

## Spielchips

- Für jede richtig bearbeitete Karte erhält der Spieler einen Chip in der Farbe der Denkkategorie. Beispiel: Wird in der Kategorie „Algebra“ gespielt und der Spieler hat vier Karten richtig bearbeitet, erhält er vier blaue Spielchips.
  - Algebra – blaue Chips
  - Memoria – violette Chips
  - Analyse – orangene Chips
  - Logica – grüne Chips
  - Vision – gelbe Chips

Die Spielmarken haben drei verschiedene Größen. Deshalb ist Konzentration bei der Ausgabe der richtigen Farbe angesagt!

- Für jede nicht beantwortete Frage oder falsche Antwort ist ein Spielchip der in der Runde bereits erhaltenen Chips zurückzugeben (siehe „Spielverlauf“ Punkt 6).
- Auf einigen Karten stehen zwei Aufgaben. Nur wenn beide richtig bearbeitet werden, erhält der Spieler für diese Karte einen Chip.
  - Löst der Spieler eine der beiden Aufgaben nicht (falsch), erhält er keinen Chip.
  - Werden beide Aufgaben auf der Karte nicht (falsch) gelöst, muss der Spieler einen Chip herausgeben.

## Gripswaage

Das Spiel ist zu Ende, wenn jeder Spieler fünfmal an der Reihe war. Nachdem alle Spieler ihre letzte Runde gespielt haben, legen die Spieler eines Teams ihre Chips gesammelt in die Waagschale (Team A links und Team B rechts).

## Gewinner

Das Team, dessen Chips auf der Gripswaage am meisten wiegen, gewinnt das Spiel. Neigt sich also die Waage links in Richtung der Nummer 4, ist Team A das Gewinnerteam. Neigt sie sich hingegen rechts nach unten, gewinnt Team B das Spiel.

Andere Produkte von University Games für Jung & Alt finden Sie auf:  
[www.universitygames.de](http://www.universitygames.de)

Mehr Informationen zum Original- NINTENDO<sup>DS</sup> gibt es unter:  
[www.bigbrainacademy.de](http://www.bigbrainacademy.de)



## Spielanleitung

### Inhalt

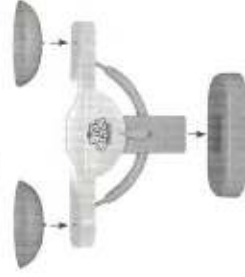
Spielbrett, 330 Aufgabekarten, Kartenerklärung, Waage, 170 Spielchips, Antwort-Checker, 7 Formteile (Tangram), Sanduhr, Stift, Drehzeiger, Spielanleitung.

### Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels besteht darin, das Team mit der größten Hirnmasse zu sein – gemessen am Chipsgewicht auf der Gripswaage nach fünf Spielrunden.

### Vorbereitung

- Drehzeiger: Montiert den Drehzeiger (zweiteilig) auf dem Spielbrett. Schiebt dazu den Fuß von unten durch die Öffnung und klickt den Zeiger von oben fest.
- Gripswaage: Baut die Waage nach der folgenden Abbildung zusammen.



- Karten: Sortiert die Karten getrennt nach Kategorien (Vision, Memoria, Algebra, Analyse und Logica) und bildet fünf Stapel. Mischt die einzelnen Stapel und legt sie mit der Abbildung nach unten auf den Tisch.
- Wenn das Spiel nicht zum ersten Mal gespielt wird, müssen früher auf den Karten vermerkte Lösungen von allen Karten entfernt werden. Der verwendete Marker-Stift kann mit Küchenpapier oder einem feuchten Tuch abgewischt werden. Er sollte nur zum Beschreiben der Karten verwendet werden. Nach dem Gebrauch die Kappe fest auf den Stift drücken, damit er nicht austrocknet.
- Kartenerklärung: Trennt die Karten mit Erläuterungen zu den einzelnen Denkkategorien an den perforierten Linien.

- Antwort-Checker: Legt den Antwort-Checker neben die fünf Kartenstapel.
- Formteile (Tangram): Legt die Formen neben die Karten der Denkkategorie „Vision“.
- Spielmarken: Legt die Spielchips so auf den Tisch, dass sie von allen Spielern genommen werden können.
- Legt den Stift und die Sanduhr neben die Spielchips.

## Spielverlauf

1. Bildet zwei Teams. Bei einer ungeraden Spielerzahl macht untereinander aus, welches Team mit einem zusätzlichen Spieler spielt.
2. Der älteste Spieler (Spieler 1 aus Team A) beginnt und dreht den Drehzeiger. Dieser zeigt daraufhin eine bestimmte Denkkategorie an. Spieler 1 darf sich jetzt die 3 Beispieltkarten der Kartenerklärung anschauen, damit er weiß, welche Fragen ihn in dieser Kategorie erwarten.
3. Mit dem Umdrehen der Sanduhr nimmt Spieler 1 eine Karte vom Stapel der vom Drehzeiger angezeigten Denkkategorie.
4. Er hat jetzt 30 Sekunden Zeit, nämlich bis die Sanduhr durchgelaufen ist, möglichst viele Karten der entsprechenden Kategorie zu bearbeiten. Um Zeit zu sparen, darf ein anderer Spieler aus Team A die Karten für Spieler 1 umdrehen.
5. Spieler 1 überreicht jede bearbeitete Karte Team B, damit dieses die Antworten prüfen kann. Ist die Antwort durch ein rotes Feld unkenntlich gemacht, wird der Antwort-Checker über das Feld gehalten, um die richtige Antwort sichtbar zu machen.

**Hinweis:** Wird in der Kategorie „Memoria“ gespielt, zieht ein Spieler aus Team B eine Karte vom Stapel. Karten aus den Unterkategorien „Tonspur“ und „Zungenbrecher“ werden laut vorgelesen, damit Spieler 1 aus Team A den vorgelesenen Karteninhalt nachsagen kann. Karten aus der Unterkategorie „Vermerk“ werden Spieler 1 vorgelegt, woraufhin er die Zahlenreihe aus dem Gedächtnis wiedergeben muss (erst muss er die obere Zahlenfolge anschauen und wiedergeben und dann erst die untere).

6. Spieler 1 erhält für jede erfolgreich bearbeitete Karte einen Chip. Für jede falsch oder nicht bearbeitete Karte muss er einen Chip abgeben. (Beispiel: Hat Spieler 1 insgesamt 8 Karten bearbeitet, fünf davon richtig und drei falsch, erhält er  $5 - 3 = 2$  Chips. Siehe auch unter „Spielchips“).
7. Danach ist Spieler 1 von Team B an der Reihe. Er dreht zur Auswahl einer Kategorie den Drehzeiger und bearbeitet Karten der angezeigten Denkkategorie, während Team A die Antworten prüft usw.
8. Wenn alle Spieler beider Teams einmal an der Reihe waren, ist die erste Spielrunde beendet.

## Karten

Nachfolgend eine Übersicht über die Denkkategorien mit jeweils drei Unterkategorien:

### Algebra

- TEXTAUFGABE
- GELDWERT
- ADDITION

### Memoria

- TONSPUR
- VER-MERK
- ZUNGENBRECHER

### Analyse

- QUADRATZAHL
- TIERJAGD
- PUNKTUM

### Logica

- FITNESS-CHECK
- WAAGEGEWICHT
- PARTNERLINIE

### Vision

- PÄRCHEN
- FÜLLFORM
- WÖRTERLEGEN

**Hinweis:** Bei Karten aus der Kategorie „Wörterlegen“ kann das einfachste Wort gebildet werden. Sind mehrere Wortbildungen möglich, entscheidet das andere Team, ob die gegebene Antwort korrekt ist.

Auf der Kartenerklärung ist im Einzelnen erläutert, wie Karten der vorstehenden Kategorien zu bearbeiten sind.

## Drehzeiger

- Vision / Memoria / Algebra / Analyse / Logica: Zeigt der Drehzeiger auf eine dieser fünf Denkkategorien, muss der Spieler Fragen aus der angezeigten Kategorie beantworten.
- Wähle eine Kategorie aus!: Der Spieler darf sich eine Denkkategorie aussuchen.
- Team Work: Zeigt der Drehzeiger bei einem Spieler aus Team A auf „Team Work“, können sich alle Spieler aus Team A an der Bearbeitung der Karte beteiligen. Team B entscheidet, in welcher Kategorie Team A spielen muss.

**Hinweis:** Das Team muss gemeinsam eine Karte nach der anderen bearbeiten.

Weil die Kategorie „Memoria“ und die Unterkategorie „Fitness-Check“ (Kategorie „Logica“) nicht im Team bearbeitet werden können, muss derjenige Spieler die Aufgaben bearbeiten, der den Drehzeiger betätigt hat.

# Kartenerklärung

## Textaufgabe

Berechne die gesuchte Zahl:

**SIEBZEHN**

**MINUS**

**SIEBEN**

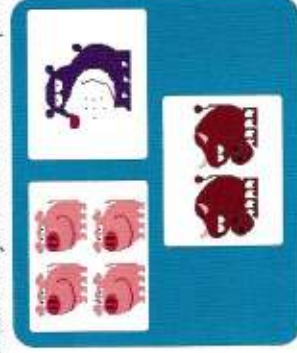
$$(17 - 7 = 10)$$

Lösung: 10

## Addition



Wähle zwei untere Felder aus, deren Summe der Anzahl der Figuren im oberen Feld entspricht.



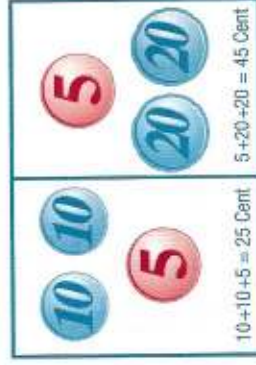
Lösung: 4 Schweine + 1 Bär =  
5 Lkw

## Geldwert



€ 0,05   € 0,10   € 0,20   € 0,20   € 0,50

In welchem Kasten ist der Münzwert höher?



$10 + 10 + 5 = 25 \text{ Cent}$     $5 + 20 + 20 = 45 \text{ Cent}$

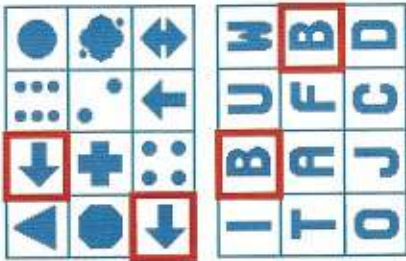
Lösung: Rechts

# A L G E B R A

# VISION

## Pärchen

Welche zwei Abbildungen pro Gitterblock sind doppelt?



## Wörterlegen

Bilde aus den Buchstaben ein Wort.

D G L E

Lösung: GELD

M A B U

Lösung: BAUM

## Füllform

Bilde aus den Formen den abgebildeten Gegenstand nach.  
Nicht alle Teile werden benötigt.



Lösung:

## Fitness-Check

Nimm die beschriebene Körperhaltung ein.

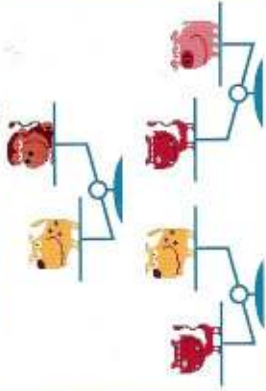
Strecke beide Arme nach oben über den Kopf und klatsche zweimal in die Hände.

## Waagegewicht

Markiere das Kästchen, dessen Inhalt am meisten wiegt.

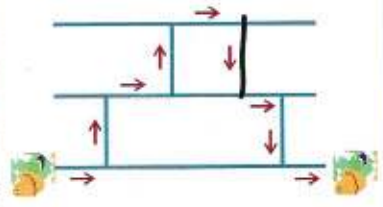


Schaue nach, welches Objekt die Waagschale nach unten drückt. Markiere dann das schwerste Objekt.



## Partnerlinie

Die Tiere oben auf dem Gerüst steigen herab und wechseln an jeder waagerechten Linie die Spur. Zeichne eine neue waagerechte Linie so ein, dass die Tiere oben ihren Partner unten treffen können.



# LOGICA

# MEMORIA

## Tonspur

Mache die Geräuscherie eines anderen Spielers nach.

stampf

schnips

tüt tüt tüt

klatsch klatsch

## Ver-merk

Merke dir die Zahlenfolge und gib sie wieder.

402 077

Merke dir die Zahlenfolge und gib sie wieder.

787 25 6363

## Zungenbrecher

Lasse einen anderen Spieler den Zungenbrecher aufsagen und wiederhole ihn ohne Versprecher.

**Bismarck biss**

**Marc, bis Marc**

**Bismarck biss!**

## Quadratzahl

Wie viele Blöcke enthält die Figur?

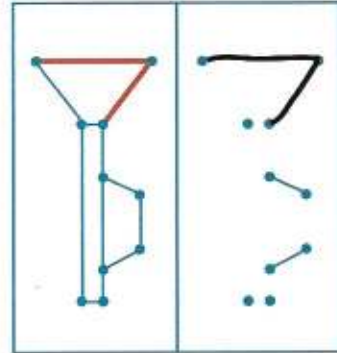


Achtung, nicht alle sind sichtbar!

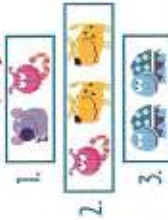
Lösung: 11

## Punktum

Zeichne im unteren Kasten die im oberen Kasten dargestellten roten Linien nach.



## Tierjagd



Schau die nummerierten Tierreihen an und suche die gleichen Reihen im unteren Gitterblock. Die Reihen können horizontal, vertikal und diagonal abgebildet sein. Sie müssen nur eine Linie bilden.



# ANALYSE