

THE BIG BRAIN PARTY GAME

CORT&X +

Challenge



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



Reglas del juego

Contenido:

170 cartas (148 cartas Prueba, 12 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-cerebro (24 piezas en 3D).

Objetivo del juego:

Ser el primero en completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 9 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

ES

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.

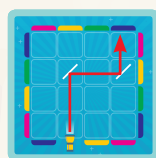


Descripción de los 9 tipos de prueba



1 - Espejo

Partiendo de la linterna, ¿de qué color es la pared que iluminará el rayo de luz después de reflejarse en los espejos blancos? (Ejemplo: el rayo de luz ilumina la pared azul de la esquina superior derecha)



2 - Cálculo

¿Qué números sumados entre sí dan como resultado el número central? (Ejemplo: $11+2+1$ o bien $5+7+2=14$)



6 - Colores

Encuentra la palabra que no está escrita con su color. (Ejemplo: la respuesta correcta es la palabra RED -ROJO-, ya que no está escrita en color rojo)



7 - Número perdido

¿Cuál es el número que falta en una de las dos series de números? (Ejemplo: hay dos series, la 1-2-3-4-5 en color rojo y la 4-5-...-7 en color azul. Falta un número en la serie de color azul, en este caso el número 6)



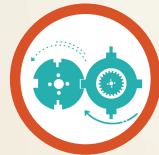
3 - Repetición

¿Cuál es la ilustración que menos se repite en la carta? (Ejemplo: las cartas, ya que sólo parecen dos veces)



8 - Orden

Enuncia los números de los globos del color que elijas en orden ascendente y termina diciendo su color. (Ejemplo: la "1,4,5,7,72 AZUL" o bien la "2, 3, 11, 14, 20 ROSA")



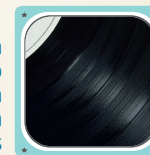
4 - Rueda dentada

¿Cuál es el color de la rueda dentada que hará girar la rueda blanca? (Ejemplo: sólo la rueda roja puede hacer girar la rueda blanca)



9 - 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



5 - Piedra-Papel-Tijeras

El anverso de la carta muestra como ganar basándose en el color del gesto:

 Verde: haz el mismo gesto que el mostrado en la carta.

 Amarillo: haz el gesto que gana al mostrado en la carta (Piedra-Papel-Tijeras).

 Rojo: haz el gesto que pierde contra el mostrado en la carta (Piedra-Papel-Tijeras). (Ejemplo: la mano es amarilla, por lo que debes hacer el gesto ganador, en este caso "Papel" con una mano; con la otra mano deberás tapar la carta)



para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Sólo se permite una respuesta (ej.: disco). Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del cerebro. A continuación, la carta táctil se vuelve a dejar 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: disco - celosía - aldaba - vestido - circuito impreso - caracol - tapa de alcantarilla - hoja de palma - anillo - saco de café.



Cortex+

Challenge



CAPTAIN
MACAQUE

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

