

COGIT



COGIT est un jeu coopératif d'association d'idées qui se déroule en 3 phases successives et complémentaires. Vous devrez utiliser votre sens de la déduction, votre imagination et votre mémoire pour retrouver les bonnes images et tenter d'atteindre le score parfait de 20 sur 20.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Mélangez les 92 cartes IMAGE et faites 2 piles de 20 cartes, faces cachées, que l'on nommera respectivement les images IDÉES et les images INDICES. Posez les images restantes sur le côté de la table, en une pile, faces cachées.

Posez la pile d'IDÉES au centre de la table et étalez à sa droite ses 4 premières cartes, faces visibles. Étalez les 20 cartes INDICES sur la table. Enfin, posez les 4 cartes CHIFFRE, faces cachées, sur le côté de la table.



PHASE 1 : PREMIERE ASSOCIATION

A son tour, chaque joueur mélange les 4 cartes CHIFFRE, en prend une au hasard et en regarde discrètement la valeur. Celle-ci lui indique l'IDÉE qu'il doit faire deviner aux autres joueurs (les 4 idées sont numérotées de la gauche vers la droite).

Pour y parvenir, il doit désigner une des images INDICE étalées sur la table, celle qui selon lui permettra de faire le lien avec l'IDÉE à faire deviner. Ce lien peut être un point commun aux deux images sur l'usage, la forme, la matière ou tout ce qui peut permettre de les associer, soyez inventifs !



La Trotinette peut être choisie pour faire deviner le Gâteau d'Anniversaire car les deux font références à l'enfance.

Exemple :

Les autres joueurs se concertent, échangent leur point de vue et désignent ensemble une des 4 IDÉES. La carte CHIFFRE est alors dévoilée pour savoir si les joueurs ont désigné la bonne IDÉE.

Si la bonne IDÉE a été désignée : L'IDÉE est placée face cachée à droite de la table pour former la pile des IDÉES GAGNÉES. L'INDICE utilisé est placé face cachée à droite de la table pour former une autre pile, celle des INDICES GAGNÉS.

Si une mauvaise IDÉE a été désignée : L'IDÉE qu'il fallait trouver et l'INDICE utilisé sont jetés dans la boîte du jeu.

La carte IDÉE retirée du centre de la table est remplacée par une nouvelle prise en haut de sa pile (sauf si celle-ci est vide) et le joueur situé à la gauche du précédent débute le tour suivant.

NB : Lorsqu'il ne reste que 3 IDÉES sur la table, retirez la carte CHIFFRE 4. Au tour suivant, retirez la carte CHIFFRE 3. Au dernier tour, la dernière carte IDÉE et la dernière carte INDICE sont automatiquement gagnées.

Lorsqu'il n'y a plus de cartes IDÉE et INDICE au centre de la table, la phase 1 est terminée.

PHASE 2 : DEUXIEME ASSOCIATION

Les cartes IDÉES gagnées en phase 1 sont étalées au centre de la table, faces cachées, en une ligne (attention à ne pas mélanger les cartes et à bien les placer dans l'ordre dans lequel elles ont été gagnées et donc placées dans la pile).

Les cartes INDICES gagnées en phase 1 sont également étalées sur la table, en une ligne parallèle à celle des idées, en respectant également le bon ordre de façon à ce que chaque IDÉE se retrouve en face de l'INDICE utilisé pour la deviner.

Contrairement aux cartes IDÉES, les cartes INDICES doivent être placées faces visibles (voir schéma plus bas).

Comptez le nombre de cartes composant une ligne. Ce même nombre de cartes est alors pris en haut de la pile d'images posée sur le côté de la table en début de partie et réparti entre tous les joueurs.

A son tour, chaque joueur doit prendre une des cartes qu'il a en main et la placer sur la table, en face de l'INDICE disponible de son choix pour l'associer à celui-ci (l'indice ne doit pas être déjà associé).



Le joueur doit alors justifier son association en l'expliquant aux autres joueurs en une phrase, même si elle est absurde. Aucune association n'est interdite et aucun point ne peut être perdu lors de cette phase, mais trouver de bonnes associations sera décisif pour la phase suivante.

Lorsque la dernière carte est associée au dernier INDICE, la phase 2 est terminée.

PHASE 3 : ASSOCIATION FINALE

Placez les cartes INDICES dans la boîte du jeu pour ne conserver sur la table que les cartes IDÉES (faces cachées) et les cartes jouées en phase 2 (faces visibles).



L'objectif de cette dernière phase est de retrouver un maximum de cartes IDÉES en utilisant comme seul indice la carte posée par les joueurs en phase 2, située en face de chacune d'elles.

Successivement, pour chacune des images visibles situées sur la table, les joueurs se concertent et tentent de se remémorer l'enchaînement des associations (phase 2 puis phase 1) pour retrouver l'idée de départ. Ils se mettent d'accord et l'un d'eux prend la parole pour nommer l'IDÉE. La carte IDÉE est alors retournée pour en dévoiler l'image.

Si le mot annoncé par les joueurs correspond bien à l'image de la carte IDÉE, elle est conservée sur la table, face visible. Dans le cas inverse, elle est jetée dans la boîte du jeu. Lorsque la dernière carte de la ligne a été jouée, la partie est terminée.

FIN DU JEU

Si 10 ou 11 cartes IDÉES sont présentes sur la table à la fin du jeu, la partie est gagnée avec mention **PASSABLE**. 12 ou 13 : mention **ASSEZ BIEN**. 14 ou 15 : mention **BIEN**. 16 ou 17 : mention **TRES BIEN**. 18 ou 19 : mention **EXCELLENT**. 20 : mention **PARFAIT**.

VARIANTE EXPERT

Jouez deux fois consécutivement la phase 2 et ajoutez ainsi un niveau d'associations supplémentaire.

© 2018 - PINK MONKEY GAMES - Tous droits réservés.
COGIT est une marque déposée. Toute reproduction, même partielle est interdite.

