

Obsah balení:

90 karet (74 karet s úkoly, 6 dotekových karet s výzvou, 10 plastických karet, 6 puzzle mozku (celkem 24 části)

Cíl hry:

Všichni hráči hrají proti sobě, a to pomocí 8 různých úkolů, které procvičují různé funkce mozku. Ten, kdo jako první získá 4 části puzzle a složí z nich mozek, vyhrává.

Příprava hry:

Na stůl se položí 10 plastických karet. Všichni hráči je mohou vidět přibližně 30 sekund a mohou si je osahat. Poté se dají plastické karty stranou. Karty s úkoly a dotekové karty s výzvou se zamíchají a položí doprostřed stolu. Zadní strana těchto karet ukazuje, zda se jedná o kartu s úkolem nebo o dotekovou kartu s výzvou (popis viz níže).

Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč, a to otočením první karty z balíčku. Jakmile se hráč domnívá, že zná správné řešení, co nejrychleji položí svou ruku na kartu. Poté odpoví a sundá ruku z karty, aby se mohlo ověřit, zda je odpověď správná. Každý hráč smí odpovídat jen jednou v kole.

Popis 8 typů úkolů:



1 - Paměť

Přikryj kartu rukou. Aniž bys sundal ruku z karty, vyjmenuj všech 5 předmětů, které jsou vidět na kartě (například: motýlek, brýle, klíč, deštník, horkovzdušný balón).



5 - páry

Jaké vyobrazení je na kartě dvojmo? (například: nosorožec)



4 - koordinace

Na zadní straně karty je každé ruce přiřazena nějaká barva a každému prstu nějaké číslo. Přední strana karty ukazuje, jaký prst, které ruky, máte položit na místo, které je označené na obrázku. (například: prostředníček pravé ruky se musí položit na střed čela, zatímco volná ruka, v tomto případě levá, je položena na kartě.)



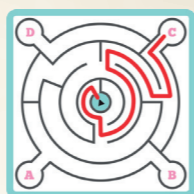
3 - barva

Jaké slovo je napsáno ve stejné barvě, ve které zní? (například: PINK je napsáno růžovým písmem – správná odpověď je tedy „Pink“).



2 - labyrint

Který východ z labyrintu je správný? Začátek je u šipky. Je to A, B, C nebo D? (například: východ C).



6 - frekventovanost

Které vyobrazení je na kartě vidět nejčastěji? (například: kostka s číslem 1 je zde čtyřikrát).



7 - abstrakce

Která část se nejlépe hodí do velkého obrázku? (například: Jen část A se hodí nejlépe do obrázku).



8 - doteková výzva

Tato karta umožňuje hráči, který vyhrál předchozí kartu, splnit dotekovou výzvu. Ostatní hráči zvolí jednu kartu z balíčku 10 plastických karet a položí ji lícem dolů před hráče. Hráč má 10 sekund na to, aby uhádl pomocí hmatu předmět nebo strukturu na kartě. Smí odpovědět jen jednou. (například: basketbalový míč). Jestliže je odpověď správná, získá hráč část puzzle pro puzzle-mozek. Plastická karta je vrácena zpět do balíčku. Jestliže je odpověď špatná, pokračuje hra jednoduše další kartou jako obvykle.



Zvláštní případy:

- ☞ Případě, že se hráč zmýlí v odpovědi u karty, která předchází dotekové kartě s výzvou, s dotekovou kartou se již nehraje. Karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- ☞ Případě, že jsou na sobě dvě dotekové karty s výzvou, druhá karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- ☞ 10 plastických karet: medvěd, kůže, provaz, dřevo, broskev, basketbalový míč, chléb, zebra, jahody, mech



LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET CONS
CONSECTETUR NEQUE

PROIN DAPIBUS BIBENDUM
AUGUE, AT SEM BIBENDUM AC.



Pravidlá hry

SL

Obsah balenia:

90 kariet (74 kariet s úlohami, 6 dotykových kariet s výzvou, 10 plastických kariet, 6 dielikov puzzle mozgu (spolu 24 častí))

Cieľ hry:

Všetci hráči hrajú proti sebe pomocou 8 rôznych úloh, ktoré precvičujú rôzne funkcie mozgu. Kto prvý získa 4 dieliky puzzle a zloží z nich mozog, vyhráva.

Príprava hry:

Na stôl sa položí 10 plastických kariet. Všetci hráči ich môžu vidieť približne 30 sekúnd a môžu si ich aj ohmatať. Potom sa plastické karty odložia nabok. Karty s úlohami a dotykové karty s výzvou sa zamiešajú a položia doprostred stola. Zadná strana týchto kariet ukazuje, či ide o kartu s úlohou, alebo o dotykovú kartu s výzvou (pozri popis nižšie).

Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč obrátením prvej karty z balíčka. Ak sa hráč domnieva, že pozná správne riešenie, čo najrýchlejšie položí ruku na kartu. Potom odpovie a dá ruku preč z karty, aby sa dalo overiť, či je odpoveď správna. Každý hráč smie odpovedať len jedenkrát počas jedného kola.

Popis 8 typov úloh:



1 - pamäť

Prikrý kartu rukou. Bez toho, aby si dal ruku dole z karty, vymenuj všetkých 5 predmetov, ktoré vidno na karte. (Napríklad motýlik, okuliare, kľúč, dáždňik, balón)



5 - páry

Aké vyobrazenie je na karte dvojmo? (Napríklad nosorožec)



4 - koordinácia

Na zadnej strane karty je ku každej ruke priradená nejaká farba a ku každému prstu nejaké číslo. Predná strana karty ukazuje, ktorý prst ktorej ruky máte položiť na miesto označené na obrázku. (Napríklad prostredník pravej ruky sa musí položiť na stred čela, zatiaľ čo voľná ruka, v tomto prípade ľavá, je položená na karte.)



3 - farba

Aké slovo je napísané rovnakou farbou, akou znie? (Napríklad PINK je napísané ružovým písmom – správna odpoveď je teda „Pink“.)



2 - labyrint

Ktorý východ z labyrintu je správny? Začiatok je pri šípke. Je to A, B, C alebo D? (Napríklad východ C)



Zvláštne prípady:

- ☞ Prípade, že sa hráč zmýli v odpovedi pri karte, ktorá predchádza dotykovú kartu s výzvou, s dotykovou kartou sa už nehraje. Karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- ☞ Prípade, že sú na sebe dve dotykové karty s výzvou, druhá karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- ☞ 10 plastických kariet: medveď, koža, povraz, drevo, broskyňa, basketbalová lopta, chlieb, zebra, jahody, mach.



8 - dotyková výzva*

Táto karta umožňuje hráčovi, ktorý vyhral predchádzajúcu kartu, splniť dotykovú výzvu. Ostatní hráči zvolia jednu kartu z balíčka 10 plastických kariet a položia ju lícom dole pred hráča. Hráč má 10 sekúnd na to, aby uhádol pomocou hmatu predmet alebo štruktúru na karte. Môže odpovedať len raz (napríklad basketbalová lopta). Ak je odpoveď správna, získa hráč dielik pre puzzle mozgu. Plastická karta sa vráti späť do balíčka. Ak je odpoveď nesprávna, pokračuje hra jednoducho ďalšou kartou ako obvykle.



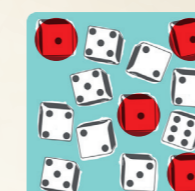
7 - abstrakcia

Ktorej časť sa najlepšie hodí do veľkého obrázka? (Například iba časť A sa najlepšie hodí do obrázka.)



6 - frekventovanosť

Aké vyobrazenie je na karte vidieť najčastejšie? (Například kocka s číslom 1 je tu štyrikrát.)



LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET CONS
CONSECTETUR NEQUE

PROIN DAPIBUS BIBENDUM
AUGUE, AT SEM BIBENDUM AC.

Albi



CAPTAIN
MACAQUE

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

