

Fr

## Règles du jeu Cogito

Ô toi, adepte fervent du jeu, prépare-toi pour un combat de titans.

Cogito sait qui tu es. Sa vue est perçante, rien ne lui échappe.

Cogito sait ce qui se cache au fond de ton œuvre.

Cogito sait que tu n'es pas comme les autres.

Tu es un héros et tu as une destinée à accomplir.

Ta légende est en devenir, il ne tient qu'à toi de l'inscrire dans l'histoire du jeu.

Cogito n'attend que toi !

But du jeu :

Parvenir à placer le Cogito dans son camp, c'est-à-dire dans sa ligne de départ, sachant que la bataille oppose les penseurs (pions blancs) aux érudits (pions noirs).

Les règles :

- Les déplacements se font horizontalement, verticalement et en diagonale.
- A chaque tour, il faut déplacer en premier lieu le Cogito (pion central) ensuite un membre de son clan.
- Les érudits, les penseurs et le cogito doivent chacun aller jusqu'au bout de leur ligne lorsqu'on les déplace. C'est-à-dire que s'ils rencontrent un obstacle, ils doivent s'arrêter et ne peuvent pas sauter au-dessus.

Si le cogito est bloqué, qu'aucun mouvement n'est plus possible avec ce pion, la partie est finie. C'est match nul entre les érudits et les penseurs.

Cogito se joue à 2

A partir de 6 ans

Durée : entre 5 et 20 minutes

[cogitoo@gmail.com](mailto:cogitoo@gmail.com)

Retrouvez-nous sur Facebook au nom de Cogito



NL

## Gezelschapsregels Cogito

Bereidt u als fervente speler maar voor op een titanenstrijd.

Cogito weet meteen wie u bent. Hij heeft een scherp zicht en niets kan hem ontaan.

Cogito weet zeer goed wat er zich schuilt achter jouw meesterwerk.

Cogito weet dat u niet zoals de anderen bent.

U bent een held en u heeft een doel te bereiken.

Cogito wacht enkel op u!

Doel van het spel:

U moet proberen om de Cogito in uw kamp te krijgen, meer bepaald op de starterslijn, wetende dat er een strijd zal plaatsvinden tussen de denkers (witte pionnen) en de geleerde (zwarte pionnen).

De regels:

- De verplaatsingen gebeuren horizontaal, verticaal of diagonaal.
- Elke beurt moet u in eerste instantie de Cogito verplaatsen (de centrale pion) en nadien een lid van uw groep.
- De denkers, de Cogito en de geleerde moeten allemaal steeds tot het einde van hun lijn gaan wanneer ze zich verplaatsen. Ze moeten met andere woorden stoppen wanneer ze een obstakel tegenkomen en ze mogen er niet over springen.

Wanneer de Cogito geblokkeerd is en er geen enkele beweging meer mogelijk is, is het spel afgelopen. Er is geen winnaar.

Cogito wordt met 2 spelers gespeeld

Vanaf 6 jaar

Duur tussen de 5 en 20 minuten



De positie van de pionnen bij de start

[cogitoo@gmail.com](mailto:cogitoo@gmail.com)