

# VELKÁ CHYTRÁ HRA



PRAVIDLA HRY - PRAVIDLÁ HRY



# Pravidla hry

## Obsah:

160 herních karet, 10 dotykových karet, 24 dílků mozku ve 3D (celkem 6 složených mozků).

## Cíl hry:

Všichni hráči hrají proti sobě, a to pomocí 8 různých úkolů, které procvičují různé funkce mozku. Ten, kdo jako první získá 4 části puzzle a složí z nich mozek, vyhrává.

## Příprava hry:

Na stůl se položí 10 plastických karet. Všichni hráči je mohou vidět přibližně 30 sekund a mohou si je osahat. Poté se dají plastické karty stranou. Karty s úkoly se zamíchají a položí doprostřed stolu. Zadní strana těchto karet ukazuje, zda se jedná o běžný úkol či dotykovou výzvu (popis viz níže).

## Popis úkolů:



### 1 - Odrazy

Začněte u baterky, a poté sledujte odrazy jejího světla od bílých zrcadel. Vaším úkolem je říci, jakou barvu má stěna, kam světlo dopadne? (Př.: Světlo dopadne na modrou stěnu vpravo nahore.)



### 2 - Aritmetika

Najděte kombinaci čísel, kde pomocí sčítání dostanete výsledek rovný číslu uprostřed. (Př.:  $11+2+1$  nebo  $5+7+2=14$ )



### 3 - Četnost

Který obrázek se na kartě vyskytuje nejméněkrát? (Př.: Hrací karty se na kartě vyskytují pouze dvakrát.)



### 4 - Ozubená kola

Které ozubené kolo bude zapadat do bílého ozubeného kola? (Př.: Pouze červené kolo zapadá do bílého.)



### 5 - Kámen, nůžky, papír

Zadní strana karty ukazuje, který symbol musíte porazit, ale musíte brát v potaz barvu tohoto symbolu:

👉 Zelený: Ukažte stejný symbol

👉 Žlutý: Ukažte vítězný kámen, nůžky nebo papír.

👉 Červený: Ukažte prohrávající kámen, nůžky nebo papír

Př.: Symbol, který porazí kámen ze zadní strany je žlutý papír, což znamená, že musíte ukázat vítězný symbol, porážející kámen, tedy papír na jedné ruce a druhou zakrýt kartou úkolu.

## Průběh hry:

Hru začíná nejmladší hráč, a to otočením první karty z balíčku. Jakmile se hráč domnívá, že zná správné řešení, co nejdříve položí svou ruku na kartu. Poté odpoví a sundá ruku z karty, aby se mohlo ověřit, zda je odpověď správná. Každý hráč smí odpovídat jen jednou v kole.

### 👉 Správná odpověď:

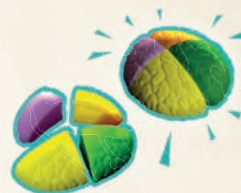
Hráč získá kartu a položí ji obrázkem dolů před sebe. Pozor: hráč smí mít před sebou maximálně čtyři karty. Kdyby si chtěl hráč ponechat kartu, kterou právě vyhrál, ale již má před sebou položeny čtyři karty, musí jednu ze svých karet odložit. Jestliže má hráč před sebou položeny dvě identické karty (stejná zadní strana), může je vyměnit za jeden puzzle mozek.

### 👉 Špatná odpověď:

Jestliže hráč odpoví nesprávně, odloží kartu a v příštím kole nesmí odpovídat.

### Konec hry:

Ten, kdo jako první sestaví všechny čtyři části puzzle mozku, vítězí.



### 6 - Barva

Jaké slovo jako jedině není napsáno svou vlastní barvou? (Př.: RED, česky červená, není napsána správnou barvou, takže správná odpověď je RED nebo ČERVENÁ.)



### 7 - Chybějící číslo

Které číslo chybí v jedné ze dvou číselných řad? (Př.: Na kartě jsou dvě číselné řady: 1-2-3-4-5 v červené a 4-5-...-7 v modré barvě. Číslo chybí v modré sérii, správná odpověď tedy je: 6.)



### 8 - Pořadí

Vyjmenujte čísla balónek jedné z barev ve vzestupném pořadí. (Př.: 2 možné odpovědi: 1, 4, 5, 7, 72 MODRÁ, nebo 2, 3, 11, 14, 20 RŮŽOVÁ)



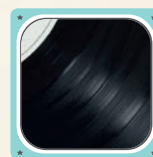
### 9 - Dotyková výzva

Tato karta umožňuje hráči, který vyhrál předchodí kartu, splnit dotykovou výzvu. Ostatní hráči zvolí jednu kartu z balíčku 10 plastických karet a položí ji lícem dolů před hráče. Hráč má 10 sekund na to, aby uhádl

pomocí hmatu předmět nebo strukturu na kartě. Smí odpovědět jen jednou (například: gramofonová deska). Jestliže je odpověď správná, získá hráč část puzzle pro puzzle-mozek. Plastická karta je vrácena zpět do balíčku. Jestliže je odpověď špatná, pokračuje hra jednoduše další kartou jako obvykle.

### Zvláštní případy:

- 👉 V případě, že se hráč zmýlí v odpovědi u karty, která předchází kartě s dotykovou výzvou, s dotykovou kartou se již nehraje. Karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- 👉 V případě, že jsou na sobě dvě karty dotykové výzvy, druhá karta se vrátí zpět do balíčku, který se zamíchá.
- 👉 Použití struktury na dotykových kartách: gramofonová deska - zástěna - dveře - šaty - tiskový spoj - hlemýžď - poklop kanálu - palmový list - zvonek - kávové zrna



## Pravidlá hry

### Obsah:

160 herných kariet, 10 dotykových kariet, 24 dielikov mozgu v 3D (celkom 6 zložených mozgov).

### Ciel' hry:

Všetci hráči hrajú proti sebe pomocou 8 rôznych úloh, ktoré precvičujú rôzne funkcie mozgu. Kto prvý získa 4 dieliky puzzle a zloží z nich mozog, vyhráva.

### Príprava hry:

Na stôl sa položí 10 plastických kariet. Všetci hráči ich môžu vidieť približne 30 sekúnd a môžu si ich aj ohmatať. Potom sa plastické karty odložia nabok. Karty s úlohami a dotykové karty s výzvou sa zamiešajú a položia doprostred stola.

## Popis úloh:



### 1 - Odrazy

Začnite pri baterke, a potom sledujte odrazy jej svetla od bielych zrkadiel. Vašou úlohou je povedať, akú farbu má stena, na ktorú svetlo dopadne. (Např.: Svetlo dopadne na modrú stenu vpravo hore.)



### 2 - Aritmetika

Nájdite kombináciu čísel, kde pomocou sčítania dostanete výsledok rovný číslu uprostred. (Např.:  $11+2+1$  alebo  $5+7+2=14$ )



### 3 - Početnosť

Ktorý obrázok sa na karte vyskytuje najmenejkrát? (Např.: Hracie karty sa na karte vyskytujú len dvakrát.)



### 4 - Ozubené kolesá

Ktoré ozubené koleso bude zapadať do bieleho ozubeného kolesa? (Např.: Len červené koleso zapadá do bieleho.)



### 5 - Kameň, papier, nožnice

Zadná strana karty ukazuje, ktorý symbol musíte poraziť, ale musíte brať do úvahy farbu tohto symbolu:

- Zelený: Ukážte rovnaký symbol!
- Žltý: Ukážte víťazný kameň, papier alebo nožnice!
- Červený: Ukážte prehrávajúci kameň, papier alebo nožnice.

(Např.: Symbol, ktorý porazí kameň zo zadnej strany je žltý papier, čo znamená, že musíte ukázať víťazný symbol, porážajúci kameň, teda papier na jednej ruke a druhou zakrytú kartou úlohou.)

Zadná strana týchto kariet ukazuje, či ide o kartu s úlohou, alebo o dotykovú kartu s výzvou (pozri popis nižšie).

### Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč obrátením prvej karty z balíčka. Po otočení karty hrajú už všetci naraz. Ak si niekto z hráčov myslí, že pozná správne riešenie úlohy na karte, zakryje ju rukou a povie či predvedie odpoveď. Potom zloží ruku z karty a ostatní hráči overia, či odpoveď bola správna.

### Správna odpoveď:

Hráč získa kartu a položí ju obrázkom dole pred seba. Pozor: hráč smie mať pred sebou maximálne štyri karty. Keby si hráč chcel ponechať kartu, ktorú práve

vyhrál, ale má už pred sebou položené štyri karty, musí jednu zo svojich kariet odložiť. Ak má hráč pred sebou položené dve identické karty (rovnaká zadná strana), môže ich vymeniť za jeden dielik puzzle mozgu.

### Nesprávna odpoveď:

Ak hráč odpovie nesprávne, odloží kartu a v ďalšom kole nesmie odpovedať.

### Koniec hry:

Ten, kto prvý zostaví všetky štyri dieliky puzzle mozgu, zvíťazí.



### 6 - Farba

Aké slovo je napísané rovnakou farbou, akou znie? (Např.: RED slovensky červená nie je napísaná správnou farbou, takže správna odpoveď je RED alebo ČERVENÁ.)



### 7 - Chýbajúce číslo

Ktoré číslo chýba v jednom z dvoch číselných radov? (Např.: Na karte sú dve číselné rady: 1-2-3-4-5 v červenej a 4-5-...-7 v modrej farbe. Číslo chýba v modrej sérii, správna odpoveď teda je: 6)



### 8 - Poradie

Vymenujte čísla balónikov jednej z farieb vo vzostupnom poradí. (Např.: 2 možné odpovede: 1, 4, 5, 7, 72 MODRÁ alebo 2, 3, 11, 14, 20 RUŽOVÁ)



### 9 - Dotyková výzva

Táto karta umožňuje hráčovi, ktorý vyhrál predchádzajúcu kartu, splniť dotykovú výzvu. Ostatní hráči zvolia jednu kartu z balíčka 10 plastických kariet a položia ju lícom dole pred hráča. Hráč má 10 sekúnd na to,

aby uhádol pomocou hmatu predmet alebo štruktúru na karte. Môže odpovedať len raz (napríklad gramofónová platňa). Ak je odpoveď správna, získa hráč dielik pre puzzle mozgu. Plastická karta sa vráti späť do balíčka. Ak je odpoveď nesprávna, pokračuje hra jednoducho ďalšou kartou ako obvykle.

### Vzĺštne prípady:

- Ak sa hráč zmylil v odpovedi pri karte, ktorá predchádza dotykovú kartu s výzvou, s dotykovou kartou sa už nehra. Karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- Ak sú na sebe dve dotykové karty s výzvou, druhá karta sa vráti späť do balíčka, ktorý sa zamieša.
- Použitie štruktúry na dotykových kartách: gramofónová platňa - zástena - dvere - šaty - tlačný spoj - slimák - poklop kanála - palmový list - zvonček - kávové zrnko.





# CORTEX+

Challenge



CAPTAIN  
MACAQUE

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



Albi