

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

Règle du jeu

Contenu

- 1 plateau rond « rapidité » et 6 plateaux rectangulaires « continents »
- 72 cartes « Défis Nature »
- 1 dé « continents » (collez les 5 faces « continents » et la face « Défis Nature »)
- 1 dé « aléas » (collez les 6 faces restantes)
- Une soixantaine de cailloux « points de victoires »

But du jeu

Remporter le plus de batailles possible avec ses animaux de façon à être le premier joueur à obtenir 2 points de victoires sur chacun des 5 continents.

Préparation du jeu

Positionnez le plateau rond « rapidité » au centre de la table et un plateau rectangulaire « continents » en face de chacun des joueurs. Mélangez les cartes puis distribuez 6 cartes à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée sur la table pour constituer la pioche.

Démarrage du jeu

Un tour de jeu se compose de 5 étapes.

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 ».



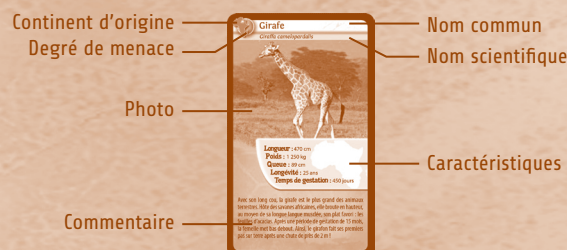
Si le dé s'arrête sur une face « continents » : le premier joueur qui tape (avec une seule main) sur le continent du plateau « rapidité » indiqué par le dé l'emporte. Il prend la main pour la bataille qui va démarrer. Le vainqueur de cette bataille remportera 1 point de victoire pour ce continent. On positionne le dé sur ce continent 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 » prend la main. Dans ce cas spécifique, 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

Les cartes « Défis Nature » sont composées de plusieurs éléments :



Chaque joueur prend connaissance de ses 6 cartes et choisit dans son jeu une carte avec laquelle il va mener la bataille. Il positionne cette carte devant lui face cachée.

Il n'est pas obligatoire d'utiliser un animal issu du continent désigné par le dé pour mener bataille : tous les animaux sont utilisables à chaque tour mais les animaux issus du continent de bataille sont très avantagés (cf. étape 5).

Étape 3 LANCER DU DÉ « ALÉAS »

On lance le dé « aléas ». Selon le résultat, plusieurs rebondissements peuvent intervenir pour la bataille de ce tour :



Go : il ne se passe rien de spécial et on joue avec les règles de bataille indiquées à l'étape 4.



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



2 points : le vainqueur de la bataille remportera 2 points de victoire au lieu d'un seul.



Honneur aux petits : la plus petite valeur de caractéristique remportera l'affrontement, au lieu de la plus grande (cf. étape 4).



Espèces protégées désactivées : les pastilles de couleurs des espèces protégées (cf. étape 4) sont désactivées et la règle ne sera pas appliquée.

Étape 4 LA BATAILLE

1. Le joueur qui a la main regarde la carte posée devant lui (sans la montrer) et y 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 regardent la carte posée devant eux 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 grande valeur remporte la bataille.**

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

LES ESPÈCES MENACÉES

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

- 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**).

Pendant une bataille, 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 la même bataille, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite pour l'emporter. Le but est de favoriser les espèces les plus en danger.

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

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 ». Il place 2 points de victoire si le dé « aléas » a désigné la face « 2 points ». **Dans tous les cas, il n'est jamais possible de remporter plus de 2 points par bataille ni de positionner plus de 2 points de victoire par continent.**

LE CONTINENT D'ORIGINE DE L'ANIMAL

Devant la pastille de couleur en haut à gauche des cartes figure le continent d'origine de l'animal (la couleur de fond des cartes aide également à se repérer : c'est la même que celle du plateau « continents »).

Si l'animal du vainqueur est originaire **du même continent** que celui désigné par le dé « continents », celui-ci positionne **2 points de victoire au lieu d'un seul** ! Si le vainqueur possède déjà 1 ou 2 point(s) de victoire sur ce continent, il peut disposer son (ou ses) point(s) de victoire en surplus sur les autres continents. **Il est donc souvent**

avantageux de jouer une bataille avec un animal originaire du continent de bataille ! Si le défi de rapidité initial a eu lieu avec la case Défis Nature, le gagnant marque 2 points s'il choisit de placer ses points de victoire sur le lieu d'origine de son animal victorieux. À la fin de la bataille, 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 au-dessus de la pioche et on recommence un nouveau tour de jeu.

L'échange de cartes

Avant le début d'un tour de jeu, un joueur peut décider d'échanger certaines de ses cartes contre des points de victoire.

Les possibilités d'échange sont les suivantes (également récapitulées sur le plateau « continents ») :

- 2 espèces en danger critique (rouges) = 2 points de victoire à placer ;
- 2 espèces en danger (orange) = 1 point de victoire à placer ;
- 3 espèces vulnérables (jaunes) = 1 point de victoire à placer ;
- 3 cartes de continent différent = le joueur qui a échangé ses cartes retire 1 point de victoire de son choix à un autre joueur.

Pour cela, il dépose les cartes de son jeu à échanger sous la pioche, tire le même nombre de cartes au-dessus de la pioche et prend le(s) point(s) de victoire correspondant(s) dans la boîte pour le(s) placer immédiatement où il le souhaite.

Important :

- L'échange de cartes ne peut être utilisé que **2 fois maximum par joueur** dans la partie.
- **Ce joueur ne participe pas à la bataille de ce tour de jeu.**
- Il n'est **pas possible d'échanger des cartes contre 1 (ou 2) point(s) de victoire** qui permettra(ont) d'emporter la victoire finale. Le dernier point de victoire doit être impérativement gagné lors d'une bataille !

Fin de la partie

Le premier joueur qui possède 2 points de victoire par continent, soit 10 points en tout remporte la partie.

Compatibilité avec les jeux de 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 ET PAYS » : AFRIQUE, ASIE, AMÉRIQUE, OCÉANIE, EUROPE ET FRANCE

Mélangez votre (ou vos) jeu(x) de cartes à celui fourni dans le jeu de société. 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

1. 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 minimum 36 cartes avec au moins 3 caractéristiques communes (ex : le « poids », la « taille » ou la « longévité »...).

2. Pendant la partie :

- De 2 à 5 joueurs, distribuez seulement 5 cartes par joueur, ou 4 cartes pour 6 joueurs.
- Faites des batailles uniquement avec les caractéristiques similaires à toutes les cartes définies au départ.
- La règle du continent d'origine de l'animal (2 points gagnés au lieu d'un seul) n'est pas appliquée.

Les autres règles sont similaires à celles décrites ci-dessus.

Découvrez tous les jeux de cartes de la gamme Défis Nature

Animaux marins, Carnivores, Reptiles, Oiseaux, Primates, Insectes, Afrique, Asie, Amérique, Europe, Océanie, France, Volcans et 3 Dinosaures !

www.bioviva.com et www.facebook.com/biovivaeditions

* 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.