

Le Grand Jeu de la Science Einstein & Co.

CONTENU

- Un plateau de jeu
- Trois carnets de questions et réponses
- Un dé
- Six pions

BUT DU JEU

Arriver le premier à la fin, c'est-à-dire l'image d'Einstein au centre du jeu, en répondant correctement à un maximum de questions

START

1. Chaque joueur choisit un pion et jette le dé à son tour. Celui qui jette le score le plus élevé joue le premier.
2. Disposer les trois carnets sur le plateau de jeu.
3. Les joueurs placent les pions sur la case de départ, qui est le premier logo Einstein. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases formé par le dé.

LE JEU

1. Chacun lance le dé à son tour et avance son pion du nombre de cases formé par le dé.
2. Le joueur qui arrive sur une case de couleur doit répondre à une question ! La question est tirée de l'un des trois carnets en fonction de la couleur de la case, jaune, rouge ou bleu.



mathématique
physique
chimie
informatique

...

[JAUNE]



biologie
botanique
zoologie
médecine

...

[ROUGE]



philosophie
économie
histoire
psychologie

...

[BLEU]




3. Si la réponse est juste, le pion reste sur la case et c'est au tour du joueur suivant.
4. Si la réponse est fausse, le joueur doit reculer son pion de trois cases. C'est ensuite le tour du joueur suivant.

LES QUESTIONS

Ce sont des questions à **choix multiple** avec 3 réponses possibles. Les réponses aux questions se trouvent sur la page suivante. Un petit commentaire ou une explication accompagne la réponse correcte A, B ou C.

3 CARNETS

Les questions sont réparties en trois carnets, selon le domaine scientifique :

-  le carnet avec carrés jaunes contient des questions sur les mathématiques, la physique, la chimie, l'informatique, l'astronomie, etc.
-  le carnet avec carrés rouges contient des questions sur la biologie, la médecine, la botanique, la zoologie, etc.
-  le carnet avec carrés bleu clair contient des questions sur la philosophie, l'économie, la psychologie, l'histoire, le droit, etc.

La **couleur** des carnets correspond aux couleurs des cases du plateau de jeu. Quand un joueur arrive sur une case rouge, par exemple, il doit répondre à une question du carnet rouge.

Pour la première question, les carnets sont ouverts **au hasard** et l'un des autres joueurs lit la question à voix haute à celui qui doit y répondre. Dans la suite du jeu, on tourne la page pour lire la question suivante, etc.

Plus on s'approche du but, plus les questions se font difficiles !
Les carnets comportent à chaque page trois questions.

<p>Que signifie, en psychologie, que quelqu'un souffre d'agonasthénie ?</p> <p>A Cette personne éprouve de l'angoisse dans les petits espaces.</p> <p>B Cette personne éprouve de l'angoisse dans de grands espaces ouverts.</p> <p>C Cette personne est sensible, voire allergique, aux peurs d'animaux (ours, ours, ...)</p>	<p>Qu'entend-on, en psychologie, par perception subliminale ?</p> <p>A La perception du goût.</p> <p>B La perception d'images que l'on ne peut, réellement, percevoir.</p> <p>C La perception de stimuli au-delà du seuil de sensibilité à la douleur.</p>	<p>Qui sont, aux États-Unis, les frères jumeaux Miandra ?</p> <p>A Le droit de vote accordé aux femmes après le Premier Guerre mondiale.</p> <p>B Les droits que l'on doit lire à un prévenu lors d'une arrestation.</p> <p>C Les droits fondamentaux d'un prévenu à une défense légale.</p>
Einstein & Co. 	Einstein & Co. 	Einstein & Co. 

Le degré de difficulté augmente avec le nombre de têtes d'Einstein. Les questions à 1 Einstein (niveau 1) sont les plus faciles, celles à 3 Einstein (niveau 3) les plus difficiles.

Le plateau de jeu est également divisé en trois niveaux de difficulté.

Le niveau 1 commence au départ, à la première image d'Einstein. Dans cette partie, le joueur qui arrive sur une case de couleur doit répondre à une question de niveau 1.

Le niveau 2 commence à la case qui comporte deux têtes d'Einstein. Dans cette partie, il faut répondre à des questions de niveau 2.

Le niveau 3 commence aux trois têtes d'Einstein et les questions seront dès ce moment du niveau 3.

LE GAGNANT

Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la grande image d'Einstein au centre du plateau et qui répond correctement à la question finale. Ce sont les autres joueurs qui décident de quel carnet sera tirée cette dernière question de niveau 3. En cas de mauvaise réponse, le joueur doit reculer son pion de trois cases et les autres ont encore toutes leurs chances.

EINSTEIN & CO, ENCORE

Les joueurs peuvent, avant de commencer, s'accorder sur une durée maximale pour répondre aux questions.

Au lieu de jouer chacun pour soi, on peut former des équipes de plusieurs joueurs et répondre ensemble aux questions.

Les carnets sont ouverts au hasard pour la première question, puis on tourne les pages dans l'ordre normal pour les questions suivantes. Lorsqu'on arrive à la fin du carnet, on le retourne et on l'ouvre de nouveau de façon aléatoire. L'autre côté du carnet propose d'autres questions.

Il faut répondre en choisissant l'une des trois possibilités données. Une réponse juste donnée au jugé est parfaitement valable.

La réponse aux questions est en général une explication ou un commentaire scientifique bref et parfois surprenant. Il peut être instructif que le joueur qui a posé la question lise également cette réponse aux autres joueurs.

À chaque mauvaise réponse, on recule de trois cases. Si, pour cette raison, on se retrouve sur une case de couleur, il faut de nouveau répondre à une question. En cas de nouvelle mauvaise réponse, on recule de trois cases, etc.

On peut occuper la même case que d'autres joueurs.

Si un joueur n'a pas bien compris la question, il a le droit de la relire dans le carnet, à haute voix.

Le joueur qui arrive sur la dernière case pourra répondre à une question finale même si le dé a formé un nombre plus grand que nécessaire.

SERVICE CONSOMMATEUR

Nous avons fabriqué le jeu Einstein & Co.® avec le plus grand soin. S'il n'est pas en parfait état au moment où vous le recevez, faites-le nous savoir. Envoyez à notre département marketing une lettre décrivant brièvement le problème. N'oubliez pas d'inscrire en lettre capitales votre nom, votre adresse et la date d'achat.

BRAND X sprl
BP 10
B-3000 Louvain
BELGIQUE

©2000 Brand X sprl - Bruxelles.

"Einstein & Co." et "Le Grand Jeu de la Science" sont des marques déposées. Toute reproduction d'un extrait quelconque de la présente publication par quelque procédé que ce soit, et notamment par photocopie ou microfilm, est interdite sans autorisation de l'éditeur.

Production & réalisation: Brand X sprl

Tous nos remerciements à

CToBelgium

TRANSLATION • COPYWRITING • TECHNICAL WRITING

