

Après avoir révélé une carte Défi, les joueurs appliquent les mêmes règles que dans la première version. Dès que vous avez réalisé la/les bonne(s) connexion(s), il ne vous reste plus qu'à accomplir l'Action rigolote commandée par la carte Action et la manche est gagnée. Le premier joueur à collecter 10 cartes gagne le challenge du « contrôle de soi ».

NOTE : certains petits rouages apparaissant sur la carte défi doivent se retrouver **au même endroit** sur votre puzzle une fois que vous avez réalisé la connexion.

Préparation

- Chaque joueur prend 1 puzzle Cerveau et déplace tous les index pour laisser apparaître les cases rouges.
 - Les cartes défi sont plus ou moins complexes suivant leur couleur (Vertes=facile, Orange=difficulté moyenne, Rouges=difficile, Noires=expert). Choisissez les cartes en fonction du niveau de jeu que vous désirez. Mettez de côté les cartes inutilisées.
 - Mélangez puis placez les cartes choisies en une pile avec les faces Action visibles, au centre de la table.
- La partie peut commencer...



Tour de jeu

Tous les joueurs jouent en même temps !

- Le plus jeune joueur retourne la carte du dessus de la pioche et la place à côté de cette dernière, face Défi visible. Les joueurs vont devoir réaliser ce défi puis effectuer l'action qui se trouve maintenant sur le sommet de la pioche.
- Chacun déplace les index autour de son puzzle afin que la couleur verte apparaisse aux mêmes endroits que sur la carte défi, ce qui permet de bien visualiser la connexion à réaliser. Les puzzles étant carrés, le sens dans lequel vous le tenez n'importe pas.

• Réalisez le plus rapidement possible votre parcours en faisant glisser les petites tuiles de manière à ce qu'une ligne rouge relie les cases vertes.

• Dès que vous avez réussi à bien connecter les cases vertes entre elles, accomplissez l'action rigolote commandée par la carte au sommet de la pioche et elle est à vous ! Le premier joueur à compléter son puzzle et à réaliser l'action gagne 3 cartes de la pioche (ou prises dans celles mises de côté), le second joueur, 2 cartes et le troisième, 1 carte.

Vous devez former le plus vite possible un chemin reliant les 3 cases vertes. Quand vous y serez parvenus, posez votre puzzle Cerveau devant vous et accomplissez l'action rigolote de la carte Action.

Fin du jeu

Le premier joueur à avoir collecté 10 cartes remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs jouent une nouvelle manche.

© 2018 Blue Orange. Brain Connect et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu



Matériel de jeu

- 48 cartes (une face Défi / une face Action)
- 4 puzzles cerveau



Introduction

Vous arrive-t-il de perdre le fil de vos pensées et ne de plus savoir comment les démêler ? Votre cerveau est une machine complexe qu'il est essentiel de stimuler !

En misant sur vos neurones, agissez rapidement et efficacement pour vous remettre les idées au clair et remporter la partie !



Version 1 - Chacun ses neurones

But du jeu

Le puzzle représente votre cerveau et les petites cases sur les bords sont vos neurones. Faites glisser les petites tuiles du puzzle pour connecter 2 neurones et vous pourrez faire une action rigolote ! C'est un autre joueur qui va décider pour vous quels 2 neurones vous devrez connecter dans votre cerveau. Dès que vous avez réalisé la bonne connexion, il ne vous reste plus qu'à accomplir l'action rigolote commandée par la carte Action et la manche est gagnée. Le premier joueur à collecter 10 cartes gagne le challenge du « contrôle de soi ».

Préparation

- Chaque joueur prend 1 puzzle Cerveau et déplace tous les index pour laisser apparaître les cases rouges.
- Mélangez puis placez au centre de la table les cartes en une pile avec les faces Action visibles. La face défi des cartes ne sera pas utilisée dans cette version.



- Déplacez 2 index de votre choix autour de votre puzzle Cerveau pour laisser apparaître deux cases vertes.
- Passez le puzzle que vous avez en main à votre voisin de gauche. La partie peut commencer.

Tour de jeu

Tous les joueurs jouent en même temps !

Réalisez le plus rapidement possible votre parcours, en faisant glisser les petites tuiles de manière à avoir un chemin continu avec une ligne rouge entre les deux cases vertes.

Dès que vous avez réussi à bien connecter les cases vertes entre elles, accomplissez l'Action commandée par la carte au

sommet de la pioche et elle est à vous ! Le premier joueur à compléter son puzzle et à réaliser l'Action gagne 3 cartes de la pioche, le second joueur, 2 cartes et le troisième, 1 carte.

Vous devez réaliser un chemin reliant les deux cases vertes. Quand vous y serez parvenus, posez votre puzzle Cerveau devant vous et accomplissez vite ce que la carte défi vous indique ! (image de droite).



Fin du jeu

Le premier joueur à avoir collecté 10 cartes remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs jouent une nouvelle manche.

Version 2 - Le défi des cartes

But du jeu

Une carte Défi va désigner pour tous les joueurs les neurones qui devront être connectés dans leur puzzle Cerveau. Attention, selon le niveau de difficulté choisi, il se peut que plus de 2 neurones doivent être connectés !