# Κανόνες του παιχνιδιού

GR

## Περιεχόμενα:

90 κάρτες (74 κάρτες δοκιμασιών, 6 κάρτες δοκιμασίας αφής, 10 ανάγλυφες κάρτες αφής), 6 παζλ εγκεφάλου (24 κομμάτια).

## Σκοπός του παιχνιδιού:

Όλοι οι παίκτες διαγωνίζονται μεταξύ τους χρησιμοποιώντας τις 8 διαφορετικές δοκιμασίες για την εξάσκηση νοητικών λειτουργιών. Ο πρώτος παίκτης που θα κερδίσει τα 4 κομμάτια του εγκεφάλου συμπληρώνοντας το παζλ του είναι ο νικητής.

## Ξεκινώντας το παιχνίδι:

Απλώστε τις 10 ανάγλυφες κάρτες αφής στο τραπέζι. Όλοι οι παίκτες τις παρατηρούν και ψηλαφίζουν την υφή τους για περίπου 30 δευτερόλεπτα. Βάλτε τις 10 κάρτες στην άκρη. Ανακατέψτε τις κάρτες δοκιμασιών και δοκιμασίας αφής και βάλτε τις σε μια στοίβα με την πλευρά της δοκιμασίας προς τα κάτω στο κέντρο του τραπεζιού. Η κατηγορία της δοκιμασίας φαίνεται στην πλάτη της πρώτης κάρτας σε κάθε γύρο (η περιγραφή των δοκιμασιών γίνεται παρακάτω).

## Παίζοντας το παιχνίδι:

Ο νεαρότερος παίκτης ξεκινά, γυρίζοντας την πρώτη κάρτα της στοίβας. Όλοι οι παίκτες βλέπουν την κάρτα και προσπα-

θούν να βρουν την απάντηση. Μόλις ένας παίκτης πιστέψει ότι τη βρήκε, τοποθετεί το χέρι του πάνω στην κάρτα, λείει την απάντησή του και αποκαλύπτει την κάρτα για να ελεγχθεί η απάντησή του. Κάθε παίκτης δικαιούται να δώσει μόνο μία απάντηση σε κάθε γύρο του παιχνιδιού.

### Σωστή απάντηση:

Αν η απάντηση είναι σωστή, παίρνει την κάρτα και την τοποθετεί μπροστά του με την πλευρά της δοκιμασίας προς τα κάτω. Κάθε παίκτης δεν μπορεί να έχει πάνω από 4 κάρτες οποιαδήποτε στιγμή. Αν θέλει να κρατήσει μία κάρτα που μόλις κέρδισε, αλλά έχει ήδη 4, πρέπει να αφήσει μία άλλη κερδισμένη. Όταν ένας παίκτης έχει δύο κάρτες από την ίδια κατηγορία, μπορεί να τις ανταλλάξει με ένα κομμάτι του παζλ εγκεφάλου.

### Λάθος απάντηση:

Αν η απάντηση είναι λάθος, ο παίκτης αφήνει την κάρτα και δε συμμετέχει στον επόμενο γύρο.

## Τέλος του παιχνιδιού:

Ο πρώτος παίκτης που θα συμπληρώσει το δικό του παζλ εγκεφάλου είναι ο νικητής του παιχνιδιού.



## Περιγραφή των 8 κατηγοριών δοκιμασιών:

### 1 - Πολυδιεργασία

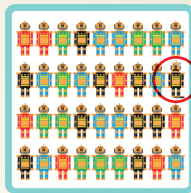
Στην πλάτη της κάρτας, κάθε χέρι αντιστοιχεί σε ένα χρώμα (κόκκινο για το αριστερό και μπλε για το δεξί). Με τα δάκτυλα του σωστού χεριού σχηματίστε τον αριθμό που δείχνει το ζάρι στην κάρτα και ταυτόχρονα πείτε δυνατά το άθροισμα των αριθμών που εμφανίζονται στη φούσκα. Παράλληλα, καλύψτε την κάρτα με το ελεύθερο χέρι! (π.χ. δείξετε 2 δάκτυλα με το δεξί χέρι, πείτε τον αριθμό 8 και καλύψτε την κάρτα με το αριστερό χέρι).





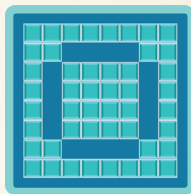
## 2 - Παρατηρητικότητα

Ποιο είναι το χρώμα του χαλασμένου ρομπότ στην εικόνα; (π.χ. το χαλασμένο είναι το μαύρο ρομπότ).



## 3 - Τετράγωνα

Πόσα τετράγωνα χρειάζονται για να συμπληρωθούν τα κενά της εικόνας; (π.χ. χρειάζονται 16 τετράγωνα για να συμπληρωθούν τα κενά).



## 4 - Ανάλυση

Τι χρώμα είναι τα καπάκια των μπουκαλιών που σχηματίζουν τετράδα σε μία σειρά οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια; (π.χ. τα τέσσερα καπάκια είναι σε κάθετη σειρά και έχουν μπλε χρώμα).



## 5 - Μοναδικό

Ποιο αντικείμενο είναι μοναδικό ως προς το χρώμα ή το σχήμα; (π.χ. η νότα είναι μοναδική ως προς το σχήμα, όλα τα άλλα απεικονίζονται δύο φορές. Κανένα αντικείμενο δεν είναι μοναδικό ως προς το χρώμα, όλα τα χρώματα απεικονίζονται από δύο φορές – 2 κίτρινα, 2 μπλε, 2 πράσινα, 2 κόκκινα και 2 μαύρα).





## 6 - Συνδυασμός

Ποιο από τα τρία σχήματα συμπληρώνει το αστέρι ταιριάζοντας παντού όλα τα χρώματα; (π.χ. το σχήμα 2 συμπληρώνει σωστά το αστέρι).



## 7 - Εντοπισμός

Ποιες εισοδοί οδηγούν στο κέντρο του λαβυρίνθου; (π.χ. η Α και η Β οδηγούν στο κέντρο).



## 8 - Δοκιμασία αφής

Η κάρτα αυτή επιτρέπει στον παίκτη που κέρδισε την προηγούμενη κάρτα να δοκιμάσει την δοκιμασία αφής. Οι υπόλοιποι παίκτες επιλέγουν μία από τις 10 ανάγλυφες κάρτες αφής και τη δίνουν στον παίκτη, ο οποίος σε 10 δευτερόλεπτα πρέπει να αναγνωρίσει την υφή. Δικαιούται να δώσει μόνο μία απάντηση (π.χ. παπαγάλος). Αν η απάντηση είναι σωστή, ο παίκτης κερδίζει ένα κομμάτι για το παζλ εγκεφάλου και η κάρτα αφής επιστρέφεται στις υπόλοιπες κάρτες αφής. Αν η απάντηση είναι λάθος, το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά με την επόμενη κάρτα.



### Σημειώσεις:

👉 Αν μετά από λάθος απάντηση η πρώτη κάρτα στη στοίβα είναι δοκιμασία αφής, τότε οι κάρτες ανακατεύονται εκ νέου και δε γίνεται δοκιμασία αφής σε αυτόν το γύρο.

👉 Αν υπάρχουν δύο κάρτες δοκιμασίας αφής στη σειρά, ξανατοποθετήστε τη δεύτερη κάρτα δοκιμασίας στην στοίβα και ανακατέψτε ξανά.

👉 Σε παιχνίδι με δύο παίκτες, αν ο ένας απαντήσει λάθος, η κάρτα δεν απομακρύνεται, αλλά κερδίζεται από τον άλλο παίκτη. Στη συνέχεια το παιχνίδι συνεχίζεται κανονικά.

👉 Οι 10 ανάγλυφες κάρτες αφής είναι: σκουριά - σκαθάρι - νιφάδα - μπαλάκι του γκολφ - καρύδι - λίτσι (τροπικό φρούτο) - παπαγάλος - φτερό παγωνιού - τρίφτης τυριού - άσφαλτος.

👉 **Ενώνοντας και αναμειγνύοντας το Cortex<sup>2</sup> με το Cortex (που επίσης κυκλοφορεί) δημιουργείτε το δικό σας Cortex για πολύ περισσότερες και απρόβλεπτες προκλήσεις και πολύ περισσότερη διασκέδαση.**

## 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

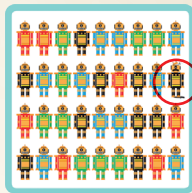
The back allocates a colour to each hand (red for the left and blue for the right). With the correct hand, raise the number of fingers shown in the picture and, at the same time, say out loud the number shown in the bubble while striking the card with the other hand. (e.g. opposite: show 2 with the right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





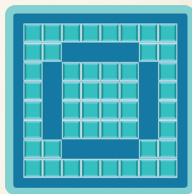
## 2 - Observation

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



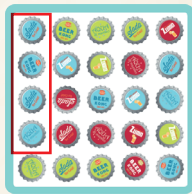
## 3 - Squares

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



## 4 - Analysis

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

# 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)



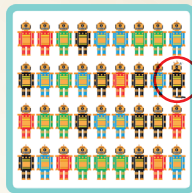




## 2 - Observation

Quelle est la couleur du robot défectueux ?

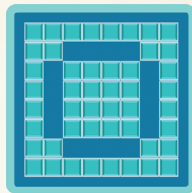
(ex. ci-contre : le robot qui est défectueux est de couleur noire).



## 3 - Carrés

Combien manque-t-il de carrés pour compléter les espaces vides.

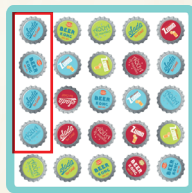
(ex. ci-contre : il manque 16 petits carrés pour compléter l'image).



## 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, tapaná 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

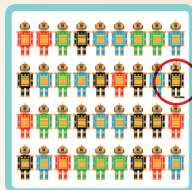
La parte posterior asigna un color a cada mano (rojo para el izquierdo y azul para el derecho). Con la mano correcta, muestra el número de dedos indicados en la imagen y, al mismo tiempo, di en voz alta el número mostrado en el bocadillo de texto, mientras tapas la carta con la otra mano. (Ejemplo: muestra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





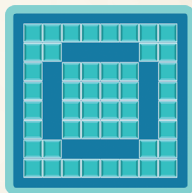
## 2 - Observación

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



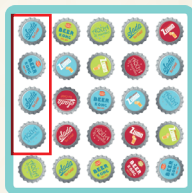
## 3 - Cuadros

¿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.

# Spielregeln

## Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabekarten, 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 Aufgabekarten 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.

## 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.)



DE

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:

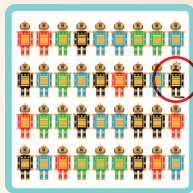
Wer als Erster sein Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.





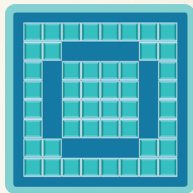
## 2 - Beobachtung

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



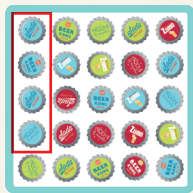
## 3 - Quadrate

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



# 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**

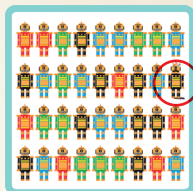
Il dorso della carta attribuisce un colore a ogni mano (rosso per la sinistra e blu per la destra). Con la mano corretta bisogna alzare il numero di dita indicate sulla carta e, allo stesso tempo, pronunciare ad alta voce il numero mostrato nel fumetto, mentre si copre la carta con l'altra mano. (Nell'esempio: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





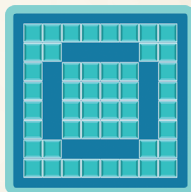
## 2 - Osservazione

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)



# 1

## 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 pongono 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.



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)

Αποκλειστικός αντιπρόσωπος  
Ελλάδας - Κύπρου



ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΗ  
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ  
[www.mathv.gr](http://www.mathv.gr)

