



## Les jetons

- Chaque bonne réponse à une carte donne droit à un jeton. Le joueur recevra un jeton de la couleur correspondant à celle de la catégorie sélectionnée (Exemple : un joueur qui aura répondu correctement à quatre cartes de Maths recevra quatre jetons bleus).  
Maths : jetons bleus  
Mémoire : jetons violets  
Analyse : jetons orange  
Logique : jetons verts  
Formes : jetons jaunes  
Le jeu comporte des jetons de trois tailles différentes. Veuillez donc à prendre un jeton qui soit de la même couleur que la catégorie sélectionnée.
- Chaque fois que le joueur qui a la main donnera sa langue au chat ou fournira une réponse erronée, il sera pénalisé : un jeton sera alors soustrait du nombre total de jetons obtenus pendant le tour de ce joueur (cf. point 6 de la rubrique « Ça y est, on joue ! »).
- Si une carte comporte deux questions, le jeton ne sera accordé que s'il a été répondu correctement aux DEUX questions.
  - Si un joueur a donné une mauvaise réponse à l'une des questions, il ne recevra pas de jeton.
  - Si un joueur a mal répondu aux deux questions, il ne sera pénalisé QUE D'UN SEUL JETON.

## La balance

La partie se joue en 5 manches : chaque joueur aura donc 5 fois la main. À la fin du dernier tour de table, chaque équipe rassemble les jetons de ses joueurs. L'équipe A les place sur le plateau gauche de la balance, et l'équipe B sur le plateau droit.

## L'équipe gagnante

Le gagnant sera donc l'équipe qui aura engrangé suffisamment de jetons pour faire pencher la balance de son côté. C'est le côté gauche de la balance qui pèse le plus lourd et se rapproche le plus du 4 de la graduation ? En ce cas, c'est l'équipe A qui a le cerveau le plus lourd. Et bien sûr, inversement, c'est l'équipe B qui a le plus de méninges si la balance penche du côté droit et se rapproche le plus du 4 de la graduation.

Pour découvrir d'autres produits University Games destinés aux jeunes de tous âges, visitez notre site [www.universitygames.fr](http://www.universitygames.fr)

Pour en savoir plus sur le jeu original NINTENDO DS™, rendez-vous sur : [www.bigbrainacademy.fr](http://www.bigbrainacademy.fr)

TM & © 2007 Nintendo. All Rights Reserved.  
© 2007 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved.  
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), The Netherlands.  
info@ug.nl

## Contenu

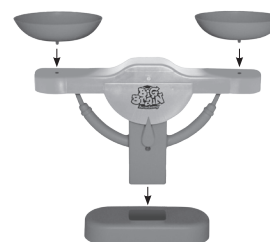
Plateau de jeu, 330 cartes-questions, guides de référence de catégorie, balance, carte magique, 7 pièces de puzzle (Tangrams), 170 jetons, sablier, crayon-feutre, roulette, règle du jeu.

## But du jeu

Au bout de cinq manches, les cerveaux seront pesés sur la balance. L'équipe qui aura le cerveau le plus lourd sera proclamée vainqueur !

## Préparation du jeu

- Roulette : montez l'aiguille (en deux parties) à l'emplacement prévu sur le plateau de jeu. Pour ce faire, faites passer le socle par la fente et encliquez l'aiguille par-dessus.
- Balance : assemblez-la selon le dessin ci-dessous.



- Cartes : faites 5 piles de cartes en les triant par catégorie (Maths, Mémoire, Analyse, Logique et Formes). Battez séparément les cartes de chaque catégorie et placez chaque pile faces cachées sur la table (la mission est donc invisible).  
Remarque : si vous ne jouez pas pour la première fois, assurez-vous que toutes les marques ont été effacées sur les cartes. Effacez donc les résultats précédents à l'aide d'un chiffon ou de papier essuie-tout humides. Attention ! Le crayon-feutre est effaçable, mais utilisez-le uniquement pour écrire sur les cartes. Après usage, remplacez soigneusement le capuchon de protection pour éviter au crayon-feutre de se dessécher.



- Guides de référence de catégorie : détachez les fiches d'instructions correspondant aux catégories en les découpant le long des perforations.
- Carte magique : placez-la à côté des cinq piles de cartes.
- Pièces de puzzle (tangrams) : placez les pièces de puzzle à côté de la pile de cartes « Formes ».
- Jetons de score : placez les jetons à un endroit où ils seront à portée de tous les joueurs.
- Crayon-feutre : placez le crayon-feutre effaceur à côté des jetons.
- Sablier : placez-le à côté des jetons.

## On joue !

1. Les joueurs forment deux équipes. En cas de nombre impair de joueurs, les joueurs attribueront à l'amiable un joueur supplémentaire à l'une des équipes.
2. C'est le joueur le plus âgé qui commence (joueur 1 de l'équipe A). Le joueur 1 fait tourner la roulette pour sélectionner la catégorie qui va être jouée.
3. On retourne le sablier et le joueur 1 prend une carte de la pioche correspondant à la catégorie indiquée par la roulette.
4. Le joueur 1 dispose alors de 30 secondes, comptées par le sablier, pour répondre correctement à un maximum de questions se rapportant à la catégorie en question. Pour aller plus vite, le joueur 1 peut se faire aider par un autre joueur de l'équipe A qui retournera les cartes à sa place.
5. Le joueur 1 doit remettre chaque carte complétée à l'équipe B qui vérifie l'exactitude de la réponse du joueur 1. Si la réponse est cachée par un champ rouge, faites-la apparaître en plaçant la carte magique au-dessus du champ rouge.

REMARQUE : si la roulette s'arrête sur la catégorie Mémoire, c'est un joueur de l'équipe B qui tirera une carte de la pioche. L'équipe B se chargera également de reproduire les sons et les bruits des cartes de la sous-catégorie Mémomélodie et de lire à haute voix les textes de la sous-catégorie L'accroche-langue : le joueur 1 pourra ainsi à son tour reproduire les sons ou répéter les textes. Les cartes de la sous-catégorie Eidétique seront montrées au joueur 1 jusqu'à ce qu'il les ait mémorisées et récitées l'une après l'autre (ex. : mémorisez la séquence de nombres du haut de la carte et récitez-la, et mémorisez ensuite la séquence de nombres du bas de la carte et récitez-la).

6. Le joueur 1 reçoit un jeton par bonne réponse. Par contre, chaque fois qu'il passera ou qu'il donnera une réponse erronée, il sera pénalisé d'un jeton qui sera soustrait du total. Exemple : si le joueur 1 a répondu à 8 cartes en donnant 5 bonnes réponses et 3 mauvaises réponses, comme  $5 - 3 = 2$ , il n'engrangerait que 2 jetons (pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique « Les jetons »).
7. Lorsque le tour du joueur est terminé, la main passe au joueur 1 de l'équipe B qui fait tourner la roulette et répond aux questions correspondant à la catégorie indiquée par la roulette. L'équipe A vérifie alors les réponses, et ainsi de suite.
8. Chaque équipe joue à tour de rôle. Lorsque tous les joueurs de chaque équipe auront eu la main, la manche sera terminée.

## Les cartes

Voici une vue d'ensemble des 5 catégories et des sous-catégories correspondantes.

### Maths

- Arithmétique
- Budget
- Bon compte

### Mémoire

- Mémomélodie
- Eidétique
- L'accroche-langue

### Analyse

- Dé-blocage
- A la file
- Fil de fer

### Logique

- Gymnastique
- Poids lourd
- Dédale

### Formes

- Doubles
- Recomposition
- Méli-mélo de mot

REMARQUE : la solution proposée pour le méli-mélo de mots est la plus évidente. Mais il peut arriver que d'autres solutions soient possibles. C'est l'autre équipe qui dira si la réponse est acceptée ou non.

Les cartes « guides de référence de catégorie » expliquent étape par étape l'exécution des missions proposées par les cartes ci-dessus.

## La roulette

- Maths, Mémoire, Analyse, Logique, Formes : si la roulette s'arrête sur l'une de ces cinq catégories, le joueur devra répondre à des questions portant sur cette catégorie.
- Votre défi : le joueur pourra choisir lui-même sa catégorie.
- Leur défi : tous les membres de l'équipe A pourront s'entraider pour répondre aux questions, mais c'est l'équipe B qui choisira la catégorie.

REMARQUE : les membres des équipes ne pourront réfléchir tous ensemble qu'à une seule carte à la fois.

Comme les cartes de la catégorie Mémoire et de la sous-catégorie Gymnastique de la catégorie Logique ne peuvent pas être jouées en groupe, c'est le joueur qui sera tombé sur « Leur défi » qui sera chargé d'exécuter la mission.