

Inhoud:

90 speelkaarten (74 hersentestkaarten, 6 voelopdrachtkaarten en 10 reliëfkaarten), 6 hersenpuzzels (24 delen).

Doel van het spel:

De winnaar is degene die als eerste zijn of haar hersenpuzzel compleet maakt door de andere spelers te verslaan in acht testtypes die een beroep doen op alle capaciteiten van de hersenen.

Vorbereiding:

De spelers leggen eerst de 10 reliëfkaarten open op tafel. Alle spelers mogen ze gedurende ongeveer 30 seconden bekijken en aanraken. Daarna worden de reliëfkaarten op een stapel weggelegd. De hersentestkaarten en de voelopdrachtkaarten worden samen geschud en daarna op één stapel in het midden op tafel gelegd, met de speelzijde naar beneden. De rugzijde van de kaarten geeft het type hersentest aan dat begint zodra de kaart wordt omgedraaid (de acht testtypes worden hieronder uitgelegd).

Het spel:

De jongste speler draait de eerste speelkaart van de stapel in het midden om. Zodra een speler denkt het juiste antwoord te hebben, legt hij zo snel mogelijk

een hand op de kaart. Daarna geeft de speler het antwoord en haalt vervolgens zijn hand weg zodat het antwoord kan worden gecontroleerd. Per beurt mag een speler maar één antwoord geven.

Goed antwoord:

De speler krijgt de speelkaart en legt deze voor hem op tafel, met de rugzijde naar boven. Elke speler mag echter niet meer dan vier kaarten bezitten. Als een speler die al vier kaarten heeft, een nieuwe kaart wint en deze wil houden, dan moet hij één van de vier kaarten wegleggen.

Zodra een speler twee gelijke kaarten bezit (dezelfde rugzijde), mag hij deze inruilen voor een deel van de hersenpuzzel.

Fout antwoord:

Bij een onjuist antwoord moet de speler de kaart wegleggen. Hij mag dan geen antwoord geven in de volgende ronde.

Einde van het spel:

De eerste speler die de vier delen van zijn hersenpuzzel compleet maakt, wint het spel.



Beschrijving van de 8 hersentests:



1 - Geheugen

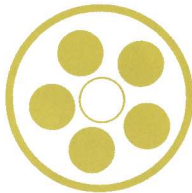
Bedek de kaart volledig met een hand en noem de 4 voorwerpen die op de kaart zijn afgebeeld. (Voorbeeld hiernaast: teddybeer, hoed, kersen, bliksem).





2 - Doolhof

Help mee om het figuur te vinden dat gevangen moet worden (voorbeeld: de kat kan zich de kleur van de muis waarop hij jaagt niet meer herinneren. Blauw in dit geval).



3 - Wat hoort er niet bij?

Welke afbeelding past niet bij de anderen? (voorbeeld: van de 4 etenswaren zijn er 3 zoet, terwijl de burger juist hartig is).



4 - Coördinatie

De rugzijde van de kaart toont voor elke hand een kleur en voor elke vinger een nummer. De speelzijde geeft aan welke vinger van welke hand op de afgebeelde zone moet worden geplaatst. (Voorbeeld hiernaast: de rechter middelvinger op het voorhoofd; de speelkaart moet dus met de andere hand worden bedekt, in dit geval de linker).



5 - Gelijkenis

Welke afbeelding staat dubbel op de kaart? (Voorbeeld hiernaast: de bliksem is tweemaal afgebeeld).



6 - Hoeveelheid

Welke afbeelding staat het meest op de kaart? (voorbeeld: het blauwe potlood wordt 5x afgebeeld).



7 - Logica

Welke vorm past precies in de grote afbeelding? (voorbeeld: enkel het blauwe stuk past in het diagram).



8 - Voelopdracht

Als deze kaart verschijnt, mag de speler die de vorige kaart heeft gewonnen een voelopdracht uitvoeren. De andere spelers kiezen dan één van de tien reliëfkaarten en geven deze met de reliëfzijde naar beneden. De speler mag 10 seconden alleen met de vingers voelen om het voorwerp of de textuur te herkennen. Hij mag maar één antwoord geven. (Voorbeeld hiernaast: de aardbei).

Als het antwoord goed is, krijgt hij een extra deel van de hersenpuzzel. De reliëfkaart wordt weer bij de andere reliëfkaarten gevoegd. Als het antwoord fout is, gaat het spel gewoon verder met de volgende speelkaart.

Bijzondere gevallen:

- ☞ Als de speler een fout antwoord heeft gegeven bij de speelkaart die voorafging aan de voelopdrachtkaart, moet hij de voelopdrachtkaart terugleggen in de stapel en alle kaarten schudden.
- ☞ Als twee voelopdrachtkaarten na elkaar volgen, wordt de tweede terugggelegd in de stapel geschud.
- ☞ De 10 texturen in reliëf zijn: handdoeken - snoepjes - koe - tennisbal - zand - voetafdruk - slang - aardbei - schildpad - schelp.

