

IQ PARTY GYEREKEKNEK

Kids!



# CORTEX

Challenge

JÁTÉKSZABÁLY

# Játékszabály

## A játék tartalma:

90 kártya (74 feladvány-, 6 kihívás-, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab).

## A játék célja:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladvány megoldásában versengenek egymással, amelyekkel az agyuk különböző területeit tornáztatják. Az nyeri a játékot, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

## Előkészületek:

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztalra. Úgy fél percen át minden játékos nézze és tapints meg a lapokat. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat. Keverjétek össze a feladvány- és kihíváskártyákat, és az így kialakított paklit, képpel lefelé, helyezzétek az asztal közepére. A kártyák hátoldalán láthatjátok, hogy milyen típusú feladványt kell megoldanotok, amikor megfordítjátok a lapot. (A feladványtípusokat lásd lentebb.)

## A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi a pakli legfelső lapjának megfordításával. Ez után minden játékos meg-

nézi a kártyát, és igyekszik megtalálni a megoldást. Amikor egy játékos úgy érzi, tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, és letakarja azt a tenyerével. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd elveszi a kezét a kártyáról, hogy a többiek ellenőrizhessék, helyes volt-e a válasz. Ne feleddjétek, egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban!

### **Helyes válasz esetén:**

A játékos elveszi, majd képpel lefelé maga elé helyezi a kártyát. Egy játékosnak sem lehet a játék során egyszerre négynél több kártyája. Ha valaki hozzájutna az ötödik lapjához, dönthet úgy, hogy megtartja azt, de ebben az esetben meg kell válnia egy kártyájától.

Amikor egy játékos **összegyűjtött két ugyanolyan típusú** (egyforma hátoldalú) **kártyát**, akkor azok eldobásával magához vehet egy kirakódarabot.

### **Rossz válasz esetén:**

A játékosnak el kell dobnia a feladványkártyát, és nem mondhat megfejtést a következő fordulóban.

## A játék vége:

Az első játékos, akinek **sikerül befejeznie az agykirakóst**, győz.



## A nyolc feladványtípus leírása:



### 1. **Memória**

Takard le a kártyát, és sorold fel emlékezetből a kártyán látható négy dolgot. (Példákon: plüssmaci, kalap, cseresznye és villám.)





## 2. Labirintus

Segíts a figurának, hogy rájöjjön, mit fogott meg!  
(Példánk: a macska nem emlékszik, milyen színű egeret kergetett. Ebben az esetben a kék a megoldás.)



## 3. Kakukktojás

Melyik kép nem illik a többi közé?  
(Példánk: a 4 ételből 3 édes, a hamburger viszont nem, így az a kakukktojás!)



## 4. Koordináció

A kártya hátoldalán látható, hogy melyik kéz milyen színnek, valamint melyik ujj milyen számnak felel meg. A kártyát felcsapva a feladatod az, hogy a képen látható ujjá(i)dat minél gyorsabban a megfelelő pontra helyezd magadon. (Példánk: helyezd a jobb kezed középső ujját a homlokodra, majd csapi rá másik kezzeddel a kártyára!)



## 5. Keresd a párját!

A kártyán látható képek közül melyik szerepel kétszer?  
(Példánk: a villám szerepel kétszer a kártyán.)





## 6. Gyakoriság

Melyik kép tűnik fel leggyakrabban a kártyán?  
(Példánk: a kék ceruza ötször szerepel.)



## 7. Logika

Melyik elem illik pontosan a fenti ábrába?  
(Példánk: csak a kék elem illik pontosan a fenti ábrába.)



## 8. Tapintás kihívás

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy újabb kirakódarabhoz jusson. A többi játékos a félretett 10 dombornyomott kártyából kiválaszt egyet, majd azt képpel lefelé a játékosnak adják. Neki 10 másodperce van arra, hogy ujjaival kitapogassa, milyen tárgy vagy minta szerepel a kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánk: az eper.)



Ha a helyes választ adott, a játékos gazdagabb lesz egy kirakódarabbal, a kihíváskártyát pedig vissza lehet keverni a pakliba.

Ha a válasz rossz volt, nem történik semmi, és a játék a következő feladványkártya felcspásával folytatódik.

### Megjegyzések:

- ☞ Ha a kihíváskártya feltűnése előtt a játékos elbukta a feladványt, akkor a kártyát keverjétek vissza a pakliba.
- ☞ Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba.
- ☞ A 10 dombornyomott kártya: törölköző – cukorka – tehén – teniszlabda – homok – lábnyom – kígyó – eper – teknős – kagyló.