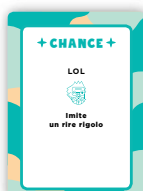


DECODIX

LE SAVANT GÉNIAL A CRYPTÉ SON SAVOIR DANS DES ÉNIGMES.
QUI SAURA LES DÉCODER LE PREMIER ?



LE TOUR DE JEU

- Chaque joueur reçoit 1 carte Action. La carte Savant Génial est placée devant celui qui doit jouer.
- Le joueur le plus jeune pioche 1 carte dans l'étui et la pose au milieu de la table. Il décode l'énigme et énonce ses réponses.
- À l'aide de la loupe, un joueur vérifie les réponses. Elles sont inscrites au verso de la carte.
- Si le joueur a résolu l'énigme, il remporte la carte. Dans le cas contraire, elle est défaussée.
- C'est au tour du joueur suivant...

✳ ÉNIGME PLUS DIFFICILE 🎵 TU CHANTES, TU REJOUES !

LE "GIVE ME 5 / 10"

- Un joueur a 5 cartes ? C'est le « Give me Five ».
Il remet ses cartes à un adversaire qui lui lit les indices indiqués en couleur. Le joueur doit se souvenir et énoncer toutes ses réponses. S'il effectue un sans-faute, il reçoit 1 carte Action. Dans le cas contraire, il n'en reçoit aucune. À la fin du défi, ses 5 cartes lui sont restituées.
- Un joueur a 10 cartes ? C'est le « Give me Ten ».
Le défi est identique. Le joueur doit se souvenir et énoncer toutes ses réponses. S'il effectue un sans-faute, bravo il a gagné ! Dans le cas contraire, les cartes dont les réponses ont été oubliées ne lui sont pas restituées. Elles sont défaussées. La partie continue jusqu'au prochain joueur qui se souvient de toutes ses réponses.

LE DUEL

- Le joueur, qui décode l'énigme le premier, remporte la carte.
- Plusieurs joueurs ont donné la réponse en même temps ?
La carte est retournée et un nouveau Duel est lancé.

LA CHANCE

- Le joueur réalise le gage et remporte la carte. Celle-ci compte comme 1 carte pour atteindre les 10 cartes finales.

LA CAPTURE

- Un joueur a la réponse d'un adversaire ? Il dit : « Capture », se défausse de sa carte « Action » et énonce ses réponses. S'il a résolu l'énigme, il remporte la carte. Dans le cas contraire, c'est le joueur dont la carte a été capturée qui la remporte.

LE CHRONO ET LE MODE FAMILLE

- Un joueur est trop lent ? Un chrono de 5 secondes peut lui être imposé. Les adversaires décomptent à haute voix : « 5, 4, 3 ... ». Si le joueur décode l'énigme à temps, il remporte la carte. Dans le cas contraire, la carte est défaussée.
- Dans le mode famille, les joueurs piochent dans l'étui correspondant à leur niveau. Les joueurs ne peuvent pas capturer une carte qui n'est pas de leur niveau. Les duels sont ouverts à tous.



DECODIX

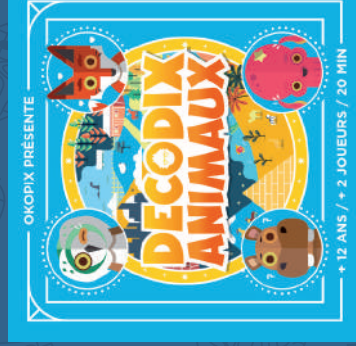
DÉCODEZ LES ÉNIGMES DU SAVANT GÉNIAL, CHANTEZ ET REJOUEZ.
CAPTUREZ LES CARTES DE VOS ADVERSAIRES ET SOYEZ LE PREMIER À ATTEINDRE 10 CARTES !



DÉCODIX (+ 12 ANS)
DÉCODIX KIDS (+ 8 ANS)

ÉNIGMES DE CULTURE GÉNÉRALE
EN LETTRES OU EN SYLLABES

CONTENU :
110 CARTES RECTO-VERSO
1 LOUPE PORTE-CLÉ
1 RÈGLE DE JEU



DÉCODIX ANIMAUX (+ 12 ANS)
DÉCODIX KIDS ANIMAUX (+ 8 ANS)

EXTENSIONS POUR TOUT SAVOIR SUR
LES PETITES ET LES GRANDES BÊTES

CONTENU :
55 CARTES RECTO-VERSO



DÉCODIX APÉRO (+ 18 ANS)

ÉNIGMES POUR JOUER À L'APÉRO :
CULTURE TÉLÉ, TUBES DE L'ÉTÉ ET
DES CARTES SPÉCIALES « OLÉ OLÉ »
RÉSERVÉES AUX ADULTES

CONTENU :
110 CARTES RECTO-VERSO
1 LOUPE PORTE-CLÉ
1 RÈGLE DE JEU