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 ?**

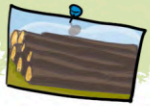
Toute la collection sur :

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



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 !



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 !

Tu as besoin d'aide pour passer cette étape ? Récupère un indice page 43 !

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 !

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!

CRÉATEUR DE JEUX QUI FONT DU BIEN

Défis NATURE®

Alors, prêts à relever le défi ?





Le célèbre jeu de bataille, **PHÉNOMÈNE** des cours de récré !

43 références disponibles de 37 cartes pour parier sur les points forts des animaux et remporter la partie.

INCLUS 1 CARTE COLLECTOR

Chaque joueur tenant une des cartes du jeu, doit imiter le cri de son animal.

Le vainqueur est celui qui aura imité le cri de l'animal de la carte qui lui aura été attribuée. Le perdant remet une carte à son adversaire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait remis toutes ses cartes à son adversaire. Le joueur qui a remis toutes ses cartes à son adversaire a perdu.











Existe aussi en jeux de société, et pour les petits dès 5 ans !

Toute la collection sur :

www.bioviva.com



** Points orange enquête 1 / points verts enquête 2*