

## Merci d'avoir acheté ce jeu de plateau BrainBox.

### But du jeu

Obtenir une carte BrainBox de chacune des huit catégories.

### Vainqueur

Le joueur qui parvient le premier sur la case "Départ" avec une carte BrainBox de chaque catégorie remporte la partie.

### Mise en place

Retirez la boîte contenant les cartes (Brain Bank) et placez-la à portée des joueurs, à côté du plateau. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ du plateau.

### Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et jette le dé. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, sauf en diagonale. On ne peut avancer que dans une direction à la fois : un joueur qui obtient un 5 ne peut pas avancer de trois cases dans une direction puis de deux dans une autre ; il lui faut parcourir cinq cases en ligne droite. Il existe cependant une exception à cette règle : si vous

obtenez un 8 (le nombre favori de Brainbox Ben), vous vous déplacez de 8 cases, mais vous pouvez le faire dans deux directions. Par exemple, vous pouvez avancer de trois cases, puis parcourir cinq cases vers la droite.

Selon la case où vous arrivez, on effectue les actions suivantes :

Case d'une des huit couleurs : piochez une carte de la couleur correspondante dans le paquet de cette catégorie, à l'intérieur de la Brain Bank. - Par exemple, si vous arrivez sur une case bleu clair, vous devez piocher une carte de cette couleur, puis retourner le sablier. Observez la carte pendant dix secondes, le temps que le sable s'écoule. On peut autoriser les plus jeunes joueurs à bénéficier d'une seconde tranche de dix secondes pour qu'ils aient le temps de bien examiner la carte.



Quand le temps est écoulé, passez la carte à un de vos adversaires et relancez le dé. Vous devez répondre à la question correspondant au nombre obtenu (la question 2 si vous avez obtenu un 2, par exemple).

L'adversaire à qui vous avez remis la carte vous lit la question et vérifie la réponse en regardant au recto.

Si vous avez bien répondu, vous reprenez la carte et vous la conservez. Sinon, vous la remettez dans la section adéquate de la Brain Bank.



Un joueur peut recevoir plusieurs cartes d'une même catégorie, mais pour remporter la partie, il lui faut posséder une carte de chaque catégorie lorsqu'il revient à la case Départ.

Case point d'interrogation : quand vous arrivez sur cette case, c'est à vous de choisir la catégorie de carte. Toutefois, pour obtenir la carte, il vous faudra cette fois répondre à deux questions, en lançant deux fois le dé après avoir examiné la carte pendant dix secondes.



### Case "Claquette" – Défi (nécessite au moins 3 joueurs)

Quand vous arrivez sur cette case, vous pouvez demander à un adversaire de placer une de ses cartes au milieu du plateau. Vous examinez la carte tous les deux pendant dix secondes, et un troisième joueur commence à vous poser les questions. Il vous pose la question 1, puis pose la question 2 au propriétaire de la carte, puis vous pose la question 3, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous deux donne une réponse fausse. Celui qui a toujours répondu juste garde la carte en question. Si aucun joueur ne donne de réponse fausse, c'est le propriétaire d'origine de la carte qui la conserve.



### Case blanche

Il n'existe que quatre cases de ce type, et vous ne pouvez vous y poser que si vous avez 2, 3 ou 4 cartes. Prenez garde : si cette case est chauffée à blanc, ce n'est pas sans raison ! Vous allez en effet y miser toutes les cartes en votre possession!!



Cette case peut donc vous permettre de gagner rapidement les cartes que vous n'avez pas mais en cas d'erreur vous pouvez aussi TOUT perdre ! Choisissez alors une cartes par catégorie manquantes sans dépasser le nombre de cartes que vous possédez déjà (ex : vous avez 2 cartes, vous ne prenez que 2 nouvelles cartes).

Placez toutes les nouvelles cartes devant vous et observez-les pendant un tour de sablier. Il vous faut donc examiner toutes les cartes en même temps pendant dix secondes seulement ! Une fois le temps écoulé, remettez ces cartes à un adversaire et lancez le dé. Vous devez répondre à la question correspondant au nombre obtenu sur chacune des cartes. Par exemple, si vous obtenez un 7, vous devrez répondre à la question 7 de CHACUNE des cartes. Si vous donnez ne serait-ce qu'une réponse fausse, vous perdez la totalité des cartes mises en jeu et ne remportez aucune des autres cartes ! Elles retournent dans les sections appropriées de la BRAIN BANK

### Jeu en solo

Suivez les mêmes règles que ci-dessus et mesurez le temps qu'il vous faut pour remporter la victoire !

Mis en ligne par

didacta.com