

 6-99 LAT

 30 MINUT

 1-5 GRACZY



YURY YAMSHCHIKOV

# NEURONY W AKCJI

INSTRUKCJA



EDGARD  
GAMES

## TAJNY PROJEKT

Naukowcy przygotowali ściśle tajny projekt o kryptonimie **Neurony w akcji**.

Jego celem jest rozwój superszybkości, nadinteligencji i maksymalnej spostrzegawczości.

**Gra Neurony w akcji to trening umysłu, dzięki któremu wasze szare komórki będą gotowe na najtrudniejsze wyzwania.**

Wszyscy, bez względu na wiek, mają w nim równe szanse.

Każdy może wziąć udział w szalonym wyścigu neuronów!

Stań do pojedynku z rodzeństwem, przyjaciółmi lub rodzicami, rozszyfruj kod ukryty na karcie misji i wypełnij ją, zanim zrobią to pozostali!

## ELEMENTY GRY

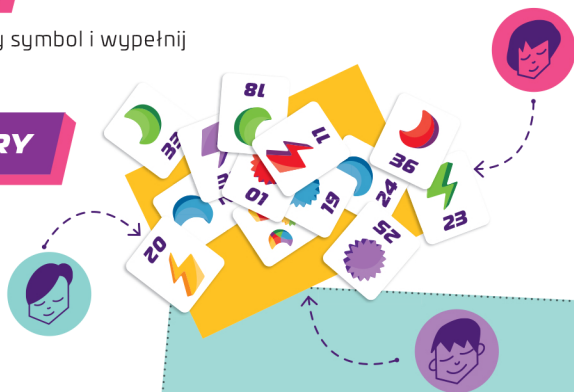
- ▶ 90 dwustronnych kart misji (10 poziomów, po 9 kart z każdego poziomu)
- ▶ 60 dwustronnych kafelków z kolorowymi symbolami i liczbami
- ▶ instrukcja

## CEL GRY

Rozszyfruj kod, odnajdź właściwy symbol i wypełnij misje szybciej niż inni gracze.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Pomieszajcie i umieśćcie **wszystkie kafelki** na środku stołu w taki sposób, żeby każdy z graczy miał do nich łatwy dostęp. Kafelki mogą leżeć jeden na drugim.



Rozgrywkę możecie prowadzić w **trzech wariantach**: **PODSTAWOWYM** – dla graczy o podobnych umiejętnościach, **ZAAWANSOWANYM** – dla graczy w różnym wieku i zróżnicowanych umiejętnościach – oraz **SOLO** – dla jednego gracza.

Lekturę instrukcji rozpocznijcie od zasad wariantu **PODSTAWOWEGO**. W dalszej części instrukcji znajdziecie opis kolejnych dwóch wariantów.

## WARIANT PODSTAWOWY

**Wariant ten jest przeznaczony dla graczy o podobnych umiejętnościach.** Każdy z graczy bierze jedną losową kartę misji z poziomu 1 i kładzie ją przed sobą dowolną stroną do góry.

**Zwycięża osoba, która jako pierwsza wypełni 10 misji.**

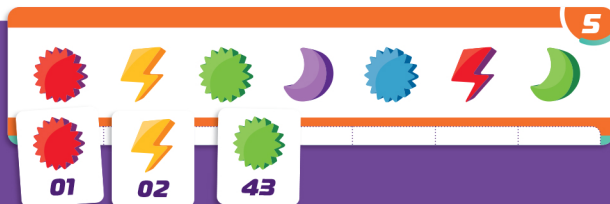
### PRZEBIEG GRY

Kiedy wszyscy gracze mają już przed sobą kartę misji, najmłodsza osoba mówi **START**. Wówczas wszyscy **obracają** swoje karty misji na drugą stronę i rozpoczynają ich uzupełnianie, dobierając odpowiednie kafelki ze stołu.

Aby wykonać misję, gracz musi umieścić pod symbolami na karcie wszystkie wskazane na niej kafelki. Kafelki należy umieszczać od lewej do prawej poniżej symboli (zobacz przykład niżej).

**Pamiętajcie o kilku ważnych zasadach:**

- Misję **zawsze** wypełniamy kolejno **od lewej do prawej**, kładąc po jednym kafelku.
- Każdy gracz może przeszukiwać kafelki na środku stołu, **używając tylko jednej ręki**.
- Gracz może wziąć ze stołu **tylko jeden kafelek** naraz. Dopiero kiedy umieści wybrany kafelek na karcie misji lub odłoży go na środek stołu, może sięgnąć po kolejny.
- Kafelki należy umieszczać bezpośrednio **pod symbolami** na karcie misji (jak na ilustracji poniżej).



**PRZYKŁAD:** Gracz musi umieścić kafelek z fioletowym księżycem na swojej karcie misji, zanim będzie mógł położyć kafelek z niebieskim słońcem.

W grze występują **3 rodzaje symboli**: słońce, księżyc i błyskawica.

Każdy symbol może wystąpić w **5 kolorach**: czerwonym, żółtym, zielonym, niebieskim i fioletowym.

Pod symbolem na kafelku znajduje się liczba z zakresu od 00 do 99.

**Każdy kafelek jest dwustronny.** Na każdej stronie jest **taki sam symbol** (oprócz kilku kafelków specjalnych), **ale w innym kolorze.**

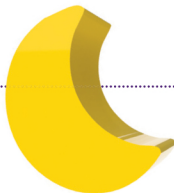
Liczby po obu stronach różnią się dokładnie o 50. Jeśli po jednej stronie jest 31, to po drugiej będzie 81.

Gracze **nie mogą** odkładać sobie kafelków do wykorzystania w późniejszym etapie gry. Jeśli gracz weźmie ze stołu kafelek, którego nie może umieścić na swojej karcie misji, **musi go odłożyć** z powrotem na środek stołu.



**Uwaga!** Pamiętajcie, żeby obracać kafelki podczas poszukiwań. W ten sposób szybciej znajdziecie taki, którego potrzebujecie.

## OPIS ZADAŃ NA KARCIE MISJI



**Jeśli na karcie misji znajduje się:**



**biały symbol** (bez koloru), gracz umieszcza pod nim kafelek ze wskazanym symbolem w **dowolnym kolorze** (w tym przypadku słońce w dowolnym kolorze).



**kolorowy kwadrat**, gracz umieszcza pod nim kafelek z **dowolnym symbolem** we wskazanym kolorze (w tym przypadku dowolny czerwony symbol).



**kolorowy symbol**, gracz umieszcza pod nim kafelek ze wskazanym symbolem we wskazanym kolorze (w tym przypadku żółta błyskawicę).

# 4

**cyfra**, gracz umieszcza pod nią kafelek z **cyfrą we wskazanym miejscu** (w rzędzie dziesiątek lub jednośc). Na kafelku nad cyfrą może znajdować się dowolny symbol w dowolnym kolorze (w tym przypadku gracz może położyć kafelek z numerem 04, 14, 24, 34, 44, 54, 64, 74, 84, 94).



**większe (>)** lub **mniejsze (<)**, gracz musi umieścić pod nim kafelek z liczbą większą lub mniejszą niż na kafelku obok.

«<» gracz musi umieścić kafelek z liczbą **większą** niż na kafelku po lewej stronie.

«>» gracz musi umieścić kafelek z liczbą **mniejszą** niż na kafelku po lewej stronie.

*Pamiętajcie, żeby podczas umieszczania kafelków nie zapominać o odpowiednich kolorach i symbolach.*

## PRZYKŁAD POPRAWNIE WYKONANEJ MISJI

10

75 > 28 < 29 < 33 < 50 < 54 < 91

## JOKERY

Wśród kafelków znajduje się 9 kafelków jokerów. Są one jedno- lub dwustronne. Znajdźcie na nich: wszystkie symbole w jednym kolorze, jeden symbol we wszystkich pięciu kolorach lub wszystkie symbole we wszystkich kolorach. Gracz może je umieścić jako **dowolny symbol w konkretnym kolorze** lub **konkretny symbol w dowolnym kolorze**.



## KONIEC RUNDY

Gdy ktoś umieści **wszystkie 7 kafeleków** na karcie misji, oznajmia to pozostałym graczom, którzy w tym momencie przerywają realizację swoich misji, i **runda się kończy**. Następnie należy sprawdzić, czy gracz, który zakończył rundę, wykonał swoją misję poprawnie.

- ▶ **Jeśli popełnił błąd**, wszyscy gracze muszą odłożyć kafelki ze swoich kart misji na środek stołu i pomieszać je. Gracz, który popełnił błąd, odkłada kartę do pudełka i bierze nową z tego samego poziomu. Gracze rozpoczynają kolejną rundę.
- ▶ **Jeśli wypełnił misję poprawnie**, wszyscy gracze muszą odłożyć kafelki ze swoich kart misji na środek stołu i pomieszać je. Gracz, który wypełnił misję, odkłada kartę do pudełka i bierze kolejną z poziomu wyżej. Gracze rozgrywają kolejną rundę.

**Uwaga!** W każdym momencie gry gracz może mieć przed sobą **tylko jedną** kartę misji.

Gracze, którzy nie wygrali danej rundy, będą mieli ułatwione zadanie w kolejnej.

## PRZYKŁAD WYPEŁNIONEJ MISJI NA POZIOMIE 1



## KONIEC GRY

Gra kończy się w chwili, gdy jeden z graczy ukończy misję z poziomu 10. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

**Uwaga!** Podczas gry z młodszymi dziećmi zalecamy, aby rozgrywka trwała do momentu, kiedy jeden z graczy wypełni misję z poziomu 5. Zachęcamy do eksperymentowania z poziomami trudności i długością rozgrywki.

## WARIANT ZAAWANSOWANY

Sugerujemy ten wariant w rozgrywkach, w których uczestniczą osoby w różnym wieku i na różnym poziomie zaawansowania.

Celem graczy jest wypełnienie większej liczby misji niż pozostali.



### PRZEBIEG GRY

Gra toczy się w taki sam sposób jak w wariantcie **PODSTAWOWYM**, z poniższymi zmianami:

- Podczas przygotowań do gry starsi i bardziej doświadczeni gracze biorą karty misji z wyższych poziomów niż 1 (np. rozpoczynają grę na poziomie 3 lub 5), a młodszy kartę z poziomu 1.
- W każdej rundzie gracz, który ją wygrał, czyli poprawnie wykonał misję, **nie odkłada** karty do pudełka, tylko umieszcza ją obok siebie. Następnie bierze kartę z kolejnego poziomu.
- Jeśli rundę wygrał gracz, który ma obok siebie najmniej kart, w kolejnej może nie zmieniać poziomu misji, tylko dobrać kartę z tego samego poziomu. Pamiętajcie, że grę możecie dostosowywać do własnych potrzeb tak, aby sprawiała ona wszystkim jak największą przyjemność.

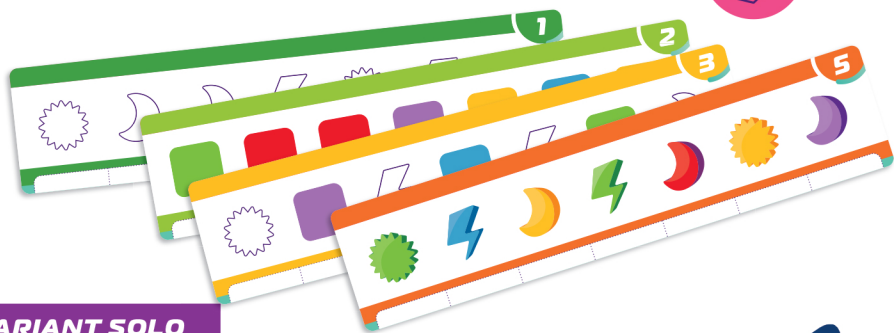
### PRZYKŁAD ROZGRYWKI W WARIANCIE ZAAWANSOWANYM

Najmłodszy gracz

Najstarszy gracz

## KONIEC GRY

- Gra kończy się w chwili, kiedy jeden z graczy wypełni misję z poziomu 10. Wszyscy gracze liczą, ile kart misji zgromadzili.  
**Wygrywa osoba, która ma ich najwięcej.**
- Rozgrywkę możecie zakończyć wcześniej, np. po ustalonej liczbie rozegranych rund lub gdy ktoś wypełni misję z niższego poziomu. Wszyscy gracze liczą, ile kart misji zgromadzili.  
**Wygrywa osoba, która ma ich najwięcej.**



## WARIANT SOLO

Spróbuj swoich sił w rozgrywce jednoosobowej.

## PRZEBIEG GRY

W trakcie gry będziesz potrzebować stopera.

Podczas każdej rundy ustaw stoper na **20 sekund**.

Rozpocznij grę od karty misji z poziomu 1. Jeśli uda ci się ją wypełnić przed upływem 20 sekund, odłóż kartę do pudełka i weź kartę z kolejnego poziomu. Jeśli nie udało ci się wypełnić misji w określonym czasie, odłóż kartę misji do pudełka i weź inną z tego samego poziomu.

Możesz skracać lub wydłużać czas rozgrywania rundy. Dopasuj go do swoich potrzeb.

Udało ci się wypełnić misje z każdego poziomu bezbłędnie? Świetnie, jesteś mistrzem **NEURONÓW W AKCJI!**



## Podziękowania

Elena Yamshchikova, Yaroslav Yamshchikov,  
Svyatoslav Yamshchikov, Ekaterina Penkrat,  
Olga Penkrat, Luka Stepanov i Alisa Stepanova.

– dziękuję wam za pomoc.  
Autor



## PRZYKŁAD NIEUDANEJ MISJI



Wykonując misję z poziomu 10, gracz popełnił błąd, umieszczając kafekę z fioletowym księżycem i liczbą 15. W tym miejscu powinien położyć kafekę z dowolnym symbolem i liczbą, której pierwsza cyfra to 5.

**Uwaga:** Pamiętajcie, że gracz powinien wykonywać misję od lewej do prawej, kładąc kafki po kolei.



Gracz **nie może** umieścić kafki z fioletowym księżycem, zanim nie uzupełni pola pod zielonym słońcem.

**EDGARD  
GAMES**

© Edgard 2021  
ul. Belgijska 11,  
02-511 Warszawa  
[www.edgardgames.com](http://www.edgardgames.com)

Redakcja: Ewa Norman  
Tłumaczenie: Michał Szewczyk  
Autor: Yury Yamshchikov  
Ilustracje: Lesya Yatsko

5903699821671



(c) TEMA BREW 2020  
[www.temabrew.com](http://www.temabrew.com)

**PATRONI:**

**Matematyka** **sQula**<sup>®</sup>  
radość z nauki  
[www.squla.pl](http://www.squla.pl)

**Fundacja Rozwoju  
Edukacji  
Matematycznej**

**MATEMATYCZNE  
ZOO**  
MATZOO.PL

Sprawdź nasze gry na [www.EdgradGames.pl](http://www.EdgradGames.pl)

