

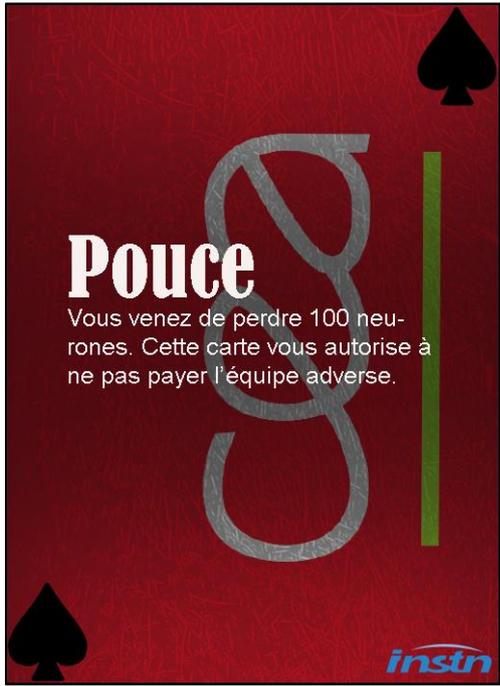
**Utilisation :**

La Première séquence utilisant la battle peut se faire avec uniquement les neurones (utiliser les règles de base).

La seconde séquence utilisant la battle peut se jouer avec les cartes et les règles avec cartes.

La troisième séquence peut se jouer avec la règle du harakiri.

Le professeur est l'arbitre des conflits sur une question ou une réponse.



# Pouce

Vous venez de perdre 100 neurones. Cette carte vous autorise à ne pas payer l'équipe adverse.

*instn*

## Mémorex

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous les récupérez si un membre de votre équipe (seul et sans aide) peut répéter toutes les questions et les réponses posées par l'équipe adverse. Puis ce sera à votre tour de jouer.

instn

## Génie Atomique

Voici le moment d'atomiser l'équipe adverse. Cette carte vous autorise à poser trois questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

**100 neurones .**

instn

## Porte voix

Avant de poser la question vous imposez à un membre de l'équipe adverse de trouver seul la réponse. S'il se fait aider, son équipe vous devra (si la réponse est bonne elle sera considérée comme fausse) :

**100 neurones.**

instn

## Règle de base

Les équipes se posent des questions à tour de rôle. L'équipe qui commence est celle qui a le membre le plus petit. Si une équipe ne trouve pas la réponse elle donne 100 neurones à l'équipe adverse. Si elle trouve la réponse elle ne doit rien. L'équipe qui arrive à zéro neurones a perdu.

En fin de Battle les équipes sont classées en fonction du nombre de neurones. L'équipe qui a le plus de neurones est déclarée vainqueur de la Battle.

instn

## Adoption

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez adopter un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle.

*instn*

## Règle avec Harakiri

Quand une équipe A pose une question, s'il y a désaccord entre les deux équipes sur la bonne réponse, un membre de l'équipe B peut déclarer le «harakiri».

L'équipe qui a la mauvaise réponse perd 100 neurones et son tour. Quand on pose une question, il faut connaître la réponse.

Pour déclarer le Harakiri il faut qu'un membre de l'équipe B dise à voix forte

**HARAKIRI**

*instn*

## Expulsion

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez expulser un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle. Il ira rejoindre une équipe de son choix (mais pas la votre).

*instn*

## Bailleur

Avant de poser la question vous imposez le silence à un membre de l'équipe adverse qui ne pourra répondre/aider son équipe à trouver la réponse. S'il aide son équipe, celle-ci vous devra (même si elle trouve la réponse) :

**100 neurones.**

*instn*

## Double SCUD

Posez deux questions à l'équipe adverse. Si elle ne répond pas correctement aux deux questions elle perd

**100 neurones.**

instn

## Next

Cette carte vous autorise à ne pas répondre à la question, à demander à l'équipe adverse de vous donner la réponse. L'équipe adverse pourra vous pose une nouvelle question.

instn

## Vengeance

Vous venez de perdre 100 neurones. Cette carte vous autorise lors de votre tour à poser deux questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

**100 neurones .**

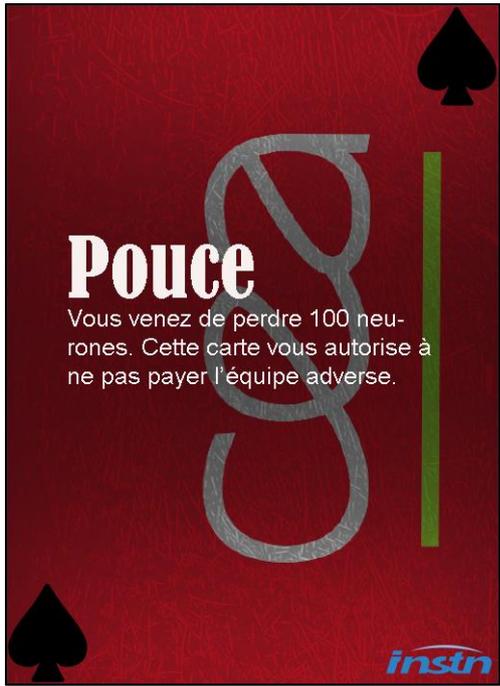
instn

## Règle avec cartes

Chaque équipe reçoit des cartes distribuées au hasard. Le nombre de cartes que peut recevoir chaque équipe est défini en début de battle. Les battleurs regardent les cartes avant de commencer la battle.

Les cartes sont utilisées sur décision de la majorité des membres de l'équipe. Si l'équipe ne peut se mettre d'accord la carte n'est pas utilisée. Une carte utilisée ne peut être réutilisée.

instn



# Pouce

Vous venez de perdre 100 neurones. Cette carte vous autorise à ne pas payer l'équipe adverse.

*instn*

## Mémorex

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous les récupérez si un membre de votre équipe (seul et sans aide) peut répéter toutes les questions et les réponses posées par l'équipe adverse. Puis ce sera à votre tour de jouer.

*instn*

## Génie Atomique

Voici le moment d'atomiser l'équipe adverse. Cette carte vous autorise à poser trois questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

**100 neurones .**

*instn*

## Porte voix

Avant de poser la question vous imposez à un membre de l'équipe adverse de trouver seul la réponse. S'il se fait aider, son équipe vous devra (si la réponse est bonne elle sera considérée comme fausse) :

**100 neurones.**

*instn*

## Règle de base

Les équipes se posent des questions à tour de rôle. L'équipe qui commence est celle qui a le membre le plus petit. Si une équipe ne trouve pas la réponse elle donne 100 neurones à l'équipe adverse. Si elle trouve la réponse elle ne doit rien. L'équipe qui arrive à zéro neurones a perdu.

En fin de Battle les équipes sont classées en fonction du nombre de neurones. L'équipe qui a le plus de neurones est déclarée vainqueur de la Battle.

*instn*

## Adoption

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez adopter un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle.

*instn*

## Règle avec Harakiri

Quand une équipe A pose une question, s'il y a désaccord entre les deux équipes sur la bonne réponse, un membre de l'équipe B peut déclarer le «harakiri».

L'équipe qui a la mauvaise réponse perd 100 neurones et son tour. Quand on pose une question, il faut connaître la réponse.

Pour déclarer le Harakiri il faut qu'un membre de l'équipe B dise à voix forte

**HARAKIRI**

*instn*

## Expulsion

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez expulser un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle. Il ira rejoindre une équipe de son choix (mais pas la votre).

*instn*

## Bailleur

Avant de poser la question vous imposez le silence à un membre de l'équipe adverse qui ne pourra répondre/aider son équipe à trouver la réponse. S'il aide son équipe, celle-ci vous devra (même si elle trouve la réponse) :

**100 neurones.**

*instn*

## Double SCUD

Posez deux questions à l'équipe adverse. Si elle ne répond pas correctement aux deux questions elle perd

**100 neurones.**

## Next

Cette carte vous autorise à ne pas répondre à la question, à demander à l'équipe adverse de vous donner la réponse. L'équipe adverse pourra vous poser une nouvelle question.

## Vengeance

Vous venez de perdre 100 neurones. Cette carte vous autorise lors de votre tour à poser deux questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

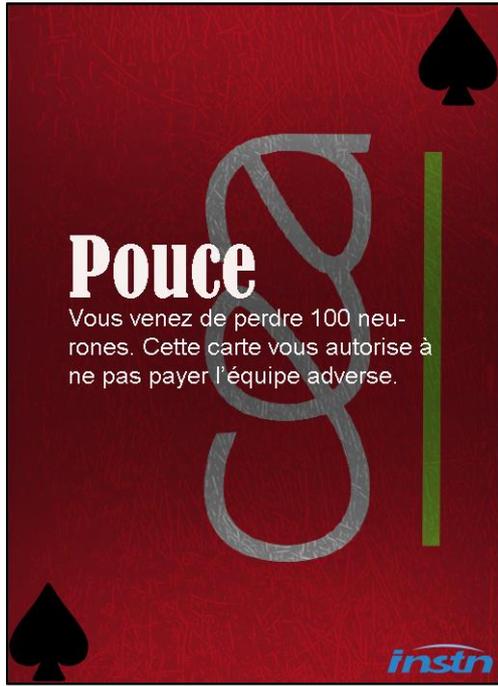
**100 neurones .**

## Règle avec cartes

Chaque équipe reçoit des cartes distribuées au hasard. Le nombre de cartes que peut recevoir chaque équipe est défini en début de battle.

Les battleurs regardent les cartes avant de commencer la battle.

Les cartes sont utilisées sur décision de la majorité des membres de l'équipe. Si l'équipe ne peut se mettre d'accord la carte n'est pas utilisée. Une carte utilisée ne peut être réutilisée.



## Mémorex

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous les récupérez si un membre de votre équipe (seul et sans aide) peut répéter toutes les questions et les réponses posées par l'équipe adverse. Puis ce sera à votre tour de jouer.

instn

## Génie Atomique

Voici le moment d'atomiser l'équipe adverse. Cette carte vous autorise à poser trois questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

**100 neurones .**

instn

## Porte voix

Avant de poser la question vous imposez à un membre de l'équipe adverse de trouver seul la réponse. S'il se fait aider, son équipe vous devra (si la réponse est bonne elle sera considérée comme fausse) :

**100 neurones.**

instn

## Règle de base

Les équipes se posent des questions à tour de rôle. L'équipe qui commence est celle qui a le membre le plus petit. Si une équipe ne trouve pas la réponse elle donne 100 neurones à l'équipe adverse. Si elle trouve la réponse elle ne doit rien. L'équipe qui arrive à zéro neurones a perdu.

En fin de Battle les équipes sont classées en fonction du nombre de neurones. L'équipe qui a le plus de neurones est déclarée vainqueur de la Battle.

instn

## Adoption

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez adopter un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle.

## Règle avec Harakiri

Quand une équipe A pose une question, s'il y a désaccord entre les deux équipes sur la bonne réponse, un membre de l'équipe B peut déclarer le «harakiri».

L'équipe qui a la mauvaise réponse perd 100 neurones et son tour. Quand on pose une question, il faut connaître la réponse.

Pour déclarer le Harakiri il faut qu'un membre de l'équipe B dise à voix forte

**HARAKIRI**

## Expulsion

Vous venez de perdre 100 neurones. Vous pouvez expulser un membre de l'équipe adverse jusque la fin de la battle. Il ira rejoindre une équipe de son choix (mais pas la votre).

## Bailon

Avant de poser la question vous imposez le silence à un membre de l'équipe adverse qui ne pourra répondre/aider son équipe à trouver la réponse. S'il aide son équipe, celle-ci vous devra (même si elle trouve la réponse) :

**100 neurones.**

## Double SCUD

Posez deux questions à l'équipe adverse. Si elle ne répond pas correctement aux deux questions elle perd

**100 neurones.**

instn

## Next

Cette carte vous autorise à ne pas répondre à la question, à demander à l'équipe adverse de vous donner la réponse. L'équipe adverse pourra vous poser une nouvelle question.

instn

## Vengeance

Vous venez de perdre 100 neurones. Cette carte vous autorise lors de votre tour à poser deux questions à l'équipe adverse. Une seule mauvaise réponse suffira à leur faire perdre :

**100 neurones .**

instn

## Règle avec cartes

Chaque équipe reçoit des cartes distribuées au hasard. Le nombre de cartes que peut recevoir chaque équipe est défini en début de battle.

Les battleurs regardent les cartes avant de commencer la battle.

Les cartes sont utilisées sur décision de la majorité des membres de l'équipe. Si l'équipe ne peut se mettre d'accord la carte n'est pas utilisée. Une carte utilisée ne peut être réutilisée.

instn

