



ІГРИ РОЗУМУ



ПРАВИЛА ГРИ - ПРАВИЛА ІГРИ
RULES OF THE GAME

ІГРИ РОЗУМУ



CORTEX
Challenge



Тренуємо пам'ять



Тренуємо швидкість мислення



Тренуємо координацію



Тренуємо уважність



Тренуємо швидкість підрахунків



Тренуємо логіку



Тренуємо тактильне сприйняття

Правила гри

До комплекту гри входять:

- 90 карток (74 картки зі 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, спрямованих на тренування різних навичок. Гравець, якому вдається першим зібрати по одній фішці кожного кольору, перемагає у грі.

Підготовка до гри:

Перед початком гри дайте всім учасникам роздивитись та пощупати усі 10 тактильних карток (протягом 30 секунд для кожної картки). Якщо у когось з учасників виникнуть сумніви з приводу зображених 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 догори.

Перемішайте картки завдань та покладіть їх загальною колодою до центру столу сорочкою догори. Зверніть увагу на те, що тип завдання позначений на сорочці картки (детальний опис завдань наведений нижче).

Опис типів завдань на картках



1 - Що намальовано на картці?

Тренуємо пам'ять.

Закрийте картку рукою та по пам'яті назвіть 4 зображених на ній предмета. Після того, як Ви відкрили картку рукою, підглядати на зображені на картці предмети не можна. Наприклад, на картці праворуч зображені: плюшевий ведмедики, капелюх, вишні, блискавка).



Хід гри:

Наймолодший гравець перегортає 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 зніміть 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:

Заберіть картку та покладіть її перед собою сорочкою догори. 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 мозаїку з 4-ох фішок кожного кольору, перемагає у грі.



2 – Лабіринт!

Тренуємо швидкість мислення.

Допоможіть персонажу дізнатись, куди його приведе лабіринт. Наприклад, на картці кіт не може згадати, за мишкою якого кольору він бігав. Правильна відповідь – за синьою мишкою.



3 – Який малюнок на картці зайвий?

Тренуємо швидкість реакції.

Який із предметів є зайвим?

На картці-прикладі зображені 3 солодкі продукти, а гамбургер є зайвим.



4 – Доторкніться вказаними пальцями!

Тренуємо координацію.

Уважно роздивіться сорочку картки: на ній показано, що кожна рука має свій колір, а у кожного пальця є свій номер. На звороті картки за допомогою цих кольорів та номерів показано, яким пальцем (або пальцями) якої руки потрібно торкнутися частини обличчя, зображеної на малюнку. При цьому вільною рукою потрібно накрити картку із завданням. Відповідно до завдання на картці-прикладі, Ви повинні торкнутися чола середнім пальцем правої руки та одночасно накрити картку лівою рукою.



5 – Знайдіть пару!

Тренуємо уважність.

Яке із зображень на картці повторюється?

Наприклад, на картці праворуч зображено дві блискавки.





6 - Який предмет зустрічається частіше?

Тренуємо швидкість підрахунків.

Яке зображення на картці повторюється частіше за інші?
На картці-прикладі більше всього синіх олівців.

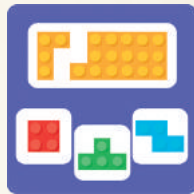


7 - Яка деталь підходить?

Тренуємо логіку.

Яка деталь підходить до основної фігури?

Наприклад, на картці праворуч до основної фігури підходить синя деталь.



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 зображено на картці. Відповідати можна тільки один раз.



Наприклад, на картці праворуч зображена полуниця. **Якщо відповідь вірна**, гравець отримує 1 фішку, 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, то поверніть другу картку до загальної колоди.

 На тактильних картах зображені: рушник, цукерки, корова, тенісний м'яч, пісок, відбиток ноги, змія, полуниця, черепаха, море.

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 победных очков (по 6 фишек фиолетового, желтого, оранжевого и зеленого цвета).

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 по одной фишке каждого цвета, 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. Карточка, на которую был дан неверный ответ, тоже отправляется в сброс.

Конец игры:

Игрок, который первым собрал **по одной фишке каждого цвета**, побеждает в игре.



Описание типов карточек заданий:



1 – Что нарисовано на карточке?

Тренируем память. Закройте карточку рукой и назовите 4 изображенных на ней предмета.

Например, на карточке изображены плюшевый медведь, шляпа, вишни, молния.





2 – Лабиринт!

Тренируем скорость мышления.

Помогите персонажу узнать, куда его приведет лабиринт. Например, на карточке кот не может вспомнить, за мышкой какого цвета он гоняется. Ответ: за синей.



3 – Какой рисунок на карточке лишний?

Тренируем скорость реакции.

Какое изображение на карточке лишнее? Например, на карточке изображены 3 сладости, а гамбургер – лишний.



4 – Дотроньтесь указанными пальцами!

Тренируем координацию.

На рубашке карточки показано, что каждая рука обладает своим цветом, а у каждого пальца есть номер. На обороте карточки с помощью этих цветов и номеров показано, каким пальцем (или пальцами) какой руки нужно коснуться той части лица, которая изображена на картинке. Свободной рукой нужно накрыть карточку. Например, Вы должны коснуться лба средним пальцем правой руки и накрыть карточку левой рукой.



5 – Найдите пару!

Тренируем внимательность

Какое из изображений на карточке повторяется? Например, на карточке изображены две молнии.





6 - Какой предмет встречается чаще?

Тренируем устный счет.

Какой предмет на карточке повторяется чаще остальных?
Например, на карточке больше всего синих карандашей.

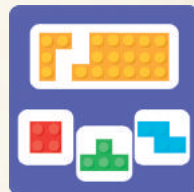


7 - Какая деталь подходит?

Тренируем логику.

Какая деталь подходит к основной фигуре?

Например, на карточке справа к основной фигуре подходит синяя деталь.



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 ее участнику лицом вниз. У игрока есть 10 секунд, чтобы на ощупь определить, что изображено на карточке. Отвечать можно только один раз.



Например, на карточке изображена клубника. **Если ответ правильный**, игрок получает 1 фишку, а тактильная карточка возвращается обратно в стопку тактильных карточек.

Если ответ неправильный, игрок ничего не получает, а игра продолжается со следующей карточки из общей стопки карточек.

Примечания:

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

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

 На тактильных карточках изображены: полотенца, конфеты, корова, теннисный мяч, песок, отпечаток ноги, змея, клубника, черепаха, море.

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 the same** (same 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 - Memory

Tap the card and, without removing your hand, name the 4 things on it (e.g. opposite: teddy bear, hat, cherries, lightning).





2 - Maze

Help the character to find what has to be caught (e.g. opposite: the cat can't remember the colour of the mouse it has to chase. Blue in this case).



3 - Odd one out

Which picture does not go with the others? (e.g. opposite: of the 4 foods, 3 are sweet, the burger is savoury so it is the odd one out!).



4 - Coordination

On the back of the card is a colour for each hand and a number for each finger. Once flipped, the card shows which finger or fingers in which hand you must place on the area shown in the picture (e.g. opposite: you must put the middle finger of your right hand on your forehead and tap the card with your other hand, that is the left).



5 - Duplicates

Which of the illustrations on the card is repeated? (e.g. opposite: the lightning is in duplicate).





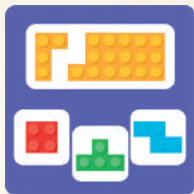
6 - Frequency

Which image occurs the most often on the card?
(e.g. opposite: the blue crayon is shown 5 times).



7 - Reasoning

Which shape fits exactly into the main diagram?
(e.g. opposite: only the blue piece will fit into the diagram).



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 thing or the texture using only their sense of touch. There is only one answer (e.g. opposite: the strawberry).



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: towels - candy - cow - tennis ball - sand - footprint - snake - strawberry - tortoise - sea.



www.zygomatic-games.com
www.kiddisvit.ua



Настільна гра CORTEX CHALLENGE KIDS • арт. 101019917