

RÈGLE DU JEU



Mise en place

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche. Ouvrir le plateau et le positionner dans la boîte de jeu ouverte. Placer le jeton en bois à côté.

Remarque : pour augmenter la difficulté, vous pouvez aussi mettre le plateau au centre de la table, sans le mettre dans la boîte de jeu, ou augmenter la distance de lancement.

Déroulement

1 Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Ce sera ensuite au joueur situé à sa gauche d'être meneur et ainsi de suite. Il pioche une carte et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le thème de la carte, indiqué en haut de la carte (par exemple : Muscles).

2 Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

3 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse...

→ S'il s'agit d'une carte rose :

le joueur qui a trouvé la réponse gagne la carte. Un nouveau tour de jeu commence.

→ S'il s'agit d'une carte bleue :

le joueur tente de viser une des zones du plateau avec le jeton en bois. Il applique l'effet de la zone atteinte par le jeton (Cf. Les zones du plateau).

Puis, un nouveau tour de jeu commence.

A NOTER

- Si le joueur manque le plateau, il ne gagne pas de cartes.
- Si le jeton est à cheval sur 2 zones, on regarde si le jeton est plus sur une case que sur l'autre. S'il est exactement au milieu, le joueur a le droit de relancer.
- Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur énonce la réponse. Et on commence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté **6 cartes** remporte la partie.

REGLE DU JEU CORPS HUMAIN 7+

LES ZONES DU PLATEAU

Lettre à lettre



Le joueur épèle le mot qu'il vient de trouver. S'il épèle correctement, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien.

Challenge



Le joueur a 10 secondes pour citer un mot en lien avec le corps humain commençant par la même lettre que le mot trouvé. S'il y parvient, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien.

Perdu



Domage ! Le joueur ne gagne rien. La carte est gagnée par le joueur qui a lu l'énigme (le meneur).

Bingo



Le joueur gagne 2 cartes : la carte en jeu et une carte du joueur de son choix. Si personne n'a encore de cartes, il ne gagne que la carte en jeu.

Merci



Le joueur gagne la carte en jeu. Il choisit également un autre joueur : ce dernier gagne 1 carte, à prendre sur le tas de cartes.

EN VOYAGE

Déroulement

1 Le plus jeune joueur tire une carte et annonce le thème de la carte. Il énonce le premier indice. Tous les autres joueurs ont le droit de répondre et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé la réponse, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

2 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte. Un nouveau joueur devient meneur.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté **4 cartes** remporte la partie.

Découvrez la gamme Énigmes



A PARTIR DE 3 ANS

- Animaux
- Objets



A PARTIR DE 7 ANS

- Monde animal
- Corps humain
- Notre Terre
- Métiers



A PARTIR DE 9 ANS

- Mystères de la science
- Environnement
- Chevaliers et châteaux forts
- Nouvelles technologies

www.bioviva.com