

THE BRAIN GAME

LET'S PLAY WITH

Kids!



# CORTEX

Challenge

RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME  
REGLAS DEL JUEGO - REGOLAMENTO  
SPIELREGELN - SPELREGELS

# Spielregeln

DE

## Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Tast-Herausforderung“, 10 plastische „Karten“, 6 Gehirn-Puzzles (insgesamt 24 Teile).

## Spielziel:

Als Erster sein Gehirn-Puzzle vervollständigen, indem man die anderen Spieler bei 6 verschiedenen Aufgabenarten herausfordert, die alle Gehirnfunktionen auf die Probe stellen.

## Spielvorbereitung:

Die 10 plastischen Karten werden auf den Tisch gelegt. Alle Spieler können sie ungefähr 30 Sekunden lang ansehen und befühlen. Danach werden die plastischen Karten beiseitegelegt. Die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils an, ob es sich um eine Aufgabe oder um eine Tast-Herausforderung handelt (Beschreibungen siehe unten).

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Sobald ein Spieler glaubt, die Lösung gefunden zu haben, deckt er die Karte möglichst schnell mit seiner Hand ab.

Der Spieler antwortet und zieht dann seine Hand weg, damit überprüft werden kann, ob seine Antwort richtig war. Jeder Spieler darf pro Runde nur eine einzige Antwort geben.

### Richtige Antwort:

Der Spieler erhält die Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Achtung: Ein Spieler darf nicht mehr als vier Karten vor sich liegen haben. Wenn ein Spieler eine Karte behalten möchte, die er gerade gewonnen hat, aber bereits vier Karten vor sich liegen hat, muss er sofort eine seiner Karten ablegen.

Wenn ein Spieler **zwei identische Karten** vor sich liegen hat (gleiche Rückseite), darf er sie gegen ein Teil des Gehirn-Puzzles eintauschen.

### Falsche Antwort:

Hat der Spieler falsch geantwortet, legt er die Karte ab. In der folgenden Runde darf er keine Antwort geben.

## Ende der Partie:

Wer als Erster sein Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständig hat, gewinnt die Partie.



## Die 8 Aufgabenarten:



### 1 - Gedächtnis

Verdecke die Karte mit deiner Hand. Ohne die Hand wegzuziehen, nennst du dann die 4 Gegenstände, die auf der Karte zu sehen sind.  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Teddybär, Hut, Kirschen, Blitz.)





## 2 - Labyrinth

Hilf dem Charakter zu finden, was er sucht.  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Die Katze kann sich nicht an die Farbe der Maus erinnern, die sie fangen wollte. In diesem Fall Blau.)



## 3 - Ausnahme

Welches Bild passt nicht zu den anderen?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: 3 der 4 Nahrungsmittel sind süß, aber der Burger ist herzhaft, also ist er die Ausnahme!)



## 4 - Koordination

Auf der Rückseite der Karte wird jeder Hand eine Farbe zugeordnet und jedem Finger eine Zahl. Die Vorderseite gibt an, welche(n) Finger welcher Hand ihr auf den Bereich legen sollt, der in der Abbildung dargestellt ist.  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Der Mittelfinger der rechten Hand muss auf die Stirnmitte gelegt werden, während die freie Hand, in diesem Fall die linke, auf die Karte gelegt wird.)



## 5 - Paare

Welche Abbildung ist auf der Karte doppelt vorhanden?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Der Blitz.)





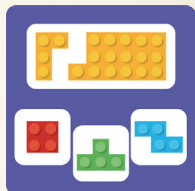
### 6 - Häufigkeit

Welche Abbildung ist auf der Karte am häufigsten zu sehen?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Der blaue Buntstift ist 5-mal zu sehen.)



### 7 - Abstraktion

Welches Teil passt exakt in die große Abbildung?  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Nur das blaue Teil passt genau in die Abbildung hinein.)






### 8 - Tast-Herausforderung

Diese Karte ermöglicht es dem Spieler, der die vorherige Karte gewonnen hat, eine Tast-Herausforderung zu erfüllen. Die anderen Spieler wählen eine Karte aus dem Stapel und legen sie verdeckt vor ihm ab. Der Spieler hat nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand oder die Textur zu ertasten. Er darf nur eine einzige Antwort geben.  
(Z. B. auf der nebenstehend abgebildeten Karte: Erdbeere.)



Wenn die Antwort richtig ist, erhält der Spieler sofort ein Teil für sein Gehirn-Puzzle. Die plastische Karte wird wieder auf den Stapel zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach mit der nächsten Karte wie gewohnt fortgesetzt.

#### Sonderfälle:

-  Falls ein Spieler sich bei der Beantwortung einer Karte, die einer Tast-Herausforderung vorausging, geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt. Stattdessen kommt sie zurück auf den Stapel, der dann neu gemischt wird.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der gesamte Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten: Handtücher - Süßigkeiten - Kuh - Tennisball - Sand - Schuhabdruck - Schlange - Erdbeere - Schildkröte - Muschel.