

Casse-gueule et Parcelle de son) et « **Réfléchir** » (En forme) ne peuvent être jouées en groupe, le joueur de l'équipe 1 qui fait tourner l'aiguille devrait jouer ces catégories lorsqu'elles sont choisies.

JETONS

Pour chaque carte dont on a bien répondu à la question, un jeton est attribué. Un joueur devrait prendre la même couleur de jeton que la couleur de la catégorie à laquelle il répond (p. ex. un joueur qui termine correctement quatre cartes « **Calculer** » devrait prendre quatre jetons **BLEUS**) :

Calculer – bleu

Mémoriser – violet

Analyser – orange

Réfléchir – vert

Identifier – jaune

REMARQUE : Il y a trois tailles différentes de jetons. Assurez-vous de prendre uniquement la couleur de jeton correspondant à la catégorie pour laquelle une réponse est donnée.

RAPPELEZ-VOUS : Pour chaque carte dont la réponse est inexacte ou pour laquelle on a passé son tour, un jeton est soustrait du total de jetons attribués.

Pour les cartes comptant deux questions, les jetons sont attribués SEULEMENT si les deux réponses sont bonnes.

- Si un joueur répond à une des questions incorrectement, aucun jeton n'est attribué.
- Si un joueur répond aux deux questions incorrectement, UN jeton est soustrait.

SABLIER

Chaque joueur a 30 secondes pour répondre à autant de questions que possible.

BALANCE CERVEAU-MÈTRE (POINTAGE)

La partie se termine lorsque chaque joueur a joué cinq tours. Lorsque tous les joueurs ont effectué leur dernier tour, chaque équipe réunit les jetons de ses joueurs et les place dans un des plateaux de la balance. L'équipe dont le cerveau collectif est le plus lourd (p. ex. la flèche de la balance qui se dirige le plus près du chiffre quatre) gagne la partie.

COMMENT GAGNER

L'équipe qui donne le plus grand nombre de réponses exactes et qui ramasse la quantité la plus lourde de jetons, selon la balance Cerveau-mètre, est l'équipe gagnante.

Découvrez toute notre gamme de jeux et de casse-têtes à :



Consultez le jeu original NINTENDO DS à : www.bigbrainacademy.com

MC & © 2007 Nintendo. Tous droits réservés. University Games Europe B.V., Weeth, Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas, University Games Australia, 10 Apollo Street, Warriewood NSW, Australie 2102. Conserver cet emballage pour référence ultérieure.



Big Brain Academy™ Jeu de plateau

Règles du jeu

INSTALLATION

- **Aiguille** : fixez l'aiguille en place sur la planchette de jeu.
- **Balance cerveau-mètre** : pour assembler la balance, consultez le diagramme ci-dessous.



- **Cartes** : triez les cartes en cinq paquets (**Calculer, Mémoriser, Analyser, Réfléchir et Identifier**). Mélangez chacun des paquets séparément (en gardant les cartes classées par catégorie) et disposez-les à l'envers.

REMARQUE : Si ce n'est pas la première fois que vous jouez, assurez-vous que toutes les marques ont été effacées des cartes.

- **Guide de référence des catégories** : séparez les instructions de chaque catégorie en les déchirant le long du côté perforé.
- **Révéléteur rouge** : placez le révéléteur rouge à côté des paquets de cartes.
- **Pièces de casse-tête** : placez les pièces du casse-tête à côté du paquet de cartes « Identifier ».
- **Jetons de pointage** : placez les jetons à un endroit où chaque joueur peut les atteindre.

- **Stylo effaçable à sec** : placez le stylo à côté des jetons.

- **Sablier** : placez le sablier à côté des jetons.

BUT DU JEU

Être l'équipe qui a le cerveau le plus « lourd », d'après la balance cerveau-mètre, après cinq tours de jeu.

COMMENT JOUER

- Partagez les joueurs en deux équipes.
- Le joueur le plus âgé du groupe joue en premier (joueur 1 de l'équipe 1). Le joueur 1 fait tourner l'aiguille pour choisir la catégorie de jeu.
- Le joueur 1 peut examiner les trois exemples de cartes du Guide de référence des catégories pour se rappeler comment jouer les divers genres de cartes de chaque catégorie.
- Le joueur 1 a 30 secondes pour remplir correctement autant de cartes que possible. Un autre joueur de l'équipe 1 peut retourner les cartes pour le joueur 1 afin de l'aider à jouer plus rapidement.
- Le joueur 1 doit passer chaque carte terminée à l'équipe 2 afin qu'elle vérifie les réponses du joueur 1. **Les réponses peuvent être consultées en utilisant le révéléteur rouge.**

REMARQUE : Si la catégorie « **Mémoriser** » est choisie, un joueur de l'équipe 2 pige les cartes. Les cartes « Parcelle de son » se jouent à haute voix et les cartes « Casse-langue » sont lues à haute voix afin que le joueur 1 puisse les répéter. Les cartes « Mémoire-éclair » sont présentées au joueur 1 jusqu'à ce qu'elles soient mémorisées, et elles sont ensuite récitées une à la fois à haute voix (p. ex. mémorisez le haut de la suite de nombres et récitez-les, puis mémorisez le bas de la suite de nombres et récitez-les).

- Le joueur 1 reçoit un jeton pour chaque carte dont la réponse est exacte. Pour chaque carte dont la réponse est inexacte ou si le joueur a passé son tour, un jeton est soustrait du nombre total (p. ex. si le joueur 1 a répondu à huit cartes, dont 5 réponses ont été exactes et trois ont été inexactes, il reçoit seulement deux jetons).

Pour plus de renseignements, consultez la section « **jetons** ».

- Lorsque le tour du joueur 1 est terminé, l'équipe 2 joue. Un joueur de l'équipe 2 fait tourner l'aiguille pour choisir la catégorie et répondre aux questions, pendant que l'équipe 1 vérifie les réponses.

- Le jeu alterne entre les équipes. **Lorsque tous les joueurs de chaque équipe ont joué une fois, le tour est terminé.**

LES CARTES

Calculer

- *Mathématiques par écrit* – résolvez l'équation.
- *Comparaison* – déterminez quel côté représente un montant plus élevé.
- *L'addition svp* – choisissez deux panneaux qui s'additionnent pour donner le total d'objets illustrés au haut de la carte.

Mémoriser

- *Parcelle de son* – écoutez un autre joueur faire des sons et répétez-les.
- *Mémoire-éclair* – mémorisez la séquence de nombres au-dessus de la ligne rouge et récitez-la. Mémorisez ensuite la séquence de nombres sous la ligne rouge et récitez-la. Ensuite, mémorisez la séquence de nombres sous la ligne rouge et récitez-la. (Deux par carte)
- *Casse-langue* – écoutez un autre joueur lire la phrase et répétez-la correctement.

Analyser

- *Jeu de blocs* – comptez le nombre de blocs, mais n'oubliez pas ceux qui sont cachés.
- *Ligne d'animaux* – examinez les séquences numérotées d'animaux, puis tracez-les dans la grille selon le même modèle. Les séquences pourraient être horizontales, verticales, à l'envers ou en diagonale, **mais elles doivent être des lignes droites**. Les animaux de la grille peuvent être tracés plus qu'une fois pour créer des modèles.
- *Lien manquant* – reliez les points dans la boîte du bas indiquée par la ou les lignes rouges du haut de la boîte.

Réfléchir

- *Soyez physique* – effectuez l'action décrite sur la carte.
- *Poids lourd* – comparez tous les objets à l'aide de la balance et cochez la boîte montrant l'objet le plus lourd.
- *Trouver la piste* – L'animal au haut de « l'échelle » descend le parcours et **doit traverser jusqu'à l'autre** ligne verticale chaque fois qu'il atteint une ligne horizontale. Dessinez une nouvelle ligne horizontale afin que l'animal du haut puisse rencontrer l'animal du bas, lorsqu'il se déplace au bas de la carte.

Identifier

- *Jumeler* – dans chaque grille, trouvez une paire à jumeler. (Deux par carte)
- *Bousculade de mots* – réorganisez les lettres pour former des mots. (Deux par carte)
- *En forme* – utilisez les pièces du casse-tête pour créer la forme indiquée sur la carte. Remarque : **il n'est pas** nécessaire d'utiliser les sept pièces.

L'AIGUILLE

Si l'aiguille s'arrête sur une de cinq catégories (**Calculer, Mémoriser, Analyser, Réfléchir ou Identifier**), le joueur doit répondre aux questions de cette catégorie de cartes.

Votre choix : si l'aiguille s'arrête sur « **Your Pick** » (votre choix), le joueur peut choisir de répondre à la catégorie qu'il désire.

Choix du groupe : si l'aiguille tournée par l'équipe 1 s'arrête sur « **Group Pick** » (choix du groupe), chaque joueur de l'équipe 1 peut participer en répondant aux questions, mais l'équipe 2 décide de la catégorie.

Les équipes peuvent SEULEMENT jouer ensemble avec UNE carte à la fois.

Puisque les cartes de la catégorie « **Mémoriser** » (Mémoire-éclair,