



BRAIN FLIP

CONTENU

- > 50 cartes images recto verso
(100 images au total)
- > 1 livret de règles

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à obtenir 3 points. Les joueurs gagnent des points en identifiant les cartes sélectionnées secrètement par les autres joueurs ou en sélectionnant une carte que les autres joueurs ne réussissent pas à identifier après un certain nombre de questions.

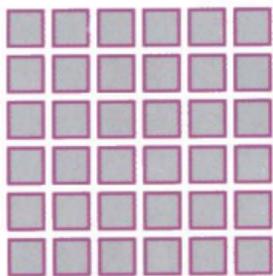


Brain Flip peut être joué de plusieurs façons. Nous vous proposons ici quelques variantes du jeu.



BRAIN FLIP LE JEU

Mélangez les cartes images. Choisissez aléatoirement 36 cartes et placez les sur la table pour former une grille de 6 par 6. Décidez qui sera le premier joueur à être le Maître à penser.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le Maître à penser sélectionne mentalement une carte image présente sur la table. Il doit s'assurer de ne pas révéler d'indice en faisant son choix. Les joueurs peuvent faire foi de confiance ou demander au Maître à penser de noter l'image qu'il a sélectionnée.

En sens horaire, en commençant par le joueur à gauche du Maître à penser, les joueurs posent à leur tour une question pouvant être répondue par OUI ou par NON dans le but d'identifier l'image secrète. Soyez toutefois vigilants, car

le Maître à penser donnera toujours une réponse opposée (OUI = NON et NON = OUI). Une fois que le Maître à penser donne sa réponse, le joueur suivant pose une question et ainsi



de suite. Le nombre de questions posées est compté par le Maître à penser. Lorsqu'un joueur croit avoir trouvé la carte secrète, il crie «Je sais!» et pointe l'image. Si sa réponse est juste, il obtient 1 point. Si le Maître à penser n'a pas choisi cette carte (il doit, à ce moment, répondre sans inversion), le joueur ne peut plus faire de point lors de cette ronde. Les joueurs doivent trouver la bonne réponse en 10 questions ou moins (une tentative de deviner la carte compte pour 1 question). Si aucun joueur ne réussit à identifier la bonne carte, le Maître à penser marque 1 point.



Les joueurs ne peuvent, en aucun temps, déplacer les cartes sur la grille lors d'une ronde.

Le changement de rôle du Maître à penser se fait en sens horaire après chaque ronde. Les points sont notés pour chaque joueur au cours du déroulement de la partie.

FIN DU JEU

La partie se termine au moment où un joueur marque 3 points.

PARTIE SIMPLIFIÉE

La partie se déroule telle que décrite précédemment à l'exception du Maître à penser qui n'inverse pas ses réponses (OUI=OUI).

Puisque cette variante requiert moins de réflexion, les joueurs ont droit à un maximum de 6 questions au total pour trouver l'image secrète.

NOTES IMPORTANTES

› Si le Maître à penser fait une erreur en donnant une réponse qui empêche les joueurs d'identifier sa carte, il perd 1 point et une nouvelle ronde commence.

Par contre, si le Maître à penser fait une erreur et la corrige immédiatement, avant la prochaine question, il n'y a aucune conséquence et la partie se poursuit. Si le Maître à penser n'a pas de point au moment où il commet une erreur, il demeure à 0 (le pointage d'un joueur ne peut pas être négatif) et une nouvelle ronde commence avec un nouveau Maître à penser.



- › Les questions doivent être formulées de manière à ce que la seule réponse possible soit oui ou non. La réponse fait référence uniquement à ce qui est visible sur les cartes.
- › Lors d'une partie avec de jeunes joueurs, nous recommandons de jouer la partie simplifiée avec une grille plus petite (2 par 2 ou 3 par 3). Vous pourrez introduire la règle d'inversion des réponses de Brain Flip lorsque les joueurs auront maîtrisé une grille de 6 par 6.

