

bioviva!



bioviva! PLANÈTE

CIEL ET ESPACE



RÈGLES COMPATIBLES
AVEC LES JEUX

MERS ET OCÉANS

JUNGLES ET FORÊTS





Chères joueuses, chers joueurs,

Depuis la nuit des temps, les humains ont observé le ciel, ses étoiles, ses planètes, les comètes et autres objets célestes... D'abord à l'œil nu, puis avec des télescopes de plus en plus sophistiqués, l'espace a dévoilé peu à peu ses mystères.

Il fournit encore un incroyable terrain d'exploration et de recherche.

Infime grain de sable dans l'Univers, la Terre, emmitouffée dans son atmosphère, offre un lieu de vie à notre connaissance unique. Elle est le théâtre de phénomènes tantôt féériques, énigmatiques, tantôt colériques et même électriques.

La tête dans les nuages, les yeux vers les étoiles... Bioviva Planète vous embarque dans un fabuleux voyage à la découverte des phénomènes qui animent notre ciel, mais aussi des planètes et objets célestes qui composent l'espace.

Un jeu pour observer, au-delà du visible, sans modération !

Toute l'équipe Bioviva

CONTENU

- 68 cartes commentées
- 2 caractéristiques
- 1 toupie
- 28 pions Étoile en bois (7 de chaque couleur)
- 4 cartes Constellation recto / verso
- Un texte explicatif
- La localisation de la photo (lieu de prise)
- Le dessin de la constellation complète

ZOOM SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque carte comporte 2 pictogrammes, correspondant aux deux caractéristiques que la photo met principalement en avant. Les 5 pictogrammes possibles sont :



Chaque caractéristique est expliquée en détail, dans le mémo à la fin de ce livret (cf. page 8).

NB : certaines photos peuvent correspondre à d'autres caractéristiques mais nous avons choisi celles qui nous semblaient les plus représentatives. Votre perception peut être différente. Le texte explique souvent l'angle d'interprétation choisi.

BUT DU JEU

Une partie se déroule en deux manches. L'objectif est de compléter au maximum sa constellation à l'issue des deux manches.

Avant de commencer... Nous vous conseillons de prendre un moment avant de jouer pour découvrir les cartes, leurs pictogrammes et mieux appréhender à quoi ils correspondent. Cette étape vous aidera à mieux comprendre les règles.

MISE EN PLACE

MANCHE 1

Logique et stratégie

- Chaque joueur choisit une carte Constellation, une couleur et récupère les 7 pions Étoile correspondants.
- Disposer 8 cartes en cercle, face photo visible au centre de la table. Les autres cartes sont mises de côté pour former la pioche.

ATTENTION Bien positionner les cartes comme indiqué sur le schéma.

- Se munir de la toupie, puis la propulser au centre des cartes. Sur le temps de rotation de la toupie, tous les joueurs ont le droit de regarder, en même temps, le verso des cartes pour prendre connaissance de leurs caractéristiques et tenter de les mémoriser. À l'arrêt de la toupie, repositionner bien les cartes, face photo visible. Puis la toupie est mise de côté.

- Placer deux autres cartes au centre du cercle de photos, de manière à ce qu'elles soient alignées avec 2 cartes déjà présentes sur le cercle.
- Le joueur qui a vu le plus récemment une étoile filante commence.



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Objectif de la manche : aligner quatre cartes ayant au moins une caractéristique en commun pour gagner des étoiles.



1. Le joueur effectue 2 actions au choix parmi les trois actions suivantes :

Action 1 : échanger	Action 2 : retourner	Action 3 : pivoter
<p>Échanger de place deux cartes au choix, parmi les 10 cartes. Il est interdit de regarder le verso des cartes.</p>	<p>Retourner une carte au choix et regarder secrètement ses caractéristiques. Puis la reposer à sa place.</p>	<p>Faire pivoter les deux cartes centrales pour les aligner avec deux autres cartes, sans regarder leur verso.</p> <p>Un ou plusieurs crans</p>

NB Le joueur peut choisir de réaliser 2 fois la même action.

2. Une fois les deux actions réalisées, le joueur peut choisir de révéler les cartes, mais il n'y est pas obligé (dans ce cas, on passe directement à l'étape 4). S'il fait le choix de les révéler, il retourne alors une à une les 4 cartes alignées, en commençant par une carte présente sur le cercle. Dès qu'une carte ne possède pas de caractéristique commune avec celles déjà révélées, le joueur doit immédiatement arrêter de retourner les cartes.

Les configurations possibles

➔ **Si le joueur n'a pas pu retourner les 4 cartes :** il mélange les cartes retournées et les remplace de nouveau alignées, face photo visible.

NB S'il a retourné la 4^e carte mais que cette dernière n'a pas de caractéristique commune avec les autres, les cartes sont conservées, mélangées et replacées alignées. Le joueur ne remporte aucune étoile. Puis passez à l'étape 4.

➔ **Si le joueur a pu retourner les 4 cartes,** c'est-à-dire qu'elles ont au moins toutes une caractéristique commune, le joueur remporte une ou plusieurs étoiles (cf.ci-dessous).

RAPPEL Toutes les cartes retournées doivent avoir au moins une caractéristique identique.



COMBIEN GAGNE-T-ON D'ÉTOILES ?

Une caractéristique est commune aux quatre cartes = 1 étoile

Deux ou trois cartes sont parfaitement identiques = 2 étoiles

Les quatre cartes sont parfaitement identiques = 3 étoiles

Le joueur place les étoiles gagnées sur sa constellation.



Les cartes découvertes sont mises de côté pour la manche 2 et sont remplacées par quatre nouvelles cartes de la pioche.

3. Si les quatre cartes centrales ont été remplacées, propulsez de nouveau la toupie. Sur son temps de rotation, tous les joueurs ont le droit de consulter le verso de deux cartes de leur choix.

4. C'est au tour du joueur suivant, situé à sa droite, de jouer. Et ainsi de suite.

Dès que tous les joueurs ont joué trois fois (trois tours de jeu complets), la manche 1 prend fin. À 2 joueurs, effectuez 4 tours de jeu complets.

La deuxième manche peut débuter !

MANCHE 2

Observation et déduction

MISE EN PLACE



- Prendre neuf cartes parmi celles mises de côté lors de la manche 1 et les placer face photo visible pour former un rectangle de 3 cartes sur 3.

Remarque : compléter avec les cartes de la pioche si nécessaire.

- Chaque joueur prend en main ses pions Étoile qu'il n'a pas pu placer sur sa carte Constellation lors de la manche précédente.
- Le joueur qui a le plus complété sa constellation prend la toupie et la positionne sur la carte centrale (en cas d'égalité, c'est celui qui a le plus d'étoiles sur sa constellation qui lance la toupie. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur le plus jeune).

C'est parti pour la pluie d'étoiles !

- Le joueur lance la toupie.
- Sur le temps de rotation de la toupie, les joueurs lâchent toutes leurs étoiles au-dessus de la toupie, en commençant par le joueur ayant gagné le moins d'étoiles dans la manche précédente, puis l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les pions Étoile sont propulsés par la toupie et se dispersent sur les cartes. Les pions Étoile tombant en dehors des cartes sont ramassés par leurs propriétaires, puis aussitôt relâchés au-dessus de la toupie jusqu'à ce qu'ils soient tous sur une carte. Les pions à cheval sur une ou plusieurs cartes sont également relancés.
- Lorsque la toupie s'arrête, si des pions Étoile ne sont sur aucune carte, ils sont retirés du jeu. Les cartes ne portant aucune étoile sont également mises de côté.



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Objectif de la manche : retrouver des mots inscrits sur les commentaires des cartes pour récupérer le maximum d'étoiles.

1. Une première carte portant des étoiles est sélectionnée. Seuls les joueurs ayant au moins une étoile de leur couleur sur la carte peuvent jouer sur ce tour.
2. Le joueur qui a le plus d'étoiles sur la carte commence (en cas d'égalité, c'est celui qui a le moins d'étoiles sur sa carte Constellation qui débute. S'il y a toujours égalité, c'est le plus jeune).
3. En observant la photographie, il énonce un premier mot, qu'il pense figurer dans le commentaire de la carte. Puis c'est au tour du joueur situé à sa droite de proposer un mot. Et ainsi de suite.

Si des joueurs possèdent plusieurs étoiles sur la carte, on poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait énoncé autant de mots qu'il a d'étoiles sur la carte.

QUELS SONT LES MOTS AUTORISÉS ?

- **Les mots doivent être présents dans le commentaire, UNIQUEMENT. Ils ne doivent absolument pas figurer dans le titre !**
- **Si un mot est à la fois dans le titre et le commentaire, il ne permet pas de gagner d'étoile.** Les mots inscrits sous les pictogrammes des caractéristiques ne comptent pas non plus.
- **Les mots d'une même famille sont acceptés.** Exemple : le joueur cite le mot « couleur ». Le mot « coloré » fait partie du commentaire. La proposition du joueur est acceptée.
- **Les articles, pronoms, auxiliaires, prépositions, conjonctions ne sont pas acceptés.** Exemples : un, la, les..., qui, que, quoi..., a, est, sont..., quand, mais, où...

4. Quand tous les joueurs concernés ont fait autant de propositions qu'ils ont d'étoiles sur la carte, un des joueurs au choix (si possible un joueur n'ayant pas eu à proposer de mots) lit le dos de la carte. Dès qu'un joueur entend un de ses mots, il peut poser un de ses pions Étoile sur sa constellation.

NB Si un mot est présent plusieurs fois dans le commentaire, il ne rapporte qu'une seule étoile.

5. On poursuit la manche avec une 2^e carte. Et ainsi de suite. La manche prend fin quand toutes les cartes avec des pions Étoile ont été jouées.

FIN DE LA PARTIE

Le grand gagnant est celui dont la constellation comporte le plus d'étoiles à l'issue des deux manches.



Pour plus de parties avec ces règles, remplacez les cartes par celles de l'un ou l'autre de ces jeux.



Référez-vous aux caractéristiques indiquées dans leur livret de règles.

MÉMO CARACTÉRISTIQUES

(Disposer ce mémo sur la table pour que tous les joueurs puissent le voir)

À noter : la première caractéristique de la carte indique toujours le périmètre spatial de la photo (soit Atmosphère, soit Système solaire, soit Univers).



La photo illustre un élément, un évènement ou un phénomène se déroulant dans l'atmosphère terrestre. L'atmosphère désigne l'enveloppe gazeuse qui entoure la Terre. Elle mesure environ 600 kilomètres d'épaisseur et se compose de couches successives de moins en moins denses.



La photo met en avant tout ou partie du Système solaire. Ce dernier se compose du Soleil, de huit planètes (Mercure, Vénus, la Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune) et de leurs lunes ainsi que de tous les corps qui gravitent autour.



Au-delà de notre Système solaire s'étend l'Univers. En continue expansion, il s'est formé il y a 13,8 milliards d'années. La photo représente des objets – galaxies, étoiles et autres corps célestes – situés au-delà du Système solaire.



La photo illustre les phénomènes physiques se déroulant dans le ciel ou l'espace. Elle peut mettre en évidence les dangers que ces phénomènes peuvent provoquer, mais aussi les menaces induites par certaines activités humaines.



Tourisme, sport, observation... La photo montre les activités humaines liées au ciel et à l'espace. Elle peut aussi dévoiler les différentes facettes de l'exploration spatiale.

MÉMO SCORE

MANCHE 1

	Échanger	Retourner	Faire pivoter
3 actions possibles			
Une caractéristique commune			
2 ou 3 cartes parfaitement identiques			
4 cartes parfaitement identiques			

MANCHE 2

Chaque mot cité présent dans le commentaire (hors titre) =