

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



bioviva!

PLANÈTE

JUNGLES ET FORÊTS

Chères joueuses, chers joueurs,

Les forêts couvrent près d'un tiers des terres émergées de notre planète. Selon les régions et les climats, elles prennent des formes variées : taïgas, forêts tempérées, méditerranéennes, forêts tropicales humides ou sèches, mangroves... Abritant de nombreuses espèces animales et végétales, les forêts participent au bon équilibre de la Terre. Elles recèlent aussi de multiples trésors, dont certains restent encore à découvrir... Pour mieux comprendre leur fonctionnement, leur importance pour l'équilibre de la Terre et la nécessité d'en prendre soin, Bioviva Planète vous embarque dans un formidable voyage, à la découverte des jungles et forêts du globe. Un jeu pour s'émerveiller, sans modération !

Toute l'équipe Bioviva

CONTENU

72 cartes

3 totems
Arbre



1 dé Direction
(coller les 6 autocollants sur les faces du dé)



Titre

2 caractéristiques

Un texte explicatif

La localisation de la photo

ZOOM SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque carte comporte deux pictogrammes, correspondant aux deux caractéristiques que la photo met principalement en avant. Les cinq 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 les deux caractéristiques 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 de chacune des manches est de se débarrasser en premier de toutes ses cartes et de marquer un maximum de points.

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

MISE EN PLACE

- Placer une carte au milieu de la table, face photo visible.
- Selon le nombre de joueurs, distribuer à chacun le nombre de cartes suivant :

À 2 JOUEURS → 6 CARTES

À 3 JOUEURS → 5 CARTES

À 4 JOUEURS → 4 CARTES

- Les joueurs les placent devant eux en tas, face photo visible.
- Réunir les cartes restantes pour former la pioche.
- Se munir d'une feuille et d'un stylo pour noter les scores.
- Les joueurs prennent le temps de regarder toutes leurs cartes, recto et verso, ainsi que la carte centrale, recto et verso. Puis ils reforment leur tas, face photo visible.
- Le joueur qui est allé le plus récemment en forêt commence.

DÉROULEMENT DE LA MANCHE

- Il lance le dé Direction et tente de poser sa première carte selon l'indication donnée par le dé. **Toutes les cartes qui se touchent doivent obligatoirement avoir au moins une caractéristique commune**, sauf indication contraire du dé Direction. Les caractéristiques sont indiquées par les pictogrammes au dos des cartes.

ATTENTION Le joueur peut regarder les deux caractéristiques au dos de la carte qu'il va jouer. En revanche, il n'a pas le droit de regarder les caractéristiques de la carte (ou des cartes) déjà en place sur la table avant de jouer, ni des autres cartes de son tas.

NB : pour les plus grands ou pour augmenter la difficulté de jeu, vous pouvez ne pas regarder les caractéristiques au dos de vos cartes.

MANCHE 1

Déduction et stratégie



LE DÉ DIRECTION

- Poser sa carte à droite d'une carte.
- Poser sa carte à gauche d'une carte.
- Poser sa carte au-dessus d'une carte.
- Poser sa carte au-dessous d'une carte.
- Poser sa carte sans contrainte de position.
- La carte posée ne doit avoir aucune caractéristique commune avec la (ou les) carte(s) voisine(s). Il n'y a pas de contrainte de position.

Après avoir placé sa carte, le joueur révèle la ou les carte(s) adjacente(s) pour vérifier si sa carte possède une (ou plusieurs) caractéristique(s) commune(s) avec les cartes révélées.

→ S'il s'est trompé (il n'y a pas de caractéristique en commun entre sa carte et la ou les cartes voisines), ou s'il ne peut pas poser sa carte, il passe son tour et remet sa carte sous son tas.



→ Si sa carte a une caractéristique en commun, la proposition est validée. La carte posée reste en place sur la table.



→ Si la carte posée a 2 caractéristiques en commun, le joueur gagne le droit de rejouer ! Cet effet peut se cumuler avec les deux cas de figure suivants.



→ S'il parvient à poser sa carte et que celle-ci touche 2 cartes (la carte posée et les 2 cartes ont au moins 1 caractéristique commune), il tire une carte dans la pioche et la donne au joueur de son choix, qui la place sous son tas (à 2 joueurs, il la donne à son adversaire).



→ S'il parvient à poser sa carte et que celle-ci touche 3 ou 4 cartes, il prend une carte de son jeu et la donne au joueur de son choix (à 2 joueurs, il la donne à son adversaire).



Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé et de tenter de poser une carte. Au fur et à mesure du jeu, les cartes vont s'associer pour former une situation plus ou moins complexe (cf. exemple au dos de la boîte de jeu). Lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes, on finit le tour de jeu. Et la manche prend fin.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?

- Le vainqueur remporte autant de points que de cartes en main en début de manche.** Exemples : à 4 joueurs, il remporte 4 points ; à 3 joueurs, il remporte 5 points.
- Les autres joueurs remportent la différence entre le nombre de cartes initial et le nombre de cartes qu'il leur reste.** Exemples : à 4 joueurs, si un joueur a 2 cartes en main, il gagne 2 points ; s'il a 1 carte en main, il gagne 3 points.
- Puis on double le nombre de points pour obtenir le score de la manche.** Exemple : un joueur qui a remporté 4 points comptabilise 8 points en tout à la fin de cette manche.

La deuxième manche peut débuter !

MANCHE 2

MISE EN PLACE

Mémoire et rapidité

- Toutes les cartes de la manche 1 sont récupérées (celles sur la table et les cartes restant à chaque joueur).
- Mélanger ces cartes et distribuer à chaque joueur le même nombre de cartes que pour la manche 1.
- Placer les cartes restantes avec toutes les autres cartes pour former la pioche.
- Chaque joueur prend le temps de regarder ses cartes, recto et verso, puis les étale devant lui, faces photos visibles. Ensuite, **les joueurs ne pourront plus consulter les caractéristiques de leurs cartes au cours de la manche.**
- Enfin, disposer le nombre de totems Arbre comme indiqué ci-dessous, sur la table, à égale distance de tous les joueurs.

À 2 JOUEURS → 6 CARTES → 

À 3 JOUEURS → 5 CARTES →  

À 4 JOUEURS → 4 CARTES →   



DÉROULEMENT DE LA MANCHE

- Au top départ, le gagnant de la manche précédente prend une carte sous la pioche et la place au centre de la table, face photo visible. Elle doit être vue par tous les joueurs. Tous les joueurs jouent simultanément, le plus rapidement possible.
- Dès qu'un joueur pense pouvoir jouer une carte, c'est-à-dire que la carte centrale et une de ses cartes ont au moins une caractéristique

commune, il pose **d'abord** une main sur la carte qu'il veut jouer, **puis** de l'autre se saisit d'un totem Arbre. Plus le totem Arbre est grand, plus il rapporte de points. Et ainsi de suite tant qu'il y a des totems Arbre sur la table.

- Une fois que tous les totems Arbre en jeu ont été saisis, les joueurs vérifient leur proposition.

ATTENTION Si un joueur se saisit d'un totem Arbre avant d'avoir posé la main sur la carte qu'il souhaite jouer, il repose le totem Arbre et n'a plus le droit de jouer pour ce tour de jeu ! Si, entre temps, un autre joueur a attrapé un totem de valeur inférieure, il peut le reposer pour se saisir de ce totem.

- On note les points remportés (ou perdus) par chaque joueur dans la grille de score, pour ce tour de jeu.

COMMENT COMPTER LES POINTS ?

- Si la proposition est correcte, le joueur remporte le nombre de points indiqué dans le tableau.
- Si un joueur s'est trompé, c'est-à-dire que sa carte n'a aucune caractéristique commune avec la carte centrale, il récupère sa carte et perd un point.
- Si la carte jouée possède 2 caractéristiques en commun : *bonus !* Le joueur gagne un point supplémentaire.
- Les joueurs qui n'ont pas saisi de totem Arbre ne marquent pas de points.

À 2 JOUEURS	À 3 JOUEURS	À 4 JOUEURS
LE JOUEUR QUI A ATTRAPÉ...		
 2 POINTS	 3 POINTS	 3 POINTS
	 2 POINTS	 2 POINTS
		 1 POINT

- Toutes les cartes jouées et validées sont défaussées.
- On replace les totems Arbre au centre de la table. Le gagnant du tour de jeu prend une nouvelle carte sous la pioche et la place au centre de la table, et ainsi de suite.
- La manche prend fin dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui. On additionne alors les points pour déterminer le score de cette manche.

FIN DE LA PARTIE

Additionnez les points des deux manches pour chaque joueur afin de connaître le grand gagnant !



Pour plus de parties avec ces règles, remplacez les cartes par celles du jeu



MERS ET OcéANS