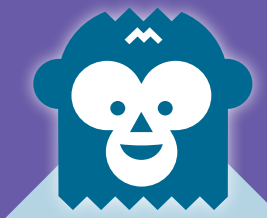


CORTEX

Challenge



CAPTAIN
MACAQUE

www.facebook.com/captainmacaque
www.captain-macaque.com
captain.macaque@gmail.com



PARTISPIÐ FYRIR HEILANN



LEIKREGLUR

Leikreglur

Innihald:

90 spil (74 þrautaspil, 6 snertiprautaspil, 10 upphleypt snertispil), 6 heilapúsl (24 brot).

Markmið leiksins:

Allir leikmenn keppast um að ljúka 8 mismunandi þraut-um sem æfa ýmis konar heilavirkni. Sá fyrsti sem safnar 4 heilabrotum og klárar heilapúslíð sitt sigrar.

Undirbúningur:

Leggið snertispilin 10 á borðið. Allir leikmenn skoða þau og snerta í um 30 sek. Snertispilabunkinn er síðan lagður til hliðar.

Stokkið þrauta- og snertiprautaspilin og leggið í bunka á mitt borðið með framhliðina niður. Á bakhlið spilanna eru ták sem gefa til kynna hvers konar þraut er í vændum (sjá lýsingar á þrautunum að neðan).

Gangverk:

Yngsti leikmaðurinn byrjar á því að fletta efsta spilinu úr miðjubunkanum. Allir leikmenn skoða spilið og reyna að finna svarið.

Þrautalýsingar:



1 - Minni

Leikmaður leggur höndina yfir spilið og nefnir hlutina á því án þess að lyfta henni (t.d. á móti: bangsi, hattur, kirsuber, elding).



Um leið og leikmaður heldur að hann hafi svarið, leggur hann höndina yfir spilið. Hann svarar og afhjúpar svo spilið til að sjá hvort svarið sé rétt. Munið að hver leikmaður má aðeins svara einu sinni í hverri umferð.

Rétt svar:

Leikmaður tekur spilið og leggur fyrir framan sig með framhliðina niður. Leikmaður má ekki hafa fleiri en 4 spil hverju sinni. Ef leikmaður vill halda spili sem hann vinnur en er þegar með 4, verður hann að skila einu. Þegar leikmaður hefur tvö eins spil (sams konar bakhlið) má hann skipta þeim fyrir heilabrot.

Rangt svar:

Ef svarið er rangt, verður leikmaðurinn að skila spilinu og má ekki svara í næstu umferð.

Leikslök:

Fyrsti leikmaðurinn sem ljúkur heilapúslinu sínu vinnur leikinn.



2 - Völundarhús

Leikmaður hjálpar persónunni að finna það sem hún vill (t.d. á móti: kötturinn man ekki litinn á músinni sem hann á að elta. Blá í þessu tilfalli).



3 - Ein eftir

Hver passar ekki í hópinn? (t.d. á móti: af matvörunum 4 eru 3 sætar, hamborgarinn er saltur og passar því ekki í hópinn!).



4 - Samhæfing

Aftan á spilinu er litur fyrir hvora hönd og tala fyrir hvern fingur. Þegar spilinu er flett, sýnir það hvaða fingur á hvorri hönd á/eiga að snerta staðinn sem sýndur er á myndinni (t.d. á móti: leikmaður leggur löngutöng hægri handar á ennið og slær spilið með hinni hendinni, þ.e.a.s. þeirri vinstri).



5 - Tvífarar

Hvaða mynd á spilinu er tvítekin? (t.d. á móti: eldingin er sýnd tvisvar).



6 - Tíðni

Hvaða mynd birtist oftast á spilinu? (t.d. á móti: blái vaxliturinn er sýndur 5 sinnum).



7 - Rökvísi

Hvaða form passar nákvæmlega inn í myndina? (t.d. á móti: aðeins blái bitinn passar inn í myndina).



8 - Snertipraut

Þetta spil gefur þeim sem vann síðasta spil rétt á að leysa snertiprautina. Hinir leikmennirnir velja spil úr snertiprautaspilabunkanum og leggja það fyrir þann sem leysir þrautina með framhliðina niður. Leikmaðurinn hefur síðan 10 sekúndur til að þekkja hlutinn eða áferðina af snertingunni. Aðeins er eitt rétt svar (t.d. á móti: jarðaberin).



Ef svarið er rétt, vinnur leikmaðurinn annað heilabrot. Snertiprautaspilinu er skilað í bunkann. Ef svarið er rangt, heldur leikurinn áfram með næsta spil.

Athugasemdir:

- Ef leikmaður gefur rangt svar við þraut á undan snertiprautaspli, setur hann snertiprautasplið aftur í bunkann og stokkar hann aftur.
- Ef tvö snertiprautaspil birtast í röð er því seinna skilað aftur í bunkann og hann stokkaður.
- Upphleyptu áferðirnar 10 eru: handklæði - nammi - kýr - tennisbolti - sandur - fótspor - snákur - jarðaber - skjaldbaka - skel.