

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com








Le jeu des Enigmes C'est Pas Sorcier « Corps Humain » vous fera découvrir les caractéristiques fascinantes de notre corps. A vous de saisir les bons indices qui vous sont donnés. Mais attention, il faudra être le plus rapide !

- Les **Enigmes du « Corps humain »** est un jeu pour 2 à 6 joueurs, âgés de 7 ans et plus.
- **Durée d'une partie** : de 10 à 20 mn.

MATERIEL DE JEU : 40 grandes cartes illustrées recto-verso divisées en 5 catégories et portant chacune 5 indices permettant deviner un mot.

BUT DU JEU : Réaliser le premier, une collection de 5 cartes constituée d'une carte de chaque catégorie (1 Les parties du corps + 1 Les muscles + 1 Les os + 1 La respiration + 1 La digestion). Pour gagner ces cartes, il faudra être le premier à deviner le mot décrit par les indices.

Pour faciliter la constitution de vos collections, nous vous conseillons de conserver cette feuille visible de tous les joueurs, pour ne pas oublier les 5 catégories.

Les parties du corps	Les muscles	Les os	La respiration	La digestion
<p><i>Les parties du corps</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Je t'as tiré vers la tête et la tête. 2 Pour ne pas attraper froid, tu me protèges. 3 Je te permets de bouger la tête. 4 On me décore avec des colliers. 5 Je suis très long chez les girafes.  <p>Le cou</p>	<p><i>Les muscles</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Je perçois les sons grâce à mes petites pattes. 2 Je secoue les aliments et les liquides dans ta gorge. 3 Composé de plusieurs muscles, je suis l'organe du goût. 4 Je suis avec mes villosités si larges. 5 Lorsque tu me combles pas une réponse, tu me dances parfois au chat ?  <p>La langue</p>	<p><i>Les os</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Je t'as touché le plus souvent au sein des articulations. 2 Je suis résistant et élastique. 3 Je suis très présent chez les bébés, avant de me transformer en os. 4 Je donne leur forme à ton nez et à tes oreilles. 5 Chez les arthropodes, l'ensemble des chocs entre deux os.  <p>Le cartilage</p>	<p><i>La respiration</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Je suis une contraction incontrôlable du diaphragme. 2 Je me produit par surprise, en criant et après d'un bruyant. 3 Je suis répété et plusieurs appuies ? 4 Pour m'arrêter on dit que l'on doit le faire partir... 5 Mais le meilleur rapide est d'inspirer à fond et de garder le plus longtemps possible dans ses poumons.  <p>Le hoquet</p>	<p><i>La digestion</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Je suis un liquide clair. 2 Je suis sécrété dans la bouche par des glandes. 3 Dissout les aliments et je permets au goût de se développer. 4 Lorsque tu parles, je me décompose parfois en pastilles. 5 Lorsque un aliment devient délicieux, j'apparais dans la bouche.  <p>La salive</p>

Dans chaque catégorie, il y a 16 énigmes différentes, soit au total 80 énigmes.

DEROULEMENT DE LA PARTIE : les cartes sont soigneusement battues puis placées en pile pour former la pioche.

Le joueur le plus âgé commence. Puis ce sera ensuite au tour du joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il tire une carte, annonce à haute voix la catégorie de l'énigme, puis lit les indices successifs à tous les autres joueurs. Tous jouent en même temps, et donnent autant de réponses qu'ils le peuvent au fil des indices. Le premier qui réussit à identifier le mot gagne la carte.

FIN DE PARTIE : le premier joueur ayant réalisé une collection complète a gagné. La partie s'arrête alors immédiatement.

Cas particuliers :

- Si le mot n'est pas deviné, regardez la carte tous ensemble puis remettez-la sous la pioche.
- Si personne n'arrive à former une collection complète après avoir fait le tour du jeu, le joueur qui a le plus de cartes gagne.

Que faire en fin de vie de ce jeu ? Pensez à la planète, rendez-vous sur www.bioviva.com/recyclage !