

But du jeu

Être le 1^{er} joueur à remporter toutes les cartes.

Déroulement

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

- 1 Le joueur le plus jeune consulte la 1^{re} carte de son tas et choisit la caractéristique qui lui semble être la plus forte. Il en énonce la valeur.
- 2 Les autres joueurs consultent la 1^{re} 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 :**



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.

- 3 Le joueur victorieux prend la main. Il consulte la 1^{re} 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.

Retrouve l'ensemble de la collection sur www.bioviva.com

Défis
NATURE
RÈGLES
DU JEU

Règle spéciale cartes Collector (cartes brillantes)

Si un joueur retourne une carte Collector, il l'annonce aux autres joueurs et la lit à haute voix. L'effet de la carte s'applique immédiatement. Si nécessaire, le joueur tire une nouvelle carte pour participer à l'affrontement. La carte Collector est mise de côté.

Si vous possédez plusieurs cartes Collector, vous pouvez les ajouter au jeu pour plus de rebondissements !



Que signifient les couleurs des pastilles ?

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

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

Exemple d'une situation de jeu

Le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte avec une pastille verte. Il choisit la « Longueur : 51 cm ». Le joueur suivant a une pastille orange. Il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « Longévité : 9 ans ½ ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « Longévité ». Seule une carte avec un degré de menace supérieur (ici une pastille rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique.



*Classification issue de la liste rouge de l'UICN (Union Internationale pour la Conservation de la Nature). Mise à jour en 2024. **La pastille correspond aux espèces non évaluées, non menacées ainsi qu'aux espèces quasi-menacées.

Informations sur les caractéristiques

Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer en l'absence 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 et insectes.