

Règles du jeu

FR

Contenu :

10 cartes (74 cartes Epreuves, 6 cartes Challenge olfactif, 10 cartes olfactives) 6 cerveaux-puzzles (24 pièces)

But du jeu :

Être le premier à compléter son cerveau-puzzle en affrontant les autres joueurs dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

Mise en place :

Les joueurs disposent les 10 cartes olfactives sur la table. Elles sont observées et mémorisées durant quelques secondes par tous les joueurs (ne pas les froter à ce stade). Le paquet de cartes olfactives est ensuite mis de côté. Les cartes Epreuves et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre en retournant la carte (description des épreuves ci-après).

Déroutement :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main.

Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on vérifie si elle est correcte. Attention, une seule réponse de joueur par tour est possible.

Réponse correcte :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement. Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

Réponse incorrecte :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte. Il ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

Fin de la partie :

Le premier joueur à **avoir complété son cerveau constitué de 4 pièces** remporte la partie.

NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.



Description des 8 types d'épreuves :



1 - Orientation

En partant du cube au contour rouge, quelle est la couleur du cube d'arrivée en suivant les flèches ?
(ex ci-contre : la réponse est «bleu»)





2 - Suite couleur

Commencer par l'image au contour rouge. La couleur du fond de cette image indique la couleur de l'animal de l'image suivante. Taper la carte et donner le nom de l'animal de l'image finale (la 4^e).

(ex. ci-contre : cerf, kangourou, dauphin... la réponse est grenouille)



3 - Intrus

Quelle figure est différente des autres ?

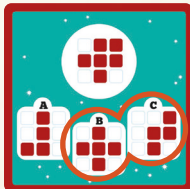
(ex. ci-contre : la forme A est différente des 2 autres)



4 - Fusioforme

Quelles sont les deux images qui, superposées, forment la figure centrale ?

(ex. ci-contre : la réponse est «B et C»)



5 - Constellation

Quelle est la couleur de la constellation comprenant le plus d'étoiles ?

(ex. ci-contre : la bonne réponse est «jaune»)

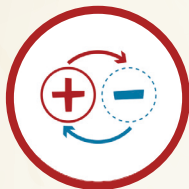




6 - Coordination

Bleu pour la main gauche et rouge pour la main droite. Avec la main opposée, faites le geste permettant de battre la seule figure correspondant à un signe de chifoumi (Pierre-Feuille-Ciseaux).

(ex. ci-contre : la pierre avec la main droite (rouge) figure sur la carte, il faut donc faire «feuille» avec la main gauche (bleu) et taper la carte de la main droite.)



7 - Calcul

Donnez le résultat de l'opération posée en partant d'un chiffre rouge.

(ex. ci-contre : la bonne réponse est 5)



8 - Challenge Olfactif

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge olfactif. Il prend la 1^{ère} carte sur le haut du paquet de 10 cartes olfactives, ferme les yeux, la retourne puis frotte délicatement le centre de la photo avec le bout de son doigt. Il approche l'emplacement frotté de son nez et dispose alors de 10 secondes pour identifier l'arôme de la carte. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : chocolat). Si la réponse est correcte, il remporte directement



une partie de cerveau supplémentaire. La carte olfactive est ensuite remise sous son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

Notes :

Si un joueur se trompe lors de l'épreuve précédant une carte Challenge, il remet cette dernière dans le tas puis le remélange.

Si deux cartes Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.

Les 10 cartes olfactives sont : vanille, lavande, pizza, chocolat, menthe, fraise, pin, savon, herbe coupée, réglisse.

IMPORTANT : POUR UNE BONNE CONSERVATION DE CES CARTES OLFACTIVES, N'UTILISER QU'UNE SEULE CARTE À LA FOIS (LA PLACER ENSUITE SOUS LE PAQUET) NE PAS BATTRE LE PAQUET ET ENFIN, NE PAS UTILISER LE MÊME DOIGT POUR FROTTER DES CARTES DIFFÉRENTES.