

REGLES DU JEU

Objectifs du jeu :

Deux équipes de **spermatozoïdes** s'affrontent sur le territoire féminin.

L'objectif est d'**atteindre l'ovule en premier**, tout en ralentissant la progression de l'équipe adverse.

Vous devrez décrypter le **fonctionnement de différents moyens de contraception** et vous en servir pour ralentir la progression de l'équipe adverse.

Nombre de joueurs : 3 à 5 dont 1 arbitre

Matériel à disposition :

un plateau de jeu

un dé

deux pions

les cartes « mystère »

deux fiches d'aide Joueurs

la fiche « Solutions » Arbitre

deux fiches « Début du jeu » Joueur

la fiche « Début du jeu » Arbitre

Mise en place du jeu :

Sur le plateau de jeu, empiler les cartes « mystère », mélangées, face non visible sur l'emplacement « mystère ». Les fiches « Solutions » et « Début de jeu » sont remises à l'arbitre. Disposer les deux pions sur la case « Départ ».

Début du jeu :

Sous le contrôle de l'arbitre, les 2 équipes répondent en même temps à la question « **Début du jeu** ». La première équipe qui place correctement tous les termes anatomiques, commencera la partie.

Marche à suivre :

A chaque tour, l'équipe qui a lancé le dé, **pioche une carte mystère**. Elle la retourne et **lit la question**. Elle dispose d'**une minute** pour répondre. **L'arbitre juge la réponse**, il contrôle également **le temps**.

Si la réponse est exacte, l'équipe avance son pion du nombre de case indiqué par le dé et gagne la carte « mystère / action ». Elle pourra ensuite l'utiliser à tout moment pour ralentir ses adversaires. **Attention, employée au mauvais moment, elle perd son efficacité** (l'arbitre valide l'efficacité de l'action) !

Si la réponse est fausse ou le temps écoulé, le pion de l'équipe reste sur sa case et l'équipe remet la carte mystère au fond de la pile « mystère ».

C'est ensuite au tour de l'autre équipe de jouer.

Utilisation d'une carte « mystère » en « action »:

Lorsqu'une équipe utilise une carte « **mystère** » contre l'équipe adverse, elle la pose sur la case « **action** ». L'arbitre vérifie alors l'efficacité de l'action. Si l'action est invalidée, la carte est perdue. Sinon, l'autre équipe ne peut plus avancer jusqu'au prochain tour.

Fin du jeu:

La première équipe de spermatozoïdes à atteindre l'ovule (case « gagné ! ») est déclarée vainqueur.

Le professeur peut aussi interrompre toutes les parties et faire un classement des équipes...