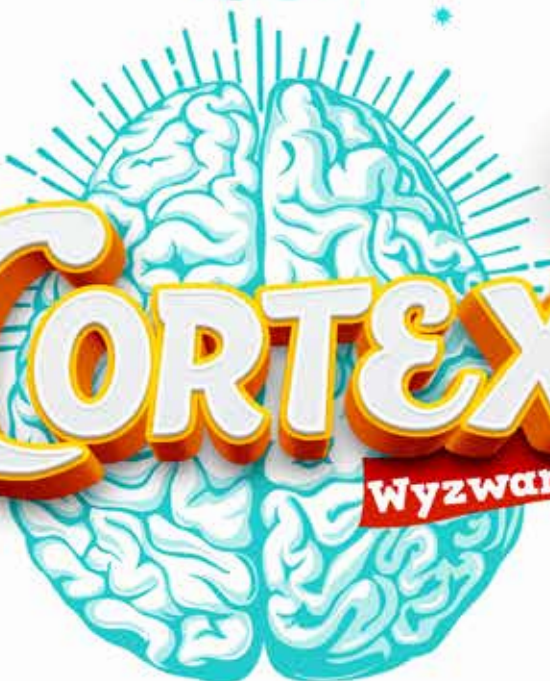


**MĄDRA GRA**



**CORT&X<sup>2</sup>**  
**Wyzwania**



**INSTRUKCJA**

# Zasady gry

## Zawartość

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwań, 10 kart faktur z wyłoczeniami), 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 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 ułożcie 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! 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 (odrzuca 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 jeden z graczy udzieli złej 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.*

## Opis 8 rodzajów testów



### 1. Wielozadaniowość

Na rewersie karty znajduje się rysunek, na którym wskazany jest kolor, jaki należy przyporządkować każdej ręce (czerwony dla lewej ręki i niebieski dla prawej). Po odwróceniu karty (i jej zakryciu) pokaż odpowiednią liczbę (liczba oczek z kostki leżącej na ręce) palców na ręce wskazanej przez kolor ręki z karty i w tym samym czasie powiedz głośno sumę oczek widniejącą na kostkach na „chmurce”.

*W przykładzie gracz musi pokażać 2 palce na prawej ręce i powiedzieć „Osiem!”, uderzywszy w tę kartę lewą ręką.*





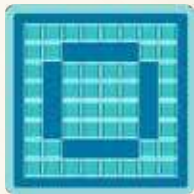
## 2. Spostrzegawczość

Zakryj kartę dłonią i określ, jaki kolor ma wyróżniający się robot.  
*W przykładzie kolor różniącego się od innych robota to kolor czarny.*



## 3. Kwadraty

Zakryj kartę dłonią i policz, ile kwadratów potrzeba, aby wypełnić pustą przestrzeń.  
*W przykładzie do wypełnienia obrazka potrzebnych jest 16 kwadratów.*



## 4. Analiza

Zakryj kartę dłonią i określ, jakiego koloru są 4 kapsle tworzące rząd w poziomie, pionie albo po skosie.  
*W przykładzie te 4 kapsle są niebieskie.*



## 5. Wyjątek

Zakryj kartę dłonią i określ, który kształt albo kolor występuje na obrazku tylko raz?  
*W przykładzie wyjątkiem jest nutka. Wszystkie pozostałe przedmioty występują 2 razy. Żaden przedmiot nie występuje w niepowtarzającym się kolorze – są 2 żółte przedmioty, 2 niebieskie, 2 zielone, 2 czerwone i 2 czarne.*





## 6. Kombinacje

Zakryj kartę dłonią i powiedz, który kształt pasuje do gwiazdy pod względem kolejności użytych w nim kolorów.

*W przykładzie kształt numer 2 po odwróceniu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara będzie pasował do gwiazdy.*



## 7. Wejście

Zakryj kartę dłonią i powiedz, które z wejść prowadzą do samego środka labiryntu (musisz podać wszystkie wejścia).

*W przykładzie do środka labiryntu prowadzą wejścia A oraz B.*



## 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 karcie jedynie za pomocą zmysłu dotyku.

*W przykładzie jest to papuga.*






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.

### Uwagi:

-  Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wtasować z powrotem do stosu.
-  Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wtasować z powrotem do stosu.
-  Na 10 kartach faktur znajdują się: rdza, żuk, szron, piłeczka golfowa, orzech włoski, owoc liczi, papuga, pawie pióro, tarka i asfalt.



C A P T A I N  
M A C A Q U E

[www.facebook.com/captainmacaque](https://www.facebook.com/captainmacaque)  
[www.captain-macaque.com](http://www.captain-macaque.com)  
[captain.macaque@gmail.com](mailto:captain.macaque@gmail.com)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)



**rebel**

ŁĄCZ I TWÓRZ



Mój  
CORTEX<sup>2</sup>  
Wyzwania

