

# NEUROOYSSÉE

A LA DÉCOUVERTE DE L'UNION EUROPÉENNE

AGE : 12 ANS +

PARTICIPANTS : 3 À 6

DURÉE : 40 MINUTES



.be

# NEURODYSSÉE

## RÈGLES DU JEU

Après un long voyage à travers l'univers, des extraterrestres arrivent à proximité de la terre. Ces êtres sont très intelligents mais souffrent d'un défaut génétique lié à leur évolution : plus ils réfléchissent, plus leur cerveau surdéveloppé gonfle, parfois jusqu'à en exploser. Ils ont appris à vivre avec ce problème et ont développé une méthode de remplacement de cerveau très utile en cas d'explosion. Cependant, ce système n'est pas parfait et la pose d'un nouveau cerveau va de pair avec un effacement important de leur mémoire. A ce moment, toutes les connaissances accumulées sont effacées et ils perdent une grande partie de leurs acquis. La terre est en vue ! Et pour commencer leur étude, ils ont choisi ... l'Europe !

Pour tester leurs connaissances, ils décident d'organiser un concours au sein de leurs soucoupes en laissant l'ordinateur central poser les questions sur les territoires observés. Les extraterrestres ayant la culture européenne la plus développée remporteront ainsi des cartes « Mémoire » contenant des données sur les pays de l'Union européenne. Ces personnages étant arrivistes et relativement peu « fair-play », cette foire aux questions promet d'être animée ... voire neuro-explosive ... Ils ont 27 pays à explorer, vont-ils y arriver ?

**Nombre de joueurs :** 3 à 6

**Durée de la partie :** de 20 à 40 minutes

**Matériel :** 180 cartes

- 125 cartes « Questions » (4 questions par carte)
- 27 cartes « Mémoire » (une par pays de l'Union européenne)
- 6 cartes « Extraterrestre »
- 6 cartes « Cerveau »
- 16 cartes « Action »

**But du jeu :**

Posséder un maximum de cartes « Mémoire ».

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de carte « Mémoire » à gagner.

**Préparation :**

Chaque joueur met devant lui une carte « Extraterrestre » et y place une carte « Cerveau » sur le niveau de stress 0.

Les cartes « Questions », « Action » et « Mémoire » sont placées en 3 tas au milieu de la table.

**Déroulement du jeu :**

Le joueur le plus âgé commence en étant le « Maître de Jeu ».

Le « candidat » est le joueur à sa gauche.

Les autres joueurs sont les « perturbateurs ».

*Un tour de jeu se déroule comme suit :*

- Le candidat choisit le niveau de difficulté (1 à 4), ce qui va déterminer la question qui lui sera posée.
- Le Maître de Jeu prend une carte « Action » (L'utilisation des cartes « Action » est décrite ci-dessous).
- Un des perturbateurs tire une carte « Questions » et la montre aux autres joueurs. Ceux-ci donnent leur réponse, sans que la question n'ait été posée et sans que la carte n'ait été montrée au candidat.
- Une fois les discussions terminées, le Maître de Jeu lit au candidat la question et les propositions de réponse.
- Le candidat peut poser des questions aux perturbateurs, puis donne sa réponse.
- On compte les points, on attribue les cartes « Mémoire » et on modifie la taille des cerveaux en fonction de la réponse.
- Ensuite, on change le rôle de chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre : le candidat devient Maître de Jeu et ainsi de suite. Un nouveau tour de jeu est lancé.

**Les extraterrestres et leur cerveau :**

Une carte représente l'extraterrestre, une deuxième représente son cerveau.

Ces deux cartes permettent de visualiser l'état du cerveau de l'extraterrestre.

La carte cerveau se place au-dessus du personnage. Elle commence en « stress 0 ».

A chaque fois que le cerveau grossit,

le joueur déplace la carte cerveau d'un ou plusieurs niveaux de stress.

Lorsqu'elle dépasse « stress 5 », le cerveau de l'extraterrestre explose.

Le cerveau grossit et diminue en fonction des réponses, des perturbations ou des cartes « Actions » jouées.

*En cas d'explosion de cerveau :*

L'extraterrestre dont le cerveau vient d'exploser tire une carte « Questions ».

Il pose, aux autres joueurs, les quatre questions de la carte à la suite, en commençant par la plus difficile.

A chaque question, le joueur qui répond le plus vite gagne le nombre de cartes « Mémoire » correspondant au niveau de difficulté. Les cartes « Mémoire » sont tirées dans le jeu de l'extraterrestre sans cerveau.

Au total, l'extraterrestre dont le cerveau a explosé peut donc perdre jusqu'à dix cartes « Mémoire ».

Une fois les 4 questions posées, l'extraterrestre prend possession d'un nouveau cerveau et reprend la partie.



## **Le Maître de Jeu :**

Il a deux fonctions :

- jouer une action (*un mauvais tour à l'un de ses adversaires*).
- lire la question et les réponses au candidat.

### *Utilisation des cartes « Action » :*

Le Maître de Jeu mélange le tas de cartes « Action » puis tire trois cartes et en choisit une. Chaque carte « Action » est unique et son effet est indiqué sur la carte.

Les cartes « Action » sont marquées du rôle de celui à qui elles sont réservées :

« Maître de Jeu », « candidat », « perturbateur », « tous ».

Si le Maître de Jeu tire une carte marquée « candidat » ou « perturbateur »,

il la garde et ne pourra l'utiliser que lorsqu'il sera « candidat » ou « perturbateur ».

S'il tire une carte marquée « Maître de Jeu », il peut l'utiliser ou choisir de la garder pour une prochaine fois où il sera à nouveau Maître de Jeu.

S'il tire une carte marquée « tous »,

il peut l'utiliser ou choisir de la garder et pourra l'utiliser à tout moment.

Une carte « Action » utilisée est remise dans le tas.

## **Le(s) perturbateur(s) :**

Le nombre de perturbateurs est égal au nombre total de joueurs, moins deux (*le candidat et le Maître de Jeu*).

Le candidat annonce le niveau de la question,

lorsque un des perturbateurs pioche une carte « Questions ».

Les perturbateurs choisissent une réponse, bonne ou mauvaise et

la défendent face au candidat. Leur rôle consiste à troubler le candidat en essayant

de l'influencer. Ils peuvent se tromper volontairement, défendre une réponse dont

ils ne connaissent pas la réponse ... ou donner la bonne réponse en hésitant ...

Plusieurs perturbateurs peuvent décider de donner la même réponse. Les perturbateurs

argumentent et défendent leur réponse par rapport à celles données par les autres.

- *Lorsque le perturbateur a défendu une mauvaise réponse (pour simplifier, nous dirons qu'il a menti) :*

Si le candidat n'a pas suivi le menteur, il n'y a pas de conséquence.

Si le candidat a donné la réponse choisie par un ou plusieurs « menteurs »,

il doit céder une de ses cartes « Mémoire » à chaque menteur.

*S'il n'a plus assez de cartes pour tous les menteurs, on repartit les cartes restantes de la façon suivante :*

le Maître de Jeu tire une nouvelle carte « Questions » et

pose aux menteurs une des questions en commençant par la plus difficile.

Le premier menteur qui répond correctement gagne une carte « Mémoire ».

- *Lorsque le perturbateur a défendu la bonne réponse :*

Si le candidat répond bien,

le niveau de stress du perturbateur diminue en fonction du niveau de la question.

Si le candidat répond mal,

le niveau de stress du perturbateur augmente d'un cran.

## **Le candidat :**

Il commence le tour, en annonçant le niveau de la question qui va lui être posée.

Ensuite, il écoute les perturbateurs débattre sur les réponses, sans connaître la question,

jusqu'à ce que le Maître de Jeu décide que le débat est terminé.

Le Maître de Jeu lui pose la question et il donne sa réponse en tenant compte ou non du débat.

Il peut, s'il le désire, s'adresser aux perturbateurs pour obtenir plus d'informations.

*Si le candidat répond correctement,*

il gagne le nombre de cartes « Mémoire » correspondant au niveau de difficulté choisi.

*S'il donne une mauvaise réponse,*

il monte son niveau de stress de ce même nombre.