Note : *dans les défis qui n'utilisent que des personnes, chacune d'entre elles doit être placée dans une maison séparée. On ne peut pas mettre deux personnes dans la même maison. Dans les défis associant les personnes et les animaux, une personne et un animal peuvent être placés dans la même maison. Toutefois, on ne peut pas placer deux personnes ou deux animaux dans la même maison.*

Êtes-vous certain d'avoir correctement résolu le défi ?
Passez les indices en revue.
Si chacune des conditions est remplie, le défi est résolu !
Chaque défi n'a qu'une solution, et une seule.
Retournez la carte et vérifiez : la solution se trouve au dos.
Quand l'énigme est résolue, passez au défi suivant.

Les premières cartes vous familiariseront avec la logique requise pour résoudre toutes les énigmes. Nous vous recommandons donc de ne pas les passer !
Respectez autant que possible l'ordre des cartes numérotées.
Si vous sautez certaines énigmes, vous aurez peut-être des problèmes pour résoudre des défis plus compliqués par la suite.

Vous avez résolu les 84 défis tout seul ?

Félicitations !

2014-1/CLUB01/LEM001
ASMODEE • 18 rue Jacqueline AURIOL
• Quartier Villaroy B.P. 40119 • 78041
GUYANCOURT Cedex • France
www.asmodee.com
Authors: Avi Winer – Miki Ganor
© Lemada Light Industries Ltd.
27 Betzalel str. Arad 8909355, Israel.
Made in Israel

ASMODEE

KOD KOD INTERNATIONAL GAMES

Besoin d'aide ? SERVICE CLIENT www.asmodee.com

D-1549-2236-0185 100214

CLUB 2%
LOGIKville™
84 énigmes à résoudre
RÈGLES DU JEU

But du jeu

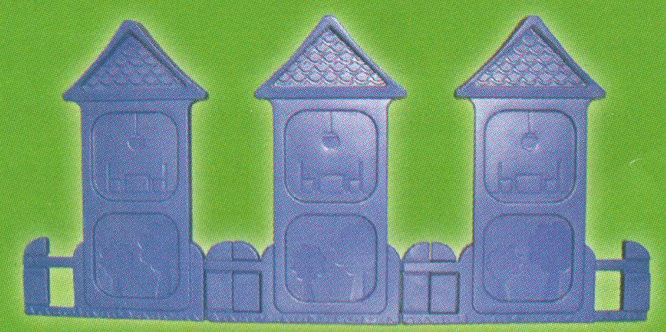
Il s'agit de résoudre les **84 défis** en développant vos capacités logiques.

Préparation

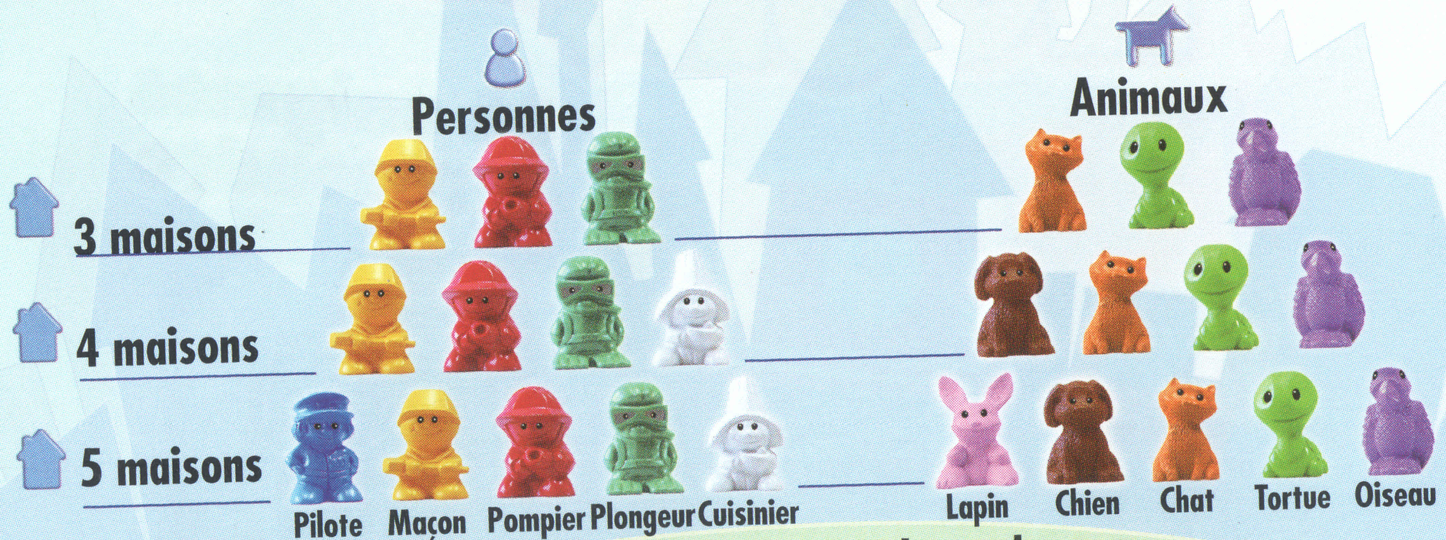
- Si vous êtes débutant, nous vous recommandons de ne jouer qu'avec trois maisons. Une fois que vous aurez résolu quelques énigmes ne comportant que trois maisons, vous serez prêt à passer à celles qui en utilisent quatre. Les joueurs expérimentés, eux, joueront avec cinq maisons.
- Triez les cartes par ordre croissant, de 1 à 84, face visible.

- En haut de chaque carte figurent les symboles suivants :

- Placez le nombre adéquat de maisons sur la table en les reliant par leurs barrières.



• Regardez les symboles en haut de la carte pour savoir de combien d'animaux et/ou de personnes vous aurez besoin pour résoudre l'énigme.
Le diagramme ci-dessous indique quels sont les personnes et les animaux dont vous avez besoin selon que la partie comporte 3, 4 ou 5 maisons.

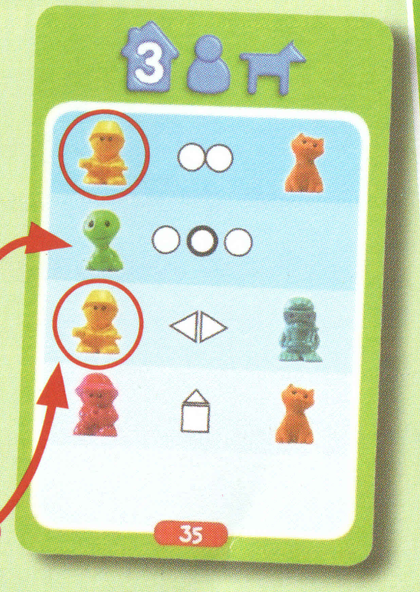


Placez les personnes ou animaux correspondants devant vous.

Commençons

Quelle que soit la carte choisie, vous aurez toujours à résoudre la même énigme : qui vit dans chaque maison ?
Les indices figurant sur la carte seront chaque fois différents. Ils sont présentés selon un système de symbole que vous n'aurez aucun mal à maîtriser.

Comment jouer ?



- ***Choisissez*** une carte de défi.
- ***Regardez*** bien tous les indices de la carte avant de commencer.
- ***Décidez*** quels indices sont les plus importants et procédez par ordre pour résoudre l'énigme :

- Commencez avec les indices les plus spécifiques, ceux qui indiquent le placement d'une figurine de la façon la plus exacte (par exemple, sur cette carte, un indice vous montre que : « la tortue vie dans la maison du milieu »).
- Trouvez les personnages pour lesquels vous avez le plus d'indices : ils seront les plus faciles à placer (dans cette carte, deux indices sont consacrés au maçon : mieux vaut commencer par lui).

- ***N'oubliez aucun des indices*** : chacun est important et vous aurez besoin de tous pour obtenir la solution correcte.
- En tirant parti des indices et de vos capacités de raisonnement logique, ***placez les personnages dans les bonnes maisons.***

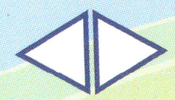
Le jeu utilise 7 symboles différents :

= La figurine vit dans la maison indiquée (celle dont le contour est en gras).

= La figurine ne vit pas dans la maison indiquée (celle qui est marquée d'une croix).

= Les figurines sont voisines.

= Les figurines ne sont pas voisines.



= La figurine A est placée de ce côté par rapport à la figurine B. **Remarquez bien que cela ne veut pas forcément dire que les figurines sont voisines** (ce symbole indique le placement relatif des personnages, encourageant les enfants à différencier la gauche et la droite).

= Les figurines vivent dans la même maison.

= Les figurines ne vivent pas dans la même maison.