



**LUDI** 

# COUPS DE GÉNIE

Age : 10-99 ans

Joueurs : 1+

Durée : 45 minutes

Textes de :

**Andrea Binasco**

Contenu : 50 cartes-défi ;

Règles du jeu

Voici 50 cartes proposant 50 défis de « pensée latérale ». Sur le recto des cartes, vous trouverez un problème, une énigme ou une devinette à résoudre. A l'arrière, la solution ainsi que le processus logique à appliquer. L'expression « pensée latérale », qui a été introduite par le psychologue Edward De Bono, nous suggère qu'il ne faut pas aborder les problèmes proposés de manière directe mais qu'il faut tenter de les contourner, c'est-à-dire de les considérer sous un autre angle. Par exemple, en essayant de comprendre si le texte omet ou sous-entend un détail important.

## Préparation

***A partir de 2 joueurs.***

Chacun des joueurs prend un stylo et une feuille de papier pour pouvoir prendre des notes. Il est conseillé au départ de ne pas mélanger les cartes et de respecter leur progression.

## Déroulement

Chacun leur tour, les joueurs seront croupier. Au début de chaque tour, le croupier pêche la première carte de la pile et lit le texte du problème à voix haute. Il tient ensuite la carte devant les joueurs de manière à ce qu'ils ne puissent pas lire la solution. A partir de ce moment, les joueurs essayent chacun de leur côté de trouver une solution au problème ou à l'énigme. Ils peuvent prendre des notes et demander au croupier de relire le texte ou de déposer la carte sur la table de manière à ce qu'ils puissent le relire. Le premier joueur qui pense avoir trouvé une solution

valable la propose aux autres et le croupier doit évaluer la validité de la réponse. Si la solution correspond à celle fournie à l'arrière de la carte, le joueur remporte la manche et gagne un point. Dans le cas contraire, il attend que les autres joueurs fournissent leurs propres solutions avant de pouvoir en donner une autre lui-même. Les joueurs ont le droit de donner au maximum trois solutions différentes. Lorsqu'aucune des trois réponses fournies n'est correcte, ils doivent abandonner la partie. Lorsque deux joueurs fournissent la bonne solution en même temps, ils gagnent tous les deux un point, ou bien, le croupier peut décider d'attribuer la victoire au joueur qui a utilisé le raisonnement le plus convaincant. Il est également possible qu'il n'y ait pas une seule solution au problème et qu'un joueur propose une solution autre que celle inscrite au dos de la carte mais qui n'en est pas moins valable. Dans ce cas-là, la solution peut être acceptée par le croupier ou par une majorité de joueurs. Si après les trois tentatives, personne ne trouve la bonne solution, les joueurs peuvent poser des questions au croupier (qui connaît la solution du problème) et pourra répondre par « oui », « non » ou « pas pertinent » (voir l'exemple). Le premier à trouver la solution remporte le point.

## En solitaire

Rien ne vous empêche de jouer seul et d'essayer de résoudre les problèmes et les énigmes puis de vérifier les solutions.  
\* Voici un exemple de pensée latérale



**\* Cette énigme est un exemple et ne fait pas partie du jeu.**

# Ludic Cards

Découvrez tous les autres produits du catalogue !

## ACTIVE MINDS

150 défis pour entraîner l'esprit

Age : 10-99 ans

Joueurs : 1+

Durée : 45'

Contenu : 50 cartes

avec 150 défis ; Règles du jeu

**Compétences** : Logique et Calcul ;

Attention ; Mémoire ; Langage ; Créativité



## LOGIQUEMENT

150 défis de logique et  
résolution de problèmes

Age : 10-99 ans

Joueurs : 1+

Durée : 45'

Contenu : 50 cartes avec 150 défis ;

Règles du jeu

Compétences : Logique ; Calcul ; Réflexes



## IDENTIKIT

Le jeu d'indices  
par excellence !

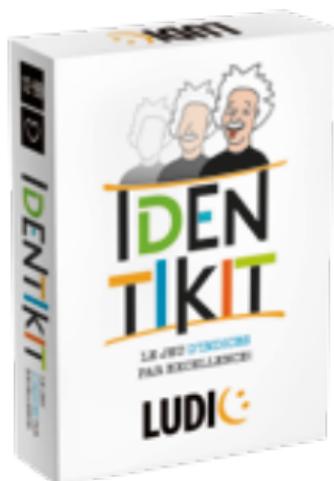
Age : 12-99 ans

Joueurs : 2+

Durée : 45'

Contenu : 50 cartes avec  
100 identikit ; Règles du jeu

Compétences : Culture  
générale ; Intuition ; Logique





Watch   
the video!

**LUDIC** 

[www.ludicfamily.com](http://www.ludicfamily.com)

Ref. FR60513 - LUDIC™ is a trademark of Headu  
© Headu s.r.l. Via Giorgione n.22, 64018 Tortoreto (TE) - Italy