

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



Les **1000 BORNES** des Animaux

Les enfants sont passionnés par le monde animal aussi avons nous conçu un jeu qui leur permet de mieux le connaître et l'aimer.

Ils découvriront le mode de vie, l'habitat, les caractéristiques parfois surprenantes des animaux et bien sûr leur place dans notre environnement.

Le monde animal est très riche mais aussi très complexe. Les zoologistes (scientifiques qui étudient les animaux) ont toujours cherché à les classer dans un système qui leur permette de se retrouver dans la multitude des espèces. Les rapprochements sont effectués en essayant de regrouper les êtres vivants en fonction de leurs affinités naturelles (par exemple, les Vertébrés sont divisés en 5 classes : les poissons, les amphibiens, les reptiles, les oiseaux et les mammifères). On aboutit ainsi à une "échelle" qui va du règne à la sous-espèce en passant, entre autres, par la classe, l'ordre, la famille, le genre... Et, bien entendu, au fur et à mesure des nouvelles connaissances, les classifications sont revues.

Pour que le jeu soit abordable par les enfants, nous avons regroupé les animaux selon des thèmes qui leur sont ou seront rapidement familiers. Ainsi, les mammifères, très nombreux, apparaissent en tant que "mammifères" mais aussi dans les "grimpeurs", les "carnivores", les "herbivores" et les "ruminants".

Afin de donner un maximum d'informations sur les cartes, nous avons utilisé les abréviations suivantes :

T = taille, P = poids, L = longévité, H = habitat, D = danger

Toutes ces indications ne sont pas systématiquement données pour chacun des animaux figurant dans le jeu. En effet, certains noms recouvrent une telle diversité (araignée : 30 000 espèces dans le monde) qu'il est difficile de donner une information qui soit valable pour tous. Dans tous les cas, nous avons essayé d'être cohérent avec l'animal de l'espèce dessinée et surtout de choisir des commentaires qui retiennent l'attention des

Le monde animal est l'objet de nombreuses agressions. Parfois directes, dans le cas de chasse ou de pêche abusives de certaines espèces (tortue, bébé phoque, baleine...) parfois de manière indirecte comme dans le cas de la destruction de l'habitat (forêts d'eucalyptus pour le papier). Dans le cadre de ce jeu, nous ne pouvons pas examiner tous les animaux mais nous avons essayé d'en signaler un certain nombre. Mais nous avons tenu à introduire cette dimension dans le jeu pour sensibiliser les enfants à la conservation de la nature. Certains animaux sont plus exposés que d'autres aux dangers que nous présentons. Pour assurer la bonne marche du jeu, nous avons retenu ce qui vient en premier lieu à l'esprit : un incendie ne peut atteindre un dauphin ou un crabe qui vivent dans un milieu aquatique. Les joueurs sont bien sûr libres d'instaurer leurs propres règles mais nous avons joint à cette règle un tableau récapitulatif qui peut servir de référence en cas de litige !

Nous sommes très volontiers de nous associer à l'action de protection des animaux. Nous avons même voulu faire figurer le célèbre PANDA du W.W.F. comme joker. Les cartes présentent au recto le dessin de l'animal avec son nom écrit au verso, un indice. Cela permet de s'amuser de deux manières : soit en cachant l'animal figurant au recto, soit en cherchant l'animal au verso selon le principe du 1000 Bornes énoncé ci-après.

Nous souhaitons de joyeuses parties avec nos amis les animaux.

L'Equipe DUJARDIN

COMPOSITION DU JEU

110 CARTES soit :

★ 77 cartes d'animaux

(11 groupes de 7 : carnivores, crustacés, grimpeurs, herbivores, insectes, mammifères, oiseaux, oiseaux aquatiques, poissons, reptiles, ruminants)

★ 10 cartes d'attaque :

2 urbanisation

2 chasse abusive

2 incendie

2 sécheresse

2 pollution des eaux

★ 15 cartes de protection des animaux :

5 réserve naturelle

3 réglementation de la chasse

4 pluie

3 épuration des eaux

★ 8 cartes Panda W.W.F. (joker) qui remplacent n'importe quel animal

Un tableau de marque, un marqueur, un effaceur

Un sabot pour les cartes.

BUT DU JEU

Marquer un maximum de points en réunissant le plus grand nombre d'animaux dans le plus de groupes possible.

PRÉPARATION DU JEU

Le plus jeune joueur distribue les cartes et joue en premier. Ensuite, ce sera au suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les cartes restantes sont placées face cachée dans la partie évidée du sabot et forment la pioche.

DÉBUT DE LA PARTIE

Pour réunir les animaux d'un même groupe, il faut disposer les 7 animaux qui le composent, devant soi, sur la table, en commençant par déposer au minimum 2 cartes à la fois (par exemple dans le groupe des carnivores : le lion et le tigre) et en utilisant au maximum une seule carte Panda du W.W.F.

Cette carte joker remplace n'importe quel animal de n'importe quel groupe.

A chaque tour, le joueur dépose, s'il le peut ou s'il le veut, une ou des cartes et rejette face visible, une carte dans le sabot.

Un joueur doit toujours avoir 6 cartes en main.

Après avoir joué, (qu'il ait ou non déposé des cartes), il prend dans la pioche la ou les cartes qui lui manquent.

Il a aussi la possibilité de prendre la dernière carte rejetée dans le sabot à la place d'une carte de la pioche. Pour ce faire, il place à côté du sabot la carte qu'il s'apprête à rejeter, prend la carte qui l'intéresse puis rejette, dans le sabot, celle qu'il avait préparée.

C'est alors au tour du suivant de jouer.

Lorsque la pioche est épuisée, on prend le tas de cartes faces visibles et on le mélange pour reconstituer la pioche.

LE PANDA W.W.F.

Tous les animaux, quel que soit leur groupe peuvent être remplacés par cette carte mais pas les cartes d'attaque et de protection.

En cours de jeu, une carte déposée ne peut pas être reprise, sauf s'il s'agit de la carte Panda W.W.F. Un joueur peut reprendre cette carte lorsqu'elle est déposée dans son jeu ou dans celui d'un autre joueur, s'il a la carte d'un animal appartenant au groupe où il se trouve.

Il devra ensuite la déposer immédiatement et ne peut la garder en main. Ainsi tout Panda déposé reste sur la table. Un même groupe peut contenir jusqu'à 4 Pandas W.W.F. maximum.

ATTAQUE ET PROTECTION DES ANIMAUX

Un joueur, même s'il n'a pas encore déposé de carte, peut à son tour arrêter le jeu d'un autre joueur en déposant, sur l'animal concerné, une attaque (par exemple : la carte incendie peut être déposée sur la carte "hérisson" mais non sur la carte "dauphin" puisque celui-ci vit en pleine mer). Cela empêche le joueur de continuer à déposer d'autres cartes d'animaux sur ce groupe qu'il a commencé mais, il peut continuer à jouer sur les autres groupes dont aucun membre n'est attaqué.

Il continue à tirer et à jeter des cartes en jouant avec les cartes qu'il a en main. Il pourra rejouer normalement lorsqu'il déposera une carte de protection des animaux sur la carte d'attaque.

NOTE : Ainsi que nous l'avons indiqué dans l'introduction, les dangers qui menacent les animaux s'appliquent à certains d'entre eux seulement ce qui rend l'application des attaques/protections assez complexe. Aussi les joueurs sont libres de convenir, par exemple, de pouvoir déposer les attaques sur tous les animaux indifféremment ou sur l'un ou l'autre groupe d'animaux. Cependant, pour rester proche de la réalité sans trop de complexité, nous avons établi un tableau récapitulatif qui peut servir de référence aux joueurs.

COUP FOURRÉ

Il consiste à déposer une carte de protection des animaux dès qu'un adversaire place dans votre jeu une carte d'attaque, même si ce n'est pas votre tour de jeu et de lui dire : "Coup Fourré".

Dès qu'un joueur a annoncé "Coup Fourré", celui qui jouait termine immédiatement son tour en :

- rejetant une carte au sabot
- prenant dans la pioche les cartes qui lui manquent pour avoir 6 cartes en main.

C'est ensuite au tour du joueur qui a annoncé "Coup Fourré" de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui a attaqué et celui qui a répondu par un "Coup Fourré", ils perdent leur tour. Le joueur qui a annoncé "Coup Fourré" prend immédiatement dans la pioche (ou dans les

cartes rejetées), une carte pour remplacer celle qu'il vient de déposer. Dès qu'il a fini de jouer, c'est au joueur placé à sa gauche de continuer à jouer.

Pour se rappeler d'un "Coup Fourré", la carte correspondante est placée perpendiculairement aux autres cartes, ce qui facilite le décompte des points en fin de partie.

Pour éviter le risque de ne pouvoir déposer les cartes que l'on avait l'intention de jouer, parce que l'adversaire aura répondu à votre attaque par un "Coup Fourré", et prendra donc immédiatement la main, vous avez intérêt à toujours jouer les cartes que vous voulez déposer avant de faire des attaques.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête :

★ Lorsqu'un joueur, après avoir réuni au moins 6 animaux d'un même groupe réussit à déposer toutes ses cartes d'un seul coup. (Il doit rejeter une carte et une seule dans le sabot).

★ Lorsqu'un joueur ne peut plus piocher pour avoir 6 cartes en main.

★ Lorsqu'il ne reste plus de carte jouable, c'est-à-dire qu'on ne peut plus piocher ni déposer de cartes qui rapportent des points.

PAR ÉQUIPE DE 2

Le jeu consiste à pouvoir jouer sur le jeu de son partenaire mais, chaque joueur dépose devant lui le groupe d'animaux qu'il commence. Les cartes d'attaque et de protection des animaux concernent uniquement le jeu du joueur sur lequel elles sont déposées.

On peut jouer sur le jeu de son partenaire pour compléter l'un de ses groupes d'animaux ou parer à une attaque mais on ne peut compléter un groupe d'animaux qui est sous l'effet d'une attaque.

On peut faire un "Coup Fourré" sur une attaque déposée sur le jeu de son partenaire. C'est celui qui a déposé la carte pour faire le "Coup Fourré" qui prend le tour de jeu.

A la fin de la partie, les points des partenaires sont cumulés pour déterminer l'équipe gagnante.

DÉCOMPTE DES POINTS

La partie se joue en 500 points. Les cartes restées en main comptent en moins et les cartes déposées comptent en plus.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES POINTS

- Bonus de fin de partie **10 points**
(pour celui qui dépose toutes ses cartes)
- Chaque animal et chaque Panda W.W.F. **5 points**
(en plus si déposées, en moins si restées en main).
- Les cartes d'attaque et de protection des animaux **0 points**
- Groupe de 7 animaux sans PANDA W.W.F. **60 points**
- Groupe de 7 animaux avec PANDA W.W.F. **50 points**
- Groupe de 6 animaux sans PANDA W.W.F. **40 points**
- Groupe de 6 animaux avec PANDA W.W.F. **30 points**
- Coup Fourré..... **10 points**

NOTE : Les points des "groupes" de 6 ou 7 animaux comprennent les points de chaque carte. Ces points ne sont donc pas à ajouter au total donné pour le groupe.

Nous remercions, pour leur très aimable collaboration, les scientifiques du Muséum d'Histoire Naturelle :

Madame Bauchot au Laboratoire d'ichtyologie, Monsieur Dechambre au Laboratoire d'entomologie, Madame Guinot au Laboratoire de zoologie, Monsieur Ineich au Laboratoire des reptiles et amphibiens, et Monsieur Ranvoisier du Zoo de Vincennes.

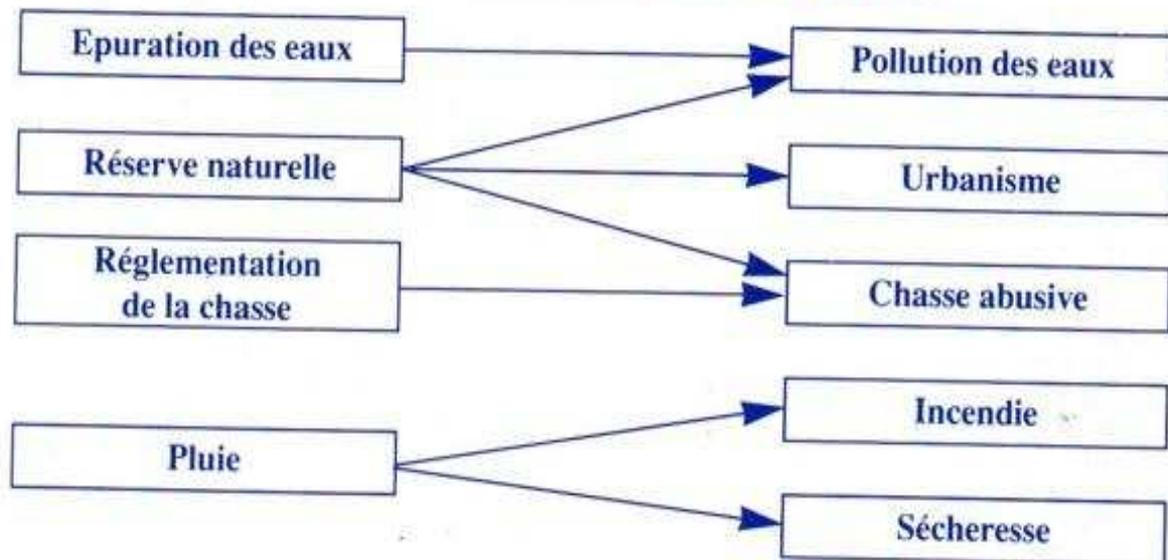
GROUPES D'ANIMAUX	ATTAQUE					PROTECTION			
	Ch.	Inc.	Poll.	Urb.	Séch.	Epur.	Pluie	Régl.	Rés.
CARNIVORES									
Hermine	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Lion	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Loup	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Ours	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Renard	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Tigre	X	X	—	X	X	—	X	X	X
CRUSTACÉS									
Araignée de mer	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Bernard l'ermite	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Cigale de mer	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Crabe	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Ecrevisse	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Homard	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Langouste	X	—	X	—	—	X	—	X	X
GRIMPEURS									
Chimpanzé	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Ecureuil	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Grand Panda	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Koala	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Maki	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Panthere	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Raton laveur	X	X	X	X	X	X	X	X	X
HERBIVORES									
Cheval	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Elephant	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Hippopotame	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Kangourou	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Okapi	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Rhinocéros	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Zèbre	X	X	—	X	X	—	X	X	X
INSECTES									
Abeille	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Araignée	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Libellule	X	X	X	—	—	X	X	X	X
Papillon	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Sauterelle	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Scarabée	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Scorpion	X	X	—	—	—	—	X	X	X
MAMMIFERES									
Baleine	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Castor	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Chauve souris	X	X	—	—	—	—	X	X	X
Dauphin	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Hérisson	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Phoque	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Tamanoir	X	X	—	—	—	—	X	X	X

GROUPES D'ANIMAUX	ATTAQUE					PROTECTION			
	Ch.	Inc.	Poll.	Urb.	Séch.	Epur.	Pluie	Régl.	Rés.
OISEAUX									
Aigle	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Autruche	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Faisan	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Hibou	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Oiseau de paradis	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Paon	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Perroquet	X	X	—	X	X	—	X	X	X
OISEAUX AQUATIQUES									
Cigogne	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Cygne	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Goéland	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Grue	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Manchot	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Martin Pêcheur	X	—	X	X	X	X	X	X	X
Pélican	X	—	X	X	X	X	X	X	X
POISSONS									
Anguille	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Espadon	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Hippocampe	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Raie	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Rascasse	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Requin	X	—	X	—	—	X	—	X	X
Sole	X	—	X	—	—	X	—	X	X
REPTILES									
Boa	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Cobra	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Crocodile	X	—	X	—	X	X	X	X	X
Crotale	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Iguane	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Lézard	X	X	—	—	X	—	X	X	X
Tortue	X	X	—	—	X	—	X	X	X
RUMINANTS									
Bison	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Cerf	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Chameau	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Chamois	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Gazelle	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Girafe	X	X	—	X	X	—	X	X	X
Lama	X	X	—	X	X	—	X	X	X

Ch. = chasse abusive* - Inc. = incendie - Poll. = pollution des eaux
 Urb. = urbanisation - Séch. = sécheresse - Epur. = épuration des eaux
 Régl. = réglementation de la chasse - Rés. = réserve naturelle

* "chasse abusive" s'entend ici aussi bien pour la chasse que pour la pêche.

TABLEAU RÉCAPITULATIF DES PROTECTIONS ET ATTAQUES



DÉFINITION DES "GROUPES D'ANIMAUX"



Carnivore : Animal qui mange de la chair.



Crustacés : Petits animaux généralement aquatiques qui respirent par des branchies et sont protégés d'une carapace imprégnée de calcaire.



Grimpeur : Oiseau vivant dans les arbres du type perroquet ou coucou. Dans notre jeu, animaux sachant grimper aux arbres.



Herbivore : Animal qui mange de l'herbe ou des végétaux.



Insectes : Animaux invertébrés dont le corps est formé de 3 parties : la tête, le thorax et l'abdomen. Cette classe regroupe plus d'un million d'espèces très variées dont beaucoup peuvent voler. Certaines d'entre elles sont organisées en groupe où chaque animal remplit une tâche bien précise et participe à la vie commune.



Mammifère : Animal vertébré caractérisé par la présence de mamelles et d'une peau généralement couverte de poils. Leur reproduction est presque toujours vivipare : les petits naissent déjà développés et sans enveloppe.



Oiseaux : Classe qui regroupe des animaux vertébrés couverts de plumes dont les membres postérieurs, les pattes, servent à la marche et les membres antérieurs, les ailes, servent au vol. Leurs mâchoires forment un bec corné. Ils sont ovipares : les petits naissent dans des œufs.



Oiseaux aquatiques : Oiseaux vivant au bord de l'eau.



Poissons : Animaux vertébrés vivants dans l'eau. Leur peau est couverte d'écailles, ils respirent à l'aide de branchies et se déplacent grâce à leurs nageoires. Les petits naissent dans l'eau, après l'éclosion des œufs.



Reptiles : Animaux à sang froid adaptés à la vie terrestre mais qui peuvent aussi séjourner plus ou moins longtemps dans l'eau. Leur peau est couverte d'écailles, parfois d'une carapace. Leurs membres sont souvent très courts, parfois à peine apparents ou même absents chez les serpents. Ils sont le plus souvent carnivores.



Ruminants : Mammifères dont l'estomac est formé de 3 ou 4 poches qui leur permettent de stocker l'herbe avalée sans être mâchée puis de la faire revenir dans la bouche pour la "broyer" et la renvoyer dans l'estomac pour qu'elle soit digérée.

Note : L'embranchement des arthropodes, du grec « arthron » qui veut dire : articulation et de « podos » qui signifie : pied, rassemble plus de la moitié du règne animal. En font partie entre autres, les insectes (abeille, libellule, papillon, sauterelle, scarabée) et les arachnidés (araigné et scorpion). Par souci de simplification, nous avons réunis les animaux cités ci-dessus sous le terme « insectes » dans notre jeu.

LEXIQUE

Alvéole : Petite cavité en cire que construisent les abeilles pour contenir le miel.

Accouplement : Union de deux être vivants pour donner naissance à des petits.

Aire : Nid des oiseaux de proie, comme les aigles, les vautours...

Aquatique : Qui vit et croît dans l'eau.

Braconnage : Pêche ou chasse interdite du fait du lieu, de la période, des armes utilisées ou de l'absence de permis de chasse ou de pêche.

Camélidés : Animaux sans cornes des régions arides. Leurs sabots sont très larges. Ils font partie des ruminants (ex. le chameau).

Charognard : Désigne généralement les vautours, ou parfois les animaux carnivores qui se nourrissent d'animaux morts.

Diurne : Qui est actif pendant le jour.

Essaim : Groupe d'abeilles comportant une reine et plusieurs centaines d'ouvrières qui, au printemps, quittent une ruche surpeuplée pour aller en fonder une nouvelle ailleurs.

Eucalyptus : Arbre originaire d'Australie qui pousse dans les régions chaudes. Ses feuilles pointues sont très odorantes. Il mesure environ 30 m dans le sud de la France, mais peut atteindre 150 m en Australie.

Félin : Mammifère carnivore dont les pattes sont pourvues de griffes mobiles (ex. chat, lion).

Gestation : Période avant la naissance pendant laquelle une femelle mammifère porte son petit.

Habitat : Lieu où vit et se développe naturellement une espèce animale donnée. (ex. la jungle est l'habitat du tigre, l'océan est l'habitat des baleines).

Harde : Troupe de bêtes sauvages.

Harem : Groupe de femmes ou animaux femelles.

Hennissement : Cri du cheval.

Invertébré : Animal qui n'a pas de colonne vertébrale (ex. insectes, crustacés, mollusques, vers, oursins).

Larve : Premier stade de développement de certains insectes et petits animaux, caractérisé par une vie libre menée hors de l'œuf.

Lémurien : Sous-ordre d'animaux qui regroupe des singes des régions tropicales dont les oreilles sont très développées.

Littoral : Désigne les bordures de mer : plages, falaises, côtes.

Marsupial : Mammifère dont la femelle porte une poche ventrale contenant les mamelles. Cette poche permet de porter le petit pendant un certain temps après la naissance (ex. le kangourou).

Meute : Troupe de chiens dressés pour la chasse. Bande de loups vivant et chassant ensemble.

Migration : Voyage en groupe qu'effectuent régulièrement certains animaux à la recherche de nourriture ou de conditions climatiques favorables.

Mollusque : Animal invertébré au corps mou qui possède un cœur, un tube digestif, un appareil respiratoire et un système nerveux. Presque toujours ovipares.

Monogame : Animal qui ne choisit qu'une seule femelle et qui reste avec elle pendant au moins toute la saison des amours et parfois, pour certains animaux comme les cygnes, pendant toute leur vie.

Muer : Se transformer. Les animaux qui muent perdent leurs poils, leur plumage ou leurs cornes. Certains, comme les serpents, ont une nouvelle peau après la mue.

Mutation : Changement, modification d'un animal.

Nageoire caudale : Nageoire qui termine la queue des cétacés, des poissons et des crustacés.

Nocturne : Qui est actif pendant la nuit.

Nouvelle-Guinée : Grande île située au nord de l'Australie. Elle est montagneuse et couverte en grande partie de forêts touffues. Elle est surtout habitée par des tribus primitives.

Nymphe : Etat de développement de certains petits animaux, qui se situe après l'état de larve. La nymphe reste généralement immobile et est parfois entourée d'un cocon de soie.

Omnivore : Etre vivant qui se nourrit de chair ou de végétaux.

Ongulé : Caractérise certains animaux mammifères dont les doigts sont terminés par des sabots.

Ovipare : Se dit des animaux dont les petits naissent dans des œufs.

Parasite : Etre vivant qui vit et prélève sa nourriture sur ou dans un autre être vivant.

Perturbation acoustique : Trouble, dérangement causé par des bruits.

Plancton : Ensemble d'animaux microscopiques ou très petits qui vivent en suspension dans l'eau de mer ou l'eau douce.

Prédateur : Animal qui vit de proies ou végétal qui croît aux dépens d'autres végétaux.

Raréfaction : Fait de devenir rare, qui commence à manquer.

Régurgiter : Faire revenir des aliments dans la bouche.

Steppe : Grande plaine sans arbres dont la végétation est pauvre et herbeuse et que l'on trouve dans les régions au climat sec.

Tanière : Espace abrité ou souterrain qui sert de repaire aux bêtes sauvages.

Toison : Fourrure d'animal aux poils longs et touffus.

Tubulaire : En forme de tube.

Varan : Reptile carnivore qui vit en Afrique, en Asie, en Australie ou dans les îles Galapagos. Il ressemble à un très gros lézard, pouvant atteindre 2 à 3 m de long.

Vivipare : Se dit des animaux dont les petits naissent déjà développés et sans enveloppe.



WWF Fonds Mondial pour la Nature

Le WWF France est l'une des 26 organisations nationales du Fonds Mondial pour la Nature, la plus importante organisation privée et apolitique mondiale de protection de la nature.

Le WWF compte plus de trois millions de membres et il est présidé par le Prince Philip duc d'Edimbourg.

Son emblème bien connu est le PANDA, animal symbole des espèces en danger.

La mission du WWF est d'assurer la conservation de la nature et des processus écologiques par :

- *la préservation de la diversité génétique des espèces et des milieux,*
- *l'utilisation durable des ressources naturelles renouvelables,*
- *la lutte contre le gaspillage de l'énergie et des ressources,*
- *la réduction de la pollution,*
- *l'inversion des processus actuels de dégradation de l'environnement et la préparation d'un avenir où l'Homme et la nature puissent vivre en harmonie.*

Pour accomplir sa mission, le WWF agit de différentes façons :

- *il finance des programmes de protection sur le terrain en liaison avec les Etats et les populations,*
- *il sensibilise l'opinion publique et les décideurs politiques et industriels,*
- *il encourage les politiques d'éducation et de formation.*

Depuis sa création en 1961, le WWF a financé pour plus de 1 milliard de francs dans 130 pays à travers 5000 programmes qui ont concerné aussi bien des espèces menacées — éléphant, panda, rhinocéros, ours blanc, baleines, tortues,... — que des milieux en danger — forêts tropicales, zones humides, îles, récifs coralliens,...

Il a permis la création de plus de 250 parcs et réserves représentant une superficie égale à près de 3 fois celle de la France et initié les politiques d'échanges dette/nature avec les pays en voie de développement.

Il a participé à l'élaboration de plusieurs conventions internationales dont celle de Washington réglementant le commerce des espèces menacées.

En France, le WWF agit à la fois pour les programmes internationaux et sur le territoire même. Il a apporté son concours financier à de nombreuses actions : réserve de Camargue, achat de marais en Lorraine et dans l'Ouest, protection des phoques en Bretagne, de l'ours des Pyrénées, du lynx dans les Vosges, des tortues marines de Guyane, des loutres, des cigognes, réintroduction du vautour fauve dans les Cévennes, du gypaète barbu dans les Alpes, opérations de sensibilisation par le biais de documents d'information, de films, de sa revue trimestrielle PANDA.

C'est grâce au soutien de ses nombreux donateurs, de son partenariat actif avec les entreprises, et de ventes d'articles sous la marque PANDA que le WWF peut contribuer chaque année davantage à la sauvegarde de notre planète.

La protection de l'environnement est une des données essentielles des années à venir. Les menaces démographique, industrielle, économique ne pourront être éloignées qu'à la condition que les Hommes, dans leur comportement individuel ou collectivement, prennent conscience et agissent.

Pour de plus amples informations sur le WWF, adressez-vous à :

WWF France 151, bd de la Reine 78000 Versailles

Dujardin International
92210 Saint-Cloud
N° de Siren 320 486 780 00010



NOFAL S.A. - Tél. 0 557 527 557

Les 1000 BORNES *des Animaux* **TABLEAU DE MARQUE**

NOM DES JOUEURS	Points				
Bonus de fin de partie	+ 10				
Cartes déposées	+ 5				
Groupe de 7 animaux sans panda WWF	+ 60				
Groupe de 7 animaux avec panda WWF	+ 50				
Groupe de 6 animaux sans panda WWF	+ 40				
Groupe de 6 animaux avec panda WWF	+ 30				
Coup Fourré	+ 10				
Cartes restées en main	- 5				
TOTAL					
