

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





Règle du jeu

Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer toutes les cartes en nombre égal à tous les joueurs (si des cartes sont en trop, les retirer du jeu).

Déroulement d'un tour de jeu :

1 - Le joueur le plus jeune retourne 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 (« 150 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 face cachée sous son tas de cartes.

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.

Caractéristiques de l'espèce :



Longueur



Poids



Indice de
dangerosité (%)



Indice
d'agilité (%)



Apparition
(en millions
d'années écoulées)

Durée de vie de l'espèce sur Terre :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le temps de vie de l'espèce sur Terre :

- Plus de 6 millions d'années (pastille **verte** en haut à gauche)
- Entre 5,3 et 6 millions d'années (pastille **jaune**)
- Entre 4 et 5,3 millions d'années (pastille **orange**)
- Moins de 4 millions d'années (pastille **rouge**)

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.

Les ordres de priorité de ces cartes sont (du plus prioritaire au moins prioritaire) :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte.

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 « longueur ».

On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « longueur ».

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

Le but est de favoriser les espèces présentes le moins longtemps sur Terre.

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 mn (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

* Certaines données ont du être estimées pour les besoins du jeu.

Bien que le jeu se nomme « Défis Nature Dinosaures », il ne comporte pas uniquement des dinosaures mais aussi des reptiles terrestres, volants et marins.

Découvrez les autres jeux de la gamme « Défis Nature » !

Règle du jeu

Mythologie

Héros et Dieux



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 personnage mythologique (le « courage » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 93 » 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 niveau de puissance de leur personnage (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le personnage le plus puissant remporte les cartes de cette manche.

Le niveau de puissance (du plus au moins puissant) 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 niveau de puissance. 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 « courage ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « ruse ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « ruse ». Seule une carte avec un niveau de puissance supérieur (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 niveau de puissance.

- Personnage **surpuissant** (pastille rouge)
- Personnage **très puissant** (pastille orange)
- Personnage **puissant** (pastille jaune)
- Personnage **peu puissant** (pastille verte)

Le niveau de puissance et les caractéristiques, évaluées sur des échelles de 0 à 100, sont des estimations réalisées à partir de la littérature existant sur le sujet. En effet, les témoignages sont rares !

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

www.bioviva.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

Règle du jeu

Nouvelle-Calédonie n°2



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 (« 6 000 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). La pastille verte correspond aux espèces non évaluées, non menacées ainsi qu'aux espèces quasi-menacées.*

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 et crustacés.

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes
les cartes Collector sur
www.bioviva.com**

Règle du jeu

Pays du monde



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 pays (la « superficie » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 603 500 km² » 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 face cachée sous son tas de cartes. En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent la densité de population de leur pays (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le pays ayant la plus grande densité de population remporte les cartes de cette manche.

Le niveau de densité de population (du plus au moins dense) 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 niveau de densité. 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 la « superficie ». Le joueur suivant à une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur l' « espérance de vie ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « espérance de vie ». Seule une carte avec une densité de population supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 la densité de population* des pays :

- Pays avec une densité de population **très forte** (pastille rouge)
- Pays avec une densité de population **forte** (pastille orange)
- Pays avec une densité de population **moyenne** (pastille jaune)
- Pays avec une densité de population **faible** (pastille verte)

* La densité de population correspond au nombre d'habitants par km².

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer ou faute d'informations précises disponibles. Pour « Indice de bonheur », la valeur indiquée provient du World Happiness Report 2021.

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes
les cartes Collector sur
www.bioviva.com**

Règle du jeu - Espace



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 objet céleste (le « diamètre » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 120 000 km » 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. Pour la caractéristique « découverte », la date la plus ancienne l'emporte. *Par exemple, entre un objet céleste découvert en 1877 et un autre en -3000, c'est celui découvert en -3000 qui l'emporte.*

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent la difficulté d'observation de son objet céleste (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'objet céleste le plus difficile à observer remporte les cartes de cette manche.

La difficulté d'observation (du plus au moins difficile) est la suivante :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, celui qui a l'objet céleste le plus difficile à observer 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 on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge. Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main un objet céleste avec une difficulté d'observation plus grande que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit le « diamètre ». Le joueur suivant a une carte orange. Il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « découverte ». On refait alors un tour

des joueurs avec la caractéristique « découverte ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 la difficulté d'observation des objets célestes :

- Objet céleste **quasiment impossible à observer** (pastille rouge)
- Objet céleste **très difficile à observer même avec des appareils très puissants** (pastille orange)
- Objet céleste **observable uniquement au télescope** (pastille jaune)
- Objet céleste **potentiellement observable à l'œil nu** (pastille verte)

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. La découverte correspond à l'année de découverte de l'objet céleste et de sa 1^{ère} description. Pour les astres visibles à l'œil nu et observés depuis la nuit des temps, les dates ont été arbitrairement fixées entre -3500 et -3000 ans (fin de la Préhistoire, début de l'Antiquité). Pour la Terre, la date correspond à sa reconnaissance en tant que planète. La température est la température moyenne en surface. La distance correspond à la distance moyenne au Soleil. L'unité utilisée est l'année-lumière (heure et minute-lumière). Une année-lumière correspond à la distance parcourue par la lumière en un an à la vitesse de 300 000 km/s !

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

www.bioviva.com

Règle du jeu - Chevaux



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 retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son cheval (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 500 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 face cachée sous son tas de cartes. Pour la caractéristique « date d'apparition », la date la plus ancienne l'emporte.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le niveau de rareté de leur cheval (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le cheval avec le niveau de rareté le plus élevé remporte les cartes de cette manche.

L'ordre de rareté (du plus au moins rare) 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 le niveau de rareté. 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 on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main un cheval

avec un niveau de rareté plus grand que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

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 « hauteur au garrot ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « hauteur au garrot ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 niveau de rareté.

- Cheval **très rare** (pastille **rouge**)
- Cheval **rare** (pastille **orange**)
- Cheval **peu commun** (pastille **jaune**)
- Cheval **commun** (pastille **verte**)

Certaines données sur les caractéristiques des chevaux sont des estimations pour permettre de jouer. Pour les dates par exemple, elles ne sont pas toujours connues : il y a des hypothèses, des théories, qui convergent ou non.

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

www.bioviva.com

Règle du jeu - Animaux Rigolos

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 (« 200 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.

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. 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 et insectes. Pour certaines espèces (le phoque gris par exemple), le mode de reproduction est complexe : des adaptations ont dû être faites.

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

www.bioviva.com

Règle du jeu - Rois du camouflage



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 (« 60 000 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. 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, insectes...

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

www.bioviva.com