

COGITUS®

Le solitaire des jeux de stratégie

RÈGLE DU JEU

BUT : COGITUS® est un solitaire qui s'adresse à des personnes de tous âges. Le but du jeu est de croiser des chiffres, selon une règle déterminée, avec l'objectif de placer tous les pions sur la grille.

PRÉPARATION DU JEU : Fixer un adhésif magnétique sous chaque pion.

DÉROULEMENT : Le joueur effectue, au hasard, parmi les 32 pions contenus dans la bourse, un 1^{er} tirage de 8 pions qu'il dispose sur le bord du plateau ou sur la table de jeu.

- ① Le joueur positionne un 1^{er} pion à un endroit quelconque de la grille, puis juxtapose horizontalement ou verticalement un ou plusieurs pions en veillant à ce que la somme des chiffres consécutifs d'une même ligne, horizontale et verticale, soit **inférieure ou égale à 11**.
- ② Il procède ensuite à un tirage d'un nombre de pions égal à celui placé sur la grille, afin d'en avoir toujours 8 à sa disposition.
- ③ Partant d'un pion placé sur la grille, il en positionne un ou plusieurs, horizontalement ou verticalement, en s'assurant que la somme des chiffres consécutifs placés sur une même ligne, horizontale et verticale, soit **inférieure ou égale à 11**.
- ④ Il effectue un tirage égal au nombre de pions qu'il vient de placer, pour en avoir 8 à sa disposition, et poursuit la partie en plaçant un ou plusieurs pions de telle sorte qu'ils soient toujours contigus à un pion de la grille.

Et ainsi de suite jusqu'au tirage de l'ensemble des pions en les positionnant sur la grille, l'objectif étant de placer les 32 pions du jeu.

①

		5				
		4				

②

Tirage
de 2 pions

	6	5				
		4	3	1		

③

④

Exemple de grille complète

6	5		3	7	1	
	6	5		7		8
8		4	3	1	2	
3	6	2			4	7
	4		5	4	1	
3	1	6			2	8
8		5		7	2	

A la fin de la partie, le joueur additionne les chiffres des pions restants, le total constituant le score de la partie. Chaque joueur peut ainsi déterminer son record en prenant le score le plus bas. Dans le cas de compétition entre plusieurs joueurs, le gagnant est le joueur ayant réalisé le score le plus bas.

En cas d'impossibilité de commencer la partie, parce que les chiffres issus du 1^{er} tirage sont trop élevés, il faut replacer ceux-ci avec l'ensemble des pions du jeu et effectuer un autre tirage pour une nouvelle partie.

DESCRIPTIF : Jeu magnétique. Grille 7 x 7 cases. 32 chiffres : 4 x 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 dans une bourse. *Attention, il n'y a pas de pion 9*. 1 joueur à partir de 8 ans. Durée d'une partie : 15 mn. Jeu fabriqué dans le Jura.

1^{re} variante : Pour rendre le jeu plus facile, la somme maximale des chiffres consécutifs placés sur une même ligne, horizontale et verticale, est fixée à 12 au lieu de 11 (ou 13 ou 14 selon le niveau de difficulté souhaité ou l'âge du joueur).

2^e variante : Pour rendre le jeu plus difficile, la somme maximale des chiffres consécutifs placés sur une même ligne, horizontale et verticale, est fixée à 10 au lieu de 11.

Niveaux de difficultés : 10 = très difficile ; 11 = difficile ; 12 = moyen ; 13 = facile ; 14 = très facile ; 15 = très facile.

