

bioviva!

# Défis NATURE

CHRONO

## RÈGLE DU JEU

13 dés de bataille

36 cartes chrono

36 cartes animaux inédites



7+



## Sauras-tu tenir le rythme de Défis Nature Chrono ?

Pars à la rencontre des animaux les plus surprenants de notre planète. Découvre les espèces à préserver, parie sur leurs points forts et défie les autres joueurs dans des parties endiablées. Sois le plus rapide dans l'épreuve des cartes chrono et le plus malin avec tes dés de bataille pour remporter la victoire !

Alors, prêt à relever le défi ?

## RÈGLE DU JEU

### Contenu

- 12 dés de bataille
- 1 dé « Bonus »
- 1 planche d'autocollants pour les dés (ronds)
- 36 cartes « Chrono » (carrées)
- 36 cartes « Animaux » (rectangulaires)
- 1 planche d'autocollants « compatibilité » (rectangulaires)
- 1 règle du jeu



### Préparation du jeu

Les autocollants ronds sont collés sur les faces de l'ensemble des dés de jeu de manière à avoir :

- 4 dés « Force » entièrement bleus.
- 4 dés « Rapidité » entièrement violets.
- 4 dés « Camouflage » entièrement orange.
- 1 dé « Bonus » entièrement vert.

Chacun des 13 dés ayant : 2 faces avec le chiffre 1, 2 faces avec le chiffre 2, 2 faces avec le chiffre 3.

### But du jeu

Suivant le nombre de joueurs, le vainqueur est le premier joueur qui remporte :

- 5 batailles à 2 joueurs
- 4 batailles à 3 joueurs
- 3 batailles à 4 joueurs

## Mise en place

1. Chaque joueur récupère 1 dé « Force », 1 dé « Rapidité » et 1 dé « Camouflage » et les positionne à côté de lui. Ce sera ses 3 dés de bataille jusqu'à la fin de la partie.

NB : à 2 et 3 joueurs, les dés de bataille restants sont remis dans la boîte.

2. Positionnez le dé « Bonus » au centre de la table.

3. Mélangez les cartes « Chrono » (carrées) et distribuez toutes les cartes faces cachées en veillant à ce que tous les joueurs en aient le même nombre.

4. Mélangez les cartes « Animaux » (rectangulaires) puis distribuez 5 cartes à tous les joueurs. Placez les cartes restantes faces cachées sur la table pour constituer une pioche.

5. La partie peut commencer !

## Dés de bataille



## Démarrage du jeu

Un tour de jeu est composé de 4 étapes :

- ÉTAPE 1 – ÉPREUVE DE RAPIDITÉ « Chrono »
- ÉTAPE 2 – CHOIX DE LA CARTE « Animaux »
- ÉTAPE 3 – LES DÉS DE BATAILLE
- ÉTAPE 4 – LA BATAILLE



## ÉTAPE 1 – ÉPREUVE DE RAPIDITÉ « Chrono »

Dans l'épreuve de rapidité, les joueurs s'affrontent avec les cartes « Chrono » pour récupérer le dé « Bonus », donnant un avantage pour la bataille à suivre. Pour le moment, les cartes « Animaux » sont conservées à portée de main faces cachées.

Tous les joueurs retournent en même temps leur première carte « Chrono » face visible à la vue de tous les joueurs. Si au moins deux cartes identiques apparaissent, tous les joueurs effectuent l'action liée à ces cartes. Si aucune carte n'est en commun, les joueurs retournent une deuxième carte (qui recouvrira la première), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y ait au moins deux cartes identiques.

Il y a 6 actions différentes (une par type de carte « Chrono »).

### Les actions des cartes « Chrono »



Le premier joueur qui attrape le dé « Bonus » d'une main l'emporte.



Le premier joueur qui attrape ses 3 dés de bataille d'une main puis qui lève cette main (contenant les 3 dés) en l'air l'emporte.



Le premier joueur qui attrape l'un des 3 dés de bataille du joueur de son choix puis qui lève la main (contenant ce dé) en l'air l'emporte.



Le premier joueur qui empile ses 3 dés de bataille (dans n'importe quel ordre) l'emporte.



Le premier joueur qui crie « Défis Nature » l'emporte.



Le premier joueur qui pose une de ses cartes « Animaux » face visible et tape dessus avec la paume de la main l'emporte. (La carte « Animaux » de ce joueur est conservée pour l'étape suivante).



**Le joueur qui remporte cette épreuve de rapidité récupère le dé « Bonus » pour les étapes suivantes.**

### Pénalités

- Si un joueur se trompe, il perd un dé de bataille de son choix (pour l'étape suivante). Cela est le cas si :
- il effectue la mauvaise action.
  - il effectue une action alors qu'il n'y a pas au moins 2 cartes « chrono » identiques.
  - dans une partie à 4 joueurs, il effectue une action lorsqu'apparaissent 2 paires différentes de cartes « Chrono » (exemple : 2 cartes vertes pour attraper le dé bonus + 2 cartes jaunes pour empiler ses dés de bataille). Ce cas particulier annule l'effet des cartes et on ne doit pas faire d'action.

## ÉTAPE 2 – CHOIX DE LA CARTE « Animaux »

Chaque joueur choisit dans ses 5 cartes « Animaux » la carte avec laquelle il va mener bataille, en fonction des points de « Force », de « Rapidité » et de « Camouflage » de son animal.

Il positionne cette carte devant lui face visible.

Pastille « degré de menace » (en cas d'égalité)

Image de l'animal

Caractéristiques de l'animal (en cas d'égalité)

Texte de présentation



Nom de l'animal

Nom scientifique de l'animal

Force

Rapidité

Camouflage

## ÉTAPE 3 – LES DÉS DE BATAILLE

1| Le joueur en possession du dé « Bonus » le lance. Il choisit de positionner le dé (face tirée visible) soit à côté des points de « Force », soit à côté des points de « Rapidité », soit à côté des points de « Camouflage » de son animal. Cela lui donne un avantage pour la bataille : il ajoutera les points du dé « Bonus » à la valeur choisie.

Dans l'exemple ci-contre, le joueur choisit de placer son dé « Bonus » sur la valeur de « Force ». Il bénéficiera donc de 3 points supplémentaires en « Force » pour la bataille.



2| Tous les joueurs lancent leurs 3 dés de bataille et les positionnent à côté des symboles correspondants.



3| Les joueurs calculent les totaux respectifs de « Force », de « Rapidité » et de « Camouflage » de leur animal en ajoutant les valeurs indiquées sur leur carte « Animaux » à celles obtenues sur leurs 3 dés de bataille.



**Exemple :** un joueur a joué l'ours blanc. Il a obtenu 2 sur le dé de « Force », 3 sur le dé de « Rapidité » et 3 sur le dé de « Camouflage ». Cela lui donne les valeurs suivantes :

- 5 en « Force » (3 de l'animal + 2 du dé de « Force »)
- 5 en « Rapidité » (2 de l'animal + 3 du dé de « Rapidité »)
- 6 en « Camouflage » (3 de l'animal + 3 du dé de « Camouflage »)

## ÉTAPE 4 – LA BATAILLE

1| A tour de rôle, les joueurs annoncent leur valeur de « **Force** ». Celui ou ceux qui a(ont) la valeur la plus forte remporte(nt) une victoire. Chaque joueur concerné place son dé de « **Force** » sur sa carte « **Animaux** » pour signifier une victoire. Les autres joueurs laissent leur dé à côté de la carte.

Plusieurs joueurs peuvent remporter une victoire s'ils sont à égalité sur la valeur de points la plus haute.

Exemple : le joueur 1 a 3 points de « **Force** », le joueur 2 a 2 points et le joueur 3 a 3 points. => le joueur 1 et le joueur 3 remportent chacun 1 victoire.



2| Les joueurs procèdent de la même manière avec les valeurs de « **Rapidité** » et de « **Camouflage** ».

NB : le joueur ayant le dé « **Bonus** » n'oublie pas de rajouter les points du dé « **Bonus** » à la valeur choisie lors de l'étape précédente.

3| Le joueur qui compte le plus de victoires remporte la bataille.

**Important** : en cas d'égalité sur le nombre de victoires, les joueurs ex-aequo se départagent en appliquant la règle classique des « **Défis Nature** ».

(Voir paragraphe « **Égalité : la règle classique des Défis Nature** » page suivante).

Le vainqueur de la bataille conserve sa carte « **Animaux** » jouée ce tour-ci à côté de lui pour symboliser une bataille gagnée.

4| Les autres cartes « **Animaux** » jouées sont défaussées, le dé « **Bonus** » est repositionné au centre de la table et on recommence un tour de jeu.

NB : lorsque les 5 cartes « **Animaux** » des joueurs ont été jouées, on distribue 5 nouvelles cartes. Tous les 3 tours, chaque joueur mélange ses cartes « **Chrono** » pour renouveler les actions de l'épreuve de rapidité.

## Fin de partie

Suivant le nombre de joueurs, le vainqueur est le premier joueur qui remporte :

- 5 batailles à 2 joueurs
- 4 batailles à 3 joueurs
- 3 batailles à 4 joueurs

## ÉGALITÉ : LA RÈGLE CLASSIQUE DES DÉFIS NATURE

Les joueurs à égalité de victoires durant la bataille (et uniquement ces joueurs) se départagent en utilisant les caractéristiques des cartes « **Animaux** » jouées (longueur, poids, longévité et vitesse inscrites à gauche au milieu de chaque carte).

1. Si le joueur qui a remporté le dé « **Bonus** » fait partie des joueurs à départager, il commence et choisit une caractéristique d'affrontement.

S'il ne fait pas partie des joueurs à départager, il désigne un premier joueur parmi les autres (celui-ci choisira la caractéristique d'affrontement).

2. Le premier des joueurs à départager lit la valeur de la caractéristique présente sur sa carte « **Animaux** » à haute voix (exemple : mon animal a un poids de « 510 kg »).

3. Les autres joueurs consultent leurs cartes et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte la bataille.

## LES ESPÈCES MENACÉES – (Règle optionnelle pour joueurs confirmés)

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de menace\* qui pèse sur les espèces :

- Espèces non menacées (pastille **Verte** en haut à gauche)
- Espèces vulnérables (pastille **Jaune**)
- Espèces en danger d'extinction (pastille **Orange**)
- Espèces en danger critique d'extinction (pastille **Rouge**)

Il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'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 premier joueur.

Les ordres de priorité de ces cartes sont (du plus prioritaire au moins prioritaire) : > > >

Puis, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

Exemple : le joueur qui a démarré avec le « **poids** » possède une carte **Verte**. Le joueur suivant a une carte **Orange**, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur une autre caractéristique : la « **vitesse** ». On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique de « **vitesse** ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte **Rouge**) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement (exemple : la « **longévité** »).

Cette règle permet de favoriser les espèces les plus en danger. A ton tour, renseigne-toi pour soutenir les associations qui œuvrent pour les protéger !

\* classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN).



## AIDE-MÉMOIRE

Un tour de jeu est composé de 4 étapes :

- ♦ ÉTAPE 1 – ÉPREUVE DE RAPIDITÉ « Chrono »
- ♦ ÉTAPE 2 – CHOIX DE LA CARTE « Animaux »
- ♦ ÉTAPE 3 – LES DÉS DE BATAILLE
- ♦ ÉTAPE 4 – LA BATAILLE

### Les actions des cartes « Chrono »



Attraper le dé « Bonus ».



Attraper ses 3 dés de bataille puis les lever en l'air.



Attraper un dé de bataille d'un autre joueur puis le lever en l'air.



Empiler ses 3 dés de bataille.



Crier « Défis Nature ».



Poser une carte « Animaux » face visible et taper dessus.

## COMPATIBILITÉ AVEC LA GAMME « DÉFIS NATURE »

Pour encore plus de parties, joue avec tes autres jeux « Défis Nature » !

Pour cela, personnalise tes cartes avec les autocollants « compatibilité » fournis dans la boîte.

1| Connecte-toi sur :

[www.bioviva.com/nos-jeux/defis-nature-chrono](http://www.bioviva.com/nos-jeux/defis-nature-chrono)



2| Télécharge la « grille de compatibilité » de ton « Défis Nature ». Tous les « Défis Nature » ayant pour thème les animaux, les dinosaures ou les créatures légendaires sont compatibles.

Retrouve les sur [www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)

3| Colle les bons autocollants sur tes cartes « Défis Nature » à l'aide de ta « grille de compatibilité ».

4| Joue avec les règles de « Défis Nature Chrono » et ton nouveau jeu !

