

Disney EDITION

Dzieci!



MĄDRA
GRA



INSTRUKCJA

© Disney – www.disney.com

Disney
101
Dalmatynszeków

Disney
ARYSKOTRACJ

Disney
Banbi

Disney
DUMBO

Disney
*Zakochany
KUNDEL*

Disney
ALICJA
W KRAJNIE CZARÓW

Disney
**KSIĘGA
DZUNGLI**

Disney
Pinokio

Disney
**Li i
Stjch**

ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ

90 kart (74 karty testów, 6 kart wyzwzań, 10 kart faktur z wyłoczeniami), 6 układanek z obrazkiem mózgu (razem 24 części).

CEL GRY

Gracze rywalizują ze sobą, rozwiązując 8 rodzajów testów, które rozwijają różne funkcje ludzkiego mózgu. Pierwsza osoba, która zdobędzie 4 części i ukończy swój obrazek mózgu, zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE

Gracze rozkładają 10 kart faktur na stole. Przez około 30 sekund wszyscy mogą je oglądać i dotykać. Następnie wszystkie karty faktur należy odłożyć zakryte na bok. Potasujcie razem karty testów i karty wyzwzań, a następnie ułóżcie z nich zakryty stos pośrodku stołu. Na rewersach kart widnieje ikona testu, jaki znajduje się na danej karcie (testy zostały opisane w dalszej części instrukcji).

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, odwracając kartę znajdującą się na wierzchu głównego stosu. Wszyscy gracze oglądają jej treść i starają się rozwiązać znajdujący się na niej test. Gdy któryś z graczy sądzi, że zna odpowiedź, natychmiast zakrywa kartę dłońmi.

Następnie podaje odpowiedź i odłania kartę, aby wszyscy gracze mogli sprawdzić, czy miał rację. W jednej rundzie gracz może podać tylko 1 odpowiedź!

PRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ

Gracz zabiera kartę testu i kładzie ją przed sobą rewersem do góry. Gracz w trakcie gry może mieć przed sobą tylko 4 karty. Jeśli gracz chce zachować kartę, którą właśnie zdobył, a ma już przed sobą 4 karty, to musi odrzucić 1 ze zdobytych wcześniej kart. Jeśli gracz ma **2 takie same karty** (o tym samym rewersie), może je wymienić na 1 część swojej układanki mózgu (należy je odrzucić).

NIEPRAWIDŁOWA ODPOWIEDŹ

Jeśli gracz udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, nie zdobywa karty (odrzuca ją) i nie może udzielać odpowiedzi w następnej rundzie.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy **ukończy swoją układankę z obrazkiem mózgu**, wygrywa.



Ważne! Gdy w grze 2-osobowej jeden z graczy udzieli nieprawidłowej odpowiedzi, karta nie zostaje odrzucona, ale otrzymuje ją drugi gracz. Następnie należy kontynuować grę zgodnie z normalnymi zasadami.

OPIS 8 RODZAJÓW TESTÓW



1. Odbicie

Zakryj kartę dłońmi i powiedz, która z postaci pasuje idealnie do odbicia w lustrze.

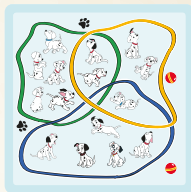
W przykładzie do odbicia w lustrze pasuje postać numer 1.





2. Lasso

Powiedz, w którym lasso znajduje się najwięcej postaci.
W przykładzie najwięcej postaci jest w zielonym lasso.



3. Pamięć

Zakryj kartę dłonią i wymień 4 postacie, które na niej widnieją.
W przykładzie są to: Marie, Dumbo, Pumba i Tuptuś.
Jeśli nie znasz imion postaci, możesz użyć dowolnych określeń, na przykład kot, słoń, guzicz i królik.



4. Labirynt

Pomóż postaci widocznej w lewym górnym rogu karty odnaleźć drogę do celu.
W przykładzie Simba chciałby spotkać się z Timonem.
Jeśli nie znasz imienia postaci, możesz podać jej numer.



5. Niepasujący element

Zakryj kartę dłonią i określ, która z postaci nie pasuje do pozostałych.
W przykładzie spośród 4 przedstawionych postaci 3 występują w bajce o Piotrusiu Panie, a Bambi się w niej nie pojawia.
Jeśli nie znasz imienia postaci, możesz użyć dowolnego określenia, na przykład jelonek.





6. Para

Zakryj kartę dłonią i powiedz, który z obrazków się na niej powtarza.

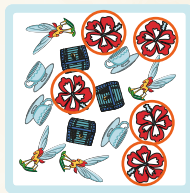
W przykładzie powtarzającym się obrazkiem jest kostka z literkami.



7. Częstotliwość

Zakryj kartę dłonią i określ, który obrazek występuje na karcie najczęściej.

W przykładzie jest to kwiatek, który występuje 5 razy.



8. Wyzwanie

Ta karta pozwala graczowi, który zdobył poprzednią kartę, podjąć specjalne wyzwanie. Pozostali gracze wybierają 1 spośród 10 kart faktur i przekazują ją zakrytą temu graczowi. Gracz zamyka oczy i odwraca kartę. Ma teraz 10 sekund i tylko 1 szansę na rozpoznanie faktury na karcie jedynie za pomocą zmysłu dotyku.

W przykładzie jest to skrzynia ze złotem.



Jeśli gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi, zdobywa kolejną część do swojej układanki przedstawiającej mózg. Kartę faktury należy odłożyć do stosu pozostałych kart faktur. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa, gra toczy się dalej tak, jak przed wyzwaniem.

UWAGI:

- 👉 Jeśli poprzednia karta testu nie została zdobyta, kartę wyzwania należy wtasować z powrotem do stosu.
- 👉 Jeśli kolejne odkryte karty to również karty wyzwań, to należy je wtasować z powrotem do stosu.
- 👉 Na 10 kartach faktur znajdują się: guziki, makaron, muszelki, klucz, żołędź, skrzynia ze złotem, akordeon, okulary przeciwsłoneczne, muszka, liście.