



# Règle du jeu



## Objectif :

Etre le 1<sup>er</sup> joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

## Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

## Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son animal (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 150 kg » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace face cachée sous son tas de cartes.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

## Les espèces menacées :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le degré de menace\* qui pèse sur les espèces :

- Espèces **non menacées** (pastille **verte** en haut à gauche)
- Espèces **vulnérables** (pastille **jaune**)
- Espèces **en danger** d'extinction (pastille **orange**)
- Espèces **en danger critique** d'extinction (pastille **rouge**)

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Les ordres de priorité de ces cartes sont (du plus prioritaire au moins prioritaire) :

**Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte.**

Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

*Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit le « poids ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « longévité ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « longévité ». Seule une carte **de valeur supérieure** (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.*

Le but est de favoriser les espèces les plus en danger.

### **Fin de la partie :**

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 15 min (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

*\* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour la Conservation de la Nature (UICN). Mise à jour en 2019.*

*Les données sur les caractéristiques sont parfois des estimations pour permettre de jouer. La gestation correspond, pour les mammifères, au temps pendant lequel la femelle porte ses petits. L'incubation fait référence au temps nécessaire à l'éclosion des œufs pour la plupart des poissons, oiseaux, reptiles, amphibiens, crustacés et insectes. Pour certaines espèces, l'holothurie et la méduse en particulier, le mode de reproduction est complexe : des adaptations ont dû être faites.*

**Retrouve l'ensemble de la collection et toutes  
les cartes Collector sur  
[www.bioviva.com](http://www.bioviva.com)**