

MADRA GRA



CORTEX³

Wyzwania



INSTRUKCJA

www.zygomat-games.com

Zasady gry

Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwani zapachowych, 10 kart zapachów), 6 układanek z obrazkiem mózgu (razem 24 części).

Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Za prawidłowe odpowiedzi otrzymują części układanki. Pierwsza osoba, która zdoła będzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Gracze rozkładają 10 kart zapachów na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać (nie mogą ich jednak na razie pocierać). Następnie wszystkie karty zapachów należy odłożyć zakryte na bok.

Potasujecie razem karty testów i karty wyzwani, a następnie ułożycie z nich zakryty stos pośrodku stołu.

Na rewersach kart widnieje ikona testu, jaki znajduje się na danej karcie (testy zostały opisane w dalszej części instrukcji).

Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, odwracając kartę znajdującą się na wierzchu głównego stosu. Wszyscy gracze oglądają jej treść i starają się rozwiązać znajdujący się na niej test.

Gdy któryś z graczy sądzi, że zna odpowiedź, natychmiast zakrywa kartę dłonią. Następnie podaje odpowiedź i odsłania kartę, aby wszyscy gracze mogli sprawdzić, czy miał rację.

Opis 8 rodzajów testów



1. Orientacja

Zakryj kartę dłonią i znajdź kolor kości, podążając za strzałkami. Zaczynaj od kości z czerwonym obramowaniem.

W przykładzie odpowiedzią jest kolor niebieski.

Pamiętajcie! W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź! Kolejną kartę odsłania gracz po lewej stronie poprzedniego gracza.

Prawidłowa odpowiedź

Gracz zabiera kartę testu i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Gracz w trakcie gry może mieć przed sobą tylko 4 karty. Jeśli chce zachować kartę, którą właśnie zdobył, a posiada już przed sobą 4 karty, to musi odrzucić jedną ze zdobytych wcześniej kart. Jeśli gracz posiada **2 takie same** karty (o tym samym rewersie), może je wymienić na 1 część swojej układanki mózgu (należy je odrzucić).

Nieprawidłowa odpowiedź

Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzucza ją) i **nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie**.

Koniec gry

Gracz, który jako **pierwszy ukończy swoją układankę** z obrazkiem mózgu, wygrywa.



Uwaga! Gdy w rozgrywce 2-osobowej 1 z graczy udzieli już odpowiedzi, karta z testem, którego nie udało mu się poprawnie rozwiązać, nie jest odrzucana – staje się nagrodą dla drugiego gracza. Kolejna runda przebiega według normalnych zasad gry.





2. Śledzenie kolorów

Zakryj kartę dłonią i powiedz, jakie zwierzę znajduje się na czwartym obrazku. Zacznij od obrazka z czerwonym obramowaniem, a następnie podążaj za kolorami. Kolor tła obrazka pokazuje, jaki kolor ma zwierzę na następnym obrazku.

W przykładzie odpowiedzią jest żaba.



3. Intruz

Zakryj kartę dłonią i określ, który z kształtów nie pasuje do pozostałych.

W przykładzie kształt A nie pasuje do pozostałych.



4. Łączenie kształtów

Zakryj kartę dłonią i powiedz, które 2 kształty można połączyć, aby stworzyć układ widoczny na środku.

W przykładzie kształty B i C tworzą układ widoczny na środku.



5. Konstelacje

Zakryj kartę dłonią i określ, jaki ma kolor konstelacja z największą liczbą gwiazd.

W przykładzie to żółta konstelacja ma najwięcej gwiazd.





6. Koordynacja

Na karcie znajdują się rysunki dłoni w 2 kolorach (niebieski dla lewej ręki i czerwony dla prawej). Zakryj kartę dłonią odpowiadającą kolorowi rysunku. Rysunek ten przedstawia 1 z 3 gestów: papier, kamień albo nożyce. Po zakryciu karty drugą dłonią pokaż gest, który pozwoli Ci pokonać ten znajdujący się na karcie.

W przykładzie na karcie znajduje się gest kamienia wykonywany prawą dłonią (czerwoną). Aby wygrać, gracz musi zakryć kartę prawą dłonią i wykonać gest papieru lewą dłonią.



7. Arytmetyka

Zakryj kartę dłonią i znajdź wynik działania. Zaczniij od czerwonej cyfry.

W przykładzie wynikiem działania jest liczba 5.



8. Wyzwanie zapachowe

Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart zapachów i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy, odwraca kartę i delikatnie pociera palcem znajdujący się na niej obrazek. Następnie wącha miejsce, które właśnie potarł. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie zapachu na karcie jedynie za pomocą zmysłu węchu. Jest tylko 1 prawidłowa odpowiedź.

W przykładzie karta pachnie czekoladą.

Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki przedstawiającej mózg. Kartę zapachu należy odłożyć na sam dół stosu pozostałych kart zapachów.

Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.

Uwagi:

- 👉 Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wtasować z powrotem do stosu.
- 👉 Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwania, to należy je wtasować z powrotem do stosu.
- 👉 Na 10 kartach zapachów znajdują się zapachy: wanilia, lawenda, pizza, czekolada, mięta, truskawka, sosna, mydło, skoszona trawa i lukrecja.



! WAŻNE! ABY KARTY
• ZAPACHÓW SIĘ NIE ZUŻYŁY,
UŻYWAJ TYLKO 1 KARTY
NARAZ (ODKŁADAJ UŻYTE
KARTY ZAPACHÓW NA SAM
DÓŁ STOSU POZOSTAŁYCH KART
ZAPACHÓW). NIE TASUJ KART
ZAPACHÓW I NIE UŻYWAJ
TEGO SAMEGO PALCA DO
POCIERANIA RÓŻNYCH KART.