

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



bioviva!

PLANÈTE

MERS ET OcéANS

Chères joueuses, chers joueurs,

Les océans et les mers couvrent plus de 70 % de la surface de la Terre.

Participant à l'équilibre de la planète, ils sont le théâtre de phénomènes complexes : courants, marées, tempêtes...

Du littoral au plus profond des abysses, ils accueillent une faune et une flore d'une incroyable richesse et sont encore loin d'avoir révélé tous leurs mystères !

Pour mieux comprendre leur fonctionnement, leurs rôles et la nécessité de les protéger,

Bioviva Planète vous invite à une incroyable plongée, à la découverte des mers et des océans.

Un jeu pour partager ses émotions, sans modération !

Toute l'équipe Bioviva

CONTENU

72 cartes

20 pions
Poisson en bois
(5 de chaque couleur)

48 vignettes
Mots



ZOOM SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque carte comporte 2 pictogrammes, correspondant aux deux caractéristiques que la photo met principalement en avant.
Les 5 pictogrammes possibles sont :



Chaque caractéristique est expliquée en détail, dans le mémo à la fin de ce livret (cf. page 8).



Ces éléments sont fournis à titre informatif et ne sont pas utilisés pour jouer. En revanche, ils vous seront utiles si vous souhaitez jouer, avec les cartes Mers et Océans, aux règles de Bioviva Planète Jungles et Forêts !

NB : certaines photos peuvent correspondre à d'autres caractéristiques mais nous avons choisi les deux caractéristiques qui nous semblaient les plus représentatives. Votre perception peut être différente. Le texte explique souvent l'angle d'interprétation choisi.

BUT
DU JEU

Une partie se déroule en deux manches. L'objectif est d'avoir marqué le maximum de points à l'issue des deux manches.

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Avant de commencer...

Découper le coupon Réponse en bas de la page 5.



MANCHE 1

MISE EN PLACE

- Placer 25 cartes sur la table, faces photos visibles, de manière à former un rectangle de 5 cartes par 5 cartes. Les cartes restantes sont mises de côté. Elles ne serviront pas pour cette partie.
- Disposer les vignettes Mots et le coupon Réponse à côté.
- Chaque joueur prend 5 Poissons d'une même couleur.
- Se munir d'une feuille et d'un stylo pour noter les scores.
- Le joueur qui est allé le plus récemment à la mer commence. Il est le maître du jeu pour le premier tour de jeu.

Déduction et émotion



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

- Le maître du jeu pioche 2 vignettes Mots sous le tas et les consulte recto-verso (sans les montrer aux autres joueurs).
- Il choisit un mot parmi les quatre, qui lui évoque particulièrement une des photos disposées sur la table.
- Le maître du jeu place secrètement le coupon Réponse sous la carte choisie. Pendant ce temps, les autres joueurs ferment les yeux (ou se tournent).
- Puis il montre le mot à tout le monde.

- **Les joueurs vont tenter d'identifier la photo choisie par le maître du jeu.** Pour cela, chaque joueur dispose de ses 5 Poissons pour désigner la ou les photos qui pourraient correspondre. Tous les joueurs jouent **en même temps**.

➡ Pour désigner une photo, il suffit de poser un Poisson dessus.

➡ Libre à chaque joueur de poser le nombre de Poissons qu'il souhaite ou de poser plusieurs Poissons - et même tous ses Poissons - sur une même photo.

➡ Le maître du jeu peut, s'il le souhaite, entamer un compte à rebours de 5 à 0 quand il estime que le temps alloué a été suffisant.

ATTENTION

Une fois que l'on a posé un Poisson, on ne peut ni le reprendre, ni le déplacer.

- Une fois que tous les joueurs ont posé leurs Poissons, le maître du jeu révèle sous quelle photo se trouve le coupon Réponse et l'on procède au décompte des points sur la grille de score.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?

- **Chaque joueur ayant posé des Poissons sur la bonne photo** remporte autant de points que de Poissons posés. *Exemple : un joueur pose 2 Poissons sur la bonne photo et 3 Poissons sur une autre, il remporte 2 points.*
- **Si un joueur a posé tous ses Poissons sur la bonne photo**, il remporte 5 points et 1 point de bonus !
- Le maître du jeu ne marque pas de points.

ATTENTION

Si personne n'a trouvé la photo, le maître du jeu perd 2 points.

- Le maître du jeu met la photo qu'il avait choisie de côté. Elle servira pour la 2^e manche.

- C'est alors au joueur suivant, situé à sa gauche, de devenir maître du jeu.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient été maître du jeu deux fois.

FIN DE LA MANCHE

- Additionnez les points obtenus par chaque joueur dans la grille de score pour déterminer le score de la 1^{ère} manche.
- Chaque joueur a mis de côté deux photos. On a donc :

À 2 JOUEURS ➡ 4 CARTES

Dans cette configuration, chaque joueur en choisit 1 parmi les cartes restant sur la table, pour avoir 6 cartes au total.

À 3 JOUEURS ➡ 6 CARTES

À 4 JOUEURS ➡ 8 CARTES

- Les autres cartes et les vignettes Mots utilisées sont mises de côté.

La deuxième manche peut débuter !



MANCHE 2

MISE EN PLACE

- Étaler, sur la table, les cartes choisies lors de la 1^{ère} manche.
- Poser 20 nouvelles vignettes Mots au centre de la table, de manière à former un rectangle de 5 par 4, bien visible de tous les joueurs.
- Chaque joueur prend trois de ses Poissons et met les deux autres de côté.

Mémoire et rapidité



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

- Tous les joueurs regardent attentivement les photos, ainsi que le titre noté au dos de chaque carte. Cela pourra servir d'arbitrage en cas de litige.
- Une fois que tout le monde les a bien regardées, le perdant de la manche précédente ramasse les cartes, les mélange et en distribue une secrètement à chaque joueur. Chaque joueur prend discrètement connaissance de sa carte.

ATTENTION Chaque joueur doit veiller à dissimuler sa carte des regards indiscrets (sur ses genoux, sous un livre, etc.). Les cartes non distribuées doivent également être cachées de l'ensemble des joueurs, y compris de celui qui distribue.

COUPON RÉPONSE

- Le joueur qui a distribué les cartes commence. Il place la boîte de jeu devant lui, ouverte à la verticale, et pose sa carte derrière, bien cachée.



- Tous les joueurs jouent **en même temps**. Dès qu'un joueur pense avoir deviné la photo, il fait sa proposition à voix haute.

ATTENTION Chaque joueur a le droit de faire une seule proposition pour chaque mot. Si personne ne trouve, le joueur qui fait deviner choisit un deuxième mot, puis un troisième (quelque soit le nombre de mots parié). Les mots choisis sont laissés devant la boîte au fur et à mesure.

SON OBJECTIF

Faire deviner sa photo à partir des mots disposés sur la table, en déterminant le nombre de mots qui lui seront nécessaires (trois mots maximum).



- Il regarde les mots et parie secrètement sur le nombre de mots dont il aura besoin pour faire trouver sa photo (dans la limite de 3 mots). Pour cela, il place le nombre de Poissons correspondant derrière la boîte, sur sa carte, à l'abri des regards. Il dissimule également ses Poissons restants pour que son pari ne soit pas dévoilé.
- Puis il choisit un mot et le place devant la boîte, visible de tous.

- On procède alors au décompte des points sur la grille de score. Les mots utilisés sont défaussés.

- C'est au tour du 2^e joueur (situé à sa gauche) de faire trouver sa carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait tenté de faire deviner sa carte.

FIN DE LA MANCHE

- Additionnez les points obtenus par chaque joueur dans la grille de score pour déterminer le score de la 2^e manche.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?

Pour le joueur qui a tenté de faire deviner sa carte...

- Si le joueur a remporté son pari → il marque **+3 POINTS**
- Si le joueur a fait trouver sa carte mais en plus ou moins de mots que le nombre de mots parié → il marque **+1 POINT**
- S'il n'a pas fait trouver sa carte → il ne gagne rien.

Pour les autres joueurs...

- Un joueur qui trouve la carte **en 1 mot** → il marque **+3 POINTS**
- Un joueur qui trouve la carte **en 2 mots** → il marque **+2 POINTS**
- Un joueur qui trouve la carte **en 3 mots** → il marque **+1 POINT**

FIN DE LA PARTIE

Additionnez les points des 2 manches pour chaque joueur afin de connaître le grand gagnant !

Pour plus de parties avec ces règles, remplacez les cartes par celles du jeu



JUNGLES ET FORÊTS