

IQ PARTY



Challenge



JÁTÉKSZABÁLY

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



Játékszabály

Tartozékok:

90 kártya (74 feladványkártya, 6 kihíváskártya, 10 dombornyomott kártya), 6 agykirakós (24 darab)

A játék célja:

A játék során a játékosok 8 különböző típusú feladványt megoldva versengenek egymással, ezzel az agyuk különböző területeit tornáztatva. Az a játékos győz, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie négy kirakódarabot, ezzel összerakva egy teljes agyat.

Előkészületek:

Helyezzétek a 10 dombornyomott kártyát az asztal közepére. Nézzétek, tapintsátok meg őket 30 másodpercen át. Ezután tegyétek félre ezeket a kártyákat. Keverjétek össze a feladat- és kihíváskártyákat, és képpel lefelé, egy pakliban, tegyétek az asztal közepére. Minden kártya hátlapján látszik, hogy az adott feladat melyik típusba tartozik. (A feladattípusok lejjebb olvashatók.)

A játék menete:

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi úgy, hogy felfordítja a pakli legfelső kártyáját. A játékosok ezután egyszerre megpróbálják megoldani a kártyán látható feladatot. Amikor egy játékos azt gondolja, hogy tudja a megfejtést,

azonnal a kártyára csap, tenyerével letakarva azt. Ezután hangosan kimondja a megfejtést, majd felemeli a kezét, és a játékosok ellenőrzik a megoldást. Ne feledjétek: egy játékos csak egy megfejtést adhat egy fordulóban!

Helyes válasz esetén:

A választ adó játékos elveszi a kártyát, és maga elé teszi, képpel lefelé. Senki előtt nem lehet négnél több kártya. Amennyiben valaki egy ötödik kártyához jutna, dönthet, hogy eldobja, avagy megtartja, és helyette eldobja egy másik kártyáját.

Amikor egy játékos **összegyűjtött két ugyanolyan típusú** (ugyanolyan hátlapú) **kártyát**, akkor azokat eldobhatja, és magához vehet egy kirakódarabot.

Helytelen válasz esetén:

A választ adó játékosnak el kell dobnia az aktuális feladatkártyát, és a következő fordulóban nem mondhat megfejtést.

A játék vége:

Amint egy játékosnak **sikerült befejeznie a kirakóját**, megnyeri a játékot.



Megjegyzés: ha csak ketten játszatok, és valaki helytelen választ ad, a feladatkártyát az ellenfele kapja meg. Ezután a játék folytatódik.

A nyolc feladattípus:

1 - Figyelemmegosztás

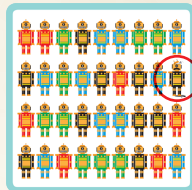
A kártya hátlapján látható, hogy melyik kéz milyen színnek felel meg (a bal kéz piros, a jobb kéz kék). A kártyát felcsapva a feladatot az, hogy a megfelelő kezednek annyi ujját emeld fel, amennyit a képen a tenyérben látható kocka mutat, közben hangosan kimondod azt a számot, amennyi a képen a buborékban lévő kockákon látható, miközben a másik kezdeddel a kártyára csapsz. (Példánkon: mutasd fel a jobb kezed 2 ujját, mondd azt, hogy „nyolc”, és közben csapj rá a másik kezdeddel a kártyára!)





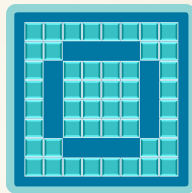
2 - Megfigyelés

Melyik az elromlott robot?
(Példánk: a fekete robot romlott el.)



3 - Négyzetek

Hány négyzetre van szükség az üres helyek kitöltéséhez?
(Példánk: az üres helyeket 16 négyzettel lehet kitölteni.)



4 - Analízis

Milyen színű kupakok alkotnak vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan egy 4 kupakból álló sort?
(Példánk: a kék kupakok alkotnak négyes sort.)



5 - Egyediség

Melyik az az ábra, mely formáját vagy színét tekintve egyedül a kártyán?
(Példánk: a hangjegy a megoldás, mert abból csak egy van a kártyán, míg a többi formából kettő. Nincs olyan szín, amiből csak egy lenne, hiszen 2 sárga, 2 kék, 2 zöld, 2 piros és 2 fekete ábra látható a lapon.)





6 – Kombináció

A 3 közül melyik elem színei vannak helyes sorrendben, hogy illeszkedjenek a fenti ábrába?

(Példánk: a második ábrát eggyel balra forgatva a színek egyeznek a csillag színeivel.)



7 – Labirintus

Mely bejáratokból vezet út a labirintus közepébe?

(Példánk: Az A és B bejáratból lehet eljutni a labirintus közepébe.)



8 – Érintés (kihíváskártya)




Ez a kártya lehetőséget nyújt az előző forduló győztese számára, hogy egy kirakódarabhoz jusson. A többi játékos a félretett 10 dombornyomott kártyából kiválaszt egyet, majd azt képpel lefelé a játékosnak adják. Neki 10 másodperce van arra, hogy ujjával kitapogassa, milyen tárgy vagy minta van a dombornyomott kártyán. Csak egyetlen választ adhat. (Példánk: a papagáj.)



Ha helyes választ adott, a játékos egy kirakódarabbal lesz gazdagabb, a kihíváskártyát pedig keverjék vissza a pakliba. A dombornyomott kártyát rakjátok vissza a többi közé.

Ha a válasz helytelen volt, semmi sem történik, és a játék a következő feladatkártya felcspásásával folytatódik.

Megjegyzések:

-  Ha az előző feladatkártyának nem volt nyertese, akkor a kihíváskártyát keverjék vissza a pakliba.
-  Ha egymás után két kihíváskártyát húztok, a másodikat keverjék vissza a pakliba ahelyett, hogy végrehajtanátok.
-  A 10 dombornyomott kártya: rozsdá, bogár, jégkristály, golyó, dió, licsi, papagáj, pávatoll, sajtreszelő, aszfalt.