



Règle du jeu

Objectif :

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

Préparation :

Distribuer toutes les cartes en nombre égal à tous les joueurs (si des cartes sont en trop, les retirer du jeu).

Déroulement d'un tour de jeu :

1 - Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique* de son animal (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 150 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 face cachée sous son tas de cartes.

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.

Caractéristiques de l'espèce :



Longueur



Poids



Indice de
dangerosité (%)



Indice
d'agilité (%)



Apparition
(en millions
d'années écoulées)

Durée de vie de l'espèce sur Terre :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le temps de vie de l'espèce sur Terre :

- Plus de 6 millions d'années (pastille **verte** en haut à gauche)
- Entre 5,3 et 6 millions d'années (pastille **jaune**)
- Entre 4 et 5,3 millions d'années (pastille **orange**)
- Moins de 4 millions d'années (pastille **rouge**)

Pendant un tour de jeu, 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 joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

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

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte.

Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

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 **priorité supérieure** (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Le but est de favoriser les espèces présentes le moins longtemps sur Terre.

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 mn (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

* Certaines données ont du être estimées pour les besoins du jeu.

Bien que le jeu se nomme « Défis Nature Dinosaures », il ne comporte pas uniquement des dinosaures mais aussi des reptiles terrestres, volants et marins.

Découvrez les autres jeux de la gamme « Défis Nature » !