

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 (Bourgogne du sud), 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



Les Défis de la Nature

Parie sur les plus incroyables inventions de la Nature !



Les Défis de la Nature est un jeu qui allie ruse, astuce et connaissance. Vous allez soumettre d'époustouflantes devinettes sur la Nature à vos adversaires. A chacun ensuite de parier sur la réponse qui lui paraît la plus plausible ! Un jeu simple, instructif et très drôle, idéal pour la récré ou les voyages !

Dans cette série des Défis, pars à la découverte des merveilles de la Nature à travers 156 questions.

Les Défis de la Nature
est un produit recyclable fabriqué
à partir de produits recyclés.
Fabriqué en France



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

© 2000 Bioviva - Tous droits réservés



3 569160 200042

À partir de 7 ans.
De 2 à 6 joueurs
Durée moyenne : 20 mn

CONTIENT :
42 grandes cartes illustrées,
règles de jeu.



Le jeu des Défis de la Nature vous mettra aux prises avec d'incroyables anecdotes, de surprenantes histoires survenues dans notre passionnant monde vivant. A vous d'être le plus malin !

- Les Défis de la Nature est un jeu pour 2 à 6 joueurs, âgés de 7 ans et plus.
- Durée d'une partie : de 10 à 20 mn.

MATERIEL DE JEU :

- 39 grandes cartes comportant chacune 2 questions jaunes (simples) et 2 questions rouges (plus difficiles), soient 156 questions au total. Pour chaque question, trois choix de réponse sont proposées. Une seule d'entre-elles est la bonne !

- 3 cartes servant de plateau de mise :



Plateau de couleur bleue (AIR) pour miser sur le premier choix de réponse proposé.



Plateau de couleur verte (EAU) pour miser sur le deuxième choix de réponse proposé.



Plateau de couleur brune (TERRE) pour miser sur le troisième choix de réponse proposé.

En guise de mise, nous vous conseillons de vous munir de petits éléments naturels tels que des grains de riz, des lentilles ou encore des haricots secs par exemple. Il en faut 16 par joueur en début de partie.

Si vous n'avez pas de graines ou de petits cailloux sous la main, ou si vous jouez en voiture, reportez-vous au dernier paragraphe : "le jeu sans mise".

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- Les cartes sont battues puis placées en pile pour former la pioche. On décide de jouer soit avec les questions jaunes, soit avec les questions rouges.
- Chaque joueur reçoit 16 graines qu'il pose devant lui. Les trois cartes Plateau de Mise sont placées au milieu des joueurs. Une de ces cartes est posée sur la pioche pour cacher les questions.
- Le joueur le plus âgé commence. Il est le "meneur" pour ce tour de jeu. Puis ce sera ensuite au tour du joueur situé à sa gauche, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le meneur tire une carte, lit la question du haut, et propose - dans l'ordre où ils sont inscrits - les trois choix de réponse aux autres joueurs.

• Chaque joueur mise alors une ou deux graines sur le plateau de mise correspondant à la réponse de son choix : Air (réponse 1), Mer (réponse 2) ou Terre (réponse 3). Une fois toutes les mises placées, le meneur lit la bonne réponse à haute voix, ainsi que le commentaire... puis :

➔ • le meneur **RÉCUPÈRE TOUTES LES GRAINES** mises sur les **MAUVAISES RÉPONSES**.

➔ • le meneur **RÉCOMPENSE LES JOUEURS** qui ont misé sur la **BONNE RÉPONSE** en doublant leur mise : il leur rend donc leur mise, en y ajoutant le même nombre de graines de sa poche.

FIN DE PARTIE :

Dès qu'un joueur n'a plus aucune graine, la partie s'arrête immédiatement et c'est le joueur qui a le plus de graines qui gagne la partie.

LE JEU SANS MISE :

On peut également facilement jouer sans mises : il s'agit alors d'être le premier à collecter 6 cartes. Chaque joueur annonce simplement son choix de réponse au meneur. Si un seul joueur donne la bonne réponse, celui-ci gagne la carte ; s'il y en a plusieurs, c'est le premier joueur situé à la gauche du meneur, qui gagne la carte.