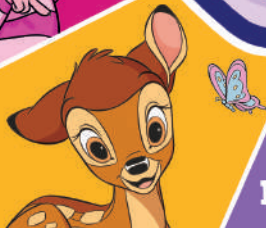


Disney EDITION

Kids!



THE SMART
PARTY GAME

RÈGLES DU JEU • RULES OF THE GAME • REGLAS DEL JUEGO
SPIELANLEITUNG • SPELREGELS • REGOLAMENTO

RÈGLES DU JEU

FR

CONTENU :

90 cartes (74 cartes Épreuve, 6 cartes Challenge tactile, 10 cartes tactiles en relief) et 6 cerveaux-puzzles (24 pièces).

BUT DU JEU :

Être le premier à obtenir 4 pièces de puzzle et à compléter son cerveau. Tous les joueurs s'affrontent dans 8 types d'épreuves faisant appel à l'ensemble des capacités cérébrales.

MISE EN PLACE :

Les joueurs disposent les 10 cartes tactiles sur la table, faces visibles. Elles sont regardées et palpées par tous les joueurs pendant 30 secondes. Le paquet de cartes tactiles est ensuite mis de côté, faces cachées. Les cartes Épreuve et Challenge sont mélangées et placées en une seule pile au milieu de la table, faces cachées. Le verso de ces cartes indique quel type d'épreuve va suivre (description des épreuves ci-après).

DÉROULEMENT :

Le plus jeune joueur commence et retourne la première carte de la pile centrale. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la solution, il recouvre la carte le plus vite possible avec sa main. Le joueur donne sa réponse puis retire sa main afin que l'on vérifie si elle est correcte.

DESCRIPTION DES 8 TESTS :



1 - Réflexion

Quelle forme est le bon reflet ?

(ex ci-contre : la forme 1 est le reflet du personnage dans le miroir)

Attention, un joueur ne peut donner qu'une seule réponse par carte.

👉 RÉPONSE CORRECTE :

Le joueur remporte la carte et la place devant lui, face cachée. Attention toutefois, il n'est pas possible de posséder plus de 4 cartes devant soi. Si un joueur souhaite garder une carte qu'il vient de gagner mais qu'il en possède déjà 4 devant lui, alors il doit choisir une carte à défausser immédiatement. Lorsqu'un joueur possède **deux cartes identiques** (même verso) devant lui, il peut les échanger contre une pièce de cerveau-puzzle.

👉 RÉPONSE INCORRECTE :

En cas d'erreur, le joueur qui s'est trompé défausse la carte et ne pourra pas proposer de réponse lors du tour suivant.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier joueur à avoir complété son cerveau constitué de 4 pièces remporte la partie.



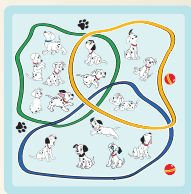
NB : À deux joueurs, en cas de réponse incorrecte, la carte est donnée à l'autre joueur au lieu d'être défaussée et les deux joueurs jouent le tour suivant.





2 - Lasso

Quelle est la couleur du lasso contenant le plus de personnages ? [ex ci-contre : le lasso vert contient le plus de personnages.]



3 - Mémoire

Couvrir la carte et, sans retirer sa main, nommer les 4 personnages qui sont dessus.

[ex ci-contre : Marie, Dumbo, Pumbaa, Panpan.]

Vous pouvez aussi décrire les personnages si vous ne connaissez pas leurs noms.

[ex ci-contre : un chat, un éléphant, un phacochère et un lapin.]



4 - Labyrinthe

Si vous suivez le chemin du personnage situé en haut à gauche, vers quel personnage vous mène-t-il ?

[ex ci-contre : le chemin de Simba le mène vers Timon]

Vous pouvez aussi annoncer le numéro au lieu du personnage.

[ex ci-contre : le chemin mène au numéro 2.]



5 - Intrus

Quel personnage est l'intrus ?

[ex ci-contre : Bambi est l'intrus.]

Vous pouvez aussi décrire le personnage si vous ne connaissez pas son nom.

[ex ci-contre : le cerf est l'intrus.]





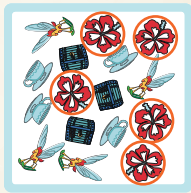
6 - Double

Quel personnage ou objet est répété ?
(ex ci-contre : le cube est présent deux fois.)



7 - Fréquence

Quel objet apparaît le plus de fois sur la carte ?
(ex ci-contre : la fleur apparaît 5 fois.)






8 - Challenge tactile

Cette carte permet au joueur ayant remporté la précédente de s'attaquer au challenge tactile. Les autres joueurs choisissent alors une carte parmi le paquet de 10 cartes tactiles et la lui présentent, face cachée. Celui-ci dispose alors de 10 secondes pour reconnaître l'objet ou la texture grâce à son seul sens du toucher. Une seule réponse est possible (ex ci-contre : coffre au trésor).



Si la réponse est correcte, il remporte directement une partie de cerveau-puzzle. La carte tactile est ensuite remise dans son paquet d'origine. Si la réponse est incorrecte, le jeu reprend normalement avec la carte suivante.

NOTES:

-  Si un joueur se trompe, il remet la carte Challenge dans le tas puis le remélange.
-  Si deux cartes du même Challenge se suivent, remettez la seconde dans le tas et remélangez.
-  Les 10 textures tactiles sont : boutons - pâtes - coquillages - clé - gland - coffre au trésor - accordéon - lunettes de soleil - noeud papillon - feuilles.

Disney EDITION



www.zygomatic-games.com



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© Disney
www.disney.com