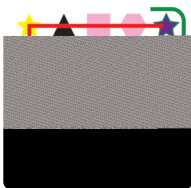




2 - Het juiste pad

Hoeveel stappen zijn er minimaal nodig om van de groene hoek (rechtsboven) naar de rode hoek (linksonder) te komen? Je begint jouw beweging in een rechte lijn en je kunt van richting veranderen bij een gelijke vorm of kleur.

(In dit voorbeeld: vanaf de paarse ster zijn er 5 stappen nodig om de groene cirkel te bereiken, via de gele ster, de gele zeshoek, de groene zeshoek en de groene ster).



3 - Onmogelijke vorm

Welk gekleurd object is onmogelijk om te realiseren qua vorm?

(In dit voorbeeld: het rode object).



4 - Verhoudingen

Welke vorm heeft in verhouding het grootste zichtbare deel?

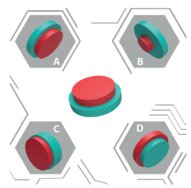
(In dit voorbeeld is dat bij de roze vorm $2/6$, dus $1/3$, bij de groene vorm $3/5$ en bij de blauwe vorm $2/4$, dus $1/2$. Het zichtbare gedeelte is dus het grootst bij de groene vorm).



5 - 3D

Welk van de 4 objecten in de hoeken is gelijk aan het object in het midden?

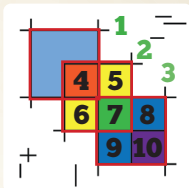
(In het voorbeeld: object A is gelijk aan het object in het midden).





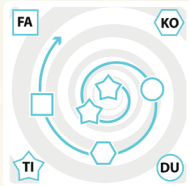
6 - Vierkanten tellen

Hoeveel vierkanten zie je op de kaart?
(In dit voorbeeld: 10 vierkanten)



7 - Code

Welke code is te vinden als je vanaf het beginpunt de volgorde van de symbolen in de richting van de pijl volgt?
(In dit voorbeeld is de code "TI-TI-DU-KO-FA").



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 aan de speler. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Men mag maar één antwoord geven. (In dit voorbeeld: Schedelcoupe). 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.

-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet men 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: Schedelcoupe - Groen gezicht - DJ Chihuahua - Flower power - Hoge hakken - Spaarvarken - Dino winkel - VR hipster - Teddy bier - Kiwi mania.



OPLOSSINGEN: 1.C.2.A.3.D.4.A.5.B.6.C.7.D.8.A.9.B.10.C.22.Rood.23.Rood.24.Zwart.25.Groen.26.Geel.27.Rood.28.Blaauw.29.Groen.30.Rood.31.Blaauw.32.Blaauw.33.Blaauw.34.Blaauw.35.Rood.36.Rood.37.Blaauw.38.Paars.39.Groen.40.Rood.41.Groen.42.Paars.43.Drie.44.Zes.45.Zeven.46.Vier.47.Vijf.48.Twee.49.Vier.50.Vijf.51.Drie.52.Zes.53.Rood.54.Groen.55.Blaauw.56.Oranje.57.Groen.58.Oranje.59.Roze.60.Rood.61.Blaauw.62.Roze.63.Blaauw.64.Tien.65.Tien.66.Acht.67.Acht.68.Zeven.69.Zes.70.Eff.71.Negen.72.Zeven.73.Acht.74.Vijf



www.zygomatic-games.com

