RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME
REGLAS DEL JUEGO - REGOLAMENTO
SPIELREGEL - SPELREGELS

Livret_cortex .indd 1 12/04/2017 09:21:05

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.

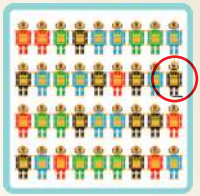
NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.

Description des 8 types d'épreuves :

1 - Dissociation
Le verso attribue une couleur à chaque main (rouge pour la gauche et bleu pour la droite). Indiquez avec les doigts de la bonne main le nombre indiqué dans le dessin de la main et, simultanément, énoncer à voix haute le nombre représenté dans la bulle, tout en tapant sur la carte avec son autre main.
(ex. ci-contre : indiquer 2 de la main droite et dire "8", tout en tapant la carte de la main gauche)

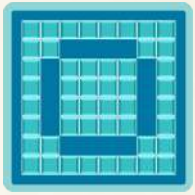
2 - Observation

Quelle est la couleur du robot défectueux ?
(ex. ci-contre : le robot qui est défectueux est de couleur noire).



3 - Carrés

Combien manque-t-il de carrés pour compléter les espaces vides.
(ex. ci-contre : il manque 16 petits carrés pour compléter l'image).



4 - Analyse

De quelle couleur sont les 4 capsules formant un alignement horizontal, vertical ou diagonal ?
(ex. ci-contre : les 4 capsules qui forment un alignement sont bleues).

5 - Unique

Quel élément sur la carte est unique soit par sa couleur, soit par sa forme ?
Ex. ci-contre : le seul élément unique par sa forme est la note de musique. Aucun élément n'est unique par sa couleur (2 jaunes, 2 rouges, 2 bleus, 2 verts et 2 noirs)

6 - Combinaison

Quelle forme, parmi les 3 proposées, permet de compléter l'étoile en alignant correctement les couleurs.
(ex. ci-contre : en la tournant dans le sens antihoraire, la forme numéro 2 permet de compléter l'étoile).

7 - Repérage

Quelles sont toutes les entrées qui permettent d'arriver au centre du labyrinthe ?
(ex. ci-contre : les entrées A et B permettent d'arriver au centre du labyrinthe).

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 perroquet).*

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 : rouille - scarabée - cristaux de glace - balle de golf -noix - litchis - perroquet - plume de paon - râpe à fromage - asphalte.

CAPTAIN MACAQUE

www.facebook.com/captainmacaque
www.captain-macaque.com
captain.macaque@gmail.com