

Disney EDITION

Kids!



CORTEX

Challenge



THE SMART
PARTY GAME



RÈGLES DU JEU • RULES OF THE GAME • REGLAS DEL JUEGO
SPIELANLEITUNG • SPELREGELS • REGOLAMENTO

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL:

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

SPIELZIEL:

Ihr tretet gegeneinander an und fordert euch in 8 verschiedenen Aufgaben heraus, die alle Gehirnfunktionen auf die Probe stellen. Wer zuerst 4 Puzzleteile sammelt und das eigene Gehirn-Puzzle vervollständigt, gewinnt!

SPIELVORBEREITUNG:

Legt die 10 plastischen Karten auf den Tisch. Seht sie euch ungefähr 30 Sekunden lang an und befühlt sie. Legt sie danach verdeckt beiseite. Mischt die Aufgabenkarten und die Karten „Tast-Herausforderung“ zusammen und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Rückseite dieser Karten zeigt jeweils die Art der Aufgabe an (Beschreibung siehe unten).

SPIELABLAUF:

Der oder die Jüngste von euch beginnt und deckt die oberste Karte des Stapels auf. Alle schauen sich die Karte an und versuchen, die Lösung zu finden. Sobald du glaubst, die Lösung gefunden zu haben, deckst du

die Karte möglichst schnell mit deiner Hand ab. Gib deine Antwort und ziehe dann deine Hand weg, damit ihr überprüfen könnt, ob sie richtig ist. Du darfst pro Runde nur eine einzige Antwort geben.

RICHTIGE ANTWORT:

Nimm dir die Karte und lege sie verdeckt vor dir ab. **Achtung:** Du darfst nicht mehr als 4 Karten vor dir liegen haben. Wenn du eine Karte behalten möchtest, die du gerade gewonnen hast, aber bereits 4 Karten vor dir liegen, musst du sofort eine von ihnen ablegen. Sobald du **2 Karten mit derselben Rückseite** vor dir liegen hast, darfst du sie gegen ein Puzzleteil eintauschen.

FALSCHER ANTWORT:

Hast du falsch geantwortet, legst du die Karte ab. In der folgenden Runde darfst du keine Antwort geben.

ENDE DER PARTIE:

Wer zuerst das eigene Gehirn-Puzzle aus vier Teilen vervollständigt hat, gewinnt die Partie.



Hinweis für Partien zu zweit: Gibst du eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an dein Gegenüber. Dann geht es normal weiter.

DIE 8 AUFGABENARTEN:



1 - Spiegelbild

Welche Form ist das richtige Spiegelbild?
[Beispiel rechts: Form 1 ist das Spiegelbild von Stitch.]

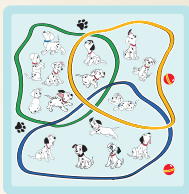




2 - Lasso

Welche Farbe hat das Lasso, das die meisten Charaktere einkreist?

[Beispiel rechts: Das grüne Lasso kreist die meisten Charaktere ein.]



3 - Gedächtnis

Verdecke die Karte mit deiner Hand und nenne aus dem Gedächtnis die 4 abgebildeten Charaktere.

[Beispiel rechts: Marie, Dumbo, Pumbaa und Klopfer.]
Du darfst die Charaktere auch beschreiben, wenn du ihre Namen nicht kennst. [Beispiel rechts: Katze, Elefant, Warzenschwein und Kaninchen.]



4 - Labyrinth

Zu welchem Charakter führt der Pfad vom Charakter in der linken oberen Ecke?

[Beispiel rechts: Simbas Pfad führt zu Timon.]
Du darfst auch die Zahl der Ecke nennen, wenn du den Namen des Charakters nicht kennst.
[Beispiel rechts: Der Pfad führt zu Nummer 2.]



5 - Außenseiter

Welcher Charakter passt nicht zu den anderen?

[Beispiel rechts: Bambi passt nicht zu den anderen.]
Du darfst den Charakter auch beschreiben, wenn du den Namen nicht kennst.
[Beispiel rechts: Das Reh passt nicht zu den anderen.]





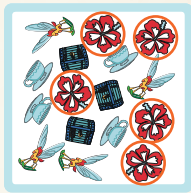
6 - Paare

Welcher Charakter oder welches Objekt ist doppelt zu sehen?
(Beispiel rechts: Der Würfel ist doppelt zu sehen.)



7 - Häufigkeit

Welches Objekt ist am häufigsten zu sehen?
(Beispiel rechts: Die Blume ist 5 Mal zu sehen.)






8 - Tast-Herausforderung

Wer die vorherige Karte gewonnen hat, darf sich nun einer Tast-Herausforderung stellen. Dazu wählen die anderen eine der 10 plastischen Karten und legen sie verdeckt vor dir ab. Du hast nun 10 Sekunden Zeit, um den Gegenstand mit geschlossenen Augen zu ertasten. Du darfst nur eine einzige Antwort geben.
(Beispiel rechts: Schatztruhe.)



Ist die Antwort richtig, erhältst du sofort ein Puzzleteil. Die plastische Karte wird wieder zu den anderen zurückgelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach wie gewohnt mit der nächsten Karte fortgesetzt.

HINWEISE:

-  Falls sich jemand bei der Beantwortung der Karte vor einer Tast-Herausforderung geirrt hat, wird die Karte „Tast-Herausforderung“ nicht gespielt, sondern der Stapel neu gemischt.
-  Wenn zwei Karten „Tast-Herausforderung“ direkt aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der Stapel neu gemischt.
-  Die 10 plastischen Karten sind: Knöpfe – Nudeln – Muschel – Schlüssel – Eichel – Schatztruhe – Akkordeon – Sonnenbrille – Fliege – Blätter.