

Règles du jeu

FR

Contenu :

90 cartes (74 cartes Epreuves, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) 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 tactiles sur la table. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant environ 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles 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).

Déroulement :

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 - Mémoire

Taper sur la carte puis, sans retirer sa main, citer les 5 objets présents sur la carte (ex ci-contre : nœud papillon, lunettes, clé, parapluie, montgolfière).





2 - Labyrinthe

En partant de la flèche, quelle est la sortie du labyrinthe ?
A, B, C ou D ? (ex. ci-contre, la sortie est la C).



3 - Couleur

Quel mot est inscrit dans sa propre couleur ?
(ex. ci-contre : PINK signifie «rose» et est écrit en rose, donc la réponse est «PINK»).



4 - Coordination

Le verso attribue à la fois une couleur à chaque main et un chiffre à chaque doigt. Le recto indique quel(s) doigt(s) de quelle main il faut positionner sur la zone définie par l'illustration.
(ex. ci-contre : il faut mettre le majeur de la main droite sur son propre front et taper la carte avec la main disponible, gauche dans ce cas).



5 - Double

Quelle image est en double sur la carte ?
(ex. ci-contre : le rhinocéros est en double).





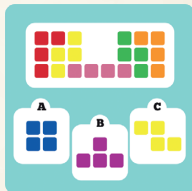
6 - Fréquence

Quelle image est la plus représentée sur la carte ?
(ex. ci-contre : la face 1 du dé est représentée 4 fois)



7 - Raisonnement

Quelle pièce s'insère exactement dans le dessin central ?
(ex. ci-contre : seule la pièce A peut s'insérer dans le schéma)



8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile.
Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée.
Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : le ballon de basketball).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de cerveau supplémentaire. La carte tactile est ensuite remise dans 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 textures tactiles sont : ours - cuir - corde - bois - pêche - ballon de basket - pain - zèbre - fraise - mousse.