

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

BRAINTWISTER

[.JEU DE LOGIQUE.]

Braintwister est un jeu de logique fascinant. De deux à quatre joueurs.

Contenu de la boîte :

- ★ Tableau de jeu (en 4 parties)
- ★ Dé
- ★ Support pour les cartes (placer les cartes dans le support)
- ★ 80 cartes recto-verso (6 formes géométriques de chaque côté de la carte dans un ordre logique de formes et de couleurs)
- ★ 44 jetons de couleurs (4x11)
- ★ 4 roues des couleurs (1 pour chaque joueur)

Voici les 7 formes géométriques utilisées dans le Braintwister:



Le cercle : forme à un côté
(pour les besoins du jeu)



Le triangle : 3 côtés



Le carré : 4 côtés



Le pentagone : 5 côtés



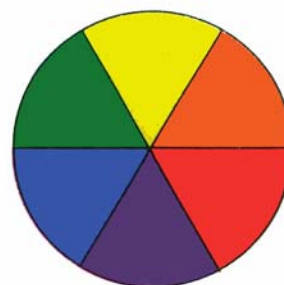
L'hexagone : 6 côtés



L'heptagone : 7 côtés



L'octogone : 8 côtés



Les couleurs du jeu : les 6 couleurs primaires et secondaires de la roue des couleurs.

Couleurs primaires : jaune, rouge et bleu

Couleurs secondaires : orange, violet et vert

Couleurs complémentaires : couleurs opposées sur la roue des couleurs ;
exemple : vert et rouge, jaune et violet.

Le jeu

1. Chaque joueur choisit un set de 11 jetons de même couleur.

2. Le premier joueur (qui aura été choisi) lance le dé et... :

A. Le joueur sort la carte du support en la faisant glisser sur le côté en fonction du chiffre tiré sur le dé : si le dé indique le chiffre 3, le joueur tire la carte jusqu'à ce que 3 formes soient dévoilées ; si le dé indique le chiffre 4, le joueur fera apparaître 4 formes. Il peut tirer la carte soit par le côté droit, soit par le côté gauche du support. Bien entendu, elle doit être bien visible pour tous.

Le but du jeu est de trouver quelle est la sixième forme de chaque carte (forme = forme géométrique + couleur) en se référant aux formes déjà dévoilées. Il existe, bien entendu, une suite logique entre toute ces formes. Lorsqu'un joueur a découvert le résultat, il met son jeton sur la forme correspondante sur le tableau de jeu. Plusieurs joueurs peuvent placer leur jeton sur la même forme mais le gagnant est celui qui l'a posé le premier. Si sa solution est la bonne, il place son jeton dans un des cercles noirs prévus à cet effet au bas du tableau de jeu.

Les autres joueurs reprennent leur jeton. La carte est placée au-dessous de la pile de façon à pouvoir jouer avec son second côté (verso).

B. Si le dé tombe sur Ⓚ, le joueur dont c'est le tour tire la carte de façon à ne dévoiler qu'une seule forme. Chaque joueur va essayer de deviner quelle est la sixième forme et placer son jeton sur le tableau de jeu. Attention, cette fois-ci deux joueurs ne peuvent pas choisir la même forme.

Lorsque tous les joueurs ont placé leur premier jeton, on tire la carte pour dévoiler la seconde forme. Chaque joueur va placer un second jeton sur le tableau de jeu, soit sur une forme déjà choisie (il pose son jeton sur le jeton déjà positionné), soit sur une forme "libre". Et ainsi de suite jusqu'à ce que la 5ème forme apparaisse. On tire alors la carte pour dévoiler la solution.

Le ou les joueurs qui ont trouvé la bonne solution (que ce soit au 1er ou au 5ème tour) remporte(nt) la partie et place(nt) un jeton dans un des cercles noirs au bas du tableau de jeu. Les autres jetons sont ramassés. La carte est alors placée au bas de la pile de façon à pouvoir jouer avec son second côté (verso).

Lorsqu'une partie est terminée, le joueur transmet le support des cartes et le dé à son voisin de gauche. Le gagnant est celui qui a complété la ligne des 7 cercles noirs au bas du tableau de jeu.

EXEMPLES DE SUITES LOGIQUES :



De gauche à droite : (+) un côté (triangle, carré, pentagone...) ; la couleur varie du bleu au orange.



De gauche à droite : (+) deux côtés, (-) un côté / (+) deux côtés, (-) un côté... ; les couleurs sont celles de la roue des couleurs. Ou : toutes les deux figures : 3 (triangle bleu), 4 (carré jaune), 5 (pentagone rouge) + 5 (pentagone vert), 6 (hexagone orange), 7 (heptagone violet) =====> 3,4,5 + couleurs primaires et 5,6,7 + couleurs secondaires.



De gauche à droite : (+) un côté toutes les deux formes avec un triangle au milieu. Couleurs primaires se répètent.

Remarque :

Sers-toi du tableau de jeu pour comprendre selon quelle logique les formes de ta carte sont positionnées; choisis une ligne horizontale de référence sur le tableau et compare-la à ta carte pour t'aider à trouver les solutions.