

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

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

**ESCALE À JEUX**



Matériel

1 Plan Jeu
1 Règle Jeu

75 Fiches QCM

10 Fiches Mémo

20 Fiches Finale

Présentoir Support

1 Ardoise

1 Crayon effaçable

LGDN
LA GYM DES NEURONES

8 Pions 4

8 Pions 3

8 Pions 2

14 Pions 1

1 Sablier 30 Secondes Rose
1 Sablier 1 Minute Jaune
4 Pions

RÈGLE DU JEU

La règle de base est conçue pour 4 joueurs. Vous trouverez à la suite les variantes pour 2 et 3 joueurs.

PRÉPARATION DU MATÉRIEL

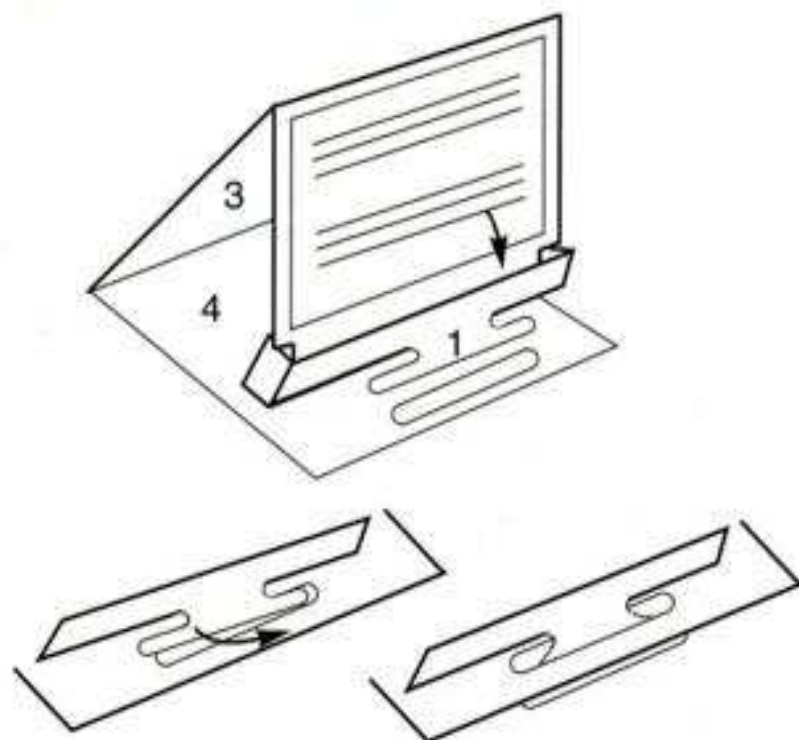
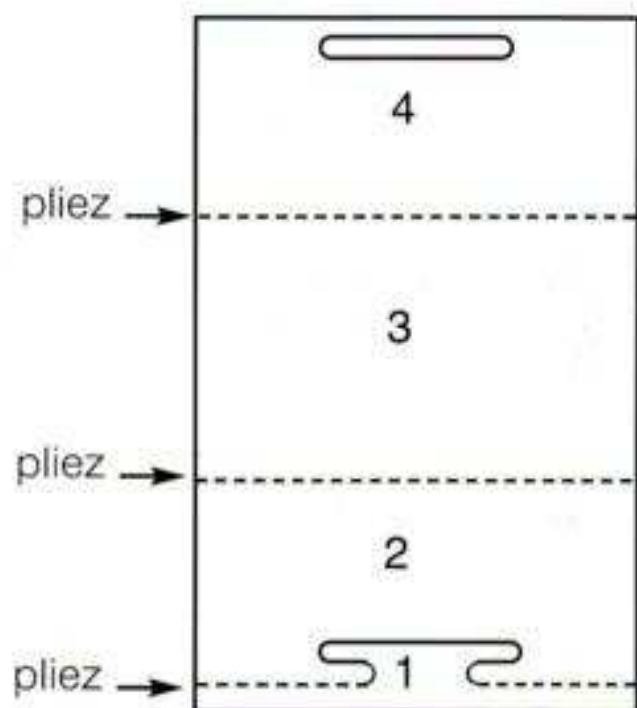
Détachez les fiches prédécoupées et regroupez-les par catégories afin d'obtenir :

- 75 fiches QCM avec les questions sous forme de texte
- 10 fiches MÉMO avec les photos d'objets ou de cartes à jouer
- 20 fiches FINALE avec 6 questions imagées.

Disposez-les ensuite dans les 3 emplacements du sabot de la boîte et couvrez chaque paquet avec une des 3 fiches vierges appelées "cache" pour dissimuler le tout et éviter que les réponses soient vues.

Détachez également les 40 jetons et disposez-les dans le bac prévu à cet effet.

Monter le présentoir en vous aidant des schémas ci-dessous.



La Gym des Neurones est un jeu de questions faisant appel au bon sens, à la mémoire ou l'observation. Le but est de donner la bonne réponse le plus rapidement possible. Le jeu se déroule en 3 phases :

La 1ère Manche : il s'agit de donner la bonne réponse aux 8 QCM (questions à choix multiples) dans le temps imparti par le sablier. Les joueurs ayant donné la bonne réponse gagnent des unités de "Temps" sous forme de jetons. A l'issue des 8 questions, le joueur qui a cumulé le moins "Temps" est éliminé.

La 2ème Manche : les joueurs sont à nouveau confrontés à 8 QCM auxquelles ils doivent donner la bonne réponse pour marquer des points et éviter les pénalités. Les 2 joueurs ayant le plus de points sont qualifiés pour la finale.

La Finale : Les joueurs disposent de 2 minutes pour répondre aux 6 questions qui se présentent à eux. Celui qui a trouvé le plus de bonnes réponses gagne la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

LA 1ÈRE MANCHE

Les 4 joueurs se munissent d'une ardoise, d'un crayon feutre effaçable à sec et d'un pion de couleur. Ils se placent autour de la table de sorte que chacun voit le présentoir positionné au centre de la table ; le plateau de jeu est posé entre les joueurs et le présentoir.

Un des joueurs prend 2 fiches QCM dans le sabot en prenant garde de les dissimuler derrière le cache afin que ni lui ni les autres joueurs ne puissent voir le contenu des questions et des réponses. Il glisse ensuite l'ensemble dans le présentoir.

Lorsque tout est prêt, un joueur enlève le cache, un autre retourne le sablier et les 4 joueurs disposent alors de 30 secondes pour répondre aux 2 questions qui se présentent à eux en cochant la case a, b ou c sur leur ardoise. Au-delà des 30 secondes, ils ne peuvent plus répondre. Une fois leurs réponses inscrites, les joueurs doivent positionner leur pion sur une des cases du plateau. Il y a 4 cases qui déterminent les positions des joueurs et qui leur indiquent la valeur du jeton "Temps" qu'ils pourront gagner si ils ont bien répondu.

Le premier joueur qui a fini d'inscrire ses réponses, positionne son pion dans la case 4 du plateau. Le joueur suivant positionnera son pion dans la case 3 et ainsi de suite, le dernier n'aura pas le choix et positionnera son pion dans la case 1.

Les réponses aux questions figurent au bas de la fiche. Quand celle-ci est coincée dans le présentoir, les réponses sont dissimulées.

Il suffit donc de soulever la fiche pour les découvrir et vérifier les réponses :

- Les joueurs ayant bien répondu aux 2 questions gagnent les unités de "Temps" indiquées par la case du plateau sur laquelle ils sont arrivés payables en jetons. Un joueur qui a donné 2 bonnes réponses et se trouvant sur la case 3 du plateau, obtient donc 1 jeton de valeur 3 ou 3 jetons de valeur 1 ou 1 jeton de valeur 2 plus 1 jeton de valeur 1.
- Les joueurs qui n'ont trouvé aucune bonne réponse ne gagnent rien.
- Les joueurs ayant répondu correctement à l'une des 2 questions, gagnent les unités de "Temps" indiquées par la case du plateau moins 1, payables en jetons.

On place ensuite le cache derrière la fiche puis on retourne l'ensemble que l'on insère à nouveau dans le présentoir ; on enlève le cache et les joueurs peuvent répondre à 2 nouvelles questions et ainsi de suite jusqu'à ce que les 8 questions aient été posées. Les fiches utilisées sont ensuite remises sous le paquet. A l'issue de cette manche, le joueur qui a cumulé le moins de "Temps" est éliminé. Les 3 autres sont qualifiés pour la 2ème manche ; ils conservent les jetons "Temps" gagnés. En cas d'égalité, on départage les ex-aequo avec d'autres questions.

LA 2ÈME MANCHE

Le joueur éliminé devient l'animateur du jeu ; il prend dans l'ordre 2 fiches QCM et une fiche MÉMO tout en les dissimulant derrière le cache. Il les glisse dans le présentoir, enlève le cache et retourne le sablier. Les 3 joueurs ont alors 30 secondes pour répondre aux 2 premières questions ; au-delà ils ne peuvent plus rien inscrire sur leur ardoise.

Dans cette manche, il ne s'agit plus de positionner son pion sur le plateau après avoir écrit sa réponse mais de répondre aux questions dans le temps imparti et de marquer le maximum de points, sachant que :

- chaque bonne réponse donne un point.
- chaque mauvaise réponse ne donne pas de point et entraîne une pénalité : les joueurs concernés perdent alors 4 unités de "Temps" payables en jetons à remettre dans la boîte.

Exemple avec un joueur disposant de 16 unités de "Temps" :

Il donne la bonne réponse à la 1ère question et marque donc 1 point. En revanche il ne répond pas correctement à la 2ème question. Il perd 4 unités de "Temps" et remet dans la boîte un jeton de valeur 4, ou 2 jetons de valeur 2, ou 1 jeton de valeur 3 + 1 jeton de valeur 1.

Les points gagnés sont inscrits sur le plateau de jeu à l'aide des feutres effaçables à sec dans les zones de marquage prévues à cet effet.

On enchaîne avec les questions suivantes, la 8ème question étant celle de mémorisation. Les joueurs ont 15 secondes pour observer la photo qui se présente à eux et 15 secondes pour répondre à la question.

Quand le sablier s'est écoulé de moitié, l'animateur retourne la fiche MÉMO et alors que le sablier termine de s'écouler, les joueurs doivent prendre connaissance de la question se rapportant à l'image observée et inscrire la réponse sur leur ardoise ; au-delà des 30 secondes, il n'est plus possible de répondre. Les 2 joueurs ayant marqué le plus de points sont qualifiés pour la finale. En cas d'égalité de points, les joueurs auxquels il reste le plus d'unités de "Temps" sont qualifiés.

LA FINALE

Un des joueurs éliminés prend une fiche FINALE, la dissimule derrière un cache et glisse l'ensemble dans le présentoir.

Les joueurs utiliseront le verso de leur ardoise pour écrire les réponses aux 6 questions. Les questions sont présentées dans un tableau de 6 cases. La réponse à la question de la 1ère case du tableau doit donc être écrite dans la 1ère case du tableau de l'ardoise.

On enlève le cache et les joueurs disposent alors de 2 minutes pour trouver la solution aux 6 questions. Dès que le sablier bleu d'une minute s'est écoulé une première fois, on le retourne une seconde fois. Au-delà des 2 minutes, les joueurs ne peuvent plus répondre.

On vérifie ensuite les réponses qui figurent au dos de la fiche. Le joueur qui a donné le plus de bonnes réponses, gagne la partie.

En cas d'égalité, le gagnant est celui auquel il reste le plus d'unités de "Temps".

VARIANTES POUR 2 ET 3 JOUEURS

POUR 3 JOUEURS

Le principe de jeu est identique à celui de la règle de base. Il n'y a pas d'élimination à la fin de la 1ère manche ; les 3 joueurs enchaînent avec la 2ème manche, à l'issue de laquelle, celui qui a obtenu le moins de points est éliminé. La finale se joue entre les 2 joueurs restants et reprend le même principe que dans la règle pour 4 joueurs.

POUR 2 JOUEURS

Le principe de jeu reste le même pour chaque manche. Les manches se jouent indépendamment les unes des autres. Le 1er joueur qui remporte 2 manches gagne la partie. La 1ère manche est remportée par le joueur qui a obtenu le plus d'unités de "Temps".

La 2ème manche est remportée par le joueur qui a marqué le plus de points. Si les joueurs ont gagné chacun une manche, ils jouent la finale pour se départager. Dans la finale, celui qui donne le plus de bonnes réponses, gagne la partie. Dans chaque manche, on rejoue une fiche jusqu'à ce qu'un joueur remporte la manche.