Défis NATURE JUNIOR

Règles Découverte



Mise en place

Positionner la toise graduée, face 0 à 30, au centre de la table. Récupérer les 20 cartes portant ces symboles : 🖐 🖐 🖐

Distribuer 5 cartes à chaque joueur (mettre les cartes restantes de côté).
Chaque joueur pose son tas de cartes face cachée devant lui.

Déroulement du jeu

Chaque carte présente un animal, avec deux caractéristiques : sa vitesse et son âge maximal.
Ici, on joue uniquement avec la caractéristique « Âge max. » 🎂, et les nombres jusqu'à 30.



1 Les joueurs retournent tous en même temps la première carte de leur tas et regardent la caractéristique « Âge max. ». En commençant par le plus jeune, ils énoncent, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, la valeur de leur carte. Les enfants peuvent s'aider de la toise pour comparer les valeurs.

2 Celui qui a la plus forte valeur remporte toutes les cartes du tour de jeu. Il les pose à côté de son tas.

3 Tous les joueurs retournent une nouvelle carte. Et ainsi de suite.

Fin de la partie

Lorsque les joueurs ont joué leurs 5 cartes, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.
Le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie.

Règles Junior

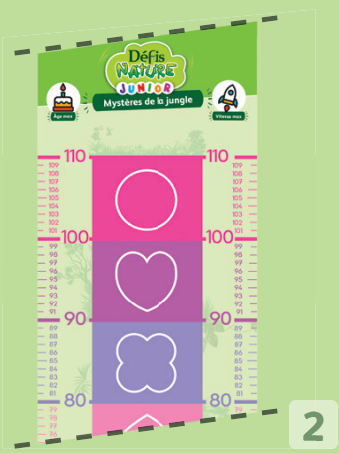
Mise en place

Positionner la toise graduée, face 0 à 110, au centre de la table. Mélanger toutes les cartes et distribuer le même nombre de cartes à tous les joueurs.
Chaque joueur pose son tas de cartes face cachée devant lui.

Déroulement d'un tour de jeu

On joue maintenant avec les deux caractéristiques, « Âge max. » et « Vitesse max. », et les nombres jusqu'à 110.

1 Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la première carte de son tas et choisit une caractéristique de son animal qu'il estime forte : « Vitesse max. » ou « Âge max. ». Il énonce la valeur aux autres joueurs.



2 Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent, à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre), la valeur de cette caractéristique. Les enfants peuvent s'aider de la toise pour comparer leurs valeurs. Le joueur qui énonce la plus forte valeur remporte toutes les cartes du tour de jeu. Il les pose à côté de son tas.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs : les joueurs concernés prennent une nouvelle carte de leur tas et énoncent la valeur de la même caractéristique. Celui qui énonce la plus forte valeur remporte toutes les cartes du tour de jeu.

NB : en cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

3 Le joueur qui a remporté l'affrontement prend la main. On commence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie

Lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes, chacun compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie.

Découvre les autres jeux
Défis Nature Junior sur
www.bioviva.com



Variante Expert

Chaque carte possède une pastille à gauche du nom de l'animal :

- l'animal est menacé
- l'animal n'est pas ou peu menacé*

Pendant un tour de jeu, on peut changer la caractéristique d'affrontement si l'on a en main une carte avec une pastille rouge. Ceci est possible seulement si la carte du joueur qui a choisi la caractéristique possède une pastille verte.

Exemple : le premier joueur choisit la caractéristique « Âge max. ». Sa carte porte une pastille verte. Un autre joueur possède une carte avec une pastille rouge. Il peut décider de jouer avec la caractéristique « Vitesse max. ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « Vitesse max. ».

* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN). Mise à jour en 2021.

Règles pour 1 joueur

Positionne la toise graduée, face 0 à 110, au centre de la table. Mélange toutes les cartes et pioches-en 5. Choisis une caractéristique (« Âge max. » ou « Vitesse max. »).
Retourne les cartes une par une. Aligne-les de la plus petite à la plus grande. Tu peux t'aider de la toise. Tu as trouvé quel animal est le plus rapide, ou celui qui vit le plus longtemps ?

Bravo, tu as gagné ! Tu peux rejouer !
Et pour augmenter la difficulté, pioche une ou plusieurs cartes de plus.