

Règle du jeu

Froid extrême



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 animal (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 600 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.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le degré de menace de leur espèce (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'espèce la plus menacée remporte les cartes de cette manche.

Le degré de menace (du plus au moins menacé) 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 leur degré de menace. Celui qui a le plus élevé remporte la bataille. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

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 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.

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 « longévité ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « longévité ». Seule une carte avec un degré de menace supérieur (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Le but est de favoriser les espèces les plus en danger.

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 degré de menace* qui pèse sur les espèces :

- *Espèce en danger critique d'extinction (pastille rouge)*
- *Espèce en danger d'extinction (pastille orange)*
- *Espèce vulnérable (pastille jaune)*
- *Espèce non menacée (pastille verte)*

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

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. La gestation correspond, pour les mammifères, au temps pendant lequel la femelle porte ses petits. L'incubation fait référence au temps nécessaire à l'éclosion des œufs pour les oiseaux et la plupart des poissons.