



ПРАВИЛА ИГРЫ



# КОРТЕКС 2

БИТВА УМОВ



2-6



15  
МИН.



Авторы игры:  
Жоан Бенвенуто и Николя 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. Отражение

10 карт

### Тренируем пространственное мышление

Какой силуэт отражается в зеркале?

Например, силуэт 2 отражается в зеркале.



## 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). Обменивая 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. Лассо 11 карт

### Тренируем скорость реакции

С помощью лассо какого цвета поймали больше всего быков?  
*Например, с помощью синего лассо поймали больше всего быков.*



## 3. Анализируй это 11 карт

### Тренируем логику

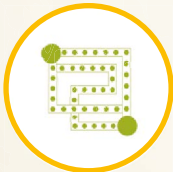
3 крышечки от бутылок какого цвета формируют ряд (горизонтальный, вертикальный или по диагонали)?  
*Например, 3 синие крышечки формируют горизонтальный ряд.*



## 4. Какой предмет правильного цвета? 11 карт

### Тренируем цветовосприятие

Какой предмет раскрашен в правильный цвет?  
*Например, яичница раскрашена в правильный цвет.*



## 5. Посчитай бананы! 10 карт

### Тренируем устный счёт

Посчитайте, сколько бананов съест обезьяна, пока доберётся до короны.  
*Например, обезьяна съест 7 бананов.*



## 6. Зоркость 10 карт

### Тренируем внимательность

Какой монстр отличается от всех остальных?  
*Например, улыбающийся зелёный монстр отличается от всех остальных.*





## 7. Составь комбинацию! 11 карт

### Тренируем скорость мышления

Какая из трёх деталей подходит по цветам к основной фигуре?  
Например, к основной фигуре подходит деталь 3, если повернуть её против часовой стрелки.




## 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. Ответить можно только один раз.

Например, на карте изображена тыква.

 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:

рыбья чешуя, малина, пуговицы, игральные кубики, автомобильная шина, бабочка, клавиатура, фишки, тыква, пчелиные соты.



Если вам понравилась эта игра,  
загляните на сайт компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте  
множество других интересных настольных игр  
для взрослых и детей!

