

THE BRAIN PARTY GAME



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



# Règles du jeu

FR

## Contenu :

90 cartes (74 cartes Epreuves, 6 cartes Challenge olfactif, 10 cartes olfactives) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces)

## Bud 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 olfactives sur la table. Elles sont observées et mémorisées durant quelques secondes par tous les joueurs (ne pas les froter à ce stade). Le paquet de cartes olfactives est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuves 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 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 - Orientation

En partant du cube au contour rouge, quelle est la couleur du cube d'arrivée en suivant les flèches ?  
(ex ci-contre : la réponse est «bleu»)





## 2 - Suite couleur

Commencer par l'image au contour rouge. La couleur du fond de cette image indique la couleur de l'animal de l'image suivante. Taper la carte et donner le nom de l'animal de l'image finale (la 4<sup>ème</sup>).

(ex. ci-contre : cerf, kangourou, dauphin... la réponse est grenouille)



## 3 - Intrus

Quelle figure est différente des autres ?

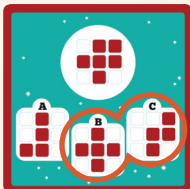
(ex. ci-contre : la forme A est différente des 2 autres)



## 4 - Fusioforme

Quelles sont les deux images qui, superposées, forment la figure centrale ?

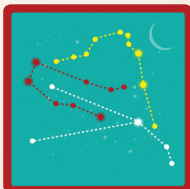
(ex. ci-contre : la réponse est «B et C»)



## 5 - Constellation

Quelle est la couleur de la constellation comprenant le plus d'étoiles ?

(ex. ci-contre : la bonne réponse est «jaune»)

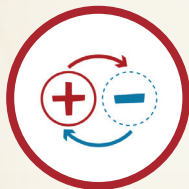




## 6 - Coordination

Bleu pour la main gauche et rouge pour la main droite. Avec la main opposée, faites le geste permettant de battre la seule figure correspondant à un signe de chifoumi (Pierre-Feuille-Ciseaux).

(ex. ci-contre : la pierre avec la main droite (rouge) figure sur la carte, il faut donc faire «feuille» avec la main gauche (bleu) et taper la carte de la main droite.)



## 7 - Calcul

Donnez le résultat de l'opération posée en partant d'un chiffre rouge.

(ex. ci-contre : la bonne réponse est 5)



## 8 - Challenge Olfactif

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge olfactif.




Il prend la 1<sup>ère</sup> carte sur le haut du paquet de 10 cartes olfactives, ferme les yeux, la retourne puis frotte délicatement le centre de la photo avec le bout de son doigt. Il approche l'emplacement frotté de son nez et dispose alors de 10 secondes pour identifier l'arôme de la carte. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : chocolat).



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

**IMPORTANT : POUR UNE BONNE CONSERVATION DE CES CARTES OLFACTIVES, N'UTILISER QU'UNE SEULE CARTE À LA FOIS (LA PLACER ENSUITE SOUS LE PAQUET) NE PAS BATTRE LE PAQUET ET ENFIN, NE PAS UTILISER LE MÊME DOIGT POUR FROTTER DES CARTES DIFFÉRENTES.**

### 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 cartes olfactives sont : vanille, lavande, pizza, chocolat, menthe, fraise, pin, savon, herbe coupée, réglisse.

# Reglas del juego

ES

## Contenido:

90 cartas (74 cartas Prueba, 6 cartas Desafío olfativo, 10 cartas olfativas), 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 olfativas sobre la mesa. Los jugadores pueden mirar, pero no tocar, las cartas olfativas durante unos segundos para tratar de memorizarlas. A continuación se aparta el mazo de cartas olfativas. 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 - Orientación

Partiendo del cubo con el borde de color rojo, indica el color del cubo al que llegas después de seguir las flechas que muestra la carta.

(Ejemplo: la respuesta correcta es "azul")





## 2 - Siguiendo el rastro

Parte de la ilustración con el borde rojo. El color de fondo de esa ilustración corresponde al color del siguiente animal en el rastro. Tapa la carta con la mano y nombra al animal que se encuentra al final del rastro, (en la última ilustración, la cuarta).

*(Ejemplo: ciervo, canguro, delfin; la respuesta correcta es rana)*



## 3 - Intruso

¿Qué elemento es diferente al resto?

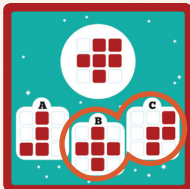
*(Ejemplo: el elemento A es diferente al resto)*



## 4 - Fusión

¿Qué dos figuras debes superponer para formar la ilustración que se encuentra en la carta?

*(Ejemplo: la respuesta correcta es "B" y "C")*



## 5 - Constelación

¿Cuál es la constelación con más estrellas?

*(Ejemplo: la respuesta correcta es "amarilla")*

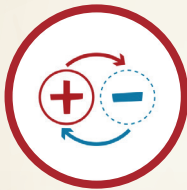




## 6 - Coordinación

La carta asigna un color a cada mano (azul para la izquierda y rojo para la derecha). Busca la mano con el único signo de papel, piedra o tijera que hay en la carta, tapa con la mano indicada la carta y usa la otra mano para formar el signo que pueda ganar la jugada.

*(Ejemplo: la carta muestra el signo de la piedra con la mano derecha (roja), por lo que debes mostrar el signo papel con la mano izquierda (azul) y tapar la carta con la mano derecha).*



## 7 - Aritmética

Encuentra el resultado final de la operación indicada, comenzando siempre por la cifra de color rojo.

*(Ejemplo: la respuesta correcta es 5)*



## 8 - Desafío olfativo




Esta carta permite que el jugador que se haya llevado la carta anterior se enfrente al desafío olfativo. Para ello robará la carta superior del mazo de cartas de Desafío olfativo, cerrará sus ojos y le dará la vuelta a la carta para poder frotar el centro de la carta con los dedos. A continuación, acercará esa carta a su nariz y dispondrá de 10 segundos para identificar el olor de la carta. Sólo hay una respuesta correcta. *(Ejemplo: chocolate)*



Una vez terminado el desafío, devuelve la carta olfativa a la parte inferior de su mazo.

**IMPORTANTE: PARA CONSERVAR EL ESTADO DE LAS CARTAS OLFATIVAS, ÚSALAS DE UNA EN UNA, DEVOLVIENDO LA CARTA USADA A LA PARTE INFERIOR DE SU MAZO. NO BARAJES EL MAZO DE CARTAS OLFATIVAS, NI USES LOS MISMOS DEDOS PARA FROTAR DIFERENTES CARTAS OLFATIVAS.**

### 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 cartas olfativas son: vainilla, lavanda, pizza, chocolate, menta, fresa, pino, jabón, césped recién cortado, y regalaz.

# Rules of the games

EN

## Contents:

90 cards (74 Test cards, 6 Olfactory Challenge cards, 10 olfactory 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 olfactory cards on the table. The cards are studied for a few seconds and memorised by all the players (do not rub them at this stage) The pack of olfactory 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 the same** (same 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 - Orientation

Starting with the cube outlined in red, find the colour of the finishing cube by following the arrows.  
(e.g. opposite: the answer is "blue")







## 2 - Colour tracking

Start with the picture outlined in red. The picture's background gives the clue to the colour of the animal in the next picture. Strike the card and say what the animal in the last (4th) picture is called.

*(e.g. opposite: deer, kangaroo, dolphin; the answer is frog)*



## 3 - Intruder

Which picture is the odd one out?

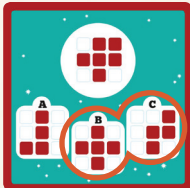
*(e.g. opposite: shape A is the odd one out)*



## 4 - Shape merge

Which two pictures overlap to form the picture in the middle?

*(e.g. opposite: the answer is "B" and "C")*



## 5 - Constellation

What is the colour of the constellation with the most stars?

*(e.g. opposite: the right answer is "yellow")*





### 6 - Coordination

Blue for the left hand and red for the right. Use the other hand to make the rock–paper–scissors sign that beats the one on the card.

(e.g. opposite: the card shows “rock” with the right hand (red), so you must do “paper” with the left hand (blue) and strike the card with the right hand)



### 7 - Arithmetic

Find the answer to the sum needed starting from a red figure.

(e.g. opposite: the right answer is 5)



### 8 - Olfactory Challenge




This card allows the player who took the previous card to take on the olfactory challenge. They take the top card from the pack of olfactory cards, close their eyes, turn the card over and rub the middle of the picture on it gently with the fingertip. They put the rubbed part to their nose and then have 10 seconds to identify the smell on the card. There is only one right answer (e.g. opposite: chocolate).



If the answer is right, the player wins another brain twister piece. The olfactory card is then returned to the bottom of the pack. If the answer is wrong, the game carries on as before with the next card.

**IMPORTANT: TO PRESERVE THE OLFACTORY CARDS, ONLY USE ONE AT A TIME (RETURNING IT AFTERWARDS TO THE BOTTOM OF THE PACK), DO NOT SHUFFLE THE PACK AND USE THE SAME FINGER TO RUB DIFFERENT CARDS.**

#### 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 olfactory cards are: vanilla, lavender, pizza, chocolate, mint, strawberry, pine, soap, cut grass and liquorice.

# Regolamento

IT

## Contenuto:

90 carte (74 carte Prova, 6 carte Sfida olfattiva, 10 carte olfattive), 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 olfattive sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle. Dopodiché, le carte olfattive vengono messe da parte (non bisogna strofinarle per ora). 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

verificare se è corretta. Accertarsi 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 - Orientamento**

Iniziare dal cubo contornato in rosso. Individuare il colore del finale seguendo le frecce.  
(Nell'esempio: la risposta è "blu").





## 2 - Caccia al colore

Iniziare dall'immagine contornata in rosso. Lo sfondo dell'immagine indica il colore dell'animale dell'immagine successiva. Coprire la carta il più velocemente possibile con la mano e pronunciare il nome dell'animale dell'ultima immagine (la 4<sup>a</sup>).

(Nell'esempio: cervo, canguro, delfino; la risposta è "rana").



## 3 - Intruso

Quale immagine è diversa dalle altre?

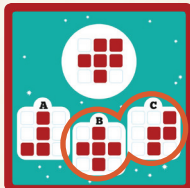
(Nell'esempio: la risposta è "la forma A").



## 4 - Fusione di forme

Quali due immagini sovrapposte formano l'immagine al centro?

(Nell'esempio: la risposta è "B" e "C").



## 5 - Costellazione

Qual è il colore della costellazione con più stelle?

(Nell'esempio: la risposta è "giallo").

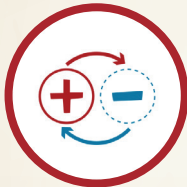




## 6 - Coordinazione

Blu per la mano sinistra e rosso per la mano destra. Usare la mano opposta per fare il segno sasso-carta-forbice che batte quello sulla carta.

(Nell'esempio: la carta mostra il segno "sasso" con la mano destra (rosso), quindi bisogna fare il segno "carta" con la mano sinistra e coprire la carta con la mano destra).



## 7 - Aritmetica

Trovare la somma richiesta partendo da un numero rosso.

(Nell'esempio: la risposta giusta è "5").






## 8 - Sfida olfattiva

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida olfattiva. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte olfattive e gliela porgono coperta. Il giocatore chiude gli occhi e strofina gentilmente il centro della carta con la punta del dito. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere la carta ricorrendo al solo senso dell'olfatto. È possibile dare una sola risposta. (Nell'esempio: la risposta è "cioccolato"). La carta olfattiva viene rimessa tra le altre carte



della pila. 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 olfattiva viene rimessa tra le altre carte della pila. **IMPORTANTE: PER PRESERVARE LE CARTE OLFATTIVE, USARNE UNA ALLA VOLTA (RIMETTENDOLA POI IN FONDO ALLA PILA), NON MISCHIARE LE CARTE DELLA PILA TRA LORO E NON USARE LO STESSO DITO PER STROFINARE CARTE DIVERSE.**

### Note:

-  Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimescolarlo.
-  Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimescolarlo.
-  Le 10 carte olfattive sono: vaniglia, lavanda, pizza, cioccolato, menta, fragola, pino, sapone, erba tagliata e liquirizia.

# Spielregeln

DE

## Spielmaterial:

90 Karten (74 Aufgabenkarten, 6 Karten „Riech-Herausforderung“, 10 Riechkarten), 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:

Schaut euch die Riechkarten für ein paar Sekunden gut an und prägt sie euch ein (reibt jetzt noch nicht an ihnen). Die Aufgabenkarten und die Karten „Riech-Herausforderung“ werden zusammengemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Rückseite der obersten Karte zeigt jeweils an, ob es sich um eine Aufgabe oder um eine Riech-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.

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



## Die 8 Aufgabenarten:



### 1 - Orientierung

Beginne beim rot umrandeten Würfel und folge den Richtungspfeilen. Welche Farbe hat der Zielwürfel?  
(Beispiel rechts: Blau.)





## 2 - Farbensuche

Beginne beim rot umrandeten Tier. Die Farbe des Hintergrunds gibt den Hinweis auf das zweite Tier usw. Welches Tier ist das vierte?

(Beispiel rechts: Hirsch, Känguru, Delfin, Frosch. Die Antwort lautet: Frosch.)



## 3 - Ausnahme

Welche Abbildung passt nicht zu den anderen?

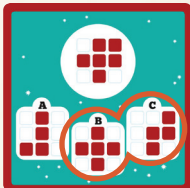
(Beispiel rechts: Form A.)



## 4 - Formenmix

Welche zwei Formen ergeben übereinandergelegt das Bild in der Mitte?

(Beispiel rechts: B und C.)



## 5 - Sternenkongellation

Welche Farbe hat die Konstellation mit den meisten Sternen?

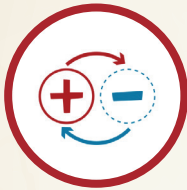
(Beispiel rechts: Gelb.)





## 6 - Koordination

Eine der Hände macht eine Schere-Stein-Papier-Geste (Blau: linke Hand; Rot: rechte Hand). Mache mit deiner anderen Hand die Geste, die gegen die Geste auf der Karte gewinnt. (Beispiel rechts: Die Karte zeigt „Stein“ mit der rechten Hand (rot). Also musst du „Papier“ mit deiner linken Hand (blau) machen und die Karte mit der rechten abdecken.)



## 7 - Kopfrechnen

Beginne bei einer roten Zahl und nenne das Ergebnis der Aufgabe. (Beispiel rechts: 5.)



## 8 - Riech-Herausforderung




Der Spieler, der die vorherige Karte gewonnen hat, darf sich einer Riech-Herausforderung stellen. Der Spieler zieht die oberste Karte vom Stapel der Riechkarten, schließt die Augen und reibt vorsichtig mit der Fingerkuppe über die Mitte der Vorderseite. Dann hat er 10 Sekunden Zeit, um den Geruch zu erkennen. Er darf nur eine einzige Antwort geben. (Beispiel rechts: Schokolade.) Wenn die Antwort richtig ist,



erhält der Spieler sofort ein Teil für sein Gehirn-Puzzle. Die Riechkarte wird dann zurück unter den Stapel gelegt. Ist die Antwort falsch, wird die Partie einfach mit der nächsten Karte wie gewohnt fortgesetzt.

WICHTIG: UM DEN GERUCH DER RIECHKARTEN ZU BEWAHREN, SOLLTET IHR SIE NUR BEI EINER HERAUSFORDERUNG VERWENDEN. MISCHT DEN STAPEL NICHT UND BENUTZT NICHT DENSELBEN FINGER, UM AN VERSCHIEDENEN KARTEN ZU REIBEN.

### Sonderfälle:

-  Falls ein Spieler sich bei der Beantwortung einer Karte, die einer Riech-Herausforderung vorausging, geirrt hat, wird die Karte „Riech-Herausforderung“ nicht gespielt. Stattdessen wird sie zurück in den Stapel gemischt.
-  Wenn zwei Karten „Riech-Herausforderung“ aufeinanderfolgen, wird die zweite nicht gespielt, sondern der gesamte Stapel neu gemischt.
-  Die 10 Riechkarten: Vanille, Lavendel, Pizza, Schokolade, Minze, Erdbeere, Kiefernzapfen, Seife, geschnittenes Gras und Lakritze.



# Spelregels

NL

## Inhoud:

90 speelkaarten (74 hersentestkaarten, 6 geuroprachtkaarten en 10 geurkaarten), 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 geurkaarten open op tafel. Alle spelers mogen deze kaarten een paar seconden bekijken en proberen te onthouden (vrijf nog niet over de kaarten in deze fase). Daarna worden de geurkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de geuroprachtkaarten 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 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 - Richtingsgevoel

Start bij de kubus met de rode rand en volg de instructiepijlen. Wat is de kleur van de kubus waar je bij uitkomt? (voorbeeld: het juiste antwoord is blauw)





## 2 - Volg de kleur

Start bij de afbeelding met de rode rand. De achtergrondkleur van deze afbeelding toont de kleur van het dier in de volgende afbeelding. Ga hiermee door tot je bij de laatste (4e) afbeelding bent. Plaats je hand op de kaart en noem het dier dat getoond wordt in deze laatste afbeelding. (voorbeeld: hert, kangoeroe, dolfin; het juiste antwoord is kikker)



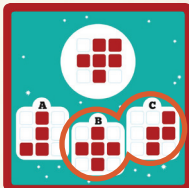
## 3 - Wat hoort er niet bij?

Welke afbeelding is anders dan de anderen? (voorbeeld: vorm A is anders dan de andere vormen)



## 4 - Samenvoegen

Welke twee vormen kun je samenvoegen tot de afbeelding in het midden? (voorbeeld: het juiste antwoord is B en C)



## 5 - Sterrenbeeld

Wat is de kleur van het sterrenbeeld met de meeste sterren? (voorbeeld: het juiste antwoord is geel)

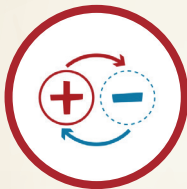




## 6 - Schaar-Steen-Papier

Blauw toont de linkerhand en rood toont de rechterhand. Gebruik je vrije hand om een schaar-steen-papier gebaar te maken waarmee je een gebaar naar keuze op de kaart verlaat.

*(voorbeeld: de kaart toont "steen" met de rechterhand (rood), dus met jouw linkerhand (blauw) dien je het "papier" gebaar te maken terwijl je jouw rechterhand op de kaart legt)*



## 7 - Cijfers

Bereken het juiste antwoord van de som als je begint bij een rood getal.

*(voorbeeld: het juiste antwoord is 5)*



## 8 - Geuropdracht

Als deze kaart verschijnt mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen, een geuropdracht uitvoeren.



Neem de bovenste kaart van de geurkaartenstapel, sluit je ogen, draai de kaart om en wrijf rustig met een vingertop over het midden van de afbeelding. Breng de kaart naar je neus en probeer binnen 10 seconden de geur te raden. Er is slechts 1 correct antwoord *(voorbeeld: chocolade)*.



De geurkaart wordt vervolgens weer onderaan de geurkaartenstapel gelegd.

**BELANGRIJK: OM DE GEURKAARTEN GOED TE HOUDEN IS HET AAN TE RADEN OM DEZE KAARTEN ÉÉN VOOR ÉÉN TE GEBRUIKEN (NA GEBRUIK LEG JE ZE WEER ONDERAAN DE STAPEL), DE GEURKAARTENSTAPEL NIET TE SCHUDDEN EN BOVIENDIEN NIET DEZELFDE VINGER TE GEBRUIKEN BIJ VERSCHILLENDE KAARTEN.**

### Bijzondere gevallen:

-  Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de geuropdrachtkaart, moet hij de geuropdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
-  Als twee geuropdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede teruggelegd in de stapel geschud.
-  De 10 geurkaarten bevatten de volgende geuren: vanille, lavendel, pizza, chocolade, munt, aardbei, dennenappel, zeep, gemaaid gras en drop.



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)

