



BRAIN FLIP



Rules | Règles

FoxMind
FUN IN A BOX
COLLECTION



English Rules

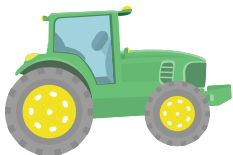
CONTENTS

- › 50 double-sided image cards
(100 total images)
- › 1 game rules



OBJECT OF THE GAME

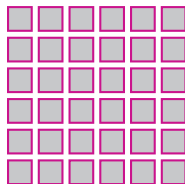
Be the first player to reach 3 points. Players win points by identifying cards that were secretly selected by other players or by selecting a card that other players fail to identify within a given number of questions.



Brain flip can be played on different levels.
We provide here various ways to play the game.

SET UP

Shuffle the image cards. Randomly select 36 cards and place them on the table to form a 6 by 6 grid. Decide on the first player to be the Brain Master.



BRAIN FLIP GAME

The Brain Master mentally selects an image card shown on the table. They have to ensure that they do not give away any clues of their selection. Players may decide to play on trust or elect to have the Brain Master write down the image they have selected.

Clockwise, starting with the player on the left of the Brain Master, **players ask in turn one question at a time that can be answered by Yes or No** in order to try and identify the secret image. But be careful as **the Brain Master will always give the opposite answer** (i.e. yes = no and no = yes). Once the Brain Master answers, the next player may ask a question and so forth. Each question is counted by the Brain Master.





If a player thinks they have found the secret card, they shout "Got it!" and proceed to point to the image. If they are right, they score a point. If the Brain Master says they are wrong (in this case the Brain Master has to tell the truth), they can no longer score a point in this round. Players have to find the correct answer within

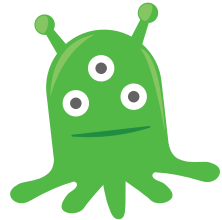


10 questions (a guess counts as 1

question). If none of the players succeed in identifying the correct card, the Brain Master scores a point.

At no point during a round can the players trying to guess the secret image move any of the cards on the grid.

The Brain Master switches clockwise after every round. Points are marked down for each player as the game progresses.



GAME END

The game ends after one player reaches 3 points.





PLAY IT STRAIGHT GAME

The game progresses in the same manner as described above with the only change being that the Brain Master gives the correct answer (yes = yes).

Because this game requires less brain gymnastics, the number of questions players have to find the secret image is reduced to 6.

IMPORTANT NOTES

- ▶ If the Brain Master makes a mistake when providing an answer and makes it impossible for the other players to correctly identify their cards, the Brain Master loses a point and a new round begins. If, however, the Brain Master makes a mistake and corrects it immediately before the turn moves on to the next player, there is no consequence and the game continues. If the Brain Master has no points at the time that the mistake is made, they remain at 0 (players cannot have negative points) and a





new round begins with a new the Brain Master.

- › Questions must be formulated in a way that there is only a yes or no answer. The answer possible will only relate to what is visible on the card.
- › When playing with very young players, we recommend starting with the Play It Straight rules and with a very small grid (2 by 2 or 3 by 3) and building from there. Once arrived at 6x6 cards, move to the Brain Flip rules and start again with a smaller grid.





Règles en Français

CONTENU

- › 50 cartes images recto verso
(100 images au total)
- › 1 livret de règles



BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à obtenir 3 points. Les joueurs gagnent des points en identifiant les cartes sélectionnées secrètement par les autres joueurs ou en sélectionnant une carte que les autres joueurs ne réussissent pas à identifier après un certain nombre de questions.

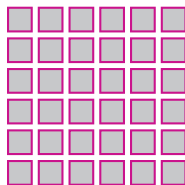


Brain Flip peut être joué de plusieurs façons. Nous vous proposons ici quelques variantes du jeu.



BRAIN FLIP LE JEU

Mélangez les cartes images. Choisissez aléatoirement 36 cartes et placez les sur la table pour former une grille de 6 par 6. Décidez qui sera le premier joueur à être le Maître à penser.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

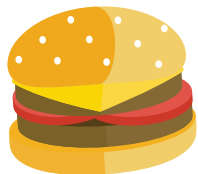
Le Maître à penser sélectionne mentalement une carte image présente sur la table. Il doit s'assurer de ne pas révéler d'indice en faisant son choix. Les joueurs peuvent faire foi de confiance ou demander au Maître à penser de noter l'image qu'il a sélectionnée.

En sens horaire, en commençant par le joueur à gauche du Maître à penser, les joueurs posent à leur tour une question pouvant être répondue par OUI ou par NON dans le but d'identifier l'image secrète. Soyez toutefois vigilants, car le Maître à penser donnera toujours une réponse opposée (OUI = NON et NON = OUI). Une fois que le Maître à penser donne sa réponse, le joueur suivant pose une question et ainsi





de suite. Le nombre de questions posées est compté par le Maître à penser. **Lorsqu'un joueur croit avoir trouvé la carte secrète, il crie «Je sais!»** et pointe l'image. Si sa réponse est juste, **il obtient 1 point**. Si le Maître à penser n'a pas choisi cette carte (il doit, à ce moment, répondre sans inversion), le joueur ne peut plus faire de point lors de cette ronde. Les joueurs doivent trouver la bonne réponse en 10 questions ou moins (une tentative de deviner la carte compte pour 1 question). **Si aucun joueur ne réussit à identifier la bonne carte, le Maître à penser marque 1 point.**



Les joueurs ne peuvent, en aucun temps, déplacer les cartes sur la grille lors d'une ronde.

Le changement de rôle du Maître à penser se fait en sens horaire après chaque ronde. Les points sont notés pour chaque joueur au cours du déroulement de la partie.

FIN DU JEU

La partie se termine au moment où un joueur marque 3 points.



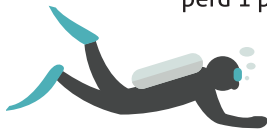
PARTIE SIMPLIFIÉE

La partie se déroule telle que décrite précédemment à l'exception du Maître à penser qui n'inverse pas ses réponses (OUI=OUI).

Puisque cette variante requiert moins de réflexion, les joueurs ont droit à un maximum de 6 questions au total pour trouver l'image secrète.

NOTES IMPORTANTES

- › Si le Maître à penser fait une erreur en donnant une réponse qui empêche les joueurs d'identifier sa carte, il perd 1 point et une nouvelle ronde commence.



Par contre, si le Maître à penser fait une erreur et la corrige immédiatement, avant la prochaine question, il n'y a aucune conséquence et la partie se poursuit. Si le Maître à penser n'a pas de point au moment où il commet une erreur, il demeure à 0 (le pointage d'un joueur ne peut pas être négatif) et une nouvelle ronde commence avec un nouveau Maître à penser.

- › Les questions doivent être formulées de manière à ce que la seule réponse possible soit oui ou non. La réponse fait référence uniquement à ce qui est visible sur les cartes.
- › Lors d'une partie avec de jeunes joueurs, nous recommandons de jouer la partie simplifiée avec une grille plus petite (2 par 2 ou 3 par 3). Vous pourrez introduire la règle d'inversion des réponses de Brain Flip lorsque les joueurs auront maîtrisé une grille de 6 par 6.





© 2016 FoxMind Group Ltd.
All rights reserved. Tous droits réservés.

Published by/Publié par:
FoxMind Group Ltd.

Distributed in North America by/Distribué en Amérique du Nord
par: FoxMind Canada Entreprises Ltd. 1104-5530 St-Patrick,
Montréal, Qc, H4E 1A8, CANADA

A game by/Un jeu de:
Martin Nedergaard Andersen

Brain Flip is a Trademark of FoxMind Canada Entreprises Ltd.
Brain Flip est une Marque de Les Entreprises FoxMind Canada Ltee.

v_LUJ126