IQ PARTY

JÁTÉKSZABÁLY

JÁTÉKSZABÁLY

Cortex_challenge_rule_HUN.indd 1 2019. 11. 28. 12:31:27

Játékszabály

Tartozékok:
90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab)

A játék célja:
A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladványt megoldva versengenek egymással, ezzel az agyuk különböző területeit tornáztatva. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

Előkészületek:
Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek, tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat.
Keverjétek össze a feladat- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé, egy pakliban, tegyétek az asztal közepére. Minden kártya hátlapján látszik, hogy az adott feladat melyik típusba tartozik. (A feladattípusok lejjebb olvashatók.)

A játék menete:
A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja a pakli legfelső kártyáját. A játékosok ezután egyszerre megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot.

Amikor egy játékos azt gondolja, hogy tudja a megfejtést, azonnal a kártyára csap, tenyerével letakarva azt. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd kezét felemeli, és a játékosok ellenőrzik a megoldást. Ne feledjétek, egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban!

Helyes válasz esetén:
A választ adó játékos elveszi a kártyát, és maga elé teszi, képpel lefelé. Soha senki előtt nem lehet négynél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, vagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját.
Amikor egy játékos összegyűjtött két **ugyanolyan típusú** (ugyanolyan hátlapú) kártyát, akkor azokat eldobhatja, és magához vehet egy kirakódarabot.

Helytelen válasz esetén:
A választ adó játékosnak el kell dobnia az aktuális feladatkártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A játék vége:
Amint egy játékosnak **sikerült befejeznie a kirakóját**, megnyeri a játékot.

A nyolc feladattípus:

1 Memória
Takard le a kártyát, és sorold fel emlékezetből a kártyán látható öt tárgyat. (Példánkon: csokornyakkendő, szemüveg, kulcs, esernyő, hőlégballon.)

2 Labirintus

A középen látható nyíl irányába indulva melyik kijáraton lehet kijutni a labirintusból? A, B, C vagy D? (Példánkon: a „C” kijáraton lehet kijutni.)

3 Színek

Melyik szín van a saját színével írva?
(Példánkon: a „PINK” szó van rózsaszínnel írva.)

4 Koordináció

A kártya hátlapján látható, hogy melyik kéz milyen színnek, valamint melyik ujj milyen számnak felel meg. A kártyát felcsapva a feladatod az, hogy a képen látható ujja(i)dat minél gyorsabban a megfelelő testrészedre helyezd.
(Példánkon: helyezd a jobb kezed középső ujját a homlokodra, majd csapj rá másik kezeddel a kártyára!)

5 Párkeresés

A kártyán látható képek közül melyik szerepel kétszer?
(Példánkon: a rinocérosz szerepel kétszer a kártyán.)

6 Gyakoriság

A dobókocka melyik oldala látszik legtöbbször a kártyán? (Példánkon: a dobókocka egyes oldala szerepel a legtöbbször a kártyán.)

7 Logika

Melyik elem illik pontosan a fenti ábrába? (Példánkon: egyedül az „A” elem illik pontosan a fenti ábrába.)

8 Érintés

Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy 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 van a dombornyomott kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánkon: a kosárlabda.)

Ha helyes választ adott, a játékos egy kirakódarabbal lesz gazdagabb, a kihíváskártyát pedig keverjétek vissza a pakliba. Ha a válasz helytelen volt, semmi sem történik, és a játék a következő feladatkártya felcsapásával folytatódik.

Megjegyzések:

- Ha az előző feladatkártyának nem volt nyertese, akkor a kihíváskártyát keverjétek vissza a pakliba.
- Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjétek vissza a pakliba ahelyett, hogy végrehajtanátok.
- A 10 dombornyomott kártya megfejtése: medve, kosárlabda, kötél, fakéreg, barack, lufi, elefántbőr, zebra, ananász, moha.