

Règles du Jeu

I. But du jeu

Être le joueur qui comptabilise le plus de points dès que l'un des joueurs a propulsé ses 5 palets.

II. Mise en place

1 Sur la table, positionner le plateau ouvert, avec son extrémité enchâssée dans l'intérieur du couvercle. Positionner la cale sous le plateau, au niveau du couvercle, pour incliner le plateau.

2 Chaque joueur choisit **une couleur** et récupère ses **5 palets**.
Remarque : au-delà de 4 joueurs, constituer des équipes de 2 joueurs.

3 Les joueurs se concertent pour placer les 3 plots sur le plateau, où ils le souhaitent, en dehors des rouages.

4 Séparer les cartes **Énigmes** et **Super Énigmes**, mélanger chaque tas et les placer en piles à côté du plateau pour former 2 pioches.

- 1 Plateau
- 2 Couvercle
- 3 Cale
- 4 Palets
- 5 Plots
- 6 Zone de lancement
- 7 Nombre de points
- 8 Cache-carte
- 9 Cartes Énigmes
- 10 Cartes Super Énigmes



III. Déroulement du jeu

1 Le joueur le plus âgé commence. Il est le meneur pour ce tour de jeu. Il pioche une carte **Énigmes** et regarde la face cachée, sans la montrer aux autres joueurs. Il annonce le **thème** indiqué par le pictogramme en haut de la carte :



Puis il énonce le **sous-thème** écrit dans le bandeau en haut de la carte.
Par exemple : « Sciences », sous-thème « Astronomie ».

2 Il lit le **premier indice**. Tous les joueurs ont le droit de répondre et de donner autant de réponses qu'ils le souhaitent. Si personne n'a trouvé, il lit le **second indice** et **ainsi de suite**.

3 Lorsqu'un joueur donne la **bonne réponse**, il place un de ses palets sur la zone de lancement et le propulse par une pichenette sur le plateau pour tenter de marquer le maximum de points (inscrits sur les zones du plateau).

Si le palet tombe sur un rouage : le joueur applique l'effet de ce rouage (cf. Les effets des rouages).

Lorsque la carte Énigmes découverte est une carte bleue...
Le joueur ayant découvert l'énigme a le droit de **déplacer l'un des plots** sur le plateau à l'endroit qu'il souhaite **OU** de tenter l'effet **Tempête** ! Pour cela, il positionne le plot de son choix horizontalement en haut du plateau. Puis il le laisse dévaler la pente pour essayer d'emporter

les palets adverses se trouvant sur le trajet du plot. À l'arrêt total, il remplace le plot à son emplacement initial.

Puis il positionne un de ses palets sur la zone de lancement et le propulse par une pichenette. S'il tombe sur un rouage, il en applique l'effet.

4 **Le palet est laissé en place**. Un nouveau tour de jeu commence. Une carte **Énigmes** est tirée par le joueur situé à la gauche du meneur, il devient le nouveau meneur. **NB : si personne n'a trouvé au bout des 5 indices, le meneur donne la réponse. Puis, une nouvelle carte Énigmes est tirée par le nouveau meneur.**

IV. Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a mis en jeu ses 5 palets (ses 5 palets sont sur le plateau), **la partie s'arrête**. Chaque joueur totalise le nombre de points marqués par ses palets. Les points à comptabiliser sont inscrits sur les bords du plateau. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Les effets des rouages

EN IMAGE



Le joueur a le droit de voir l'illustration de la prochaine énigme. Le nouveau meneur glisse la carte dans le cache-carte pour lui montrer, à lui seul, l'illustration. Si c'est à lui de lire l'énigme, il ne se passe rien.

LETTRE À LETTRE



Le joueur doit épeler correctement le mot qu'il vient de trouver pour pouvoir laisser son palet sur le plateau. Sinon, il le retire.

SUPER ENIGMES



Le joueur tire une carte **Super Énigmes**. À lui de créer sa propre énigme pour faire deviner le mot, sans le prononcer (cf. Super Énigmes - Zoom). S'il y parvient, il peut lancer un second palet, le joueur qui a trouvé également. S'ils tombent sur un rouage, l'effet ne s'applique pas. Si le joueur ne réussit pas le défi Super Énigmes, il retire son palet du plateau.

SUPER ENIGMES? ZOOM

Ces cartes proposent 2 niveaux :

Junior (moins de 10 ans) :

le joueur choisit dans la liste le mot qu'il veut faire deviner en 5 indices. Attention, pour que ce défi soit réussi, il ne doit pas faire deviner le mot au premier indice.

Expert (11 ans et plus) :

le joueur doit faire deviner en 5 indices le mot du même thème que le mot qu'il vient de trouver (Nature, Sciences, Histoire, Monde ou Arts). Attention, il ne doit pas faire deviner le mot avant d'avoir énoncé au moins deux indices.

Les âges sont mentionnés à titre indicatif.

Notes

Palets

• **Si un palet tombe** dans le trou, son propriétaire marque automatiquement 6 points. Ce palet reste dans le trou jusqu'à la fin de la partie.

• Les palets peuvent **rebondir** sur le couvercle en bout de piste.

• Les palets déjà sur le plateau, déplacés lors d'un lancer ou de l'effet Tempête, sont laissés à l'endroit où ils s'arrêtent.

• **Si un palet sort** du plateau, le joueur récupère son palet. Il pourra le relancer à un prochain tour de jeu.

• Si un joueur met en jeu son dernier palet et tombe sur un rouage, l'effet du rouage est quand même appliqué (excepté l'effet du rouage « En image »).

• Quand un palet est **à cheval** sur une ligne, le nombre de points à prendre en compte est le plus faible, quelle que soit la position du palet sur la ligne.

Rouages

• L'effet d'un rouage s'applique uniquement pour le palet qui vient d'être propulsé par une pichenette.

• Si le palet en jeu arrive à cheval sur un rouage, même s'il est majoritairement hors du rouage, l'effet du rouage s'applique.

• Si des palets sont sur des rouages lors de la comptabilisation des points, on compte les points de la zone du plateau correspondante.

COMPATIBILITÉ AVEC LES JEUX DE LA COLLECTION ÉNIGMES

Renouvelez vos parties grâce aux autres cartes de la collection Enigmes !

• Mélangez les cartes de votre jeu avec les cartes **Énigmes** du Grand Jeu.

• Chaque référence de jeu de cartes Enigmes possède une couleur de bandeau qui lui est propre (Exemples : Métiers -> Jaune ; Fruits & légumes -> Vert...). Lors de la lecture de l'énigme, annoncez le thème correspondant à cette couleur. Le sous-thème à énoncer est également inscrit dans le bandeau.

• Les autres règles s'appliquent de la même façon.

Découvrez tous les jeux de la collection Enigmes sur www.bioviva.com