

MĄDRA GRA



**SUPER  
CORTEX**

Wyzwania

INSTRUKCJA

# Zasady gry

## Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwań, 10 kart faktur z wytłoczeniami), 6 układek z obrazkiem mózgu (razem 24 części).

## Cel gry

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Pierwsza osoba, która zdobędzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

## Przygotowanie

Gracze rozkładają 10 kart faktur na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać i dotykać. Następnie wszystkie karty faktur należy odłożyć zakryte na bok. Potasujcie razem karty testów i karty wyzwań, a następnie ułóżcie 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. Pamiętajcie! W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź!

## Opis 8 rodzajów testów



### 1. Wyścig

Karta przedstawia 3 jednoczesne ujęcia z regat. Zakryj kartę dłonią i powiedz, która żagłówka wygra regaty? W przykładzie pierwsza będzie czerwona żagłówka, potem żółta, niebieska, zielona, a na koniec czarna.

## Prawdłowa 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

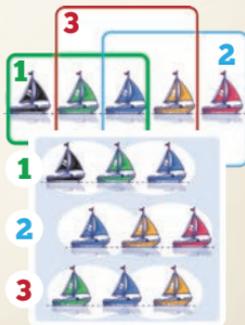
Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzuca ją) i nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.

## Koniec gry

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



*Ważne! Gdy w grze 2-osobowej jeden z graczy udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, karta nie zostaje odrzucona, ale otrzymuje ją drugi gracz. Następnie należy kontynuować grę zgodnie z normalnymi zasadami.*

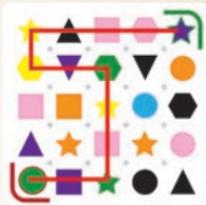




## 2. Trasa

Zakryj kartę dłonią i powiedz, ile najmniej ruchów należy wykonać, aby dostać się od kształtu w zielonym rogu do kształtu w czerwonym rogu? Ruchy wykonuje się w linii prostej. Kolejny ruch można poprowadzić w innym kierunku, pod warunkiem, że zakończy się na tym samym kształcie lub kolorze co poprzedni ruch.

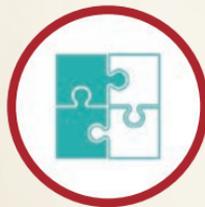
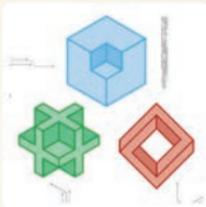
*W przykładzie, poczynwszy od fioletowej gwiazdy, trzeba wykonać 5 ruchów, aby dotrzeć do zielonego okręgu. Trasa prowadzi przez żółtą gwiazdę, żółty sześciokąt, zielony sześciokąt i zieloną gwiazdę.*



## 3. Iluzja

Zakryj kartę dłonią i powiedz, jakiego koloru kształt jest niemożliwy do materialnego odtworzenia?

*W przykładzie jest to czerwony kształt.*



## 4. Proporcje

Zakryj kartę dłonią i powiedz, która figura ma większą ciemną część?

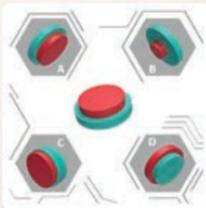
*W przykładzie proporcje ciemnego do jasnego w różowym kształcie wynoszą 2:6, czyli 1/3 jest ciemniejsza, w zielonym kształcie ciemne jest 3/5, a w niebieskim 2/4, czyli połowa. Proporcja ciemnego koloru jest największa w zielonej figurze.*

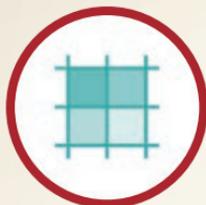


## 5. 3D

Zakryj kartę dłonią i powiedz, która z 4 brył w rogach jest identyczna jak ta na środku?

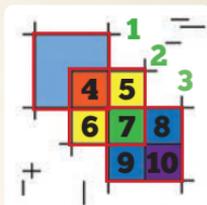
*W przykładzie bryła A jest identyczna jak ta na środku.*





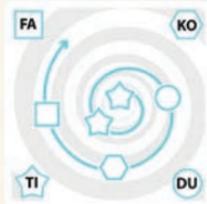
## 6. Kwadraty

Zakryj kartę dłonią i powiedz, ile jest na niej kwadratów?  
W przykładzie jest 10 kwadratów.



## 7. Kod

Zakryj kartę dłonią i powiedz, jak brzmi kod, zaczynając od środka spirali i podążając za strzałką.  
W przykładzie kod brzmi: „TI-TI-DU-KO-FA”.



## 8. Wyzwanie

Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart faktur i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy i odwraca kartę. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie faktury na kartce jedynie za pomocą zmysłu dotyku. W przykładzie jest to deserowa czaszka.

Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki przedstawiającej mózg. Kartę faktury należy odłożyć do stosu pozostałych kart faktur. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.



- Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wstawić z powrotem do stosu.
- Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wstawić z powrotem do stosu.
- Na 10 kartach faktur znajdują się: deserowa czaszka, węgarska plaża, DJ Pieseł, flower power, królowa parkietu, świńska maseczka, dinobazar, cyberhipster, alkomiś, modne kiwi.

**ROZWIĄZANIA:** 1. C 2. A 3. D 4. A 5. B 6. C 7. D 8. A 9. B 10. C 22. Czerwona 23. Czerwona 24. Czarna 25. Zielona 26. Żółta 27. Czerwona 28. Niebieska 29. Zielona 30. Czerwona 31. Niebieska 32. Niebieska 33. Niebieska 34. Niebieska 35. Czerwona 36. Czerwona 37. Niebieska 38. Fioletowa 39. Zielona 40. Czerwona 41. Zielona 42. Fioletowa 43. 3 44. 6 45. 7 46. 4 47. 5 48. 2 49. 4 50. 5 51. 3 52. 6 53. Czerwona 54. Zielona 55. Niebieska 56. Pomarańczowa 57. Zielona 58. Pomarańczowa 59. Różowa 60. Czerwona 61. Niebieska 62. Różowa 63. Niebieska 64. 10 65. 10 66. 8 67. 8 68. 7 69. 6 70. 11 71. 9 72. 7 73. 8 74. 5