

LE TOURNOI

bioviva!

Défis
NATURE
PROTECT

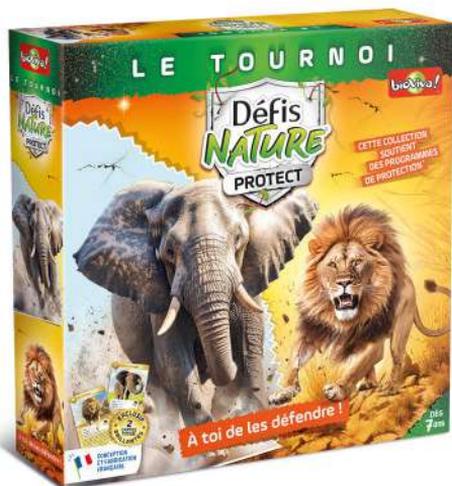


À toi de les défendre !

LIVRET DE RÈGLES

ÂGE
7+

LE JEU IDÉAL POUR APPRENDRE À JOUER AVEC LA COLLECTION DÉFIS NATURE PROTECT !



Chères joueuses, chers joueurs,

Avec Le Tournoi Défis Nature Protect, partez à la rencontre des animaux du monde entier.

Mammifères, oiseaux, poissons, arthropodes... Laissez-vous surprendre par leur incroyable diversité et entrez dans la bataille pour **protéger les espèces les plus menacées.**

Faites preuve de stratégie, d'audace mais aussi de flair pour parier sur les points forts de vos animaux et actionner vos cartes Pouvoir au bon moment...

À vous de les défendre !

LE PROGRAMME PROTECT, QU'EST-CE QUE C'EST ?



Protéger ses animaux dans le jeu Défis Nature Protect, c'est bien. S'engager pour leur protection sur le terrain, c'est encore mieux !

C'est pourquoi la Fondation Bioviva soutient des actions de sensibilisation et de protection en faveur de plusieurs espèces menacées.

Découvrez ces animaux au travers des cartes Totem et les actions menées sur :

www.defis-nature-protect.com



SOMMAIRE

✱ Contenu.....	page 03
✱ Les cartes du jeu.....	page 04
✱ Mise en place.....	page 06
✱ But du jeu et déroulement de la partie.....	page 08
✱ Modalités de jeu des Bonus Biodiversité.....	page 11
✱ Fin de la partie.....	page 12
✱ Règles à 1 joueur.....	page 13
✱ Construisez votre deck.....	page 14
✱ Jouez au Tournoi avec vos cartes Défis Nature.....	page 15

CONTENU



LES CARTES DU JEU (2 TYPES DE CARTES)

LES CARTES DÉFIS : pour s'affronter lors des batailles

Les cartes Défis ont un dos vert. Elles sont utilisées pour les batailles. Elles sont réparties en 4 groupes selon le degré de menace* qui pèse sur les espèces. Il est indiqué par une pastille de couleur en haut à gauche des cartes. Le degré de menace est aussi lié à la rareté de la carte.

Plus l'espèce est menacée, plus la carte est rare et plus le nombre d'étoiles figurant en bas à gauche de la carte est élevé :



Plus l'espèce est menacée, plus elle rapporte de points.



Degré de menace

Nom commun

Caractéristiques de bataille

Nom scientifique

Commentaire pour en apprendre plus sur l'animal

Catégorie de l'animal (cf. détail page 11)



Remarque :

Le jeu contient 2 cartes Totem brillantes exclusives, Lion d'Afrique et Éléphant d'Afrique. Elles sont incluses dans 2 decks distincts. Ces cartes se jouent comme des cartes Défis.

* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour La Conservation de la Nature (UICN).

** La pastille verte correspond aux espèces non évaluées, non menacées ainsi qu'aux espèces quasi-menacées.





LES CARTES POUVOIR : pour renverser la situation

Les cartes Pouvoir ont un dos bleu. Elles sont à jouer perpendiculairement à une carte Défis, pour ajouter un effet lors de la bataille. Elles sont de trois sortes, identifiées par un symbole en haut de la carte.



CARTES JUNIOR



Pour inverser la bataille.

Lors de la bataille, la plus petite caractéristique l'emporte.

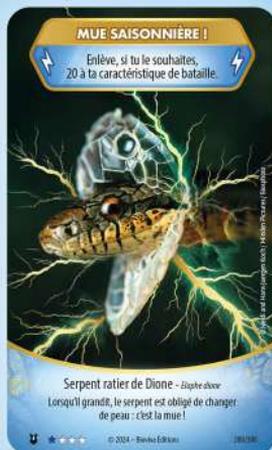
CARTES PROTECT



Pour sauver sa carte en jeu.

Quelle que soit l'issue de la bataille, le joueur récupère sa carte Défis en jeu et la place dans sa Zone protégée.

CARTES ACTION



Pour agir sur la bataille.

Chaque carte a un effet différent.



MISE EN PLACE

1 Placer les **quatre plaquettes Bataille** au centre de la table, sur les faces Poids, Longueur, Longévité et Gestation ou Incubation



2 Chaque joueur place devant lui un **plateau Zone protégée** et un **porte-cartes**.



3 Séparer les cartes Défis (dos vert) des cartes Pouvoir (dos bleu).



4 Chaque joueur récupère son deck de cartes Défis. Pour cela, se reporter au symbole figurant en bas à droite des cartes.



✳ **À 2 joueurs**, chacun récupère 34 cartes selon le tableau suivant, en veillant à prendre celles correspondant au symbole de sa Zone protégée (symbole en haut à droite).

Joueur 1	Joueur 2
+ +	+ +

✳ **À 3 ou 4 joueurs**, chacun récupère 17 cartes selon le tableau suivant, en veillant à prendre celles correspondant au symbole de sa Zone protégée (symbole en haut à droite).

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
	+	+	

Puis, chaque deck de cartes Défis est positionné à l'emplacement prévu sur les plateaux Zone protégée.

5 ✳ Mélanger le tas de cartes Pouvoir.



✳ Distribuer 5 cartes face cachée à chaque joueur (les cartes restantes éventuelles sont mises de côté).



✳ Chaque joueur prend connaissance de ses cartes et les positionne sur son porte-cartes.



6 ✳ Piocher au hasard 3 **jetons Bonus Biodiversité** et les disposer sur le bord de la zone de jeu. Choisir la face en fonction de l'option de jeu souhaitée :



Trio gagnant
face avec
1 catégorie
d'animaux



Jetons triples
face avec
3 catégories
d'animaux

Conseil :

Pour la première partie, mettre ces jetons de côté. Il est recommandé de les intégrer quand vous serez à l'aise avec les règles de base du jeu.

Voir les Modalités de jeu des Bonus Biodiversité page 11.

Cartes Défis

Cartes Pouvoir

Mise en place pour 2 joueurs
option Trio gagnant



2



6



3



4



5

Mise en place pour
4 joueurs option
Jetons triples



2



6



1



5



4

Conseil :

Veiller à positionner les plaquettes Bataille de sorte que chaque joueur soit en face de son symbole (☀️ ou 🌿 ou 🐾 ou ❄️). Au besoin, les joueurs peuvent se déplacer ou changer de plateau Zone protégée.



BUT DU JEU

Avoir le plus de points à l'issue des 4 manches de jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (DE 2 À 4 JOUEURS)

Une partie se déroule en 4 manches. Chaque manche comporte 2 phases :

1. Placement des cartes Défis et Pouvoir
2. Batailles !

1. PLACEMENT DES CARTES DÉFIS ET POUVOIR

CARTES DÉFIS

☀ Chaque joueur pioche 4 cartes Défis sur le dessus de son deck et les consulte.

☀ Il étudie les caractéristiques de ces 4 cartes Défis et les positionne sur chacune des 4 plaquettes Bataille, à l'emplacement qu'il estime le meilleur.

Exemple : un joueur pense que l'animal d'une carte Défis est le plus fort sur la caractéristique « Poids », il positionne cette carte Défis sur la plaquette Bataille « Poids ». Il la place face cachée sur la bande de la plaquette Bataille correspondant à celle de sa Zone Protégée.

Placement pour 2 joueurs



Placement pour 3 joueurs



Placement pour 4 joueurs



CARTES POUVOIR

✳ À cette phase de jeu, chacun peut, **s'il le souhaite**, jouer une ou plusieurs cartes Pouvoir. Pour cela, il pose chaque carte face cachée, perpendiculairement à sa carte en jeu.



Placement pour
2 joueurs



Placement pour
3 joueurs



Placement pour 4 joueurs

Remarques importantes :

- ✳ Chaque joueur dispose de **5 cartes Pouvoir pour l'ensemble de la partie** (4 manches). Pas une de plus !
- ✳ Chaque joueur ne peut jouer **qu'une seule carte Pouvoir par plaquette Bataille**.
- ✳ Une fois qu'une carte Pouvoir est posée, il n'est pas possible de la déplacer ou de l'enlever.
- ✳ **Cartes Junior**
 - Si deux cartes Junior sont jouées sur une même plaquette Bataille, l'effet s'annule. Si une 3^e carte Junior est jouée, l'effet est rétabli ! Une 4^e carte Junior annule de nouveau l'effet.
- ✳ **Cartes Protect**
 - Lorsqu'une carte Protect est jouée :
 - la carte Défis associée participe à la bataille ;
 - quelque soit l'issue de la bataille, le détenteur de la carte Protect place sa carte Défis dans sa Zone Protégée ;
 - si le vainqueur n'est pas le joueur qui a posé la carte Protect, il remporte lui aussi sa carte en jeu et la place dans sa Zone protégée.
 - Plusieurs cartes Protect peuvent être jouées, par différents joueurs, sur une même bataille.
- ✳ **Cartes Action**
 - Si plusieurs cartes Action sont posées, les différents effets sont pris en compte et peuvent se cumuler.

2. BATAILLE !

Plaquette Bataille par plaquette Bataille, les cartes Défis et Pouvoir jouées sont dévoilées.

☀ Sur la 1^{re} plaquette Bataille (Poids), tous les joueurs retournent leur carte Défis. Si des cartes Pouvoir ont été jouées, elles sont également retournées et leur effet immédiatement appliqué.

☀ Sauf effet contraire d'une carte Pouvoir, celui qui a posé la carte avec **la plus grande valeur de caractéristique l'emporte**.

☀ En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le degré de menace de leur animal (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'espèce la plus menacée remporte la bataille. En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, tous les joueurs concernés remportent la bataille et placent leur carte dans leur Zone protégée !



☀ **Le gagnant récupère sa carte Défis et la place, face visible, dans sa Zone protégée !**

Les autres joueurs récupèrent leur carte Défis et la placent sous leur deck. Les cartes Pouvoir sont récupérées par leur propriétaire et défaussées à côté de leur plateau Zone protégée. Elles ne serviront plus au cours de cette partie.



Gagnant



Autres joueurs



On procède de la même façon avec les 3 autres plaquettes Bataille (Longueur, puis Longévité et enfin Gestation ou Incubation).

Puis une nouvelle manche peut débuter. Chaque joueur tire 4 nouvelles cartes Défis de son deck pour constituer sa main.



MODALITÉS DE JEU DES BONUS BIODIVERSITÉ

✱ Les animaux des cartes Défis sont répartis en **8 catégories**.



✱ Les jetons Bonus Biodiversité, piochés en début de partie, permettent de gagner des points en plus, en fonction des catégories d'animaux que les joueurs parviennent à mettre dans leur Zone protégée.

✱ Les jetons possèdent 2 faces, pour deux modalités de jeu au choix. Dans les deux cas, trois jetons sont tirés au hasard en début de partie.

1. TRIO GAGNANT

Chaque jeton porte un pictogramme. L'objectif est d'avoir rassemblé à la fin de la partie, dans sa Zone protégée, **au moins un animal de chacune des 3 catégories**.



Cela rapporte un bonus de **4 points**.

Remarque :

- ✱ Si, en fin de partie, seulement 1 ou 2 de ces catégories sont rassemblées, cela rapporte 0 point ;
- ✱ Si plusieurs cartes de chaque catégorie sont gagnées, cela ne rapporte pas plus de points.

2. JETONS TRIPLES

Chaque jeton porte trois pictogrammes. En cours de partie, dès qu'un joueur rassemble **les 3 catégories d'un jeton** dans sa Zone protégée, il récupère le jeton. Chaque jeton gagné rapporte **3 points**.

Remarque :

Si plusieurs joueurs remportent un jeton dans la même manche, chaque joueur concerné peut récupérer un jeton non utilisé, dans la limite des stocks disponibles.



Les catégories d'animaux :



Mammifères :
terrestres
et aquatiques



Poissons



Reptiles :
crocodiliens,
lézards, serpents,
amphibènes, tortues



Oiseaux



Mollusques :
gastéropodes,
céphalopodes,
bivalves



Arthropodes :
insectes, arachnides,
crustacés, myriapodes



Amphibiens : crapauds,
grenouilles, rainettes,
tritons,
salamandres...



Autres : cette catégorie inclut les vers (annélides),
les cnidaires (coraux, anémones de mer, méduses)
et les échinodermes (oursins, étoiles de mer)

Cette répartition permet d'appréhender la diversité du monde animal et d'apprendre les grandes lignes de la classification des espèces.



FIN DE LA PARTIE

À l'issue des 4 manches de jeu,
les joueurs comptent leurs points en additionnant :

★ Les points des cartes Défis regroupées dans leur Zone protégée.

Le nombre de points est défini en fonction de la couleur de la pastille Degré de menace et donc du niveau de rareté de la carte. Plus une espèce est menacée, plus elle rapporte de points !



2 points



3 points



4 points



5 points

★ Les points des Bonus Biodiversité (cf. Modalités de jeu des Bonus Biodiversité page 11) :

TRIO GAGNANT :

chaque joueur ayant réussi à regrouper
les 3 catégories dans sa Zone protégée
marque **4 points**.

JETONS TRIPLES :

chaque jeton récolté en cours
de partie fait gagner **3 points**.

★ Les cartes Pouvoir non jouées : chaque carte rapporte **1 point**.



Le joueur ayant le plus de points gagne la partie.

RÈGLES À 1 JOUEUR



Tu vas affronter un joueur « fantôme » !

Méfie-toi, il est parfois très fort...

La mise en place est presque la même que pour 2 joueurs (cf. Mise en place page 6) à une petite différence près : les cartes Pouvoir du joueur « fantôme » sont placées en tas face cachée, à côté de sa Zone protégée. Comme pour les règles de 2 à 4 joueurs, la partie se déroule en 4 manches avec les 2 étapes ci-dessous.

1. PLACEMENT DES CARTES

- ★ Pioche les 8 premières cartes Défis du deck du joueur « fantôme », sans les regarder, et place 2 cartes face cachée sur chacune des plaquettes Bataille.
- ★ Puis pioche une de ses cartes Pouvoir et place-la face cachée, perpendiculairement à ses cartes Défis posées sur une des plaquettes Bataille.
- ★ C'est à ton tour de jouer. Pioche 4 cartes de ton deck, consulte-les, puis place une carte sur chacune des plaquettes Bataille.
- ★ Tu peux jouer des cartes Pouvoir de la même façon que dans les règles à plusieurs joueurs, dans la limite de 5 cartes par partie.



2. BATAILLES !

- ★ Pour chacune des 4 plaquettes Bataille, dévoile toutes les cartes jouées.
- ★ Pour le joueur « fantôme », la carte Défis avec la valeur de caractéristique la plus élevée est choisie à chaque fois.
- ★ Les cartes perdantes sont défaussées, les cartes gagnées sont placées dans les Zones protégées. Les 2^e cartes Défis non utilisées du joueur « fantôme » sont également défaussées.
- ★ À l'issue des 4 manches, le décompte des points se fait de la même façon, y compris pour les Bonus Biodiversité.

CONTRUISEZ VOTRE DECK

Le jeu Le Tournoi contient deux decks entiers prêts à jouer (ou 4 demi-decks pour jouer à 3 ou 4 joueurs). Cependant, lorsque vous serez à l'aise avec les règles du jeu, vous pourrez créer votre propre deck personnalisé et le modifier avec les cartes Défis Nature Protect de votre collection. Vous trouverez des cartes supplémentaires dans les autres produits de la gamme : boosters et coffrets.

Pour construire votre deck, il y a trois règles à respecter :

1 Un deck se compose de : **34** cartes Défis et **5** cartes Pouvoir



2 Un deck doit inclure un nombre précis de cartes Défis pour chaque pastille de degré de menace :

18 Vertes

8 Jaunes

6 Orange

2 Rouges

3 Pour les cartes Pouvoir, la répartition préconisée est la suivante :



0 ou **1**
Protect



4 ou **5** Action
et/ou Junior

Conseils

POUR CONSTRUIRE VOTRE DECK DE CARTES DÉFIS :

Pour protéger le plus d'animaux possible, choisissez des cartes Défis ayant une ou plusieurs caractéristiques élevées. Mais attention, n'oubliez pas d'inclure des cartes avec des caractéristiques plus faibles en prévision des cartes Action et Junior qui peuvent renverser la partie...

Pour gagner les Bonus Biodiversité, il est recommandé d'avoir les 8 catégories d'animaux afin d'augmenter vos chances de protéger les espèces indiquées sur les jetons.



Il s'agit de recommandations, chacun peut développer sa propre stratégie pour protéger ses animaux et remporter le plus de points !

JOUEZ AU TOURNOI AVEC VOS CARTES DÉFIS NATURE

Qu'il s'agisse des jeux sur les animaux mais aussi sur les volcans, les plantes, les créatures légendaires, les monuments..., toutes les cartes Défis Nature sont compatibles avec le jeu Le Tournoi ! On vous explique tout pour jouer avec vos jeux préférés ! Prêts à relever le défi ?



Pour la mise en place :

- ✳ Utilisez le verso des plaquettes Bataille. Chaque numéro renvoie à une caractéristique : 1 correspond à la première caractéristique indiquée sur les cartes (celle d'en haut), 2 à la deuxième, 3 à la troisième et 4 à la quatrième (celle d'en bas).
- ✳ Les cartes Pouvoir de votre jeu Le Tournoi sont réparties entre les joueurs et jouées de la même façon que dans les règles du Tournoi.
- ✳ Mettez de côté les jetons Bonus Biodiversité, vous n'en aurez pas besoin.



OPTION 1 : vous possédez plusieurs jeux de cartes Défis Nature avec 4 caractéristiques de bataille communes

- ✳ Mettez de côté les cartes brillantes et Collector incluses dans les jeux Défis Nature. Elles ne serviront pas pendant la partie.
- ✳ Chaque joueur récupère au moins 17 cartes pour former son deck de cartes Défis.
- ✳ Les règles sont ensuite les mêmes que celles du Tournoi.



Remarques :

- ✳ Les jeux peuvent être mélangés entre eux. Vous pourrez facilement les reconstituer après la partie en vous fiant aux couleurs des fonds de cartes.
- ✳ Si vos jeux possèdent exactement les mêmes caractéristiques que les cartes Défis Nature Protect, et dans le même ordre de préférence (Poids – longueur – Longévité – Gestation ou Incubation), vous pouvez les mélanger et utiliser le recto des plaquettes Bataille.

OPTION 2 : vous ne possédez qu'un seul jeu de cartes Défis Nature ou des jeux n'ayant pas de caractéristiques communes

- ✳ Choisissez un jeu, mettez de côté la carte brillante ou Collector (elle ne servira pas pendant la partie), mélangez bien les cartes et placez-les face cachée à côté de la zone de jeu. Elles constituent le deck commun à tous les joueurs.
- ✳ Au début de chaque manche, chaque joueur pioche 4 cartes pour former sa main.
- ✳ Les règles sont ensuite les mêmes que celles du Tournoi. Seule différence : les cartes perdues sont défaussées sous le deck commun.

Défis NATURE PROTECT

Collectionne les animaux du monde et protège-les !

+ de 300 cartes à collectionner !

Avec plus de 100 CARTES BRILLANTES

RETROUVE-LES DANS TOUS LES JEUX DE LA COLLECTION DÉFIS NATURE PROTECT !



BOOSTERS



PACKS DE DÉMARRAGE



COFFRETS X 3 ET X4



10 PROGRAMMES DE PROTECTION SUR LE TERRAIN
 POUR PROTÉGER LES ANIMAUX TOTEM DE LA COLLECTION !

Toutes les explications sur :

www.defis-nature-protect.com



Avec le programme Defis Nature Protect, la Fondation Bioviva soutient des actions de sensibilisation et de protection en faveur de plusieurs espèces menacées.

bioviva!
 CRÉATEUR DE
JEUX QUI FONT DU BIEN

Responsable éditorial : Michaël Rambeau
 Responsables de projet : Émeline Lebouteiller, Honorine Moulins, Romain Perdrix
 Rédaction : Honorine Moulins, Antoine Deverge Merdrignac, Élise Courtois-Brioux
 Équipe de développement : Adeline Chaigneau, Raphaël Chaouat, Igor Davin
 Direction artistique : Corinne Sanrey-Jicquel
 Graphisme : Andrea Rios, Margaux Lamon, Giovanna Grech
 Fabrication : Graphot

© 2024 Bioviva Editions - Œuvre Collective.

www.bioviva.com



BVCert 6055233

DÉCOUVERTE DU MONDE VIVANT



ÉCO-CONCEPTION ET PRODUCTION RESPONSABLE



FABRICATION FRANÇAISE



FR DONNEZ OU RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quaireddemesdechets.fr