



Défis NATURE

Le grand jeu



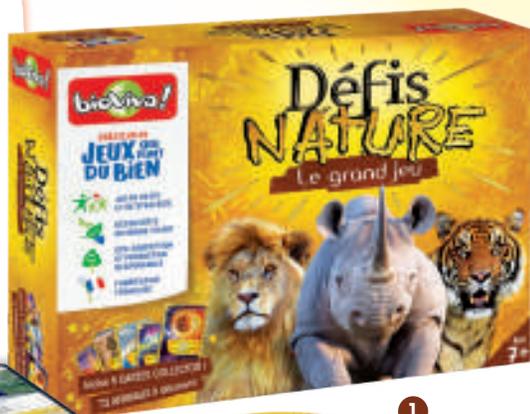
LIVRET
DE RÈGLES

Chers joueurs,

Avec Le Grand Jeu Défis Nature, partez à la rencontre de l'extraordinaire richesse de la faune de notre planète : des animaux parfois répandus, parfois menacés, mais toujours surprenants. Apprenez leurs points forts et défiez vos adversaires dans des batailles endiablées, où seuls les plus rapides et les plus malins remporteront la victoire !

Alors, prêts à relever le défi ?

L'équipe de Bioviva



CONTENU

- 1 Plateau rond « Rapidité »
- 6 plateaux rectangulaires « Continents »
- 72 cartes « Défis Nature »
- 5 cartes Collector
- 1 dé « Continents » (collez les cinq faces continents et la face Défis Nature)
- 1 dé « Aléas » (collez les six faces restantes)
- Une soixantaine de cailloux « points de victoire »

BUT DU JEU

Remportez le plus de batailles possible avec vos animaux de façon à être le premier joueur à obtenir 2 points de victoire sur chacun des cinq continents.



MISE EN PLACE

- 1 Positionnez le plateau Rapidité au centre de la table.
- 2 Chaque joueur place un plateau Continents devant lui.
- 3 Jusqu'à cinq joueurs, distribuez une carte Collector face cachée à chacun. Mettez celles qui restent dans la boîte. À six joueurs, mélangez les cartes Collector avec toutes les autres cartes.
- 4 Mélangez les cartes, puis distribuez six cartes face cachée à chaque joueur.
- 5 Placez les cartes restantes face cachée sur la table pour constituer la pioche.
- 6 Placez les dés Continents et Aléas à portée de main.
- 7 Créez une réserve de « points de victoire » à portée de main.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu est composé des cinq étapes suivantes :

- 1 Épreuve de rapidité
- 2 Choix de la carte
- 3 Surprise...
- 4 Bataille !
- 5 Décompte des points

ÉTAPE 1 ÉPREUVE DE RAPIDITÉ

Les joueurs s'affrontent pour **déterminer quel joueur aura la main** lors de la bataille à venir. Le joueur le plus âgé lance le dé Continents.



Si le dé s'arrête sur une face continent :



le premier joueur qui tape (avec une seule main) sur le continent correspondant du plateau Rapidité, l'emporte.

Il prend la main pour la bataille qui va démarrer. Le vainqueur de cette bataille remportera 1 point de victoire pour ce continent. On positionne le dé sur le continent correspondant du plateau Rapidité pour s'en souvenir.



Si le dé s'arrête sur la face Défis Nature : le premier joueur qui tape (avec une seule main) sur la case centrale Défis Nature du plateau Rapidité, prend la main. Dans ce cas, le vainqueur de la bataille aura le droit de choisir sur quel continent il positionne son point de victoire.

ÉTAPE 2 CHOIX DE LA CARTE

Chaque joueur prend connaissance de ses six cartes et choisit une carte avec laquelle il va mener la bataille. Il positionne cette carte devant lui face cachée.

COMPOSITION D'UNE CARTE DÉFIS NATURE :



NOTE : Il n'est pas obligatoire d'utiliser un animal issu du continent désigné par le dé pour participer à la bataille. Tous les animaux sont utilisables à chaque tour, mais les animaux issus du continent indiqué par le dé sont avantagés (cf. étape 5).

ÉTAPE 3 SURPRISE...

Lancez le dé Aléas. Selon le résultat, plusieurs rebondissements peuvent intervenir pour la bataille de ce tour :



Face OK : il ne se passe rien de spécial. Jouez avec les règles indiquées à l'étape 4.



Ça tourne : chaque joueur fait passer immédiatement la carte qu'il a devant lui face cachée à son voisin de gauche.



2 points : le vainqueur de la bataille remporte 2 points de victoire au lieu de 1.



Honneur aux petits : la plus petite valeur de caractéristique remporte l'affrontement au lieu de la plus grande.



Espèces menacées désactivées : les pastilles de couleurs des espèces menacées (cf. étape 4) sont désactivées et la règle n'est pas appliquée.

ÉTAPE 4 BATAILLE !

1. Le joueur qui a la main regarde la carte posée devant lui (sans la montrer aux autres) et y choisit une **caractéristique d'affrontement** qu'il estime forte (le « poids » par exemple). Il énonce la valeur aux autres joueurs (« 150 kg » par exemple).

2. Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs regardent la carte posée devant eux (sans la montrer aux autres) et annoncent la valeur de la caractéristique d'affrontement choisie, à tour de rôle.

Le joueur qui énonce la plus grande valeur remporte la bataille !

En cas d'égalité pour la victoire, les joueurs concernés piochent chacun une carte. Le joueur qui pioche l'animal le plus fort sur la caractéristique d'affrontement remporte la bataille. Puis ces cartes sont remises sous la pioche.

À la fin d'une bataille, toutes les cartes utilisées sont remises sous la pioche et chacun pioche une nouvelle carte (on en a toujours six en main).

LES ESPÈCES MENACÉES

Les cartes sont classées en **4 catégories**, selon le degré de menace* qui pèse sur l'espèce :

-  Espèce non menacée
-  Espèce vulnérable
-  Espèce en danger d'extinction
-  Espèce en danger critique d'extinction

Pendant une bataille, **il est possible de changer la caractéristique d'affrontement** si l'on a une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge. Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique d'affrontement en cours.

L'ordre de priorité des cartes est, du plus prioritaire au moins prioritaire :

Plus prioritaire  >  >  >  Moins prioritaire

Pendant une bataille, **plusieurs joueurs peuvent tenter d'imposer leur caractéristique** favorite pour l'emporter.

Exemple : le joueur qui a la main possède une carte avec une pastille verte. Il choisit le « poids » comme caractéristique d'affrontement. Le joueur suivant a une carte à pastille orange. Il décide que l'affrontement porte désormais sur la « longévité ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « longévité ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte à pastille rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

LE BUT EST DE FAVORISER LES ESPÈCES LE PLUS EN DANGER.

* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN). Certaines caractéristiques des animaux ont dû être estimées pour permettre la jouabilité.

L'ÉCHANGE DE CARTES

ÉTAPE 5 DÉCOMPTE DES POINTS

Le joueur qui a remporté la bataille place, sur son plateau individuel Continents, 1 point de victoire sur le continent désigné initialement par le dé Continents.

Si le dé Aléas a désigné la face 2 points, le joueur place 2 points de victoire où il veut sur son plateau Continents.

Il n'est jamais possible de gagner plus de 2 points de victoire par bataille ni de placer plus de 2 points de victoire par continent.

LE CONTINENT D'ORIGINE D'UN ANIMAL

Si l'animal du vainqueur est originaire du même continent que celui désigné par le dé Continents, le joueur place **2 points de victoire** au lieu d'un seul !

Si le dé Continents se trouve sur la case Défis Nature, le gagnant choisit sur quel continent il place son point de victoire. S'il choisit de le placer sur le lieu d'origine de son animal victorieux, il en place 2.

Le choix du continent d'origine de l'animal qui mène bataille est donc stratégique !



Exemple :
un joueur gagne avec le panda, qui vient d'Asie, alors que le dé Continents est sur l'Asie. Il gagne 2 points de victoire !

Si le joueur possède déjà 1 ou 2 point(s) de victoire sur le continent indiqué par le dé, il peut placer son (ou ses) point(s) de victoire en surplus sur d'autres continents.

Une fois la bataille terminée, on peut découvrir tous ensemble les cartes jouées. Puis toutes ces cartes sont défaussées et mises sous la pioche.

Enfin, chaque joueur pioche une nouvelle carte (on en a toujours six en main) et un nouveau tour de jeu débute.

Avant le début d'un tour de jeu, un joueur peut échanger certaines de ses cartes avec les effets immédiats suivants :

 **Défausser deux cartes d'espèces en danger critique** permet de placer 2 points de victoire sur son plateau Continents.

 **Défausser deux cartes d'espèces en danger** permet de placer 1 point de victoire.

 **Défausser trois cartes d'espèces vulnérables** permet de placer 1 point de victoire.

 **Défausser trois cartes de continents différents** permet de retirer 1 point de victoire du plateau Continents d'un autre joueur (il est remis dans la réserve).

Les cartes échangées sont mises sous la pioche, et le joueur pioche immédiatement le même nombre de cartes pour en avoir six en main.

Tout point de victoire gagné est pris dans la réserve.

IMPORTANT :

-  Un joueur qui fait un échange **ne participe pas à la bataille** de ce tour de jeu.
-  Un joueur peut faire **jusqu'à deux échanges par partie**.
-  Un échange **ne peut pas permettre de gagner la partie**. Le dernier point de victoire doit être impérativement gagné lors d'une bataille !

FIN DE PARTIE

Le premier joueur qui possède 2 points de victoire par continent (soit 10 points en tout) remporte la partie !

LES CARTES COLLECTOR



Dans chaque boîte de Défis Nature le Grand Jeu, se trouvent cinq cartes Collector. Elles vous permettent de pimenter vos parties !

Jusqu'à 5 joueurs, mélangez les cartes Collector, puis distribuez-en une par joueur, face cachée. Cette carte compte parmi les six que les joueurs ont en main.

A 6 joueurs, mélangez les cartes Collector avec toutes les autres. Les joueurs les récupèrent en piochant.

COMMENT LES JOUER ?

À l'étape 2, vous pouvez choisir une carte Collector au lieu d'une carte Animal. Posez-la face cachée devant vous.

À l'étape 3, avant de lancer le dé Aléas, révélez votre carte Collector et choisissez une autre carte de votre main à placer face cachée devant vous.

Si plusieurs joueurs révèlent en même temps une carte Collector, elles s'annulent et sont défaussées !

À l'étape 4, appliquez l'effet de la carte Collector pour ce tour.

L'effet d'une carte Collector ne dure qu'un seul tour de jeu. À la fin du tour, la carte Collector est défaussée comme toutes les autres cartes jouées.

Règle d'or : si l'effet d'une carte Collector contredit une des règles de jeu, la carte Collector prend toujours le dessus.

COMPATIBILITÉ AVEC

LES CARTES DÉFIS NATURE

Le Grand Jeu est compatible avec tous les jeux de cartes Défis Nature existants !

1 **Compatibilité avec les jeux de cartes Défis Nature de la série « Continents » : Afrique, Asie, Amériques, Océanie et Europe.**

Mélangez votre (ou vos) jeu(x) de cartes à celui fourni dans le Grand Jeu. En cas d'égalité pour remporter une bataille, les joueurs concernés piochent une carte.

Le joueur tirant l'animal le plus fort sur la caractéristique jouée remporte la bataille.

2 **Compatibilité avec tous les autres jeux de cartes de la gamme Défis Nature.**

→ **A. Avant de démarrer la partie :**

🐾 Utilisez les cartes Défis Nature que vous possédez à la place des cartes du Grand Jeu.

🐾 Composez un jeu de 36 cartes minimum avec **au moins 3 caractéristiques communes** (ex : le « poids », la « longueur » et la « longévité »...).

→ **B. Pendant la partie :**

🐾 Pour une partie de 2 à 5 joueurs, distribuez 5 cartes par joueur. À 6 joueurs, distribuez 4 cartes par joueur.

🐾 Pour les batailles, utilisez les **caractéristiques d'affrontement communes**, que vous avez définies au départ.

🐾 La règle du continent d'origine de l'animal ne s'applique plus.

Pour le reste, jouez avec les règles habituelles.



AIDE DE JEU

ÉTAPE 1 ÉPREUVE DE RAPIDITÉ



On lance le dé Continents. Le premier joueur qui tape sur la zone du plateau Rapidité prend la main. On place le dé Continents sur la zone du plateau Rapidité pour se souvenir du continent en jeu.

ÉTAPE 2 CHOIX DE LA CARTE

Chaque joueur choisit une carte avec laquelle il va mener la bataille et la place devant lui, face cachée.

ÉTAPE 3 SURPRISE...

On lance le dé Aléas et on applique son effet lors de la bataille à venir.



ÉTAPE 4 BATAILLE !

Le joueur qui a la main regarde sa carte et choisit une caractéristique d'affrontement. Il énonce la valeur aux autres joueurs.

Dans le sens horaire, chacun énonce la valeur de sa carte. La plus grande valeur l'emporte !

Un joueur dont l'animal est une espèce plus menacée que le joueur qui a la main peut choisir une autre caractéristique d'affrontement.

Un nouveau tour de table débute alors.

ÉTAPE 5 DÉCOMPTE DES POINTS

Le gagnant place 1 point de victoire sur le continent désigné par l'épreuve de rapidité.

Si son animal est originaire du continent en jeu, le gagnant place alors 2 points de victoire sur son plateau.

Si le dé Continents est sur la zone Défis Nature, le gagnant peut placer 2 points de victoire sur le continent d'origine de son animal.

Il est toujours possible de placer des points de victoire en surplus sur les continents de son choix !

L'ÉCHANGE DE CARTES

Au début de chaque tour, un joueur peut défausser des cartes pour un effet immédiat, indiqué sur son plateau Continents.

Mais un joueur qui fait un échange ne participe pas à la bataille de ce tour de jeu !

LES CARTES COLLECTOR

Lors d'une partie avec des cartes Collector, si l'une d'elle est révélée par un joueur, il bénéficie de son effet pour le tour en cours. A la fin du tour, la carte est défaussée.

Si, lors d'un même tour, deux cartes Collector sont révélées, elles s'annulent et sont défaussées.

18 CARTES COLLECTOR PLEINES DE SURPRISES !



**VOUS VOULEZ
TOUTES
LES ESSAYER ?**

**VENEZ LES DÉCOUVRIR SUR
NOTRE SITE WWW.BIOVIVA.COM**