

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 (voir au verso).

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 : Sciences et Santé).

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 jaune :

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 relance le jeton.
- 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.

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 métier 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

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



A PARTIR DE 9 ANS

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

www.bioviva.com

REGLAS DE JUEGO



Preparación

Barajar las cartas y colocarlas formando un mazo.

Abrir el tablero y colocarlo en la caja de juego abierta. Colocar junto a este la ficha de madera.

Observación: para aumentar la dificultad, también se puede colocar el tablero en el centro de la mesa, sin ponerlo dentro de la caja de juego, o aumentar la distancia de lanzamiento (ver en el dorso).

Desarrollo del juego

1 Empieza el jugador más joven, que será el animador de esta ronda del juego. Una vez finalizado su turno, dirigirá la ronda el jugador de su izquierda, y así sucesivamente. El animador coge una carta y mira el lado oculto, sin mostrárselo a los demás jugadores. Después anuncia el tema de la carta, que encontrará en la parte superior de esta. (Por ejemplo: Ciencias y salud).

2 El animador lee la primera pista. Todos los demás jugadores pueden responder al mismo tiempo y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie ha encontrado la respuesta, lee la segunda pista. Y así sucesivamente.

3 Cuando un jugador contesta la respuesta acertada...

→ Si es una carta amarilla:

el jugador que encontró la respuesta gana la carta. Después, se empezará un nuevo turno de juego.

→ Si es una carta azul:

el jugador intenta apuntar a una de las casillas del tablero con la ficha de madera. Una vez tirada, seguirá las instrucciones de la casilla del tablero donde haya ido a parar la ficha (ver Las casillas del tablero). Después, se empezará un nuevo turno de juego.

ATENCIÓN

- Si el jugador no acierta el tablero, no gana ninguna carta.
- Si la ficha de madera queda entre dos casillas, hay que observar si la ficha ocupa más área de una casilla que de otra. Si está exactamente en el medio, el jugador puede volver a lanzar.
- Si nadie ha encontrado la respuesta, el jugador que ha leído las pistas dice la respuesta. Y empieza entonces una nueva ronda de juego.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga 6 cartas gana la partida.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

Letra por letra



El jugador deletrea la palabra que acaba de acertar. Si la deletrea correctamente, gana la carta. En caso contrario, no gana nada.

Reto



El jugador tiene 10 segundos para citar un oficio que empiece por la misma letra que la palabra acertada. Si lo consigue, gana la carta. En caso contrario, no gana nada.

¡Has perdido!



¡Qué lástima! El jugador no gana nada. Gana la carta el jugador que ha leído el enigma, es decir, el animador.

Bingo



El jugador gana 2 cartas: la carta en juego y una carta del jugador que él elija. Si nadie tiene cartas, gana solo la carta en juego.

Extra



El jugador gana la carta en juego. Además, elige a otro jugador, quien gana 1 carta, que cogerá del mazo.

DE VIAJE

Desarrollo del juego

1 El jugador más joven coge una carta y anuncia el tema de la carta. Lee en voz alta la primera pista. Todos los demás jugadores pueden responder y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie encuentra la respuesta, lee la segunda pista. Y así sucesivamente.

2 Cuando un jugador contesta la respuesta acertada, gana la carta. Entonces pasa a leer los enigmas el siguiente jugador, que será el nuevo animador.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga 4 cartas gana la partida.

Descubre la serie Enigmas



A PARTIR DE 3 AÑOS

- Animales



A PARTIR DE 7 AÑOS

- Mundo animal
- Cuerpo humano
- Nuestro planeta
- Oficios



A PARTIR DE 9 AÑOS

- Misterios de la ciencia

www.bioviva.com

REGOLAMENTO DEL GIOCO



Preparazione

Mescolare le carte quindi impilarle per formare il mazzo.

Aprire il tabellone e posizionarlo nella scatola da gioco aperta. Posizionare il gettone di legno a lato.

Nota: per aumentare la difficoltà, potete anche mettere il tabellone al centro del tavolo, senza metterlo nella scatola da gioco oppure aumentare la distanza di lancio (vedere sul retro).

Svolgimento del gioco

1 Inizia il gioco il giocatore più giovane che è il leader per questo turno di gioco. Toccherà in seguito al giocatore situato alla sua sinistra di essere il leader e così via. Pesca una carta e la tiene coperta, senza mostrarla agli altri giocatori. Annuncia poi l'argomento della carta, indicato in alto alla carta stessa. (Per esempio: Scienze e Salute).

2 Legge il primo indizio. Tutti gli altri giocatori hanno il diritto di rispondere allo stesso tempo e di dare tutte le risposte che desiderano. Se nessuno trova la risposta, legge il secondo indizio. E così via.

3 Quando un giocatore risponde correttamente...

→ Se si tratta di una carta gialla:

il giocatore che ha trovato la risposta giusta vince la carta. Si comincia con un nuovo turno di gioco.

→ Se si tratta di una carta blu:

il giocatore tenta di mirare una delle zone del tabellone con il gettone di legno. Applica la regola della zona raggiunta dal gettone (Cf. Le zone del tabellone). Quindi, si comincia con un nuovo turno di gioco.

DA NOTARE

- Se il giocatore non centra il tabellone, non vince carte.
- Se il gettone è a cavallo su 2 zone, si guarda se il gettone è più su una casella che sull'altra. Se si trova esattamente a metà, il giocatore ha il diritto di rilanciare il gettone.
- Se nessuno ha trovato la risposta, il leader legge la risposta. E si comincia con un nuovo turno di gioco.

Fine della partita

Il primo giocatore che colleziona **6** carte vince la partita

LE ZONE DEL TABELLONE

Lettera per lettera



Il giocatore fa lo spelling della parola che ha appena trovato. Se lo fa correttamente, vince la carta. Altrimenti, non vince nulla.

Sfida



Il giocatore ha 10 secondi per citare un mestiere che inizia con la stessa lettera della parola trovata. Se ci riesce, vince la carta. Altrimenti, non vince nulla.

Perso



Peccato! Il giocatore non vince nulla. La carta viene vinta dal giocatore che ha letto l'enigma (il leader).

Bingo



Il giocatore vince 2 carte: la carta in gioco e una carta dal giocatore di sua scelta. Se nessuno ha ancora vinto una carta, vince solo la carta in gioco.

Grazie



Il giocatore vince la carta in gioco. Sceglie inoltre un altro giocatore: quest'ultimo vince 1 carta, da prendere sul mazzo di carte.

IN VIAGGIO

Svolgimento del gioco

1 Il giocatore più giovane pesca una carta e annuncia l'argomento della carta. Legge il primo indizio. Tutti gli altri giocatori hanno il diritto di rispondere allo stesso tempo e di dare tutte le risposte che desiderano. Se nessuno trova la risposta, legge il secondo indizio. E così via.

2 Quando un giocatore trova la risposta giusta, vince la carta. Un nuovo giocatore diventa il leader.

Fine della partita

Il primo giocatore che colleziona **4** carte vince la partita.

Scopri la gamma Enigmi



A PARTIRE DAI 3 ANNI

- Animali



A PARTIRE DAI 7 ANNI

- Mondo animale
- Corpo umano
- La nostra Terra
- Mestieri



A PARTIRE DAI 9 ANNI

- Misteri della scienza

www.bioviva.com