

## PRÉPARATION

Sortir le plateau, les cartes, le sablier et les pions « fusées ». Prendre un pion par joueur, puis le poser sur la case « départ ». Séparer les cartes en cinq tas, et les poser à côté du plateau, face cachée.

## RÈGLES DU JEU

**Le plus jeune commence!** Il pose son pion sur la première case du plateau, une case rouge « Sciences à gogo ». Son voisin de droite tire alors une des cartes du thème « Sciences à gogo » et le joueur devra donner **le maximum de réponses possibles en 45 secondes** (un sablier). Le sablier doit être lancé, pour chaque carte, après l'énoncé de la règle. Le joueur avance d'une case par réponse juste. Il peut avancer, au **maximum, de trois cases par tour**, s'il a répondu juste à toutes les questions de la carte avant la fin du sablier. Le joueur peut passer son tour à une question s'il n'a pas de réponse. S'il a faux, on passe à la question suivante sur la même carte. Une carte est lue par joueur.

Puis c'est au tour de son voisin de gauche de jouer. Le ping-pong continue jusqu'à ce qu'un joueur arrive sur la planète « Curiosité ».

Le joueur peut aussi tomber sur une **case SURPRISE** sur le plateau. Il tire alors une **carte SURPRISE** et, recule de deux cases, avance de trois cases ou relève le défi lancé par la carte.

## MATÉRIEL

4 pions - 1 plateau de jeu  
1 sablier de 45 secondes  
50 cartes

## LES CARTES

**50 CARTES À THÈMES**  
séparées en 5 catégories:

Pos  
bêtes

Les **animaux** sont vraiment surprenants... Tu crois tout savoir sur nos amis à poils et à plumes? Attends de te mesurer aux questions de cette catégorie!

Accro  
Nature

Connais-tu les secrets de notre **planète**? Géologues, biologistes et aventuriers en herbe, à vos méninges!

Sciences  
à Gogo

**Inventions, espace, corps humain...** Jusqu'où l'imagination de l'homme peut-elle aller? Cette catégorie va tout t'apprendre sur les merveilles des sciences.

Cool  
culture

Les **curieux** vont pouvoir trouver des réponses aux questions qu'ils ne se posaient même pas. Des infos insolites qui vont surprendre les plus cultivés.

Surprise

**10 cartes surprises**

## BUT DU JEU

**Envole-toi dans ta fusée vers la planète « Curiosité »!**

Réponds à toutes les questions et sois le premier à atteindre la planète au centre du plateau. Paré pour le décollage?



## LES ÉPREUVES

Pour chaque thème,  
tu trouveras 4 types d'épreuves.

### ▶▶ 3 cartes « Questions crescendo » :

3 questions, de la plus simple à la plus difficile. Le joueur avance de 3 cases s'il répond juste aux 3 questions.

### ▶▶ 2 cartes « Question citation » :

Donne jusqu'à 6 réponses qui correspondent à l'énoncé. Il faut 2 réponses justes pour avancer d'une case et 6 pour avancer de 3 cases.

### ▶▶ 3 cartes « Questions à choix multiples » :

3 questions à trois choix ou vrai/faux. Le joueur avance de trois cases s'il répond juste aux trois questions.

### ▶▶ 2 cartes « Question casse-tête » :

Une énigme que le joueur ne pourra résoudre qu'à l'aide d'indices. Une bonne réponse fait avancer de 3 cases si l'on répond sans indice, 2 cases si l'on répond avec un indice, une case si l'on répond avec deux indices.

Textes de Stéphanie Bellin, Élisabeth Roman, Paul Lasinski, Isaline Aubin, Benoît Lety, Pauline Payen, Pierre Texier, Nolwenn Le Jannic © Éditions Gründ 2017.  
Rédaction : Françoise Caille

Crédits photographiques : pour toutes les photos :  
© Istockphoto.com : vaisseau spatial : /koya79 ; fusée : /07\_av ;  
pions : /RobinOlimb ; dinosaure : /para827 ; planète bleue :  
/Alexandrum79 ; robot : /Kirillm ; girafe : /linephoto ; ciel étoilé :  
/4khz ; planète Curiosité : /Oria.



Qui est  
le plus  
fort ?

# Le GRAND JEU DES CURIEUX

SCIENCE & VIE  
DÉCOUVERTES



Gründ