

THE BRAIN  
PARTY GAME



# CORTÉX<sup>2</sup>

Challenge

RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME  
REGLAS DEL JUEGO - REGLAMENTO  
SPIELREGEL - SPELREGELS



## Règles du jeu

### Contenu :

90 cartes (74 cartes Épreuves, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces).

### But du jeu :

Être le premier à compléter son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

### Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté. Les cartes Épreuves et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

### Déroulement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main.

Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que

FR

l'on vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

### Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement. Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

### Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

### Fin de la partie :

Le premier joueur à **avoir complété son cerveau constitué de 4 pièces** remporte la partie.



*NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.*

## Description des 8 types d'épreuves :



### 1 - Reflet

Quelle est la silhouette du personnage dont on voit le reflet dans le miroir ?

(ex. ci-contre : la silhouette qui correspond au reflet dans le miroir est la numéro 2).





## 2 - Lasso

Quelle est la couleur du lasso qui contient le plus de taureaux ?  
(ex. ci-contre : le lasso qui contient le plus de taureaux est bleu).



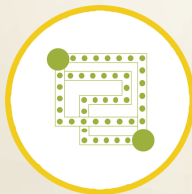
## 3 - Analyse

De quelle couleur sont les 3 capsules formant un alignement horizontal, vertical ou diagonal ?  
(ex. ci-contre : les 3 capsules qui forment un alignement sont bleues).



## 4 - Couleurs

Quel élément sur la carte est représenté dans sa couleur normale ?  
(ex. ci-contre : l'élément dans sa couleur normale est l'œuf en blanc et jaune).



## 5 - Labyrinthe

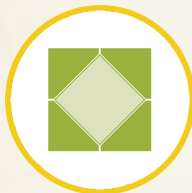
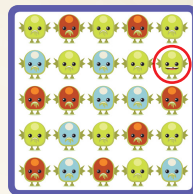
Combien de bananes le singe ramasse-t-il sur le chemin qui le mène à la couronne ?  
(ex. ci-contre : le singe récupère 7 bananes sur le chemin qui le mène à la couronne).





## 6 - Observation

Quelle est la couleur du monstre différent ?  
(ex. ci-contre : le seul petit monstre souriant est vert).



## 7 - Combinaison

Quelle forme, parmi les 3 proposées, permet de compléter le carré en alignant correctement les couleurs.  
(ex. ci-contre : en la tournant dans le sens antihoraire, la forme numéro 3 permet de compléter le carré).






## 8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile.  
Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée.  
Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : la citrouille).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de cerveau supplémentaire. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

### Notes :

-  Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.
-  Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
-  Les 10 textures tactiles sont : écailles de poisson - framboises - boutons - dés - pneu - papillon - clavier - pion - citrouilles - ruche.



## Reglas del juego

ES

### Contenido:

90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío táctil, 10 cartas táctiles en relieve), 6 puzzle-cerebro (24 piezas).

### Objetivo del juego:

Ser el primero en completar su puzzle-cerebro compitiendo contra los demás jugadores en 8 tipos de pruebas, valiéndose de todas las capacidades del cerebro.

### Preparación:

Los jugadores deben colocar las 10 cartas táctiles sobre la mesa. Todos los jugadores las pueden mirar y tocar durante 30 segundos aproximadamente. A continuación se aparta el mazo de cartas táctiles. Las cartas Prueba y Desafío se barajan y se colocan, boca-abajo, formando un solo mazo en el centro de la mesa. El reverso de las cartas indica el tipo de prueba que vendrá al girar la carta (ver a continuación la descripción de las pruebas).

### Desarrollo:

El jugador más joven comienza, dando la vuelta a la primera carta del mazo central. Cuando un jugador crea que ha encontrado la solución, tapaná la carta con la mano lo más rápidamente posible. El jugador dará su respuesta y a continuación retirará la mano

para que se pueda comprobar si la respuesta es correcta. Atención, sólo se permite una respuesta por jugador y turno.

### Respuesta correcta:

El jugador se lleva la carta y la coloca delante de él boca abajo. Atención, ningún jugador puede tener más de 4 cartas delante. Si un jugador desea conservar una carta que acaba de ganar, pero ya tiene 4 delante, deberá descartarse de una inmediatamente. Cuando un jugador tenga delante **dos cartas idénticas** (mismo reverso), puede cambiarlas por una pieza del puzzle-cerebro.

### Respuesta incorrecta:

En caso de error, el jugador que se equivoque retirará la carta en juego. No podrá dar ninguna respuesta en el turno siguiente.

### Final de la partida:

El primer jugador que **complete su cerebro compuesto por 4 piezas** ganará la partida.



*Nota: en una partida a dos jugadores, si uno da una respuesta errónea, la carta no se descarta, sino que le entrega al otro jugador. Después se continúa el turno de forma normal.*

## Descripción de los 8 tipos de pruebas:



### 1 - Reflejo

¿Qué forma corresponde con la figura reflejada en el espejo?  
(Ejemplo: la figura reflejada en el espejo es la número 2).





## 2 - Lazo

¿Cuál es el color del lazo que tiene más toros?  
(Ejemplo: el lazo con la mayoría de los toros es azul).



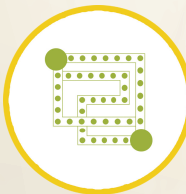
## 3 - Análisis

¿Cuál es el color de las 3 chapas de botella que forman una fila de 3 horizontal, vertical o diagonal?  
(Ejemplo: las 3 chapas en fila son azules).



## 4 - Color

¿Qué elemento de la carta se muestra en su color real?  
(Ejemplo: el elemento que se muestra en su color real es el huevo en amarillo y blanco)



## 5 - Laberinto

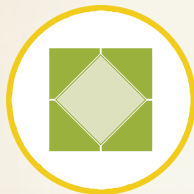
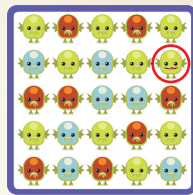
¿Cuántos plátanos recogerá el mono en su camino hacia la corona? (Ejemplo: el mono recoge 7 plátanos en su camino a la corona)





## 6 - Observación

¿De qué color es el monstruo que es diferente?  
(Ejemplo: solo hay un monstruo que sonríe y es verde).



## 7 - Combinación

¿Cuál de las tres formas completará el cuadrado alineando los colores correctamente? (Ejemplo: la forma 3 completará el cuadrado correctamente, girada en sentido contrario a las agujas del reloj).






## 8 - Desafío táctil

Esta carta permite que el jugador que se haya llevado la carta anterior se enfrente al desafío táctil. Los demás jugadores eligen una carta del mazo de 10 cartas táctiles y se la presentan boca abajo. El jugador dispone de 10 segundos para reconocer el objeto o la textura utilizando únicamente el tacto. Sólo se permite una respuesta (ej.: fresa).



Si la respuesta es correcta, gana directamente una parte adicional del cerebro. A continuación la carta táctil se vuelve a colocar en su mazo original. Si la respuesta es incorrecta, el juego continúa con total normalidad con la siguiente carta.

### Casos especiales:

-  Si un jugador se equivoca en la prueba anterior a una carta Desafío, debe devolver la carta Desafío al mazo y barajar.
-  Si salen dos cartas Desafío sucesivas, hay que volver a poner la segunda en el mazo y barajar de nuevo.
-  Las 10 texturas táctiles son: escamas de pez - frambuesas - botones - dados - neumático - mariposa - teclado - peones - calabaza - panel.

## 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)

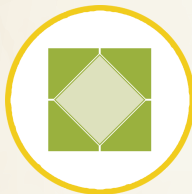
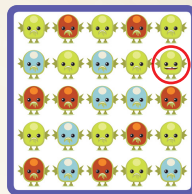






### 6 - Observation

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.



## Regolamento

### Contenuto:

90 carte (74 carte Prova, 6 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo), 6 puzzle-cervello (24 pezzi).

### Scopo del gioco:

Completare per primi il proprio puzzle-cervello. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 8 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali.

### Preparazione:

I giocatori collocano le 10 carte tattili sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un'unica pila al centro del tavolo, coperte. Il dorso di queste carte mostra il tipo di prova che bisogna affrontare quando una di esse viene girata (vedi sotto).

### Svolgimento della partita:

Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dalla pila centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano.

Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per

IT

verificare se è corretta. Accertatevi che il giocatore dia una sola risposta.

### Se la risposta è giusta:

Il giocatore prende la carta e la colloca davanti a sé, coperta. Attenzione però: non è possibile avere più di 4 carte davanti a sé. Se un giocatore desidera tenere una carta che ha appena vinto ma ne possiede già 4, allora deve scegliere una carta da scartare immediatamente. Quando un giocatore possiede **due carte dello stesso tipo** (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle-cervello.

### Se la risposta è sbagliata:

In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta al turno successivo.

### Fine della partita:

Il primo giocatore che **completa il proprio puzzle-cervello**, costituito da 4 pezzi, vince la partita.



*NB: in una partita a due giocatori, se un giocatore dà la risposta sbagliata, la carta non viene scartata ma viene consegnata all'altro giocatore, dopodiché si passa al turno successivo.*

## Descrizione delle 8 prove:



### 1 - Riflesso

Quale sagoma è riflessa dall'immagine nello specchio?  
(Nell'esempio: la figura nello specchio riflette la sagoma 2).





## 2 - Laccio

Di quale colore è il laccio che circonda il maggior numero di tori?  
(Nell'esempio: il laccio con il maggior numero di tori è il blu)



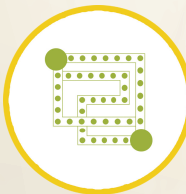
## 3 - Analisi

Di quale colore sono i 3 tappi che formano una linea consecutiva orizzontale, verticale o diagonale?  
(Nell'esempio: i 3 tappi in fila sono blu)



## 4 - Colore

Quale elemento della carta è mostrato nel suo colore reale?  
(Nell'esempio: l'elemento mostrato nel suo colore reale è l'uovo, in bianco e giallo)



## 5 - Labirinto

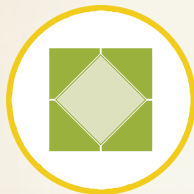
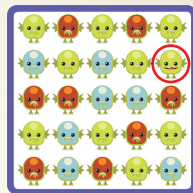
Quante banane raccoglierà la scimmia nel suo percorso fino alla corona?  
(Nell'esempio: la scimmia raccoglierà 7 banane nel suo percorso fino alla corona)





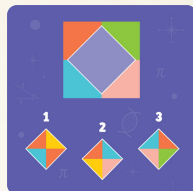
## 6 - Osservazione

Di quale colore è il mostro intruso?  
(Nell'esempio: il mostro intruso è verde e sorridente)



## 7 - Combinazione

Quale di queste tre forme completa il quadrato con i colori nell'ordine corretto?  
(Nell'esempio: ruotandola in senso antiorario, la forma 3 completa il quadrato)






## 8 - Sfida tattile

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida tattile. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte tattili e gliela porgono coperta. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere l'oggetto o la superficie ricorrendo al solo senso del tatto. È possibile dare una sola risposta. (Nell'esempio: la zucca)



Se la risposta data è corretta, il giocatore guadagna un pezzo di puzzle-cervello extra. Se la risposta è sbagliata, il gioco riprende normalmente con la prossima carta. La carta tattile viene rimessa tra le altre carte della pila.

### Note:

-  Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimiscolarlo.
-  Le dieci superfici tattili sono: scaglie di pesce - lamponi - bottoni - dadi - pneumatico - farfalla - tastiera - pedine di legno - zucca - amia.

## Spielregeln

### 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 8 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.

## Die 8 Aufgabenarten:



### 1 - Spiegelbild

Welcher Umriss passt zu der Figur im Spiegel?  
(Beispiel rechts: Umriss 2 passt zum Spiegelbild.)



DE

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.

*Hinweis für Partien zu zweit: Gibt ein Spieler eine falsche Antwort, wird die Karte nicht abgelegt, sondern geht an den Mitspieler.*

### Ende der Partie:

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





## 2 - Lasso

Welche Farbe hat das Lasso, das die meisten Stiere einfängt?  
(Beispiel rechts: Das Lasso mit den meisten Stieren ist blau.)



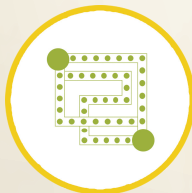
## 3 - Reihen

Welche Farbe haben die 3 Kronkorken, die eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe bilden?  
(Beispiel rechts: Die 3 Kronkorken, die eine Reihe bilden, sind blau.)



## 4 - Farbe

Welche Abbildung auf der Karte ist in ihrer normalen Farbe zu sehen?  
(Beispiel rechts: Das Spiegelei ist in Weiß und Gelb dargestellt.)



## 5 - Labyrinth

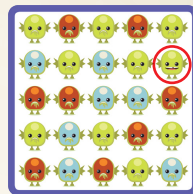
Wie viele Bananen wird das Äffchen auf seinem Weg zur Krone sammeln?  
(Beispiel rechts: Das Äffchen wird auf seinem Weg zur Krone 7 Bananen sammeln.)





## 6 - Beobachtung

Welche Farbe hat das Monster, das anders guckt?  
(Beispiel rechts: Das gesuchte Monster grinst und ist grün.)



## 7 - Kombination

Welche der drei Formen vervollständigt das Quadrat so, dass die Farben richtig ergänzt werden?  
(Beispiel rechts: Dreht man Form 3 gegen den Uhrzeigersinn, vervollständigt sie das Quadrat.)






## 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 der 10 plastischen Karten 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.  
(Beispiel rechts: Kürbis.)



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: Schuppen – Himbeeren – Knöpfe – Würfel – Reifen – Schmetterling – Tastatur – Spielfiguren – Kürbis – Wabe.



## Spelregels

### Inhoud:

90 speelkaarten (74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten en 10 reliekaarten), 6 hersenpuzzels (24 delen).

### Doel van het spel:

De winnaar is degene die als eerste zijn of haar hersenpuzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan in acht testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen.

### Vorbereiding:

De spelers leggen eerst de 10 reliekaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliekaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

### Het spel:

De jongste speler draait de eerste speelkaart van de stapel in het midden om. Zodra een speler denkt het juiste antwoord te hebben, legt hij zo snel mogelijk een hand op de kaart. Daarna geeft de speler het

NL

antwoord en haalt vervolgens zijn hand weg zodat het antwoord kan worden gecontroleerd. Per beurt mag een speler maar één antwoord geven.

### Goed antwoord:

De speler krijgt de speelkaart en legt deze voor hem op tafel, met de rugzijde naar boven. Elke speler mag echter niet meer dan vier kaarten bezitten. Als een speler die al vier kaarten heeft, een nieuwe kaart wint en deze wil houden, dan moet hij één van de vier kaarten wegleggen.

Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de hersenpuzzel.

### Fout antwoord:

Bij een onjuist antwoord moet de speler de kaart wegleggen. Hij mag dan geen antwoord geven in de volgende ronde.

### Einde van het spel:

De eerste speler die de vier delen van zijn hersenpuzzel compleet maakt, wint het spel.



*LET OP - Tijdens een spel met twee spelers geldt: zodra je een foutief antwoord geeft, dan leg je de kaart niet af maar geef je deze aan je tegenspeler, waarna de volgende beurt begint.*

## Beschrijving van de 8 hersentests:



### 1 - Spiegelbeeld

Welke vorm is het juiste spiegelbeeld van de figuur in de spiegel? (Voorbeeld hiernaast: Figuur 2)





## 2 - Lasso

Welke kleur heeft de lasso met de meeste stieren?

*(Voorbeeld hiernaast: de lasso met de meeste stieren is blauw)*



## 3 - Analyse

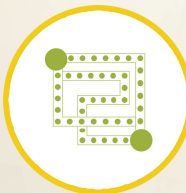
Van welke kleur zijn de 3 dopjes die een horizontale, verticale of diagonale rij vormen?

*(Voorbeeld hiernaast: de 3 dopjes in een rij zijn blauw)*



## 4 - Beeldkleur

Welke afbeelding op de kaart wordt afgebeeld in de juiste kleur? *(Voorbeeld hiernaast: het ei is weergegeven in de juiste kleuren, namelijk geel en wit)*



## 5 - Doolhof

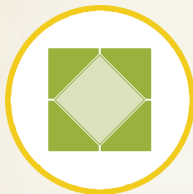
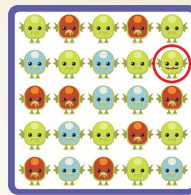
Hoeveel bananen zal de aap verzamelen op weg naar de kroon? *(Voorbeeld hiernaast: de aap verzamelt 7 bananen op weg naar de kroon)*





## 6 - Observatie

Welke kleur heeft het afwijkende monster?  
(Voorbeeld hiernaast: het afwijkende monster glimlacht en is groen)



## 7 - Combinatie

Welke van de drie vormen past zodanig in het vierkant zodat alle kleuren op de juiste positie staan?  
(Voorbeeld hiernaast: als je vorm 3 tegen de klok indraait zal deze het vierkant op de juiste wijze vullen)



## 8 - Voelopdracht

Als deze kaart verschijnt, mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen een voelopdracht uitvoeren. De andere spelers kiezen dan één van de tien reliëfkaarten en geven deze met de reliëfzijde naar beneden. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Hij mag maar één antwoord geven.  
(Voorbeeld hiernaast: pompoen).



Als het antwoord goed is, krijgt hij een extra deel van de hersenpuzzel. De reliëfkaart wordt weer bij de andere reliëfkaarten gevoegd. Als het antwoord fout is, gaat het spel gewoon verder met de volgende speelkaart.

### Bijzondere gevallen:

-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet hij de voelopdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
-  Als twee voelopdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede teruggelegd en de stapel geschud.
-  De 10 texturen in reliëf zijn: Goudvis – framboos – knoop – dobbelsteen – band – vlinder – toetsenbord – pionnen – pompoen – honingraat.



C A P T A I N  
M A C A Q U E

[www.facebook.com/captainmacaque](https://www.facebook.com/captainmacaque)  
[www.captain-macaque.com](http://www.captain-macaque.com)  
[captain.macaque@gmail.com](mailto:captain.macaque@gmail.com)

