

THE BRAIN GAME

CORTEX

Challenge

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

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 5 oggetti raffigurati su di essa. (Nell'esempio: papillon, occhiali, chiave, ombrello, mongolfiera).





2 - Labirinto

A partire dalla freccia, qual è l'uscita del labirinto (A, B, C o D)?
(Nell'esempio: C).



3 - Colore

Quale parola è scritta nel proprio colore?
(Nell'esempio: PINK significa "rosa" ed è scritto in rosa, per cui la risposta è "PINK").



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

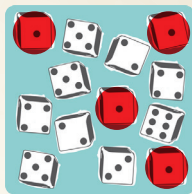
Quale immagine è doppia su questa carta?
(Nell'esempio: ci sono due rinoceronti).





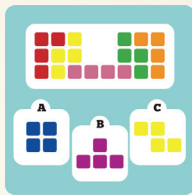
6 - Frequenza

Quale immagine è la più frequente sulla carta?
(Nell'esempio: ci sono 4 dadi con risultato 1).



7 - Ragionamento

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






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 pallone da basket).



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: peluche - cuoio - corda - legno - pesca - pallone da basket - pane - zebra - fragola - muschio.



CAPTAIN
MACAQUE

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

