

***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).***

***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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# LEONARDO & CO®

## Le Grand Jeu de la Science

### CONTENU

- Un plateau de jeu
- Trois carnets de questions et réponses (Technologies, Nature, Homme)
- Un dé
- Six pions

### BUT DU JEU

Arriver le premier à la fin, c'est-à-dire sur l'image de Leonardo au centre du jeu, en répondant correctement à un maximum de questions.

### DÉPART

1. Chaque joueur choisit un pion et jette le dé à son tour. Celui qui jette le score le plus élevé joue le premier.
2. Disposer les trois carnets à côté du plateau de jeu.
3. Les joueurs placent les pions sur la case de départ, c.-à-d. la case verte avec le chiffre 1. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases formé par le dé.

### LE JEU

1. Chacun lance le dé à son tour et avance son pion du nombre de cases formé par le dé.
2. Le joueur qui arrive sur un **logo de couleur** doit répondre à une question tirée du carnet portant le logo correspondant.
3. Le joueur qui arrive sur une **case noire avec un point d'interrogation** doit répondre à une question mais peut choisir de quel carnet elle sera tirée (Technologies, Nature, Homme).
4. **Si la réponse est juste**, le pion reste sur la case et c'est au tour du joueur suivant.
5. **Si la réponse est fautive**, le joueur doit reculer son pion de trois cases. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

### LES QUESTIONS


Ce sont des questions à **choix multiple** avec 3 propositions de réponse.

Les réponses aux questions se trouvent sur la page suivante. Un petit commentaire ou une explication accompagne la réponse correcte A, B ou C.


### 3 CARNETS

Les questions sont réparties selon leur domaine en trois carnets:

**Technologies**, avec le logo jaune  : mathématique, physique, informatique, astronomie, etc.

**Nature**, avec le logo rouge  : biologie, médecine, botanique, zoologie, etc.

**Homme**, avec le logo bleu  : philosophie, économie, psychologie, histoire, droit, etc.

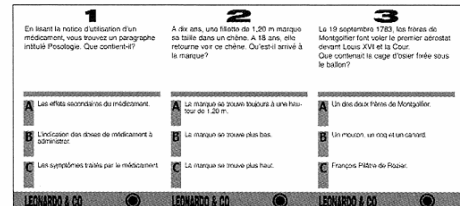
La **couleur des logos** sur les carnets correspond aux logos sur le plateau de jeu : quand on arrive sur un logo bleu , on doit répondre à une question du carnet 'Homme'.

Pour la première question, les carnets sont ouverts au hasard et l'un des autres joueurs lit la question à voix haute à celui qui doit y répondre. Dans la suite du jeu, on tourne la page

pour lire la question suivante, etc.

**Plus on s'approche du but, plus les questions se font difficiles !**

Les carnets comportent à chaque page trois questions.



Le degré de difficulté augmente en fonction du chiffre indiqué.

Les questions avec le chiffre 1 (niveau 1) sont les plus faciles, celles avec le chiffre 3 (niveau 3) les plus difficiles.

Le **plateau de jeu** est également divisé en trois niveaux de difficulté.

**Le niveau 1** commence au départ, à la case verte avec le chiffre 1. Dans cette partie du plateau, le joueur qui arrive sur un logo ou une case noire doit répondre à une question de niveau 1.

**Le niveau 2** commence à la case verte portant le chiffre 2. Dans cette partie du plateau, le joueur doit répondre aux questions de niveau 2.

**Le niveau 3** commence à la case verte portant le chiffre 3. Dans cette partie du plateau, le joueur doit répondre aux questions de niveau 3.

## GAGNANT

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la grande image de Leonardo au centre du plateau et qui répond correctement à la question finale. Ce sont les autres joueurs qui décident de quel carnet sera tirée cette dernière question de niveau 3. En cas de mauvaise réponse, le joueur doit reculer son pion de trois cases et les autres ont encore toutes leurs chances.

## LEONARDO & CO, ENCORE

Les joueurs peuvent, avant de commencer, s'accorder sur une durée maximale pour répondre aux questions.

Au lieu de jouer chacun pour soi, on peut aussi former des équipes de plusieurs joueurs et répondre ensemble aux questions.

Les carnets sont ouverts au hasard pour la première question, puis on tourne les pages dans l'ordre normal pour les questions suivantes. Lorsqu'on arrive à la fin du carnet, on recommence au début. De la sorte, toutes les questions finissent tôt ou tard par être posées.

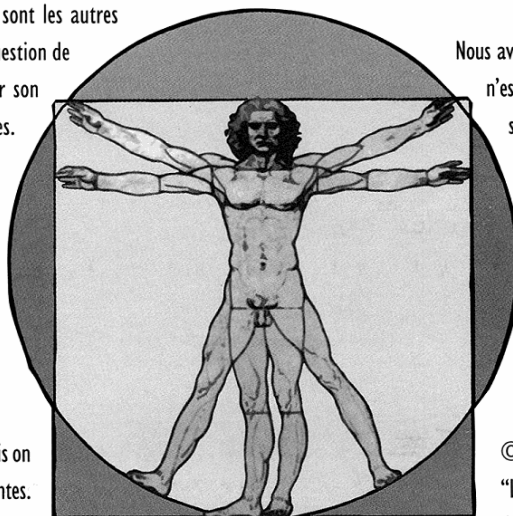
Il faut toujours répondre en choisissant l'une des trois possibilités données. Une réponse juste donnée au jugé est parfaitement valable.

La réponse aux questions est en général une explication ou un commentaire scientifique bref et parfois surprenant. Il est utile que le joueur qui a posé la question lise également cette réponse aux autres joueurs.

À chaque mauvaise réponse, on recule de trois cases. Si, pour cette raison, on se retrouve sur un logo ou une case noire, il faut de nouveau répondre à une question. En cas de nouvelle mauvaise réponse, on recule de trois cases, etc.

On peut occuper la même case que d'autres joueurs.

Si un joueur n'a pas bien compris la question, il a le droit de la lire lui-même dans le carnet, à haute voix.



## SERVICE CONSOMMATEUR

Nous avons fabriqué le jeu LEONARDO & CO.® avec le plus grand soin. S'il n'est pas en parfait état au moment où vous le recevez, faites-le nous savoir. Envoyez à notre département marketing une lettre décrivant brièvement le problème. N'oubliez pas d'inscrire en lettres capitales votre nom, votre adresse et la date d'achat.

**BRAND X Games Factory**  
**BP 10**  
**B-3000 Louvain**  
**BELGIQUE**

©2000 ©2001 Brand X sprl, Bruxelles, Belgique.

“Le Grand Jeu de la Science®”. “LEONARDO & CO®” est une marque déposée.

©2000 ©2001 Brand X sprl, Bruxelles, Belgique.

Toute reproduction d'un extrait quelconque de la présente publication par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm, est interdite sans autorisation de l'éditeur.

Production & réalisation: Brand X sprl, PB 10  
3000 Louvain - Belgique  
Email: leonardo@brand-x.be

Tous nos remerciements à **CToBelgium**

TRANSLATION • COPYWRITING • TECHNICAL WRITING