

Link do produktu: <https://www.kidswonderland.com.pl/cortex-harry-potter-rebel-p-12040.html>



Cortex Harry Potter REBEL

Cena	80,31 zł
Numer katalogowy	290623169
Kod producenta	3558380100874
Kod EAN	3558380100874

Opis produktu

Kto jest najszybszym czarodziejem?

Wyteż umysł i spróbuj swoich sił w grze, która rozwine rozmaite funkcje Twojego mózgu. Podejmij się 8 różnych testów sprawdzających rozumowanie, pamięć i szybkość. Przygotuj się na zadania wymagające myślenia przestrzennego, zapamiętywania, analizy, logiki, a nawet... rozpoznawania kształtów wyłącznie za pomocą dotyku!

Cortex Harry Potter to nie lada gratka dla małych i dużych czarodziejów, którzy chcą spróbować swoich sił w rozwiązywaniu łamigłówek. W każdej rundzie na stole pojawia się karta z zadaniem. Ten, kto rozwiąże je jako pierwszy, musi przykryć ją ręką i głośno podać odpowiedź. Wśród wyzwań znajdziecie wyścig o złoty znicz, pojedynek na zaklęcia czy poszukiwanie tajnych przejść na mapie Huncwotów!

Na czym to polega?

1. Najmłodszy z graczy odwraca górną kartę ze stosu, kładąc ją tak, by wszyscy mogli odczytać jej treść.
2. Gdy któryś z graczy stwierdzi, że potrafi rozwiązać zadanie, natychmiast zakrywa kartę dłonią i wykrzykuje odpowiedź!
3. Gdy zabierze rękę, sprawdzacie, czy miał rację i jeśli tak - otrzymuje tę (zakrytą) kartę przed sobą. Jeśli gracz ueziera 2 karty o takim samym rewersie, to wymienia je na jedną z 4 części układanki.
4. Jeśli nie miał racji, kartę wtasowujecie do stosu i rozpoczynacie następną rundę. Gracz, który właśnie się pomylił nie może udzielać odpowiedzi przez następną kolejkę!

Osiem rodzajów tematycznych zadań!

- Tajne przejścia. Podążaj za Harrym od drzwi do drzwi i wskaż przedmiot, do którego dotrze na samym końcu.
- Wyścig o złoty znicz. Przyjrzyj się 3 parom zawodników i oceń, który czarodziej wygra.
- Unikalny patronus. Zakryj kartę dłonią i powiedz, który z patronusów pojawił się tylko raz.
- Magiczny chaos. Wskaż kolor najczęściej występującej poświaty.
- Pojedynek na zaklęcia. Rzuć zaklęcie za pomocą palca wskazującego odpowiedniej ręki (wskazówką jest kolor poświaty na karcie).
- Domy Hogwartu. Wskaż godło jednego z domów, które nie pasuje do pozostałych.
- Magiczny krąg. Zapamiętaj symbole z tyłu karty, a następnie powiedz, który z nich został dodany lub odjęty po drugiej stronie.
- Wyzwanie. To zadanie specjalne! Gracz musi zamknąć oczy i polegając wyłącznie na zmyśle dotyku rozpoznać fakturę jednej ze specjalnych kart.

Zawartość:

- 90 kart,
- 6 układanek z herbem Hogwartu,
- instrukcja.