

Remarque : que se passe-t-il si un joueur, pendant qu'il a la main, ne donne pas assez de bonnes réponses pour obtenir une médaille ? En ce cas, toutes ses cartes-questions seront placées sous la pioche. Si, par exemple, le joueur a bien répondu à 3 questions pendant son tour de jeu, il devra tout de même placer ces cartes sous la pioche. En effet, il faut fournir au moins 4 bonnes réponses pour recevoir une médaille de bronze.

Échange des médailles

Le jeu se termine au bout de 4 manches. Chaque joueur aura alors eu 4 fois la main. Les joueurs pourront alors échanger leurs médailles de bronze et d'argent contre des médailles d'or :

- 2 médailles de bronze peuvent être échangées contre 1 médaille d'argent.
- 3 médailles de bronze peuvent être échangées contre 1 médaille d'or.
- 2 médailles d'argent peuvent être échangées contre une médaille d'or.

Le gagnant !

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à engranger le plus de médailles d'or au bout de quatre manches !

Si 2 joueurs ou plus possèdent un nombre égal de médailles d'or, le gagnant sera celui qui aura obtenu le plus de médailles d'argent. Le jeu est-il encore ex æquo ? Le gagnant sera le joueur qui aura le plus de médailles de bronze.

Pour et savoir plus sur le jeu original  , cliquez sur : www.bigbrainacademy.fr

TM & © 2008 Nintendo. All Rights Reserved.

© 2008 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.

University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas.

www.universitygames.fr

info@ug.nl



Jeu de cartes

Règle du jeu

Joueurs : 2 - 4

Âge : 8+

Contenu :

- 125 cartes-questions • 25 médailles • Crayon-feutre • Règle du jeu • Carte magique

But du jeu

Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à engranger le plus de médailles d'or au bout de quatre manches !

Préparation du jeu

- Battez toutes les cartes-questions et placez-les en pile (pioche) sur la table.
- Si vous ne jouez pas pour la première fois, assurez-vous que toutes les marques de crayon-feutre ont été effacées sur les cartes. Vous pouvez les effacer en les frottant doucement avec un chiffon ou de papier essuie-tout humides.
- Placez la carte magique, le crayon-feutre et les médailles à côté de la pioche.
- Munissez-vous d'un chrono ou d'une montre à trotteuse pour contrôler le temps écoulé (30 secondes par joueur chaque fois qu'il a la main).

Ça y est, on joue !

- C'est le joueur le plus âgé (joueur 1) qui commence : il prend la carte supérieure de la pioche.
- Le joueur 1 dispose maintenant de 30 secondes pour donner un maximum de réponses aux cartes-questions (pour obtenir des explications complémentaires, voir paragraphe « cartes-questions »).

- Le joueur 1 passe alors chaque carte à laquelle il aura répondu à son voisin de gauche (joueur 2). Ce joueur contrôle l'exactitude de la réponse donnée par le joueur 1. Si la réponse est « cachée » sur la carte par un champ rouge, le joueur 2 pourra faire apparaître la bonne réponse en plaçant la carte magique au-dessus du champ rouge.

Attention ! S'il s'agit d'une carte de la catégorie « Mémoire », le joueur 1 lit la phrase ou les chiffres et passe ensuite la carte au joueur 2. Le joueur 1 doit maintenant répéter à haute voix la phrase ou les chiffres de la carte.

- Les 30 secondes sont écoulées ? C'est le moment de compter les questions auxquelles aura répondu correctement le joueur 1. Le joueur 1 recevra une médaille pour chaque bonne réponse (voir paragraphe « médailles »). Les cartes auxquelles il n'aura pas répondu, ou auxquelles il aura répondu à moitié ou à côté, seront placées sous la pioche.
- Le joueur 1 passe alors la main au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lorsque tous les joueurs auront joué un tour de jeu, la première manche sera achevée.
- Au bout de 4 manches, le jeu sera terminé.

Attention ! Certaines cartes demandent au joueur d'inscrire la réponse sur la carte à l'aide du crayon-feutre. Après usage, pensez à replacer soigneusement le capuchon de protection pour éviter au feutre de se dessécher. Le feutre est effaçable, mais utilisez-le uniquement pour écrire sur les cartes.

Les cartes

Il y a 5 catégories de cartes, et deux sous-catégories par catégorie :

1. MATHS (cartes bleues)

- **Arithmétique** – Résolvez le problème en inscrivant les chiffres en toutes lettres.
- **Budget** – Cherchez la case qui a la plus grande valeur

2. MEMOIRE (cartes violettes)

- **Eidétique** – Mémorisez la séquence de chiffres et répétez-la – sans tricher.
- **L'accroche-langue** – Lisez l'accroche-langue et répétez-le – sans tricher.

3. ANALYSE (cartes orange)

- **Dé-blocage** – Comptez les cubes – sans oublier les cubes cachés !
- **Fil de fer** – Tirez le ou les traits indiqués sur la case du haut.

4. LOGIQUE (cartes vertes)

- **Gymnastique** – Faites l'exercice indiqué.
- **Poids lourd** – Déterminez ce qui pèse le plus lourd en examinant les plateaux de la balance.

5. FORMES (cartes jaunes)

- **Méli-mélo de mot** – Formez un mot en remettant les lettres dans l'ordre. Formez un mot en remettant les lettres dans l'ordre. La solution indiquée est la plus évidente. Mais les lettres fournies permettent parfois de former un autre mot. Si un joueur propose un autre mot, il appartiendra aux autres joueurs de décider si la réponse peut être acceptée.
- **Doubles** – Identifiez le dessin qui revient deux fois sur l'illustration.

Les médailles

Chaque fois qu'il a la main, le joueur a droit à un nombre de médailles correspondant au nombre de ses bonnes réponses :

- **BRONZE** - Le joueur reçoit une médaille de bronze s'il a bien répondu à 4 ou 5 questions.
- **ARGENT** – De 6 à 9 bonnes réponses, le joueur reçoit une médaille d'argent.
- **OR** - Le joueur reçoit une médaille d'or s'il a bien répondu à 10 questions ou plus.