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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

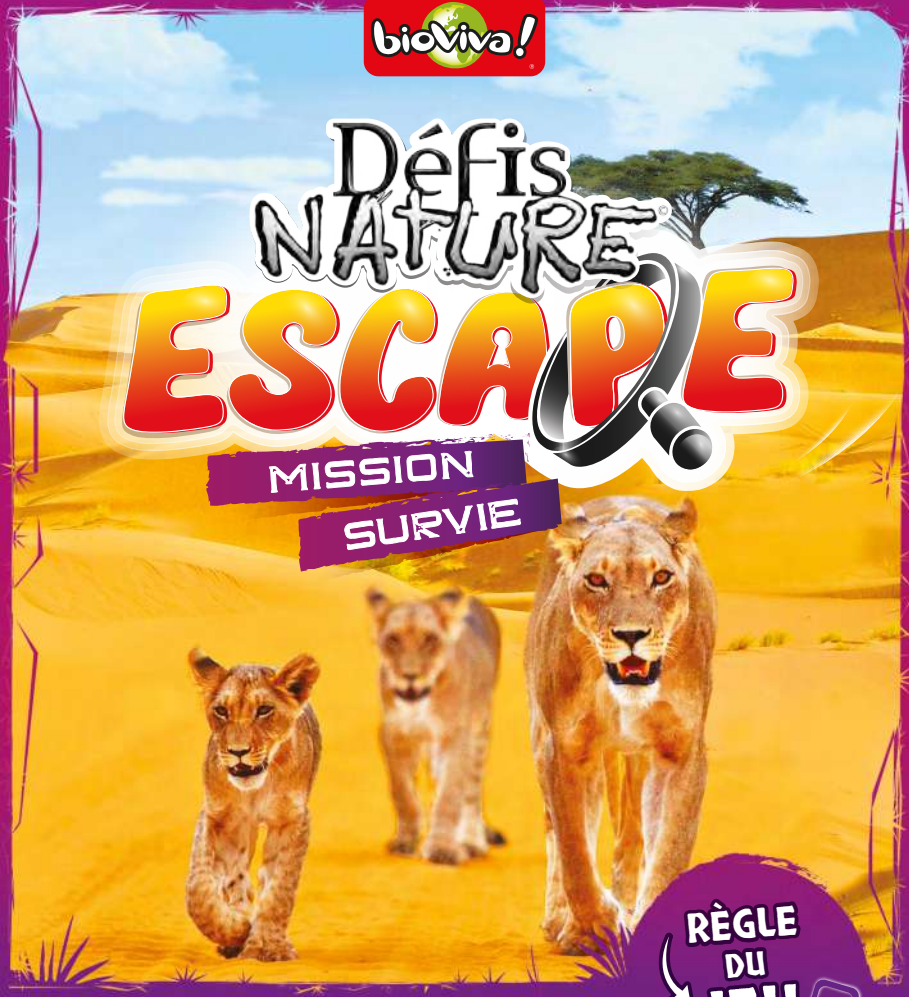
MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

bioViva!

Défis NATURE

ESCAPE

MISSION SURVIE



RÈGLE DU JEU

DOCUMENTS d'enquête

bioViva!

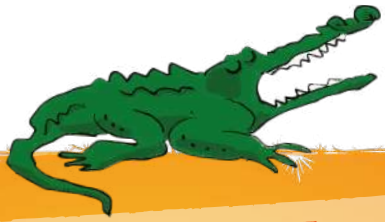
Défis NATURE ESCAPE

MISSION SURVIE



Ce livret fait partie du jeu Défis Nature Escape

MISSION SURVIE



SOMMAIRE

Introduction	P 4
Contenu	P 5
Mise en place	P 6
Comment jouer ?	P 7 - 8
Joue et rejoue !	P 9
Les cartes Défis Nature	P 10
Réponses Enquête 1	P 11 à 15
Réponses Enquête 2	P 17 à 21
Jeu de l'animal manquant	P 24 - 25
Marque-page à découper	P 27
Feuilles d'enquête à découper	P 29 à 42





INTRODUCTION



Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte de l'incroyable richesse de la faune de notre planète !**

Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

Défis Nature Escape te permet de **vivre des aventures captivantes, avec des animaux qui existent vraiment** et dont les particularités t'aideront à trouver ton chemin vers la victoire.

Laisse-toi surprendre par les merveilles de la nature et trouve la bonne réponse dans le temps imparti !

Alors, prêt à relever le défi ?







CONTENU











1. **2 livrets d'enquête**
2. **36 cartes Défis Nature**
3. **2 « scanners » de jeu**
4. **1 crayon**
5. **1 livret de documents d'enquête et de règles**



MISE EN PLACE

Pour résoudre une enquête *Défis Nature Escape*...

... voici ce qu'il te faut !

Installe-toi confortablement à une table, une table basse, ou par terre si tu préfères.

Prévois un peu de place pour ouvrir ton livret, étaler tes cartes, et avoir ta feuille d'enquête à portée de main.

Découpe le marque-page (page 27) et garde-le à côté de toi.

Découpe également la feuille d'enquête (pages 29 à 42) qui correspond à l'enquête que tu vas réaliser.

Normalement, tu as assez de place au dos de ta feuille d'enquête, mais tu peux aussi prendre une feuille blanche ou un cahier pour noter des indices ou faire des schémas.

Prends le crayon fourni dans la boite.

Place à portée de main **les cartes correspondant à l'enquête** que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Prépare un chronomètre pour mesurer le temps que tu vas mettre pour résoudre l'enquête.

Fais la première enquête avant de faire la seconde ! Les deux sont liées.

Défis NATURE ESCAPE MISSION SURVIE

Tu es prêt à jouer !



Ces enquêtes sont conçues pour être réalisées par des enfants à partir de 7-8 ans, en lecture accompagnée, avec un parent ou un enfant plus âgé.

COMMENT JOUER ?

Où commencer ?

Ouvre le livret de l'enquête 1 à la **page 3.**
Lis l'introduction et va à la page indiquée pour commencer l'aventure !
Quand tu commences, n'oublie pas de déclencher le chronomètre.

Comment se déplacer dans le livret ?

Sur chaque page, tu trouveras une **indication** pour continuer l'enquête et te rendre sur une nouvelle page.



Quand tu pars d'une page, il est conseillé d'y laisser ton **marque-page**. Ainsi, si tu dois revenir en arrière, tu sauras où se trouve la dernière page que tu as lue. Parfois, il te sera d'ailleurs demandé de laisser ton marque-page pour revenir facilement à cette page.



Activités

Régulièrement, pour récupérer le numéro de la prochaine page à visiter, tu devras faire une activité. Pour chaque activité, tu peux avoir un indice **en page 43** du livret d'enquête. Cet indice n'est pas la réponse.
Il te donne une piste supplémentaire pour trouver la réponse, en cas de difficulté.
N'hésite pas à lire un indice si tu as du mal à réaliser une activité !



Si malgré l'indice, tu n'arrives pas à avancer, **regarde la solution** dans ce livret de règles. Il vaut mieux lire la réponse que de rester coincé !
Les solutions de l'enquête 1 sont pages 11 à 15. Celles de l'enquête 2, pages 17 à 21.

COMMENT JOUER ?

Comment utiliser les «scanners » du jeu ?



Tu devras parfois utiliser un « scanner ». Oriente toujours les **flèches vers le haut** quand tu en poses un **sur une carte**.
Sur un livret, place le « scanner » de manière à ce que le cercle de la bonne couleur entoure le rond indiqué. Puis fais tourner le « scanner » autour de cet axe.

Quelles pages lire ?



Quand tu arrives sur une page, ne lis pas celle d'à côté ! SAUF si c'est demandé OU si la couleur du bandeau de haut de page est la même.

Enquête et numéros de pages



Sur certaines pages, tu dois découvrir le numéro de la prochaine page à lire. S'il faut faire une opération mathématique simple, **le calcul est posé en bas de page**. Il n'y a jamais de calculs avec des nombres décimaux (avec des virgules). Comme pour les activités, si tu ne trouves pas la solution, regarde **page 43 l'indice correspondant !** Si tu ne trouves pas non plus, **regarde la réponse** dans ce livret.

Tu es bloqué ?



Si tu es bloqué à une page, sans savoir d'où tu viens ou ce que tu dois faire... ou si tu as oublié de noter une information et que tu ne sais plus où elle est : une page du livret d'enquête te permet de retrouver ton chemin ! Pour l'enquête 1, va à la **page 4 !** Pour l'enquête 2 va à la **page 12 !**

Fin de partie



Quand tu as résolu une enquête et que tu es parvenu à la page « Mission accomplie ! », stoppe le chronomètre !

JOUE ET REJOUE !

Il est important pour Bioviva de faire **des jeux qui respectent le plus possible la planète et qui durent longtemps**. Il n'était donc pas question de faire un jeu qui finisse à la poubelle après sa première utilisation !

Pour que ton *Défis Nature Escape* puisse être **utilisé plusieurs fois**, l'équipe Bioviva a pensé à tout !

Tu disposes dans ton coffret d'**un crayon spécial à la mine très légère et de livrets fabriqués avec du papier résistant**. Comme ça, tu peux gommer facilement pour rejouer ou passer le jeu à tes amis ou frères et sœurs...

Plusieurs feuilles d'enquête sont fournies pour pouvoir **rejouer plusieurs fois à chaque enquête**.

Enfin, les cartes dont tu vas te servir pour les enquêtes forment **un jeu à part entière**. Pour cela, découvre **les règles du jeu *Défis Nature*** page suivante.

C'est parti pour un essai !



Tu as compris comment jouer ? Pour le vérifier, essaie de résoudre un petit casse-tête... Va à la page 24 !

Après ce test, tu seras prêt pour te lancer dans la résolution de l'enquête 1 : « Ceux que l'on croyait disparus ».

Bon jeu !

Les cartes Défis Nature



Pour jouer à Défis Nature, utilise les cartes de ton coffret.
Tu peux aussi les mélanger aux cartes d'autres jeux
de notre collection *Défis Nature*.

Découvre tous les jeux de cartes Défis Nature sur www.bioviva.com



RÈGLES de DÉFIS NATURE

OBJECTIF : être le 1er 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 animal (la « longévité » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 55 ans » 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 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.

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.

LE DEGRÉ DE MENACE :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de menace* qui pèse sur les espèces :

Espèces en danger critique d'extinction	Espèces en danger d'extinction	Espèces vulnérables	Espèces non menacées

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) :



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 « longévité ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur une autre caractéristique (« poids », « longueur »…). On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique. Seule une carte de valeur supérieure (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.

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 minutes. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN).

bioViva!

Défis Nature ESCAPE

OPÉRATION CAMOUFLAGE



RÈGLE DU JEU

DOCUMENTS d'enquête

bioViva!

Défis NATURE ESCAPE

OPÉRATION CAMOUFLAGE



Ce livret fait partie du jeu Défis Nature Escape Opération camouflage.

bioViva!

CRÉATEUR DE

JEUX QUI FONT DU BIEN

Alors, prêt à résoudre les **2 enquêtes** du jeu Défis Nature Escape **Opération Camouflage ?**





Existe aussi en jeux de cartes, jeux de société et pour les petits dès 4 ans !

Toute la collection sur :

www.bioviva.com



SOMMAIRE

Introduction	P 4
Contenu	P 5
Mise en place	P 6
Comment jouer ?	P 7 - 8
Joue et rejoue !	P 9
Les cartes Défis Nature	P 10
Réponses Enquête 1	P 11 à 15
Réponses Enquête 2	P 17 à 21
Jeu de l'animal manquant	P 24 - 25
Marque-page à découper	P 27
Feuilles d'enquête à découper	P 29 à 42





INTRODUCTION



Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte de l'incroyable richesse de la faune de notre planète !**

Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

Défis Nature Escape te permet de **vivre des aventures captivantes, avec des animaux qui existent vraiment** et dont les particularités t'aideront à trouver ton chemin vers la victoire.

Laisse-toi surprendre par les merveilles de la nature et trouve la bonne réponse dans le temps imparti !



Alors, prêt à relever le défi ?

CONTENU



1. **2 livrets d'enquête**
2. **36 cartes Défis Nature**
3. **1 crayon**
4. **1 carte à reconstituer**
5. **1 livret de documents d'enquête et de règles**



MISE EN PLACE

Pour résoudre une enquête *Défis Nature Escape*...

... voici ce qu'il te faut !

Installe-toi confortablement à une table, une table basse, ou par terre si tu préfères.

Prévois un peu de place pour ouvrir ton livret, étaler tes cartes, et avoir ta feuille d'enquête à portée de main.

Découpe le marque-page (page 27) et garde-le à côté de toi.

Découpe également la feuille d'enquête (pages 29 à 42) qui correspond à l'enquête que tu vas réaliser.

Normalement, tu as assez de place au dos de ta feuille d'enquête, mais tu peux aussi prendre une feuille blanche ou un cahier, pour noter des indices ou faire des schémas.

Prends le crayon fourni dans la boite.

Place à portée de main **les cartes qui correspondent à l'enquête** que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Prépare un chronomètre pour mesurer le temps que tu mets à résoudre l'enquête.

Tu es prêt à jouer !

Défis NATURE ESCAPE OPÉRATION CAMOUFLAGE

Ce jeu est conçu pour être jouable par des enfants à partir de 7-8 ans, en lecture accompagnée avec un parent ou un enfant plus âgé.

COMMENT JOUER ?

Où commencer ?

Ouvre le livret de l'enquête 1 à la **page 3.**
Lis l'introduction et va à la page indiquée pour commencer l'aventure !
Quand tu commences, n'oublie pas de déclencher le chronomètre.

Comment se déplacer dans le livret ?

Sur chaque page, tu trouveras une **indication** pour continuer l'enquête et te rendre sur une nouvelle page.

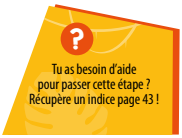


Quand tu pars d'une page, il est conseillé d'y laisser ton **marque-page**. Ainsi, si tu dois revenir en arrière, tu sauras où se trouve la dernière page que tu as lue. Parfois, il te sera d'ailleurs demandé de laisser ton marque-page où tu te trouves.



Activités

Régulièrement, pour récupérer le numéro de la prochaine page à visiter, tu devras faire une activité. Pour chaque activité, tu peux avoir un indice **en page 43** du livret d'enquête. Cet indice n'est pas la réponse.



Il te donne une piste supplémentaire pour trouver la réponse, en cas de difficulté.
N'hésite pas à lire un indice si tu as du mal à réaliser une activité !

Si malgré l'indice, tu n'arrives pas à avancer, **regarde la solution** dans ce livret de règles. Il vaut mieux lire la réponse que de rester coincé !
Les solutions de l'enquête 1 sont pages 11 à 15. Celles de l'enquête 2, pages 17 à 21.

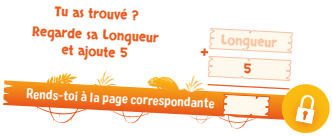
COMMENT JOUER ?



Quelles pages lire ?

Quand tu arrives sur une page, **ne lis pas celle d'à côté !**
SAUF si c'est demandé OU si la couleur du bandeau de haut de page est la même.

Enquête et numéros de pages



Sur certaines pages, tu dois découvrir le numéro de la prochaine page à lire. S'il faut faire une opération mathématique simple, **le calcul est posé en bas de page**. Il n'y a jamais de calculs avec des nombres décimaux (avec des virgules). Comme pour les activités, si tu ne trouves pas la solution, regarde **page 43 l'indice correspondant !** Si tu ne trouves pas non plus, **regarde la réponse** dans ce livret.

Tu es bloqué ?



Si tu es bloqué à une page, sans savoir d'où tu viens ou ce que tu dois faire… Ou si tu as oublié de noter une information et que tu ne sais plus où elle est : une page du livret d'enquête te permet de retrouver où tu en étais !
Pour l'enquête 2, si tu es bloqué, va à la **page 3 !**

Fin de partie

Quand tu as résolu une enquête et que tu as trouvé la page « Mission accomplie ! », stoppe le chronomètre !



C'est parti pour un essai !

Tu as compris comment jouer ? Pour le vérifier, essaie de résoudre un petit casse-tête… Va à la page 24 !

Après ce test, tu seras prêt pour te lancer dans la résolution de l'enquête 1 : « D'étranges points communs ».

JOUE ET REJOUE !

Il est important pour Bioviva de faire **des jeux qui respectent le plus possible la planète et qui durent longtemps**. Il n'était donc pas question de faire un jeu qui finisse à la poubelle après sa première utilisation !

Pour que ton *Défis Nature Escape* puisse être **utilisé plusieurs fois**, l'équipe Bioviva a pensé à tout !

Tu disposes dans ton coffret d'**un crayon spécial à la mine très légère et de livrets fabriqués avec du papier résistant**.
Comme ça, tu peux gommer facilement pour rejouer ou passer le jeu à tes amis ou frères et sœurs...

Plusieurs feuilles d'enquête sont fournies pour pouvoir **rejouer plusieurs fois à chaque enquête**.

Enfin les cartes dont tu vas te servir pour les enquêtes forment **un jeu à part entière**.

Pour cela, découvre **les règles du jeu *Défis Nature*** page suivante.

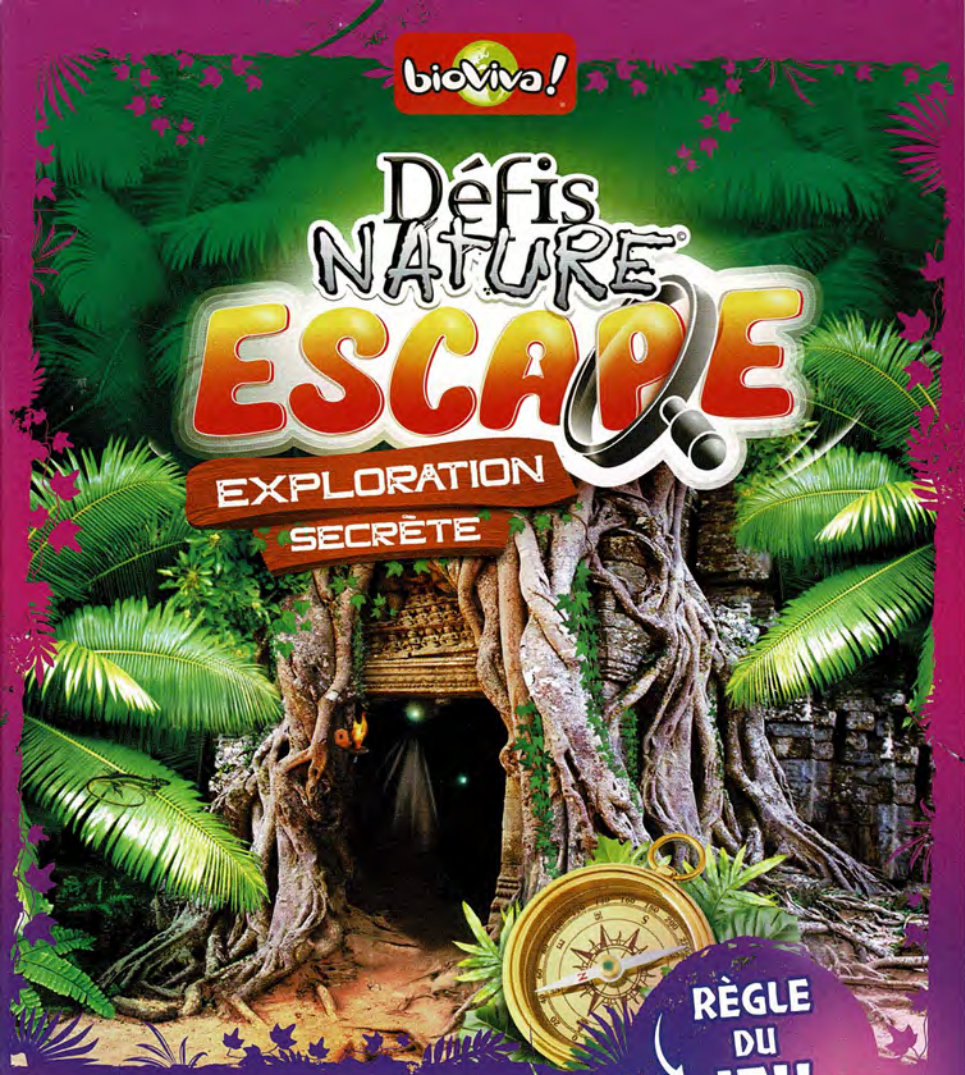
Bon jeu !



bioViva!

Défis NATURE ESCAPE

EXPLORATION SECRÈTE



RÈGLE DU JEU

DOCUMENTS d'enquête

bioViva!

CRÉATEUR DE
JEUX QUI FONT DU BIEN

Des **ENQUÊTES CAPTIVANTES** à résoudre ! **POUR Y ARRIVER,** tu devras **EXAMINER** les cartes dans **LEURS MOINDRES DÉTAILS.**



Alors, prêt à résoudre les **enquêtes** des autres jeux **Défis Nature ESCAPE ?**

Toute la collection sur :
www.bioviva.com

SOMMAIRE

Introduction	P 4
Contenu	P 5
Mise en place	P 6
Comment jouer ?	P 7 et 8
Joue et rejoue !	P 9
Les cartes Défis Nature	P 10
Réponses Enquête 1	P 11 à 16
Réponses Enquête 2	P 17 à 23
Jeu d'échauffement	P 24 à 26
Marque-page à découper	P 27
Feuilles d'enquête à découper	P 29 à 42







INTRODUCTION



Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte des plus beaux endroits de la planète, naturels ou bâtis par l'Homme !**

Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

En route pour des **aventures captivantes dans des lieux qui existent vraiment !**

Laisse-toi surprendre par ces sites parmi les plus incroyables de la planète. Leurs particularités t'aideront à tracer ton chemin vers la victoire et trouver la bonne réponse dans le temps imparti !

Alors, prêt(e) à relever le défi ?



CONTENU



1. 2 livrets d'enquête
2. 36 cartes Défis Nature
3. 1 crayon
4. 2 boussoles « spéciales »
5. 1 livret de documents d'enquête et de règles





3



5



4





2



1



MISE EN PLACE

Pour résoudre une enquête *Défis Nature Escape*...

... voici ce qu'il te faut !

Installe-toi confortablement à une table, une table basse, ou par terre si tu préfères.

Prévois un peu de place pour ouvrir ton livret, étaler tes cartes, et avoir ta feuille d'enquête à portée de main.

Découpe le marque-page (page 27) et garde-le à côté de toi.

Découpe également la feuille d'enquête (pages 29 à 42) qui correspond à l'enquête que tu vas réaliser.

Normalement, tu as assez de place au dos de ta feuille d'enquête, mais tu peux aussi prendre une feuille blanche ou un cahier, pour noter des indices ou faire des schémas.

Place à portée de main **les cartes qui correspondent à l'enquête** que tu vas réaliser (reporte toi au nombre de clefs ⚷) et **prends le crayon** fourni dans la boîte.

Prépare un chronomètre pour mesurer le temps que tu mets à résoudre l'enquête.

Tu es prêt à jouer !

Défis Nature Escape – Exploration Secrète

Ce jeu est conçu pour être jouable par des enfants à partir de 7-8 ans, en lecture accompagnée avec un adulte ou un enfant plus âgé.

COMMENT JOUER ?

Où commencer ?

Ouvre le livret de l'enquête 1 à la **page 3.**
Lis l'introduction et va à la page indiquée pour commencer l'aventure !
Quand tu commences, n'oublie pas de déclencher le chronomètre.



Comment se déplacer dans le livret ?

Sur chaque page, tu trouveras une **indication** pour continuer l'enquête et te rendre sur une nouvelle page.



Quand tu pars d'une page, il est conseillé d'y laisser ton **marque-page**. Ainsi, si tu dois revenir en arrière, tu sauras où se trouve la dernière page que tu as lue. Parfois, ce sera d'ailleurs indiqué !



Carte à mettre de côté

Quand tu vois une carte avec une croix rouge, cela signifie que tu peux la laisser de côté, elle ne te servira plus !



Activités



Régulièrement, pour récupérer le numéro de la prochaine page à visiter, tu devras faire une activité. Pour chaque activité, tu peux avoir un indice **en page 43** du livret d'enquête. Cet indice n'est pas la réponse. Il te donne une piste supplémentaire pour trouver la réponse en cas de difficulté. **N'hésite pas à lire un indice** si tu as du mal à réaliser une activité ! Si malgré l'indice, tu n'arrives pas à avancer, **regarde la solution** dans ce livret de règles. Il vaut mieux lire la réponse que de rester coincé !

Les solutions de l'enquête 1 sont pages 11 à 16. Celles de l'enquête 2, pages 17 à 23.

COMMENT JOUER ?

Comment utiliser les « boussoles » du jeu ?



Tu devras parfois utiliser une « boussole ». Place toujours la **grande boussole** sur une carte Défis Nature, nord vers le haut, de manière à voir la photo 1. Place toujours la **petite boussole** sur le planisphère, nord vers le haut, avec le point du lieu au centre du petit trou 2 !





Le planisphère se trouve au dos de ce livret.



Quelles pages lire ?

Quand tu arrives sur une page, ne lis pas celle d'à côté ! SAUF si c'est demandé OU si la couleur du bandeau de haut de page est la même.

Enquête et numéros de pages



Sur certaines pages, tu dois découvrir le numéro de la prochaine page. S'il faut faire une opération mathématique, **le calcul est posé en bas de page**.

Comme pour les activités, si tu ne trouves pas la solution, regarde **page 43 l'indice correspondant !** Si tu ne trouves pas non plus, **regarde la réponse** dans ce livret.

Tu es bloqué ?



Si tu es bloqué à une page, sans savoir d'où tu viens ou ce que tu dois faire, ou si tu as oublié de noter une information et que tu ne sais plus où elle est : une page du livret d'enquête te permet de retrouver ton chemin ! Pour l'enquête 1, va à la **page 5 !** Pour l'enquête 2, va à la **page 4 !**

Fin de partie

Quand tu as résolu une enquête et que tu es parvenu à la page « Mission accomplie ! », stoppe le chronomètre !



JOUE ET REJOUE !

Il est important pour Bioviva de faire **des jeux qui respectent le plus possible la planète et qui durent longtemps**. Il n'était donc pas question de faire un jeu qui finisse à la poubelle après sa première utilisation !

Pour que ton *Défis Nature Escape* puisse être **utilisé plusieurs fois**, l'équipe Bioviva a pensé à tout !

Tu disposes dans ton coffret d'**un crayon à la mine très légère et de livrets fabriqués avec du papier résistant**. Comme ça, tu peux gommer facilement pour rejouer ou passer le jeu à tes amis ou frères et sœurs...

Plusieurs feuilles d'enquête sont fournies pour pouvoir **rejouer plusieurs fois à chaque enquête**.

Enfin, les cartes dont tu vas te servir pour les enquêtes forment **un jeu à part entière**. Pour cela, découvre **les règles du jeu *Défis Nature*** page suivante.

C'est parti pour un essai !



Tu as compris comment jouer ? Pour le vérifier, essaie de résoudre un petit casse-tête... Va à la page 24 !

Après ce test, tu seras prêt pour te lancer dans la résolution de l'enquête 1 : « La pièce secrète ».

Bon jeu !

10 Les cartes Défis Nature



Pour jouer à *Défis Nature*, utilise les cartes de ton coffret.

Découvre tous les jeux de cartes Défis Nature sur www.bioviva.com



RÈGLES de DÉFIS NATURE

OBJECTIF : être le premier 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 qu'il estime forte (*l'« altitude » par exemple*). Il en énonce la valeur aux autres joueurs (*« 863 mètres » 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.

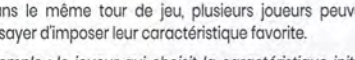
En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent la couleur de la pastille située en haut à gauche de leur carte. La carte ayant la pastille la plus prioritaire l'emporte.

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.

LES PASTILLES DE COULEUR : les cartes sont classées en 4 catégories. En fonction de la carte, la pastille représente l'accessibilité du lieu naturel, le degré de conservation du monument, le niveau d'activité du volcan, l'ancienneté du château, le niveau de rareté du minéral ou le degré de menace pesant sur l'arbre (le rouge représente le niveau le plus critique).

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisit la caractéristique initiale.

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



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 l'« altitude ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur une autre caractéristique. On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique. Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 minutes. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

bioViva!

Défis Nature ESCAPE

LÉGENDES & MYTHOLOGIES



RÈGLES DU JEU

DOCUMENTS d'enquête

bioViva!

CRÉATEUR DE

JEUX QUI FONT DU BIEN

Des ENQUÊTES CAPTIVANTES à résoudre ! POUR Y ARRIVER, tu devras EXAMINER les cartes dans LEURS MOINDRES DÉTAILS.











Alors, prêt à résoudre les **enquêtes** des autres jeux **Défis Nature ESCAPE** ?

Toute la collection sur :

www.bioviva.com



SOMMAIRE

Introduction	P 4
Contenu	P 5
Mise en place	P 6
Comment jouer ?	P 7 - 8
Joue et rejoue !	P 9
Les cartes Défis Nature	P 10
Réponses Enquête 1	P 11 à 16
Réponses Enquête 2	P 17 à 23
Jeu de l'animal manquant	P 24 - 25
Marque-page à découper	P 27
Feuilles d'enquête à découper	P 29 à 42





INTRODUCTION



Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte de héros, de déesses et de créatures légendaires et mythologiques !**

Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

Suis les chemins captivants des **légendes et des mythologies** et pars à la recherche de leurs origines et de leurs sens cachés...

Laisse-toi surprendre par ces histoires merveilleuses, qui fascinent les gens depuis des centaines, voire des milliers d'années. Plonge au cœur des luttes épiques et des rebondissements captivants pour trouver la bonne réponse dans le temps imparti !

Alors, prêt à relever le défi ?

CONTENU



1. 2 livrets d'enquête
2. 36 cartes Défis Nature
3. 1 crayon
4. 2 « Amulettes »
5. 1 livret de documents d'enquête et de règles





MISE EN PLACE

Pour résoudre une enquête *Défis Nature Escape*...

... voici ce qu'il te faut !

Installe-toi confortablement à une table, une table basse, ou par terre si tu préfères.

Prévois un peu de place pour ouvrir ton livret, étaler tes cartes, et avoir ta feuille d'enquête à portée de main.

Découpe le marque-page (page 27) et garde-le à côté de toi.

Découpe également la feuille d'enquête (pages 29 à 42) qui correspond à l'enquête que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Normalement, tu as assez de place au dos de ta feuille d'enquête, mais tu peux aussi prendre une feuille blanche ou un cahier, pour noter des indices ou faire des schémas.

Prends le crayon fourni dans la boite.

Place à portée de main **les cartes qui correspondent à l'enquête** que tu vas réaliser (nombre de clefs).

Prépare un chronomètre pour mesurer le temps que tu mets à résoudre l'enquête.

Tu es prêt à jouer !



Défis Nature Escape
Légendes & Mythologies

Ce jeu est conçu pour être jouable par des enfants à partir de 7-8 ans, en lecture accompagnée avec un parent ou un enfant plus âgé.

COMMENT JOUER ?

Où commencer ?

Ouvre le livret de l'enquête 1 à la **page 3.**
Lis l'introduction et va à la page indiquée pour commencer l'aventure ! Quand tu commences, n'oublie pas de déclencher le chronomètre.



Comment se déplacer dans le livret ?

Sur chaque page, tu trouveras une **indication** pour continuer l'enquête et te rendre sur une nouvelle page.



Quand tu pars d'une page, il est conseillé d'y laisser ton **marque-page.** Ainsi, si tu dois revenir en arrière, tu sauras où se trouve la dernière page que tu as lue. Parfois, il te sera d'ailleurs demandé de laisser ton marque-page où tu te trouves.



Activités

Régulièrement, pour récupérer le numéro de la prochaine page à visiter, tu devras faire une activité. Pour chaque activité, tu peux avoir un indice **en page 43** du livret d'enquête. Cet indice n'est pas la réponse. Il te donne une piste supplémentaire pour trouver la réponse, en cas de difficulté. **N'hésite pas à lire un indice** si tu as du mal à réaliser une activité !



Si malgré l'indice, tu n'arrives pas à avancer, **regarde la solution** dans ce livret de règles. Il vaut mieux lire la réponse que de rester coincé !
Les solutions de l'enquête 1 sont pages 11 à 16. Celles de l'enquête 2, pages 17 à 23.

COMMENT JOUER ?

Comment utiliser les « Amulettes » du jeu ?



Tu devras parfois utiliser une « amulette ». Pour cela il te faut une **couleur** (un triangle particulier, pour ceux qui voient mal les couleurs) et une **rune** (une lettre de l'alphabet nordique). Mets la couleur en face de la rune et regarde l'amulette. Si l'association est correcte, elle indique une page entre 4 et 42 ! **Un chiffre rouge indique la dizaine et un blanc l'unité.**

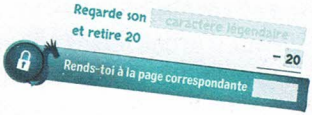


Quelles pages lire ?



Quand tu arrives sur une page, **ne lis pas celle d'à côté !** SAUF si c'est demandé OU si la couleur du bandeau de haut de page est la même.

Enquête et numéros de pages



Sur certaines pages, tu dois découvrir le numéro de la prochaine page. S'il faut faire une opération mathématique, **le calcul est posé en bas de page.**
Comme pour les activités, si tu ne trouves pas la solution, regarde **page 43 l'indice correspondant !** Si tu ne trouves pas non plus, **regarde la réponse** dans ce livret.

Mettre de côté une carte utilisée



Dans l'**enquête 1**, à chaque fois que tu utilises une carte, tu peux ensuite la mettre de côté car elle ne te servira plus. Mais attention, dans l'**enquête 2**, tu devras te resservir de certaines cartes !

Fin de partie

Quand tu as résolu une enquête et que tu es parvenu à la page « Mission accomplie ! », stoppe le chronomètre !



JOUE ET REJOUE !

Il est important pour Bioviva de faire **des jeux qui respectent le plus possible la planète et qui durent longtemps**. Il n'était donc pas question de faire un jeu qui finisse à la poubelle après sa première utilisation !

Pour que ton *Défis Nature Escape* puisse être **utilisé plusieurs fois**, l'équipe Bioviva a pensé à tout !

Tu disposes dans ton coffret d'**un crayon à la mine très légère et de livrets fabriqués avec du papier résistant**. Comme ça, tu peux gommer facilement pour rejouer ou passer le jeu à tes amis ou frères et sœurs...

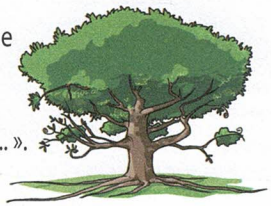
Plusieurs feuilles d'enquête sont fournies pour pouvoir **rejouer plusieurs fois à chaque enquête**.

Enfin, les cartes dont tu vas te servir pour les enquêtes forment **un jeu à part entière**. Pour cela, découvre **les règles du jeu *Défis Nature*** page suivante.

C'est parti pour un essai !

Tu as compris comment jouer ? Pour le vérifier, essaie de résoudre un petit casse-tête... Va à la page 24 !

Après ce test, tu seras prêt pour te lancer dans la résolution de l'enquête 1 : « Des secrets bien gardés... ».



Bon jeu !

10 Les cartes Défis Nature



Pour jouer à *Défis Nature*, utilise toutes les cartes de ton coffret.

Découvre tous les jeux de cartes **Défis Nature** sur **www.bioviva.com**



RÈGLES de DÉFIS NATURE

OBJECTIF : Être le 1er 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 (la « longévité » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 55 ans » 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 le degré de puissance/dangerosité de leur carte (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a la couleur la plus foncée remporte les cartes de cette 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.

LE DEGRÉ DE PUISSANCE/DANGEROSITÉ :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de puissance/dangerosité :

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) :

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 « longévité ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur une autre caractéristique (« poids », « taille »...). On refait alors un tour des joueurs avec cette caractéristique. Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

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 minutes. Le joueur ayant le plus de cartes remporte alors la partie.

Les caracteristiques et pastilles sont des estimations realisées à partir de la littérature existant sur le sujet. En effet les temoignages sont rares...