



ІГРИ РОЗУМУ



# Cortex<sup>2</sup>

Challenge

ПРАВИЛА ГРИ – ПРАВИЛА ИГРЫ  
RULES OF THE GAME



# ІГРИ РОЗУМУ



## Cortex<sup>2</sup> Challenge



Тренуємо координацію



Тренуємо уважність



Тренуємо швидкість підрахунків



Тренуємо логіку



Тренуємо швидкість реакції



Тренуємо просторове мислення



Тренуємо швидкість мислення



Тренуємо тактильне сприйняття

## Правила гри

### До комплекту гри входять:

- 90 карток (74 картки із звичайними завданнями, 6 карток із завданнями для тактильних карток, 10 тактильних карток);
- 24 фішки (по 6 фішок кожного кольору – фіолетового, жовтого, помаранчевого та зеленого).

### Мета гри:

Гравці змагаються один із одним, виконуючи завдання та отримуючи за це фішки. Усього у грі 8 типів завдань, спримованих на тренування різних навичок. Гравець, якому вдається першим зібрати 4 різноманітні фішки, перемагає у грі.

### Підготовка до гри:

Перед початком гри дайте всім учасникам роздивитись та пощупати усі 10 тактильних карток (протягом 30 секунд дляожної картки). Якщо у когось з учасників виникнуть сумніви з приводу зображення на картці предметів, будь ласка, зверніться до списку в кінці цієї інструкції. Після того, як час вийшов, перемішайте ці картки та відкладіть їх в окрему колоду сорочкою дороги. Перемішайте картки завдань та покладіть їх загальною колодою до центру столу сорочкою дороги. Зверніть увагу на те, що тип завдання позначений на сорочці картки (детальний опис завдань наведений нижче).

### Опис типів завдань на картках:



#### 1 - Скажіть та покажіть!

#### Тренуємо координaciю.

На сорочці картки кожна рука позначена своїм кольором (права – синім, ліва – чорвоним). На звороті картки показано, якою рукою слід показати зображене на кубику число, одночасно називши число, зображене у жовтій хмарці. Вільною рукою слід накрити картку із завданням.

Наприклад, правою рукою Ви повинні показати число 2 та одночасно вимовити «Вісім», а лівою рукою накрити картку.



### Хід гри:

Наймолодший гравець перегортав верхню картку у колоді. З цього моменту всі учасники грають одночасно: задача кожного гравця – першим знайти правильну відповідь. Якщо Ви вважаєте, що знайшли відповідь, швидко покладіть руку зверху картки. Скажіть свій варіант відповіді та зімініть руку з картки, щоб усі гравці могли перевірити, вірний він чи ні.

**Важливо! У кожному раунді розглядається тільки одна відповідь від одного гравця.**



#### Якщо відповідь вірна:

Зберіть картку та покладіть її перед собою сорочкою дороги. Зверніть увагу на те, що одночасно у гравця на руках може бути не більше 4 карток. Якщо Ви хочете забрати виграну картку, але у Вас вже є 4 картки, слід скинути одну з карток. Якщо ж у Вас на руках є дві картки з однаковою сорочкою, обміняйте їх на 1 фішку (після цього ці картки теж слід скинути). Обмінюючи картки, беріть фішку того кольору, якого у Вас ще немає!



#### Якщо відповідь невірна:

Якщо Ви помилились із відповіддю, слід скинути одну зі своїх карток (якщо вони у Вас є) та пропустити наступний раунд.

### Кінець гри:

Гравець, який першим зібрав 4 різноманітні фішки, перемагає у грі.





## **2 - Пильність**

**Тренуємо уважність.**

Якого кольору зламаний робот чорного кольору?

На картці праворуч зламаний робот чорного кольору.

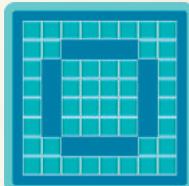


## **3 - Квадрати**

**Тренуємо швидкість підрахунків.**

Скільки потрібно квадратів, щоб заповнити порожні клітинки?

На картці-прикладі для заповнення порожніх клітинок потрібно 16 квадратів.



## **4 - Аналізуйте це**

**Тренуємо логіку.**

4 кришечки від пляшок якого кольору формують ряд (горизонтальний, вертикальний або діагональний)?

На картці праворуч 4 сині кришечки формують вертикальний ряд.



## **5 - Знайдіть предмет!**

**Тренуємо швидкість реакції.**

Колір або форма якого предмета на картці не повторюється?

На картці-прикладі від усіх інших відрізняється музична нота. Решта предметів повторюється.





## 6 – Складіть комбінацію

**Тренуємо просторове мислення.**

Яка з трьох деталей підходить за кольорами до основної фігури?

Наприклад, до основної фігури підходить деталь 2, якщо її повернути проти годинникової стрілки.



## 7 – Знайдіть вихід

**Тренуємо швидкість мислення.**

Називіть усі букви виходів, які ведуть до центру лабіринту (іх може бути скільки завгодно, в тому числі 0).

Зараховується лише повна відповідь.

Наприклад, виходи A і В ведуть до центру лабіринту.



## 8 – Що це?

**Тренуємо тактильне сприйняття.**

Ця картка надає можливість гравцеві, який виграв попередню картку, пройти випробування за допомогою тактильних карток. Інший гравець випадковим чином вибирає з колоди тактильних карток одну і простягає її учаснику сорочкою догори. У гравця є 10 секунд, щоб на дотик визначити, що зображене на картці. Відповідати можна тільки один раз.

Наприклад, на картці праворуч зображений папуга.

Якщо відповідь вірна, гравець отримує 1 фішка, а тактильна картка повертається до колоди тактильних карток. Якщо відповідь невірна, гравець нічого не отримує, а гра продовжується з наступної картки із загальної колоди.



### Примітки:

- ☞ Якщо Ви відкрили картку із завданням для тактильних карток, а в попередньому раунді ніхто не переміг, то поверніть її до загальної колоди.
- ☞ Якщо картка із завданням для тактильних карток Вам попалася двічі поспіль, то поверніть другу картку до загальної колоди.
- ☞ На тактильних картках зображені: іржавий ланцюг, жук, іній на склі, м'яч для гольфу, лічі, папуга, перо павича, терка для сиру, асфальт, горіх.

## Правила игры

### В комплект игры входят:

- 90 карточек (74 карточки с обычными заданиями, 6 карточек с заданиями для тактильных карточек, 10 тактильных карточек);
- 24 фишки (по 6 фишек каждого цвета – фиолетового, желтого, оранжевого и зеленого).

### Цель игры:

Игроки соревнуются друг с другом, выполняя задания и получая за это фишки. Всего в игре 8 разных типов заданий. Игрок, который первым соберет 4 разноцветные фишки, побеждает в игре.

### Подготовка к игре:

Перед началом игры дайте всем участникам посмотреть и пощупать 10 тактильных карточек. В случае сомнений обратитесь к списку изображенных на карточках предметов в конце правил. После этого перемешайте эти карточки и отложите их в отдельную стопку рубашкой вверх. Перемешайте карточки заданий и положите стопкой в центр стола рубашкой вверх. Тип задания обозначен на рубашке карточки (описания заданий смотрите ниже).

### Ход игры:

Самый младший игрок переворачивает верхнюю карточку в



стопке. Теперь все участники играют одновременно: задача каждого игрока – первым найти верный ответ. Если Вы считаете, что нашли решение, быстрее положите руку поверх карточки. Скажите свой вариант ответа и уберите руку, чтобы все игроки могли проверить, правильный он или нет.

**Важно! В каждом раунде рассматривается только один ответ одного игрока.**



### Если ответ верный:

Заберите карточку и положите перед собой лицом вниз. Одновременно у Вас может быть не более 4 карточек. Если Вы хотите забрать выигранную карточку, но у Вас уже есть 4 карточки, сбросьте одну из имеющихся карточек. Если у Вас две карточки с одинаковой рубашкой, обменяйте их на 1 фишку (карточки уходят в сброс). Обменивая карточки, берите фишку того цвета, которого у Вас еще нет!



### Если ответ неверный:

Сбросьте одну из своих карточек (если они у Вас есть) и пропустите следующий раунд.



### КОНЕЦ ИГРЫ:

Игрок, который первым собрал 4 разноцветные фишки, побеждает в игре.

## Описание типов карточек заданий:



### 1 – Скажите и покажите!

#### Тренируем координацию.

На рубашке карточки каждая рука обозначена своим цветом (правая рука – синим, левая – красным). На обороте карточки показано, какой рукой нужно показать число, изображённое на кубике, и одновременно назвать число, изображённое в жёлтом облакке. Свободной рукой нужно накрыть карту с заданием.

Например, Вы должны правой рукой показать число 2 и произнести «Восемь», а левой рукой накрыть карту.





## 2 - Зоркость

Тренируем внимательность.  
Какого цвета сломанный робот?

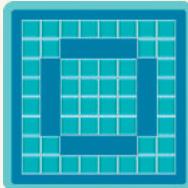
Например, на карточке справа сломанный робот чёрного цвета.



## 3 - Квадраты

Тренируем устный счёт.  
Сколько нужно квадратов, чтобы заполнить пустое пространство?

Например, чтобы заполнить пустое пространство, нужно 16 квадратов.



## 4 - Анализируй это

Тренируем логику.  
4 крышечки от бутылок какого цвета формируют ряд (горизонтальный, вертикальный или по диагонали)?

Например, на карточке справа 4 синие крышечки формируют вертикальный ряд.



## 5 - Найдите предмет!

Тренируем скорость реакции.  
Цвет или форма какого предмета на карточке не повторяется?

Например, на карточке от всех остальных отличается музыкальная нота. Остальные предметы повторяются.





## 6 – Составьте комбинацию

**Тренируем пространственное мышление.**

Какая из трёх деталей подходит по цветам к основной фигуре?

*Например, к основной фигуре подходит деталь 2, если повернуть её против часовой стрелки.*



## 7 – Найдите выход

**Тренируем скорость мышления.**

Назовите все буквы выходов, которые ведут к центру лабиринта (их может быть любое количество, в том числе 0). Засчитывается только полный ответ.

*Например, выходы A и B ведут к центру лабиринта.*



## 8 – Что это?

**Тренируем тактильное восприятие.**

Эта карточка предоставляет возможность игроку, который выиграл предыдущую карточку, пройти испытание с помощью тактильных карточек. Другой игрок случайным образом выбирает из колоды тактильных карточек одну и протягивает её участнику лицом вниз. У игрока есть 10 секунд, чтобы на ощупь определить, что изображено на карточке. Отвечать можно только один раз.

*Например, на карточке изображён попугай.*

**Если ответ правильный,** игрок получает 1 фишику, а тактильная карточка возвращается обратно в колоду тактильных карточек. **Если ответ неправильный,** игрок ничего не получает, а игра продолжается со следующей карточкой из общей колоды карточек.



### Примечания:

☞ Если Вы открыли карточку с заданием для тактильных карточек, а в предыдущем раунде никто не победил, то верните её в общую колоду.

☞ Если карточка с заданием для тактильных карточек попалась Вам дважды подряд, то верните вторую в общую колоду.

☞ На тактильных карточках изображены: ржавая цепь, жук, иней на стекле, мяч для гольфа, личи, попугай, перо павлина, тёрка для сыра, асфальт, орех.

## Rules of the games

EN

### Contents:

90 cards (74 Test cards, 6 touch Challenge cards, 10 raised touch cards), 6 brain jigsaws (24 pieces).

### Aim of the game:

All players compete against each other using the 8 different tests that exercise different brain functions. The first to win 4 brain pieces and complete their brain jigsaw is the winner.

### Setup:

Lay the 10 touch cards on the table. All the players look at them and feel them for about 30 seconds. The pack of touch cards is then set aside.

Shuffle the Test and Challenge cards and put them into a single stack, face down, in the middle of the table.

The type of test to come when the card is turned is shown on the back (the tests are described below).

### Playing the game:

The youngest player starts by turning over the top card in the centre stack. All players look at the card and try to find the answer.

When a player thinks they have found the answer, they

immediately put their hand over the card. They give their answer and uncover the card to see if it is right. Remember, a player is only allowed one answer per round.

#### Right answer:

The player takes the card and puts it in front of them, face down. A player may have no more than 4 cards at any time. If a player wants to keep a card they have just won but already has 4, they must give up one. When a player has **two cards of the same type** (same symbol on the back), they can exchange them for a brain-twister piece.

#### Wrong answer:

If the answer is wrong, the player must give up the card and cannot give an answer in the next round.

### Game over:

The first player to **complete their brain jigsaw** wins the game.



## Description of the 8 types of test:



### 1 - Multitasking

The back allocates a colour to each hand (red for the left and blue for the right). With the correct hand, raise the number of fingers shown in the picture and, at the same time, say out loud the number shown in the bubble while striking the card with the other hand. (e.g. opposite: show 2 with the right hand and say "8" while striking the card with the left hand)





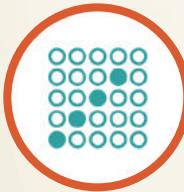
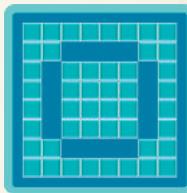
### 2 - Observation

Which colour is the faulty robot?  
(e.g. opposite: the faulty robot is black)



### 3 - Squares

How many squares are needed to fill the empty spaces?  
(e.g. opposite: 16 squares are needed to fill the picture)



### 4 - Analysis

What colour are the 4 bottle tops making a horizontal, vertical or diagonal row?  
(e.g. opposite: the 4 tops in a row are blue)



### 5 - Unique

Which item is unique in colour or shape?  
(e.g. opposite: the music note is the only unique item – there are two of each other shape. No item is unique in colour – 2 yellows, 2 blues, 2 greens, 2 reds and 2 blacks)





### 6 – Combination

Which of the three shapes will complete the star, with the colours in the correct order?  
(e.g. opposite: turned anticlockwise, shape 2 will complete the star correctly)



### 7 – Tracking

Which entrances lead to the centre of the maze?  
(e.g. opposite: A and B lead to the centre of the maze)



### 8 – Touch Challenge

This card allows the player who has won the previous card to go for the touch challenge. The other players choose a card from the pack of 10 touch cards and hand it, face down, to the challenger. The player then has 10 seconds to recognise the texture using only their sense of touch. There is only one answer (e.g. opposite: parrot).



**If the answer is right,** the player wins another brain twister piece. The touch challenge card is returned to the others.

**If the answer is wrong,** the game carries on as before with the next card.

#### Notes:

- ☞ If a player gives a wrong answer to the test before a Challenge card, they put the Challenge card back in the stack and shuffle it again.
- ☞ If there are two Challenge cards in a row, put the second one back in the stack and shuffle it.
- ☞ The 10 raised textures are: rust - beetle - ice crystals - golf ball - nuts - lychees - parrot - peacock feather - cheese grater - asphalt.



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)  
[www.kiddisvit.ua](http://www.kiddisvit.ua)



Настільна гра **CORTEX 2 CHALLENGE** • арт. 101012918