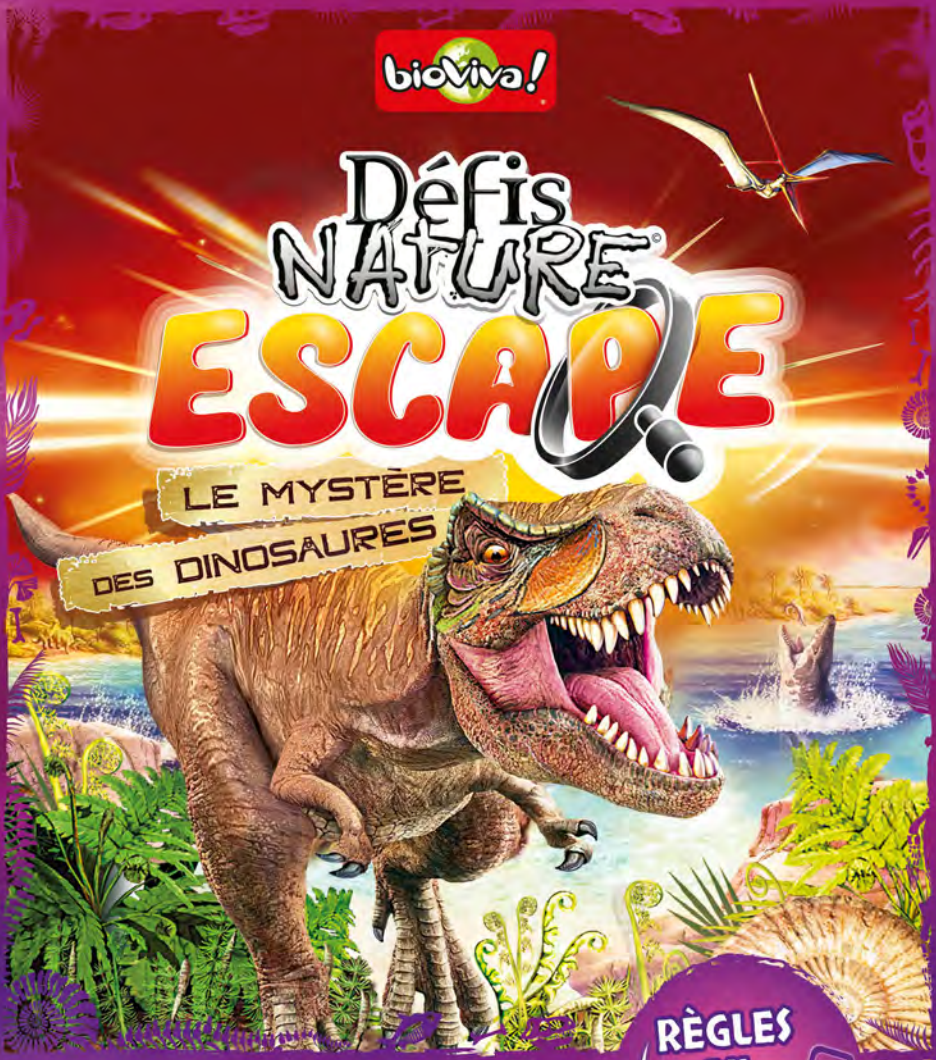
bioviva!

Défis NATURE ESCAPE

LE MYSTÈRE DES DINOSAURES



DOCUMENTS d'enquête

RÈGLES DU JEU

bioViva!
CRÉATEUR DE JEUX QUI FONT DU BIEN

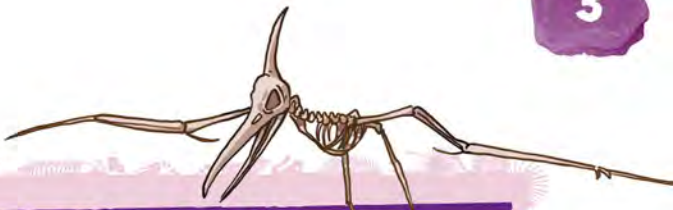
Des ENQUÊTES CAPTIVANTES à résoudre ! POUR Y ARRIVER, tu devras EXAMINER les cartes dans LEURS MOINDRES DÉTAILS.



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







Chère joueuse, cher joueur,

Avec *Défis Nature Escape*, **pars à la découverte des dinosaures et des animaux qui peuplaient la Terre il y a plus de 65 millions d'années !**

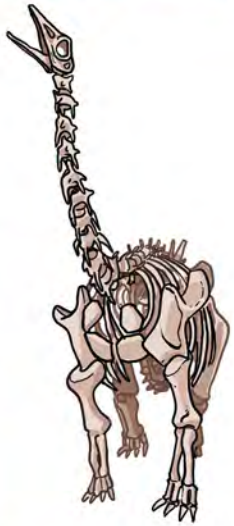
Résous des enquêtes pleines de mystères, trouve les informations cachées, réussis les jeux et casse-têtes et découvre le fin mot de l'histoire !

Suis les chemins captivants des **dinosaures** et pars à la recherche des différentes espèces et de leurs secrets...

Laisse-toi surprendre par l'évolution de la Terre et la diversité des animaux qui l'ont peuplée. Plonge au cœur des découvertes les plus récentes et les plus surprenantes pour trouver la bonne réponse dans le temps imparti !

Alors, prêt à relever le défi ?





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



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 !





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.

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. ▶ Rends-toi à la page 12

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.

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.

Comment utiliser le « Carroyage » du jeu ?

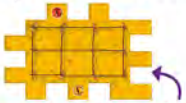


Un **carroyage**, c'est un quadrillage de ficelles, utilisé par les archéologues et les paléontologues pour organiser leurs sites de fouilles.

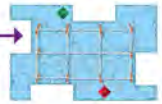
Dans les deux enquêtes, tu utiliseras le même **Chantier de fouille**.



Il y a une boussole dessus, qui t'indique où positionner les carroyages : en haut (au nord) ou en bas (au sud).



Commence toujours par poser le **carroyage de ficelles noires** avec la pastille indiquée placée soit tout en haut (au nord), soit tout en bas (au sud). Puis pose exactement par-dessus le **carroyage de ficelles blanches**, avec le type de dino (soit en haut soit en bas, comme pour la pastille).



Voici un exemple de Carroyage placés au nord des fouilles, ficelles noires avec la pastille rouge en haut et, par-dessus, les ficelles blanches avec le type de dino (symbole jaune) en haut. **Les chiffres entourés de marron indiquent la dizaine et ceux entourés de rouge indiquent l'unité**. Cela te mène donc à la page 31 !



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 les **deux enquêtes**, lorsque tu vois le symbole sur une carte. Tu peux la mettre de côté, elle ne te servira plus.

Fin de partie

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

ARRÊTE TON CHRONOMÈTRE

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 : « À la recherche de l'intrus ! ».



Bon jeu !

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

But du jeu

Être le 1er joueur à remporter toutes les cartes.

Déroulement

En début de partie, distribuez face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

❶ Le joueur le plus jeune consulte la 1re carte de son tas et choisit la caractéristique qui lui semble être la plus forte. Il en énonce la valeur.

❷ Les autres joueurs consultent la 1re carte de leur tas et énoncent à tour de rôle la valeur de cette même caractéristique. Le joueur ayant la plus forte valeur remporte l'affrontement et récupère toutes les cartes. Il les met sous son tas.

Renversement de situation !
Un joueur peut tenter de prendre la main en regardant la pastille de couleur en haut de sa carte. Si elle est rouge, orange ou jaune, il peut changer la caractéristique d'affrontement, à condition d'avoir une pastille prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique d'affrontement. **L'ordre de priorité est :**

Du – prioritaire → → → → au + prioritaire

Un autre joueur peut à son tour changer la caractéristique d'affrontement si sa pastille est prioritaire. Chaque joueur énonce alors la valeur de cette nouvelle caractéristique. Le joueur ayant la plus forte valeur remporte toutes les cartes.

En cas d'égalité pour la victoire…
Les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et énoncent la valeur de la même caractéristique. Celui qui énonce la plus forte valeur gagne toutes les cartes du tour.

❸ Le joueur victorieux prend la main. Il consulte la 1re carte de son tas, choisit une caractéristique et un nouveau tour de jeu commence.

Fin de la partie

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes, il gagne la partie. On peut aussi s'arrêter au bout de 10 min. Le joueur ayant le plus de cartes l'emporte.

Que signifient les couleurs des pastilles ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon la quantité de fossiles retrouvés pour cette espèce : très peu pour rouge et beaucoup pour vert.

- Espèce **abondante**, avec plus de 1 000 os retrouvés
- Espèce **courante**, avec 100 à 1 000 os retrouvés
- Espèce **rare**, avec 10 à 100 os retrouvés
- Espèce **très rare**, avec moins de 10 os retrouvés

Exemple d'une situation de jeu
Le premier joueur possède une carte avec une pastille verte, il choisit le « Poids : 1 550 kg ». Le joueur suivant a une pastille orange. Il décide que l'affrontement aura lieu sur l' « Agilité : 86 ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « Agilité ». Seule une carte avec une abondance de fossiles inférieure (ici une pastille rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique.





Dinosaures carnivores · Dinosaures à long cou · Dinosaures à armures et piquants · Dinosaures aux pieds d'oiseau · Faux dinosaures

Informations sur les caractéristiques

La date d'apparition est exprimée en millions d'années (Ma). La dangerosité et l'agilité sont évaluées sur des échelles de 0 à 100. Ces données sont des estimations à partir des connaissances à date des paléontologues. Merci au Docteur Thierry Tortosa, pour sa précieuse collaboration dans la réalisation de ce jeu.

Ce jeu est compatible avec le Grand jeu Défis Nature Dinosaures. Les pastilles, en haut à droite des cartes, représentent les catégories de dinosaures, utilisées uniquement dans le Grand jeu Défis Nature Dinosaures.

RÉPONSES DE L'ENQUÊTE NUMÉRO 1



Notes





Notes







Défis NATURE ESCAPE

LE MYSTÈRE DES DINOSAURES



bioviva!

Merci au Docteur Thierry Tortosa, pour sa précieuse collaboration dans la réalisation de ce jeu.
© 2023 Bioviva Editions - Tous droits réservés. Illustrations : Frantz Rey.


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 !
+ de 50 références disponibles !
36 cartes pour parier sur les points forts des animaux et remporter la partie.
INCLUS CARTE PROTECT
Défis NATURE ESCAPE
LA CARTE perdue
2 ENQUÊTES + 1 jeu Défis Nature
Toute la collection sur :
www.bioviva.com