

Règle du jeu

Animaux préhistoriques

Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune regarde la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son espèce (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 700 kg » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas 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 les cartes de tous les autres joueurs et les replace sous son tas de cartes. Pour les caractéristiques « date d'apparition » et « date de découverte », la date la plus ancienne l'emporte. *Par exemple, pour les dates d'apparition « -34 Ma » et « -18 Ma », c'est l'animal étant apparu il y a 34 millions d'années qui l'emporte.*

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le temps de vie passé sur Terre de leur espèce (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'espèce avec le temps de vie passé sur Terre le moins élevé remporte les cartes de cette manche.

Le temps de vie sur Terre (du moins au plus longtemps) est le suivant :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et comparent le temps de vie sur Terre. Celui qui a le temps de vie passé sur Terre le moins élevé remporte la bataille.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement si on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une espèce avec le temps de vie passé sur Terre moins élevé que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

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

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 15 min (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le temps de vie passé sur Terre par les espèces.

- Espèce qui a vécu moins de 400 000 ans (pastille rouge)
- Espèce qui a vécu entre 400 000 ans et 1 million d'années (pastille orange)
- Espèce qui a vécu entre 1 et 3 millions d'années (pastille jaune)
- Espèce qui a vécu plus de 3 millions d'années (pastille verte)

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. La date de découverte correspond à l'année où l'espèce a été nommée et décrite pour la 1^{ère} fois. La date d'apparition est exprimée en millions d'années (Ma).

Découvrez tous les jeux disponibles de la collection Défis Nature :
Animaux marins, Carnivores, Reptiles, Oiseaux, Insectes, Primates, Afrique, Asie, Amériques, Océanie, Europe, France, 3 jeux Dinosaures, Animaux préhistoriques, Volcans, Espace, Chats, Chiens, Chevaux, Créatures Légendaires, Châteaux, Les Défis des petits de la ferme, de la savane et de la jungle et le Grand jeu de société !

www.bioviva.com