

THE BRAIN PARTY GAME



**SUPER  
CORTEX**  
Challenge

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

## Descrizione delle 8 prove:



### 1 - Corsa

Sulla base di queste 3 foto scattate in simultanea, qual è la barca in prima posizione?  
(Nell'esempio: la barca rossa è in prima posizione, seguita dalla barca gialla, la blu, la verde e infine la nera.)

## 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:

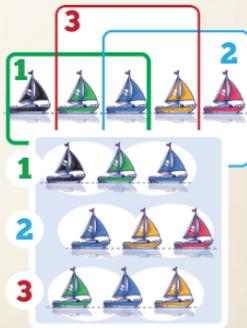
In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta al turno successivo.

## 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.*





## 2 - La pista

Partendo dall'oggetto nell'angolo verde, quanti movimenti sono necessari per raggiungere l'oggetto nell'angolo rosso? Il movimento si esegue in linea retta lungo uno o più oggetti ed è possibile cambiare direzione su un oggetto di forma o un colore identico a quello dell'oggetto da cui è partito il movimento.

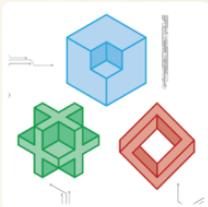
*(Nell'esempio: partendo dalla stella viola sono necessari 5 movimenti per raggiungere il cerchio verde, passando per la stella gialla, l'esagono verde e la stella verde.)*



## 3 - Impossibile

Di che colore è l'oggetto impossibile da realizzare in volume?

*(Nell'esempio: l'oggetto impossibile da realizzare è quello rosso.)*



## 4 - Proporzione

Di che colore è l'oggetto che ha la parte scura più grande in proporzione?

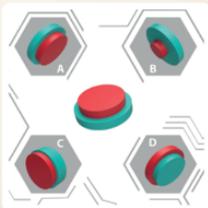
*(Nell'esempio: nell'oggetto rosa la parte più scura rappresenta i 2/6, quindi 1/3 del totale; nell'oggetto verde la parte più scura rappresenta i 3/5 e nell'oggetto blu i 2/4, quindi 1/2 del totale. L'oggetto con la parte più scura più grande in proporzione è quello verde.)*

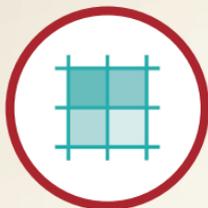


## 5 - 3D

Tra i 4 oggetti agli angoli, qual è l'oggetto identico a quello al centro?

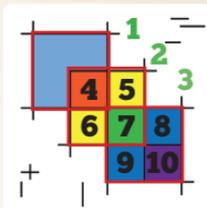
*(Nell'esempio: la risposta è "A")*





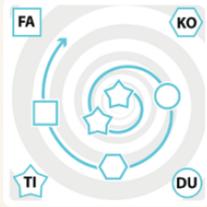
## 6 - Quadrati

Quanti quadrati possono essere trovati sulla carta?  
(Nell'esempio: la risposta è "10")



## 7 - Codice

Partendo dal centro, qual è il codice che si trova seguendo l'ordine dei simboli indicati dalla freccia?  
(Nell'esempio: il codice è "TI-TI-DU-KO-FA")



## 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: Skull cake). 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.



☞ Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimiscolarlo.

☞ Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimiscolarlo.

☞ Le dieci superfici tattili sono: Skull cake - Vegan play - DJ Dog - Flower power - Dancing queen - Cheeky pig - Dino market - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles.

**SOLUZIONI:** 1.C 2.A 3.D 4.A 5.B 6.C 7.D 8.A 9.B 10.C 22.Rosso 23.Rosso 24.Nero 25.Verde 26.Giallo 27.Rosso 28.Blu 29.Verde 30.Rosso 31.Blu 32.Blu 33.Blu 34.Blu 35.Rosso 36.Rosso 37.Blu 38.Viola 39.Verde 40.Rosso 41.Verde 42.Viola 43.3 44.6 45.7 46.4 47.5 48.2 49.4 50.5 51.3 52.6 53.Rosso 54.Verde 55.Blu 56.Arancione 57.Verde 58.Arancione 59.Rosa 60.Rosso 61.Blu 62.Rosa 63.Blu 64.10 65.10 66.8 67.8 68.7 69.6 70.11 71.9 72.7 73.8 74.5