

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 ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Règle du jeu

Super pouvoirs des animaux



Objectif :

Etre 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 (« 3 500 g » 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.

Règle spéciale cartes Collector (cartes brillantes)

Lors d'un tour de jeu, si un joueur retourne une carte Collector, il l'annonce aux autres joueurs et la lit à haute voix. L'effet de la carte Collector s'applique immédiatement. Si nécessaire, le joueur en possession de la carte Collector tire une nouvelle carte pour participer à l'affrontement. Cette carte Collector est mise de côté et ne sert plus pendant la partie.

Si vous possédez plusieurs cartes Collector, vous pouvez les ajouter au jeu pour encore plus de rebondissements !

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 10 ou 15 min. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors 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 ou faute d'informations précises disponibles. 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 la plupart des poissons, oiseaux, reptiles, amphibiens, crustacés et insectes.

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes
les cartes Collector sur**

www.bioviva.com