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 3 ANS

- Animaux
- Objets

A PARTIR DE 7 ANS

- 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

© 2018 Bioviva Éditions - Tous droits réservés.

REGLAS DE JUEGO PRINCIPALES

Preparación

Colocar las cartas formando un mazo, con la cara "indicios" hacia arriba. Abrir el tablero y colocarlo en la caja de juego abierta. Colocar junto a este la ficha de madera.

Desarrollo del juego

1 Empieza el jugador más joven, que será el animador de esta ronda del juego. En la siguiente ronda, el animador será el jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente.

2 Coge la carta inferior del mazo y mira discretamente el lado "respuesta".

3 A continuación, introduce la carta en el escondecartas de modo que solo sea visible la primera pista del lado donde se encuentran las pistas.

4 Muestra la primera pista a los demás jugadores. Todos los jugadores pueden responder al mismo tiempo y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie encuentra la respuesta, el animador desliza la carta para mostrar la segunda pista. Y si nadie encuentra la respuesta, hace lo mismo con la tercera pista.

Cuando un jugador da la respuesta correcta, coloca la ficha en el área de lanzamiento del tablero, simbolizada por la bandera. Luego, intenta tirar a una de las casillas lanzando la ficha chascando los dedos. Entonces sigue las instrucciones de la casilla donde se haya detenido la ficha (si la ficha se detiene entre 2 casillas, el jugador vuelve a tirar). A continuación, empieza un nuevo turno de juego.

LAS CASILLAS DEL TABLERO

Casilla BRAVO		El jugador gana la carta en juego.
Casilla REGALO		El jugador gana la carta en juego y además elige a otro jugador, quien gana 1 carta, que cogerá de debajo del mazo.
Casilla BINGO		El jugador gana 2 cartas: La carta en juego y 1 carta que se cogerá del mazo.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga **5 cartas** gana la partida.

DE VIAJE

En tren o en coche... ¡el tiempo pasa más rápido cuando te diviertes!

Desarrollo del juego

1 Los jugadores irán adoptando el papel de animador por turnos. El jugador de más edad coge la carta inferior del mazo y mira discretamente al lado de la "respuesta".

2 A continuación, introduce la carta en el escondecartas de modo que solo sea visible la primera pista del lado donde se encuentran las pistas.

3 Muestra la primera pista a los demás jugadores. Todos los jugadores pueden responder al mismo tiempo y dar tantas respuestas como deseen. Si nadie encuentra la respuesta, el animador desliza la carta para mostrar la segunda pista. Y si nadie encuentra la respuesta, hace lo mismo con la tercera pista.

4 Cuando un jugador da la respuesta correcta, gana la carta. A continuación empieza un nuevo turno de juego.

Si nadie encuentra la respuesta, el animador muestra la respuesta. Y empieza otro turno de juego.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga **4 cartas** gana la partida.

UN SOLO JUGADOR

El jugador toma las 10 primeras cartas del mazo. Mira la primera carta, observa las pistas y dice una sola respuesta en voz alta. Luego mira la respuesta en el dorso. Y así sucesivamente. Si consigue adivinar 5 de las 10 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

© 2018 Bioviva Editions. Reservados todos los derechos.

www.bioviva.com

REGOLAMENTO DEL GIOCO PRINCIPALE

Preparazione

Impilare le carte in pila, lato "indizi" visibile per formare il mazzo. Aprire il tabellone e posizionarlo nella scatola da gioco aperta. Posizionare il gettone di legno a lato.

Svolgimento del gioco

1 Inizia il giocatore più anziano che è il leader per questo turno di gioco. Il turno passerà poi al giocatore situato a sinistra che diventa leader e così via.

2 Pesca una carta sotto al mazzo e guarda discretamente il lato "risposta".

3 Fa scivolare la carta nel nascondi-carta in modo che sia visibile solo il primo indizio del lato "indizi".

4 Mostra il primo indizio agli altri giocatori. Tutti i giocatori hanno il diritto di rispondere allo stesso tempo e di dare tutte le risposte che desiderano. Se nessuno trova la risposta, il leader tira la carta per mostrare il secondo indizio. Procede allo stesso modo per il terzo indizio.

Quando un giocatore trova la risposta giusta, mette il gettone sulla zona di lancio del tabellone, con il simbolo della bandierina. Poi tenta di mirare una delle zone, lanciando il gettone dandogli un colpetto con l'indice. Si applica la regola della zona raggiunta (se il gettone si ferma tra 2 zone, il giocatore ricomincia il suo tiro). Quindi si ricomincia un nuovo turno di gioco.

LE ZONE DEL TABELLONE

Casella BRAVO

Il giocatore vince la carta in gioco.

Casella REGALO

Il giocatore vince la carta in gioco e sceglie un altro giocatore che vince 1 carta, da prendere sotto al mazzo.

Casella BINGO

Il giocatore vince 2 carte: la carta in gioco e 1 carta, da prendere sotto al mazzo.

Fine della partita

Il primo giocatore che colleziona **5 carte** vince la partita.

IN VIAGGIO

In treno o in auto... il tempo passa più in fretta divertendosi!

Svolgimento del gioco

1 I giocatori sono leader a turno. Il giocatore più anziano pesca una carta sotto al mazzo e guarda discretamente il lato "risposta".

2 Fa scivolare la carta nel nascondi-carta in modo che sia visibile solo il primo indizio del lato "indizi".

3 Mostra il primo indizio agli altri giocatori. Tutti i giocatori hanno il diritto di rispondere allo stesso tempo e di dare tutte le risposte che desiderano. Se nessuno trova la risposta, il leader tira la carta per mostrare il secondo indizio. Procede allo stesso modo per il terzo indizio.

4 Quando un giocatore trova la risposta giusta, vince la carta. Si ricomincia un nuovo turno di gioco.

Se nessuno ha trovato la risposta, il leader mostra la risposta. Quindi si ricomincia un nuovo turno di gioco.

Fine della partita

Il primo giocatore che colleziona **4 carte** ha vinto la partita.

CON UN SOLO GIOCATORE

Il giocatore prende in mano le 10 prime carte del mazzo. Guarda la prima carta, osserva gli indizi e dà una sola risposta a voce alta. Poi guarda la risposta sul retro. E così via. Se riesce a indovinare 5 carte su 10, 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

© 2018 Bioviva Éditions - Tutti i diritti riservati.

www.bioviva.com