

RÈGLE DU JEU PRINCIPALE



Mise en place

Placer les cartes en pile, face « indices » visible pour former la pioche. Ouvrir le plateau et le positionner dans la boîte de jeu ouverte. Placer le jeton en bois à côté.

Déroulement

1 Le joueur le plus âgé 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.

2 Il pioche une carte sous la pile et regarde discrètement la face « réponse ».

3 Il glisse ensuite la carte dans le cache-carte de manière à ce que seul le premier indice de la face « indices » soit visible.



4 Il montre le premier indice aux autres joueurs. Tous les 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, le meneur tire la carte pour montrer le second indice. Il procède de la même façon pour le troisième indice.

Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il positionne le jeton sur la zone de lancement du plateau, symbolisée par le drapeau. Puis il tente de viser une des zones, en propulsant le jeton par une pichenette. Il applique l'effet de la zone atteinte (si le jeton s'arrête entre 2 zones, le joueur recommence son tir). Puis un nouveau tour de jeu commence.

LES ZONES DU PLATEAU



Case
BRAVO



Le joueur remporte la carte en jeu.

Case
CADEAU



Le joueur gagne la carte en jeu et choisit un autre joueur qui gagne 1 carte, à prendre sous la pile.

Case
BINGO



Le joueur gagne 2 cartes : La carte en jeu et 1 carte, à prendre sous la pile.

Fin de la partie

Le premier joueur ayant collecté **5 cartes** remporte la partie.

EN VOYAGE

En train ou en voiture... le temps passe plus vite en s'amusant !

Déroulement

1 Les joueurs sont meneurs à tour de rôle. Le joueur le plus âgé tire une carte sous la pile et regarde discrètement la face « réponse ».

2 Il glisse la carte dans le cache-carte de manière à ce que seul le premier indice de la face « indices » soit visible.

3 Il montre le premier indice aux autres joueurs. Tous les 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, le meneur tire la carte pour montrer le second indice. Il procède de la même façon pour le troisième indice.

4 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte. Un nouveau tour de jeu commence.

Si personne n'a trouvé la réponse, le meneur montre la réponse. Puis on commence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

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

À UN JOUEUR

Le joueur prend en main les 10 premières cartes de la pile. Il regarde la première carte, observe les indices et donne une seule réponse à voix haute. Puis il regarde la réponse au dos. Et ainsi de suite. S'il parvient à deviner 5 cartes sur les 10, il gagne la partie.

Découvrez la gamme Énigmes

A PARTIR DE
7 ANS

A PARTIR DE
3 ANS

- Animaux
- Objets



- Fruits et Légumes
- Monde animal
- Corps humain
- Notre Terre
- Métiers

A PARTIR DE
9 ANS

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



www.bioviva.com