

RÈGLE CLASSIQUE

Mise en place

Mélanger les cartes puis les placer en pile pour former la pioche. Ouvrir le plateau et le positionner comme sur le schéma. Placer le jeton en bois à côté.

Remarque : pour augmenter la difficulté, vous pouvez aussi mettre le plateau hors de la boîte ou augmenter la distance de lancement.

Déroulement

1 Le plus jeune joueur commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Au tour suivant, le nouveau meneur sera son voisin de gauche et ainsi de suite. Il pioche une carte et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le thème indiqué en haut de la carte (par exemple : Anatomie).

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, il lit le second indice. Et ainsi de suite.

1



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

→ S'il s'agit d'une carte orange :

le joueur qui a trouvé la réponse gagne la carte.

→ S'il s'agit d'une carte bleue :

le joueur tente d'atteindre une zone du plateau avec le jeton en bois et il en applique l'effet (cf. Les zones du plateau).

Puis un nouveau tour de jeu commence.

À NOTER

- Si le joueur manque le plateau, il ne gagne pas de carte.
- Si le jeton est à cheval sur plusieurs zones, le joueur applique l'effet de la zone la plus recouverte.
- Si personne n'a trouvé, le meneur énonce la réponse.

Fin de la partie

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

EN VOYAGE

La partie se joue avec la règle Classique, sans le plateau. Lorsqu'un joueur trouve la bonne réponse, il remporte la carte, peu importe sa couleur. Et un nouveau tour de jeu commence. Le premier joueur à collecter **4 cartes** remporte la partie.

2

LES ZONES DU PLATEAU

Lettre à lettre



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

Challenge



Le joueur cite les réponses des 3 précédentes cartes jouées. S'il y parvient, il remporte la carte. Sinon, il ne gagne rien. NB : en début de partie, lorsqu'il y a eu moins de 4 cartes jouées, il gagne la carte directement.

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 la pioche.



3


RÈGLE EXPERT

La mise en place est la même qu'avec la règle Classique. Utiliser l'autre face du plateau (cf. schéma).

Déroulement

1 Le meneur pioche une carte, sans la montrer, et annonce le thème (par exemple : Anatomie). Puis il lance le jeton en bois sur le plateau.

2 Il lit le ou les indices correspondant aux cases recouvertes par le jeton, dans l'ordre croissant. Si le jeton recouvre une case , il montre l'illustration en dernier, en se servant du cache-carte .

Exemple : le jeton est à cheval sur la case 1, 3, et . Il lit d'abord l'indice 1, puis l'indice 3 et enfin il montre l'illustration.

3 Pendant la lecture des indices, tous les autres joueurs ont le droit de répondre en même temps et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent.

4 Lorsqu'un joueur donne la bonne réponse, il remporte la carte. Si personne n'a trouvé, la carte est mise de côté. Puis on change de meneur.

Fin de la partie

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

www.bioviva.com

Découvrez d'autres règles sur la page de ce jeu.

4

