



ІГРИ РОЗУМУ

A central graphic features a stylized brain composed of yellow and blue clouds. Two small gears are positioned above the brain. To the left, a white rocket ship with orange fins and a green window flies towards the brain. A cluster of colorful balloons (blue, yellow, and white) is visible on the left side.

Cortex²

Challenge

ПРАВИЛА ГРИ - ПРАВИЛА ИГРЫ
RULES OF THE GAME



ІГРИ РОЗУМУ



Cortex²
Challenge



Тренуємо візуальне сприйняття



Тренуємо швидкість підрахунків



Тренуємо логіку



Тренуємо швидкість реакції



Тренуємо швидкість мислення



Тренуємо уважність



Тренуємо просторове мислення



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. Усого у грі 8 типів завдань, спримованих на тренування різних навичок. Гравець, якому вдається першим зібрати 4 різнокольорові фішки, перемагає у грі.

Підготовка до гри:

Перед початком гри дайте всім учасникам роздивитись та почути усі 10 тактильних карток (протягом 30 секунд для кожної картки). Якщо у когось з учасників виникнуть сумніви з приводу зображеннях на картці предметів, будь ласка, зверніться до списку в кінці цієї інструкції. Після того, як час вийшов, перемішайте ці картки та вікладіть 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).

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

знашли відповідь, швидко покладіть руку зверху картки. Скажіть свій варіант відповіді та зниміть 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 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, обмінійте їх на 1 фішку (після цього ці картки теж слід скинути). Обмінюючи картки, беріть фішку того кольору, якого у Вас ще нема!



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 різнокольорові фішки, перемагає у грі.

Зверніть увагу:

У грі з двома гравцями, якщо хтось дає невірну відповідь, картка не відкидається, а надається іншому гравцеві. Потім гра продовжується.

Опис типів завдань на картках



1 - Дзеркало

Тренуємо візуальне сприйняття.

Яка форма є дзеркальним відображенням малюнку?
Наприклад, на картці праворуч малюнок 2 є дзеркальним відображенням.





2 – Ласо

Тренуємо швидкість підрахунків.

У якому ласо найбільша кількість биків?

Наприклад, на картці праворуч найбільша кількість биків у синьому ласо.



3 – Аналізуйте!

Тренуємо логіку.

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

Наприклад, на картці праворуч 3 сині кришечки формують горизонтальний ряд.

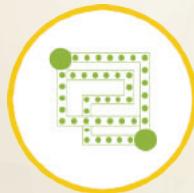


4 – Колір

Тренуємо швидкість реакції.

Який з предметів зображений у притаманному йому кольорі?

Наприклад, на картці праворуч правильно зображено яйце – у жовтому та білому кольорах.



5 – Лабірінт

Тренуємо швидкість мислення.

Порахуйте, скільки бананів збере мавпочка на шляху до корони.

Наприклад, на картці праворуч мавпочка збере 7 бананів.





6 – Знайдіть зайвого!

Тренуємо уважність.

Який малюнок не має пари?

Наприклад, на картці праворуч зелене створіння, що посміхається, не має пари.

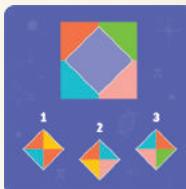


7 – Комбінуйте

Тренуємо просторове мислення.

Яка з трьох фігур доповнить малюнок?

Наприклад, на картці праворуч фігура 3 доповнить малюнок, якщо її повернути проти годинникової стрілки.



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 зображені гарбузи.

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 поспіль, то поверніть другу картку до загальної колоди.

☞ На тактильних картках зображені: риб'яча луска, малина, гудзики, гральні кубики, автомобільна шина, метелик, клавіатура, гральні фішки, гарбузи, бджолині соти.

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, направленных на тренировку разных навыков. Игрок, который первым соберет 4 разноцветных фишки, побеждает в игре.

Подготовка к игре:

Перед началом игры дайте всем участникам посмотреть и пощупать 10 тактильных карточек (на протяжении 30 секунд для каждой карточки). Если у кого-то из участников возникнут сомнения по поводу изображенных на карточке предметов, пожалуйста, обратитесь к списку в конце этой инструкции. После того, как время выйдет, перемешайте эти карточки и отложите их в отдельную стопку рубашкой вверх. Перемешайте карточки заданий и положите отдельной стопкой в центр стола рубашкой вверх. Обратите внимание на то, что тип задания обозначен на рубашке карточки (детальные описания заданийсмотрите 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, быстро положите руку

поверх карточки. Скажите свой вариант ответа и уберите руку с карточки, 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. Обратите внимание на то, что одновременно у игрока на руках 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 (после этого карточки тоже нужно сбросить). Обменяв карточки, берите фишку того цвета, которого у Вас еще нет!

Если ответ неверный:

Если Вы ошиблись с ответом, нужно сбросить одну из своих карточек (если они у Вас есть) и пропустить следующий раунд.



Конец игры:

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

Обратите внимание:

В игре с двумя игроками, если кто-то отвечает неверно, карточка не идет в сброс, а отдается другому игроку. Далее игра продолжается.

Описание типов заданий на карточках:



1 - Зеркало

Тренируем визуальное восприятие.

Какая форма является визуальным отображением рисунка?

Например, на карточке справа рисунок 2 является

зеркальным отображением.



**2 - Лассо****Тренируем скорость счета.**

В каком лasso наибольшее количество быков?

Например, на карточке справа наибольшее количество быков в синем лasso.

**3 - Анализируйте!****Тренируем логику.**

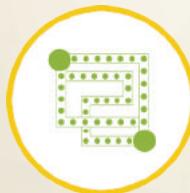
3 крышки от бутылок какого цвета формируют ряд (горизонтальный, вертикальный или диагональный)?

Например, на карточке справа 3 синие крышки формируют горизонтальный ряд.

**4 - Цвет****Тренируем скорость реакции.**

Какой из предметов изображен в свойственном ему цвете?

Например, на карточке справа правильно изображено яйцо – желтый и белый цвета.

**5 - Лабиринт****Тренируем скорость мышления.**

Посчитайте, сколько бананов соберет обезьянка по пути к короне.

Например, на карточке справа обезьянка соберет 7 бананов.





6 – Наблюдение

Тренируем внимательность.

У какого рисунка нет пары?

Например, на карточке справа пары нет у зеленого улыбающегося существа.

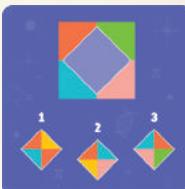


7 – Комбинируйте

Тренируем пространственное мышление.

Какая из трех фигур дополнит рисунок?

Например, на карточке справа фигура 3 дополнит рисунок, если ее повернуть против часовой стрелки.



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 справа изображены тыквы.

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

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 попалось Вам дважды подряд, то верните вторую в общую колоду.
- ☞ На тактильных карточках изображены: рыбья чешуя, малина, пуговицы, игральные кубики, автомобильная шина, бабочка, клавиатура, игровые фишки, тыквы, пчелиные соты.

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.



NB: in a game with two players, if one gets the wrong answer, the card is not discarded but is awarded to the other player. Then play continues as normal.

Description of the 8 types of test:



1 - Reflection

Which shape is the reflection of the mirror?
(e.g. opposite: shape 2 is the reflection of the mirror)





2 - Lasso

What is the colour of the lasso holding the most bulls?
(e.g. opposite: the lasso containing the most bulls is blue)



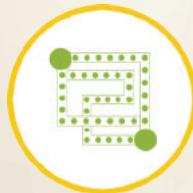
3 - Analysis

What colour are the 3 bottle tops making a horizontal, vertical or diagonal row?
(e.g. opposite: the 3 tops in a row are blue)



4 - Colour

Which item on the card is shown in its real colour?
(e.g. opposite: the item shown in its real colour is the egg, in yellow and white)



5 - Pathway

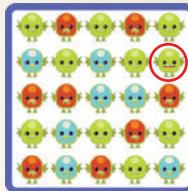
How many bananas will the monkey collect on its way to the crown?
(e.g. opposite: the monkey will pick up 7 bananas on its way to the crown)





6 - Observation

Which colour is the odd-one-out?
(e.g. opposite: the grinning green monster is the odd-one-out)



7 - Combination

Which of the three shapes will complete the square by lining up the colours correctly?
(e.g. opposite: turned anticlockwise, shape 3 will complete the square correctly)



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: pumpkins).



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: Fish scales - Raspberries - Buttons- Dice- Tire- Butterfly - Keyboard - Pawns - Pumpkins - Beehive.



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



Настільна гра CORTEX CHALLENGE KIDS • арт. 101007919

