IL FAUT SAVOIR QUE

- Pour jouer, il faut un boîtier **veritech** et un livre **veritech**.
- Le boîtier contient 12 jetons numérotés dans 12 cases numérotées.
- Le livre propose 11 jeux. Chaque jeu compte 12 cases-problèmes et 12 solutions.
- Les numéros des jetons correspondent aux numéros des cases-problèmes.
- Les cases-problèmes sont les cases numérotées de la double page.
- Les solutions sont des nombres.
- Les numéros des jetons servent à indiquer les réponses.
- La clé de correction est la figure géométrique qui se trouve au bas de la double page; elle sert à contrôler les réponses.

COMMENT JOUER

- Ouvrir le livre au premier jeu. Sortir les jetons du boîtier et les étaler, face numérotée sur le dessus.
- Prendre un jeton au hasard: c'est le numéro de la case-problème par laquelle le jeu commence.
- Trouver combien d'éléments ont été ajoutés ou retranchés dans chaque case-problème. Le nombre obtenu est la solution. Appairer ce nombre et le numéro de la case du boîtier où il faut poser le jeton. Par exemple, si la solution au problème 4 est le nombre 7, poser le jeton 4 sur la case 7 du boîtier.
- Résoudre un à un les problèmes, et poser au fur et à mesure les jetons sur les cases du boîtier.
- Une fois tous les jetons posés dans le boîtier, refermer celui-ci, puis le tourner à l'envers. L'ouvrir, et comparer cette mosaïque à celle qui se trouve dans le livre. Si la figure est identique à la clé, le jeu est réussi. Passer à un autre jeu. Si la figure n'est pas identique, retirer les jetons mal placés, refermer le boîtier, puis le remettre à l'endroit. L'ouvrir à nouveau, et reprendre les problèmes qui correspondent aux jetons retirés, jusqu'à ce que les figures géométriques soient identiques.