

ПРАВИЛА ИГРЫ



# КОРТЕКС<sup>2</sup>

БИТВА УМОВ



8+



15  
мин.



2-6

Авторы игры:

Жоан Бенвенуто и Николая 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). Обменная 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

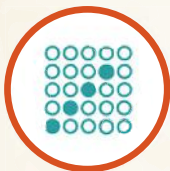
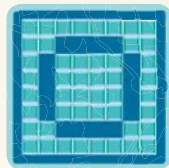
Какого цвета сломанный робот?  
*Например, сломанный робот чёрного цвета.*



## 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. Остальные предметы повторяются.*



## 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.

*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. Отвечать 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.*