

Règles du jeu

FR

Contenu :

90 cartes (74 cartes Epreuve, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief), 6 cerveaux-puzzles (24 pièces).

But du jeu :

Être le premier à compléter les 4 parties de 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 Epreuve 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.

Description des 8 types d'épreuves :



1 - Course

En se basant sur les trois clichés simultanément, quel est le bateau en première position ?

(ex. ci-contre : c'est le bateau rouge qui est en première position, suivi du bateau jaune, du bleu, du vert et finalement du noir).

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.

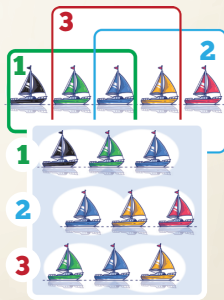
Réponse incorrecte :

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 2 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.





2 - Chemin

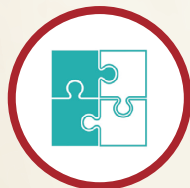
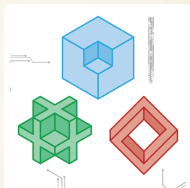
En partant de la forme dans le coin vert, combien de mouvements sont nécessaires pour atteindre l'objet dans le coin rouge ? Un mouvement se fait en ligne droite et il est possible de changer de direction sur une forme ou une couleur identique à l'objet précédent.

(ex. ci-contre : en partant de l'étoile violette, il faut 5 mouvements pour atteindre le rond vert en passant par l'étoile jaune, l'hexagone vert et l'étoile verte).



3 - Impossible

Quel est la couleur de l'objet impossible à réaliser en volume ? (ex. ci-contre : l'objet rouge est impossible à réaliser).



4 - Proportion

Quelle est la couleur de l'objet dont la proportion foncée est la plus grande ?

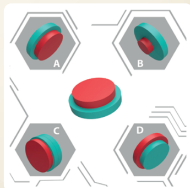
(ex. ci-contre : pour la forme rose, la partie foncée représente $\frac{2}{6}$, soit $\frac{1}{3}$ de sa forme totale. Cette partie foncée représente $\frac{3}{5}$ pour la forme verte, et $\frac{2}{4}$ soit $\frac{1}{2}$ pour la forme bleue. C'est donc la forme verte qui a la proportion foncée la plus grande).



5 - 3D

Parmi les 4 objets dans les coins, quel est l'objet identique à celui du centre ?

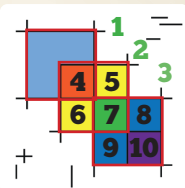
(ex. ci-contre : l'objet A est identique à celui du centre)





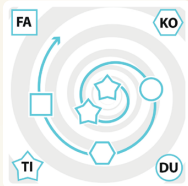
6 - Carré

Combien de carrés peut-on trouver dans le dessin ?
(ex. ci-contre : il y a 10 carrés dans le dessin).



7 - Code

En partant du centre, quel est le code que l'on retrouve en suivant l'ordre des symboles indiqués par la flèche ?
(ex. ci-contre : le code est «TI-TI-DU-KO-FA»).



8 - Challenge Tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la carte précédente de s'attaquer au challenge tactile. Les autres joueurs mélangent les 10 cartes tactiles et lui en présentent une, face cachée. Le joueur dispose alors de 10 secondes pour reconnaître et décrire l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex. ci-contre : «Skull cake», «cupcake» ou «crâne», etc.).

Si la réponse est correcte, le joueur remporte directement



une partie de cerveau-puzzle. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

-  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 tactiles sont : Skull cake - Vegan playa - DJ Dog - Flower power - Dancing queen - Cheeky pig - Dino market - Virtual hipster - Teddy beer - Kiwi styles.

RÉPONSES : 1.C.2.A.3.D.4.A.5.B.6.C.7.D.8.A.9.B.10.C.22.Rouge.23.Rouge.24.Noir.25.Vert.26.Jaune.27.Rouge.28.Bleu.29.Vert.30.Rouge.31.Bleu.32.Bleu.33.Bleu.34.Bleu.35.Rouge.36.Rouge.37.Bleu.38.Violet.39.Vert.40.Rouge.41.Vert.42.Violet.43.3.44.6.45.7.46.4.47.5.48.2.49.4.50.5.51.3.52.6.53.Rouge.54.Vert.55.Bleu.56.Orange.57.Vert.58.Orange.59.Rouge.60.Rouge.61.Bleu.62.Rose.63.Bleu.64.10.65.10.66.8.67.8.68.7.69.6.70.11.71.9.72.7.73.8.74.5