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 (Bourgogne du sud), 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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

La case *Libre choix*

Il existe une seule case LIBRE CHOIX.

Lorsqu'un joueur arrive sur cette case, il a l'opportunité de choisir la catégorie de la question qui lui sera posée.

S'il ne peut répondre correctement à la question, le jeu se poursuit normalement et le joueur doit retourner à la case d'où il vient.

Si le joueur répond correctement, il gagne sa position et se voit accorder le privilège de déterminer la catégorie de la question qui sera posée à chacun des joueurs, et ce, **pour un tour de table complet**.

Ainsi, peu importe la case sur laquelle les joueurs s'arrêteront, le choix de la question à être posée dépendra du joueur possédant le privilège du LIBRE CHOIX. Ce dernier peut déterminer une catégorie différente de question pour chaque joueur.

Exceptions à la case LIBRE CHOIX

1. MIME OU DESSIN

Lors du tour privilège LIBRE CHOIX, si un joueur arrive sur une case MIME ou DESSIN, le joueur détenant le privilège n'a aucun pouvoir sur lui. Ce dernier doit exécuter son mime ou son dessin comme prévu.

2. SOYEZ TOUS ALERTES!

Si un joueur se retrouve sur une case SOYEZ TOUS ALERTES! durant un tour privilège LIBRE CHOIX, cela met fin automatiquement au tour privilège LIBRE CHOIX et on procède au SOYEZ TOUS ALERTES!

3. LIBRE CHOIX

Si un autre joueur se retrouve sur cette case alors que celle-ci est occupée, que ce soit pendant un tour privilège LIBRE CHOIX ou non, ce joueur doit retourner d'où il vient et perd son tour. En résumé, il ne peut y avoir plus d'un joueur à la fois sur la case LIBRE CHOIX.

4. Le privilège du LIBRE CHOIX ne sera pas accordé à un joueur qui gagne cette case grâce à un déplacement produit à l'aide d'un SOYEZ TOUS ALERTES! ou d'un MIME ou DESSIN réussi. Cette case devra être considérée alors comme une simple case.

Comment gagner

Pour gagner, vous devez vous rendre à la case ARRIVÉE et tester vos connaissances en répondant à un certain nombre de questions RÉVISION. Si vous échouez le test, vous devez retourner une case en arrière du joueur le plus éloigné de l'ARRIVÉE.

Comment déterminer le nombre de questions *Révision* pour le test

NATURE ENJEUX® MONDE vous suggère de commencer par deux questions RÉVISION sur six. Plus vous jouerez, plus vos connaissances progresseront. Vous n'aurez alors qu'à augmenter le nombre de questions.

Important : Les questions posées à l'ARRIVÉE doivent être prises sur un même carton, du côté RÉVISION, pioché au hasard dans les cartons à l'arrière du séparateur. Vous pouvez également déterminer un nombre de questions RÉVISION différent pour chacun des joueurs selon leur degré de connaissances, leur âge, etc.

Comment vous rendre à la case *Arrivée*

Pour vous rendre à la case ARRIVÉE, vous devez lancer le dé et obtenir le chiffre exact du nombre de cases qui vous reste à franchir. Vous pouvez aussi vous rendre à cette case, grâce à une bonne réponse lors d'un SOYEZ TOUS ALERTES!, d'un MIME ou d'un DESSIN. Vous devez normalement répondre aux questions RÉVISION dès votre arrivée sur la case ARRIVÉE, mais dans le cas d'un SOYEZ TOUS ALERTES!, vous devrez attendre la fin de ce dernier. Il est possible que vous vous retrouviez plus d'un joueur sur la case ARRIVÉE, surtout si la partie est corsée. Cependant, le premier joueur à y être parvenu aura la chance de passer le test en premier.

En équipe

Formez votre équipe et entraidez-vous. Élaborez des signes particuliers pour les mimes, induisez vos adversaires en erreur. Lorsqu'une équipe arrive sur une case SOYEZ TOUS ALERTES!, un seul membre de l'équipe pose les questions RÉVISION à l'ensemble des joueurs. Cela permet aux coéquipiers de participer et, bien sûr, d'avancer pour chaque bonne réponse. La même règle s'applique pour les MIME ou DESSIN : un joueur s'exécute et l'autre peut deviner. Lors du SOYEZ TOUS ALERTES!, chaque joueur a le droit de donner une réponse. **Par contre, vous devrez vous consulter à la case ARRIVÉE, car vous n'avez droit qu'à une seule réponse pour l'équipe**.

Remerciements

Aux agents de la Faune du Québec pour leur participation et leur dévouement à la protection de la faune et de l'environnement.
Aux biologistes Pierre-Henri Fontaine et Pierre Levesque.
Aux enseignants qui ont su, il y a quinze ans, transmettre leur passion de la nature à trois jeunes étudiants, dont Daniel Demers et Michel Boisvert.
À toute l'équipe de Si graphisme et communication ainsi qu'à mes partenaires des Éditions Gladius International qui ont permis la réalisation de NATURE ENJEUX® MONDE, un travail qui s'est échelonné sur une période de quatre ans.
Et un merci tout spécial à Anne-Marie Belle-Isle, sans qui NATURE ENJEUX® MONDE aurait difficilement vu le jour.

Marc Fournier
Nature Enjeux®
Éditions Gladius International inc.

Nature Enjeux® *Monde*

Nature Enjeux® vous propose une façon amusante et palpitante de parfaire vos connaissances sur la faune, la flore et l'environnement de notre planète.

« Nous avons la ferme conviction que notre qualité de vie repose sur l'équilibre entre l'environnement et les sociétés qui y vivent. Cet équilibre, il sera possible de l'atteindre grâce à la connaissance, au respect et à l'amour que nous aurons acquis envers les êtres vivants qui peuplent la terre.

Si vous désirez laisser à tous ceux et celles qui vous suivront un monde meilleur, en équilibre avec l'environnement, Nature Enjeux® vous aidera à atteindre cet objectif. »

Demers, Boisvert, Fournier
1993

ÉDITIONS gladius INTERNATIONAL
www.gladius.ca

But du jeu

Être le premier à atteindre la case ARRIVÉE et à réussir le test final. Votre parcours sera parsemé d'exercices de mime et de dessin, de logique, de stratégie et vos connaissances ainsi que votre mémoire seront mises à l'épreuve.

RÈGLEMENTS

Mettez tous les éléments du jeu en place et les pions des participants sur la flèche DÉPART.

Déterminez à l'aide du dé le joueur qui commencera la partie. Chacun jouera à la suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Déterminez le nombre de questions RÉVISION à être posées aux joueurs qui testeront leurs connaissances sur la case ARRIVÉE (voir *Comment déterminer le nombre de questions* à la fin du présent feuillet).

Le joueur partant lance le dé et avance son pion selon le nombre de cases indiqué. Il doit ensuite répondre à une question du côté NATURE ENJEUX® MONDE de la catégorie déterminée par l'illustration de la case sur laquelle son pion se trouve, ou exécuter un mime ou un dessin s'il se trouve sur l'une de ces cases.

Qui pose les questions?

N'importe quel joueur autre que celui à qui s'adresse la question.

Utilisation de la boîte *Questions*

a) Placez les cartons QUESTIONS du côté NATURE ENJEUX® MONDE face à vous dans la boîte prévue à cet effet.
b) Placez le séparateur à la verticale, à la fin des cartons.
c) Une fois que vous aurez utilisé un carton pour une question, placez-le à l'arrière du séparateur.
d) Les cartons placés à l'avant du séparateur seront utilisés uniquement du côté NATURE ENJEUX® MONDE; ceux placés à l'arrière du séparateur seront utilisés uniquement du côté RÉVISION lors des SOYEZ TOUS ALERTES! et sur la case ARRIVÉE.

Il existe six catégories de questions, soit :

- Le monde végétal;
- La faune ailée (avifaune);
- Le monde aquatique;
- Le monde des insectes, arthropodes et reptiles;
- La faune terrestre;
- L'environnement, l'espace et les minéraux.

Chacune de ces catégories est représentée par un pictogramme et un membre de l'espèce appropriée ou une illustration de la Terre pour la catégorie *Environnement, espace et minéraux.* (Ex. : La première case présente un pictogramme d'empreinte de patte ainsi qu'un léopard des neiges qui fait partie de la faune terrestre. Déduction faite, on posera au joueur une question concernant la faune terrestre, identifiée sur la carte QUESTION par le même pictogramme.)

Bonne réponse

Le joueur qui a bien répondu à la question **gagne sa position** et on passe au joueur suivant.

Mauvaise réponse

Le joueur **retourne à la position d'où il vient**. C'est alors au tour du joueur suivant.

Note : La majorité des réponses sont accompagnées d'explications. Il est très important de bien lire ces dernières à l'ensemble des joueurs, car la majorité des questions RÉVISION sont conçues à partir de ces explications.

Case *Mime* ou *Dessin*

Lorsqu'un joueur arrive sur une case MIME ou DESSIN, il doit exécuter un mime ou un dessin selon la case où se trouve son pion. Pour déterminer le mime ou le dessin qu'il aura à faire, le joueur prend une carte MIME et DESSIN et il s'exécute. Qu'il s'agisse d'un mime ou d'un dessin, le joueur a 45 secondes pour s'exécuter. (Ce laps de temps peut être modifié avec le consentement de tous les joueurs.)

Mime ou Dessin réussi

Un mime ou un dessin est considéré comme réussi si un autre joueur devine le mime ou le dessin à l'intérieur des 45 secondes allouées. L'exécutant conserve alors sa position et le premier joueur qui a deviné le mime ou le dessin avance de trois cases.

Mime ou Dessin échoué

Un mime ou un dessin est considéré comme non réussi si personne n'identifie le mime ou le dessin exécuté. À ce moment, le joueur exécutant doit retourner à la case d'où il vient.

Note : Les mimes ne peuvent pas être exécutés à l'aide de sons ou d'objets.

Case *Soyez tous alertes!*

Dès qu'un joueur arrive sur une de ces cases, il gagne automatiquement sa position et déclenche immédiatement un « Soyez tous alertes! ».

Déroulement du SOYEZ TOUS ALERTES!

Le joueur qui arrive sur la case SOYEZ TOUS ALERTES! doit dire tout haut : SOYEZ TOUS ALERTES! Il prend alors une carte QUESTION à l'arrière du séparateur et pose à l'ensemble des joueurs les six questions du côté RÉVISION. À chaque question, il doit annoncer la catégorie afin de mieux situer les joueurs.

Chaque bonne réponse permet au joueur ayant répondu correctement d'avancer d'une case.

Le SOYEZ TOUS ALERTES! prend normalement fin lorsque les six questions RÉVISION ont été posées. Par contre, si un joueur rejoint une case SOYEZ TOUS ALERTES! en répondant correctement à une question, un nouveau SOYEZ TOUS ALERTES! est déclenché. Le premier prend fin immédiatement et le nouveau joueur prend un nouveau carton et pose à son tour six questions RÉVISION. Si aucun autre SOYEZ TOUS ALERTES! n'est déclenché durant ce temps, la partie se poursuit normalement avec le joueur se trouvant à la gauche du dernier « questionneur ».

Temps alloué pour un SOYEZ TOUS ALERTES!

Le joueur qui déclenche le SOYEZ TOUS ALERTES! pose la première question RÉVISION et doit laisser un délai de plus ou moins cinq secondes de réflexion. Si personne ne trouve la bonne réponse, il donne la réponse et passe à la question suivante. Si un ou plusieurs joueurs répondent correctement, le joueur « questionneur » déterminera qui a donné la bonne réponse en premier.

SOYEZ TOUS ALERTES!

Lorsque le joueur « questionneur » pose une question à l'ensemble des joueurs, **chacun n'a droit qu'à une seule réponse par question**.

Note : Les questions RÉVISION sont plus difficiles et il n'y a pas de Vrai ou Faux ni de choix de réponse. Si les joueurs ont bien suivi la partie, tous devraient connaître au moins une réponse. Ils doivent donc être rapides et réfléchis.