

ПРАВИЛА ИГРЫ



КОРТЕКС²

БИТВА УМОВ



8+



15
МИН.



2-6

Автори игри:

Жоан Бенвенуто и Никола Бургуэн



Состав игры:

- **90 карт** (80 карт заданий, 10 тактильных карт)
- **24 фишки победных очков** (по 6 фишек каждого цвета — фиолетового, жёлтого, оранжевого и зелёного)



Цель игры:

Игроки соревнуются друг с другом, выполняя задания и получая за это фишки. Всего в игре 8 разных типов заданий. Игрок, который первым соберёт по одной фишке каждого цвета, побеждает в игре.

Подготовка к игре:

Перед началом игры дайте всем участникам посмотреть и пощупать 10 тактильных карт. В случае сомнений обратитесь к списку изображённых на картах предметов в конце правил.

После этого перемешайте эти карты и отложите их в отдельную стопку рубашкой вверх.

Перемешайте карты заданий и положите стопкой в центр стола рубашкой вверх. Тип задания обозначен на рубашке карты (описания заданий смотрите ниже).

Описание типов карт заданий:



1. Скажи и покажи! 10 карт

Тренируем координацию

На рубашке карты каждая рука обозначена своим цветом (правая рука — синим, левая — красным). На обороте карты показано, какой рукой нужно показать число, изображённое на кубике, и одновременно назвать число, изображённое в жёлтом облачке. Свободной рукой нужно накрыть карту с заданием.

Например, вы должны правой рукой показать число 2 и одновременно произнести «Восемь», а левой рукой накрыть карту.



Ход игры:

Самый младший игрок переворачивает верхнюю карту в стопке. Теперь все участники играют одновременно: ваша задача — первым найти верный ответ.

Если вы считаете, что нашли решение, быстрее положите руку поверх карты. 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 карту и положите перед собой лицом вниз. Одновременно у вас может быть не более 4 карт. Если вы хотите забрать выигранную карту, но у вас уже есть 4 карты, сбросьте одну из имеющихся карт. Если у вас две карты с одинаковой рубашкой, обменяйте их на 1 фишку (карты уходят в сброс). Обменивая карты, берите фишку того цвета, которого у вас ещё нет!

Если ответ не верный:

Сбросьте одну из своих карт (если они у вас есть) и пропустите следующий раунд. Карта, на которую был дан неверный ответ, тоже отправляется в сброс.

Конец игры:

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





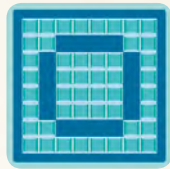
2. Зоркость 10 карт Тренируем внимательность

Какого цвета сломанный робот?
Например, сломанный робот чёрного цвета.



3. Квадраты 10 карт Тренируем устный счёт

Сколько нужно квадратов, чтобы заполнить пустые пространства?
Например, чтобы заполнить пустые пространства, нужно 16 квадратов.



4. Анализируй это 11 карт Тренируем логику

4 крышечки от бутылок какого цвета формируют ряд (горизонтальный, вертикальный или по диагонали)?
Например, 4 синие крышечки формируют вертикальный ряд.



5. Найди предмет! 11 карт Тренируем скорость реакции

Цвет или форма какого предмета на карте не повторяется?
Например, на карте от всех остальных отличается музыкальная нота.



6. Составь комбинацию! 11 карт Тренируем пространственное мышление

Какая из трёх деталей подходит по цветам к основной фигуре?
Например, к основной фигуре подходит деталь 2, если её повернуть против часовой стрелки.





7. Найди выход! 11 карт

Тренируем скорость мышления

Назовите **все** буквы выходов, которые ведут к центру лабиринта (их может быть любое количество, в том числе 0). Засчитывается только полный ответ.
Например, Выходы А и Б ведут к центру лабиринта.



8. Что это? 6 карт

Тактильные карты испытаний

Эта карта предоставляет возможность игроку, который выиграл предыдущую карту, пройти испытание с помощью тактильных карт. Другой игрок случайным образом выбирает из колоды тактильных карт одну и протягивает её участнику лицом вниз. У игрока есть 10 секунд, чтобы на ощупь определить, что изображено на карте. Ответить можно только один раз.

Например, на карте изображён попугай.



 Если ответ правильный, игрок получает 1 фишку.

 Если ответ неправильный, игрок ничего не получает.

Тактильная карта возвращается к остальным, а игра продолжается со следующей карты из стопки в центре стола.

Примечания:

- Если вы открыли эту карту, а в предыдущем раунде никто не победил, то замешайте её обратно в колоду.
- Если вам попались две такие карты подряд, то замешайте вторую обратно в колоду.

На тактильных картах изображены:

ржавая цепь, жук, иней на стекле, мяч для гольфа, личи, попугай, перо павлина, тёрка для сыра, асфальт, орех.



Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдете
множество других интересных настольных игр
для взрослых и детей!

