



bioViva!

# Défis NATURE

Grand jeu

DINOSAURES

LIVRET  
DE RÈGLES

Chères joueuses, chers joueurs,

Êtes-vous prêts pour un formidable voyage à travers le temps ? Alors, en route pour l'ère secondaire ! Partez à la découverte de la faune qui a peuplé la Terre pendant plus de 200 millions d'années. Au rythme de la dérive des continents, apprenez les points forts de vos animaux et défiez vos adversaires dans des batailles endiablées, pour installer vos dinosaures sur le maximum de continents. Rapidité et stratégie seront vos meilleures alliées.

Alors, prêts à relever le défi ?

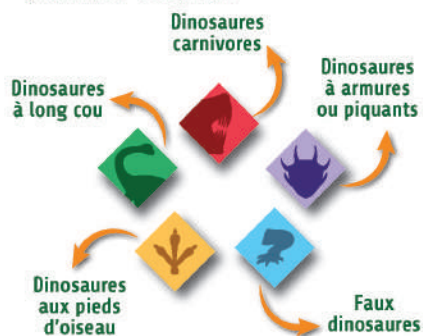
L'équipe de Bioviva



## CONTENU

- 1 frise de l'ère secondaire
- 7 plaques « Continent »
- 1 caillou « Météorite »
- 50 dinosaures de couleur en bois (10 par couleur)
- 1 dé « Rapidité » (collez les 5 faces des catégories de dinosaures et la face Défis Nature)
- 1 dé « Aléa » (collez les six faces restantes)

- 72 cartes « Défis Nature Dinosaurien », réparties en 5 catégories (pour en savoir plus, rendez-vous p. 10) :



Pour les heureux gagnants du **vrai fragment de météorite**, bravo ! Ce dernier est contenu dans un petit sachet en tissu.

## BUT DU JEU

Installer ses dinosaures pour être majoritaire sur le maximum de continents avant la grande extinction.

*Le grand jeu Défis Nature Dinosauriens propose deux règles. Nous vous conseillons, pour les premières parties, de commencer par les règles de base.*

## Règles de base



## MISE EN PLACE

- 1 Positionnez la frise sur la table, avec la Météorite sur la 1<sup>ère</sup> case. Elle constitue le curseur de jeu. Désignez, pour la partie, un responsable de son déplacement.
- 2 Devant la frise, placez les continents comme indiqué à la première étape de la frise, en respectant leur position au début de l'ère secondaire.
- 3 Chaque joueur choisit une couleur, récupère ses dix dinosaures et positionne deux d'entre eux sur le continent Afrique. À deux joueurs, chaque joueur ne place qu'un seul dinosaure.
- 4 Mélangez les cartes, puis distribuez six cartes, faces cachées, à chaque joueur.
- 5 Placez les cartes restantes sur le côté. Elles forment la pioche.
- 6 Placez les dés **Rapidité** et **Aléa** à portée de main.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 1 Au début de la partie, tous les continents sont réunis : c'est la **Pangée**.



- 2 On procède à un tour de jeu (cf. page 5).



- 3 À la fin de chaque tour de jeu, la Météorite est déplacée d'une case sur la frise : elle se rapproche de plus en plus dangereusement de la Terre...

- 4 Lorsque l'on passe d'une période à une autre (exemple : à la fin du 3<sup>e</sup> tour de jeu, pour le passage du Trias au Jurassique), on déplace les continents comme indiqué sur la frise, avant de procéder au tour de jeu suivant (dans cet exemple, avant d'effectuer le 4<sup>e</sup> tour de jeu). Certains continents se retrouvent alors séparés des autres.



- 5 Au bout de cinq tours de jeu, lorsque les joueurs n'ont plus qu'une carte en main, ils défaussent leur dernière carte. Six nouvelles cartes sont distribuées à tous les joueurs.



- 6 Lorsque la Météorite arrive sur la dernière case de la frise avec l'impact de météorite, on effectue le dernier tour de jeu, jusqu'à l'ultime bataille. Puis la partie prend fin.



## TOUR DE JEU

Un tour de jeu se compose de 4 étapes :

- 1 Epreuve de rapidité
- 2 Surprise...
- 3 Choix de la carte
- 4 Bataille !

### Étape 1 : EPREUVE DE RAPIDITÉ

Les joueurs s'affrontent pour déterminer quel joueur aura la main pour ce tour de jeu.

- ▶ Placez le dé **Aléa** au centre de la table. Il doit être facilement accessible et à égale distance de tous les joueurs.
- ▶ Tous les joueurs regardent leurs cartes.
- ▶ Le joueur le plus âgé lance le dé **Rapidité**. (Pour le tour suivant, ce sera au joueur situé à sa gauche de lancer le dé, et ainsi de suite).



### Si le dé s'arrête sur une face Catégorie de dinosaures :

Les joueurs qui possèdent un dinosaure de cette catégorie essaient d'attraper le plus rapidement possible le dé **Aléa**. Le premier joueur qui attrape le dé prend la main pour la bataille qui va démarrer. Si personne n'attrape le dé **Aléa**, on relance le dé **Rapidité**.

### Bluff !

Libre à un joueur de faire croire qu'il possède un dinosaure de la catégorie indiquée par le dé. En cas de soupçon, il peut être accusé de bluff. À lui de prouver le contraire, en montrant une de ses cartes.

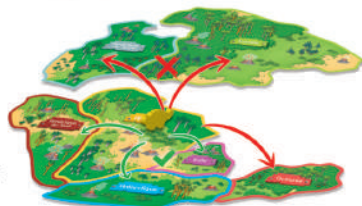
- ▶ Le joueur qui accuse à raison prend la main.
- ▶ Le joueur qui accuse à tort laisse le joueur accusé piocher une carte dans son jeu. Le joueur accusé à tort lui donne en échange une carte de son choix. Et il garde la main.

### Si le dé tombe sur la face Défis Nature :

Tous les joueurs peuvent attraper le dé **Aléa**. Le joueur qui l'attrape a le droit de poser un de ses dinosaures sur un continent. S'il les a tous déjà posés, il peut déplacer un de ses dinosaures. Puis le même joueur relance le dé **Rapidité**.

### Important !

Un dinosaure ne peut être posé que sur un continent portant un de ses dinosaures ou sur un continent adjacent (c'est-à-dire un continent voisin, qui le touche).



## Étape 2 : SURPRISE



Le joueur qui a la main lance le dé **Aléa**. Selon le résultat, plusieurs rebondissements peuvent intervenir pour la bataille de ce tour :



**Celui qui a le moins de dinosaures sur le plateau prend la main.** En cas d'égalité, le joueur comptabilisant le moins de points, c'est-à-dire le moins de continents où il est majoritaire, prend la main. **NB : s'il y a toujours égalité, le joueur le plus jeune, parmi les joueurs concernés, prend la main.**



**Tout le monde peut, s'il le souhaite, déplacer un dinosaure,** en commençant par le joueur situé à gauche du joueur ayant lancé le dé.



**Le plus petit l'emporte.** Pendant le défi, le joueur qui énonce la plus faible valeur remporte la bataille.



**Celui qui a le plus de dinosaures sur le plateau en retire un.**

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, tous les joueurs concernés retirent un dinosaure. **NB : si tous les joueurs ont le même nombre de dinosaures, il ne se passe rien.**



**Ça tourne :** chacun fait passer ses cartes à son voisin de gauche.



**Il ne se passe rien.**



## Étape 3 : CHOIX DE LA CARTE

1 Chaque joueur choisit, parmi ses cartes, celle qu'il souhaite jouer pour la bataille à venir.

Il y a tout intérêt à choisir une carte de la catégorie indiquée par le dé **Rapidité**... (cf. p. 7).

2 Il positionne cette carte devant lui face cachée.

## Étape 4 : BATAILLE !

- 1 Le joueur qui a la main regarde la carte posée devant lui (sans la montrer aux autres) et y choisit une caractéristique d'affrontement qu'il estime forte (le « poids » par exemple). Il énonce la valeur aux autres joueurs (« 4 500 kg » par exemple).
- 2 Dans le sens des aiguilles d'une montre, les autres joueurs regardent la carte posée devant eux et annoncent la valeur de la caractéristique d'affrontement choisie, à tour de rôle.

**Le joueur qui énonce la plus grande valeur remporte la bataille !**

**Si le joueur a remporté la bataille avec un dinosaure qui n'est pas de la catégorie indiquée par le dé Rapidité, il peut :**

- ▶ Ajouter un dinosaure sur un continent.
- ▶ Ou déplacer un de ses dinosaures déjà en place sur un continent adjacent.

**Si le joueur remporte la bataille avec un dinosaure de la catégorie indiquée par le dé Rapidité, il peut :**

- ▶ Ajouter deux dinosaures.
- ▶ Ou ajouter un dinosaure sur un continent et déplacer un autre de ses dinosaures.
- ▶ Ou déplacer deux de ses dinosaures.

- Le poids et la longueur sont estimés par les spécialistes à partir des fossiles découverts. Il a parfois été nécessaire, faute de données suffisantes, de faire des approximations pour permettre de jouer.
- La date d'apparition est exprimée en millions d'années (Ma).
- La dangerosité et l'agilité ont été évaluées sur des échelles de 0 à 100.

Ces données sont des estimations réalisées à partir de la documentation disponible et des connaissances, à date, des paléontologues. Elles peuvent être amenées à évoluer.



## FIN DE LA PARTIE

- ▶ L'ultime bataille est disputée lorsque la Météorite atteint la dernière case de la frise, correspondant à son impact.
- ▶ Chaque joueur comptabilise les continents sur lesquels il est strictement majoritaire.
- ▶ Le joueur majoritaire sur le plus grand nombre de continents remporte la partie.
- En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le joueur ayant le moins de dinosaures l'emporte ! Dans cet exemple, Rouge et Bleu ont 1. Comme Bleu fait aussi bien que Rouge en ayant un seul dinosaure en jeu (contre 5 pour Rouge), c'est Bleu qui l'emporte !
- S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée !



## Règles avancées

## MISE EN PLACE

Procédez comme pour les règles de base, à une différence près : chaque joueur place ses deux dinosaures sur les continents de son choix. À deux joueurs, chaque joueur ne place qu'un seul dinosaure.






## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule de la même manière que précédemment, avec quatre étapes à chaque tour de jeu.

### La grande différence réside dans le dénouement de l'étape 4.

En effet, le joueur qui remporte la bataille gagne à la fois le droit de placer un dinosaure sur un continent (qui porte déjà un des ses dinosaures ou sur un continent adjacent) **ET** un pouvoir. Ce pouvoir est fonction de la catégorie de dinosaures avec laquelle il a remporté la bataille (cf. page 9).

S'il a remporté la bataille avec :

-  **Un dinosaure carnivore** : il peut retirer d'un continent le dinosaure d'un joueur adverse, y compris sur le continent où il souhaite s'installer. Le propriétaire récupère son dinosaure.
-  **Un dinosaure à long cou** : il peut regarder les cartes d'un joueur de son choix avant le prochain tour de jeu.
-  **Un dinosaure à armures et piquants** : il peut protéger un de ses dinosaures jusqu'à la fin de la partie. Il le couche sur le côté pour matérialiser l'effet. Personne ne peut plus ni pousser ni retirer ce dinosaure de ce continent.
-  **Un dinosaure aux pieds d'oiseau** : il peut pousser le dinosaure d'un joueur sur un autre continent adjacent.
-  **Un faux dinosaure** : il peut déplacer un de ses dinosaures, y compris celui qu'il place à ce tour de jeu, sur le continent de son choix, même s'il n'est pas adjacent.

### Important



- ▶ Vous pouvez toujours bluffer lors de la première étape.
- ▶ La catégorie de dinosaures désignée par le dé **Rapidité** n'a plus d'incidence lors de l'étape 4 :
  - Le joueur qui a gagné l'étape 1 n'est pas obligé de jouer cette catégorie de dinosaures lors de la bataille.
  - Que l'on gagne la bataille avec la catégorie désignée par le dé **Rapidité** ou non, ne change rien : on ne peut placer ou déplacer qu'un seul dinosaure sur les continents.

## FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie et le décompte des points se déroulent de la même façon que dans les règles de base.



## La longue histoire des dinosaures

Les dinosaures ont régné en maître pendant plus de 200 millions d'années, durant l'ère secondaire (aussi appelée Mésozoïque). Les premiers spécimens sont apparus il y a -230 millions d'années. C'était alors de petits dinosaures. Au fil du temps, ils se sont diversifiés, prenant de multiples formes : terrestres ou volants, bipèdes ou quadrupèdes, carnivores ou herbivores, géants ou pas plus grands qu'une poule... Mais la Terre abritait et a vu apparaître d'autres espèces, notamment des mammifères...

### Zoom sur les dinosaures

Les scientifiques ont classé les dinosaures en deux grands groupes, les Saurischiens et les Ornithischiens, eux-mêmes divisés en plusieurs sous-groupes. Pour le jeu, nous les avons répartis en 5 catégories afin de bien appréhender leur diversité.

#### Dans le groupe des Saurischiens...



Les dinosaures carnivores : cette catégorie rassemble les théropodes. Ils sont presque tous carnivores, hormis quelques dinosaures « bizarres », comme *Deinocheirus* et *Therizinosaurus*, qui bien que théropodes, sont herbivores.



Les dinosaures à long cou : ils regroupent les sauropodomorphes. Ils sont tous herbivores.

#### Dans le groupe des Ornithischiens...



Les dinosaures à armures et piquants : ces herbivores sont composés de thyroéphores et marginocéphaliens.



Les dinosaures aux pieds d'oiseau : ces herbivores sont aussi appelés ornithopodes.

#### Enfin, nous avons distingué un groupe particulier mais important aussi à cette époque...



Les faux dinosaures : cette catégorie inclut des ichthyosauriens, plésiosauriens, ptérosauriens, pliosauriens, mosasaures et synapsides.

### La grande extinction

La presque totalité des dinosaures, hormis les oiseaux, a brutalement disparu il y a 66 millions d'années. La chute d'une météorite géante et l'entrée en éruption de volcans en seraient responsables.



## La valse des continents

Les dinosaures sont apparus sur Terre au début de l'ère secondaire, vers -230 millions d'années.

Les continents étaient alors réunis en une gigantesque masse. Cet unique continent s'appelait la Pangée. Il était entouré d'un immense océan, la Panthalassa. La Pangée s'est ensuite fracturée, vers -200 millions d'années, pour former deux continents. Ils se sont à leur tour séparés, et ainsi de suite. Ce phénomène, qui se poursuit toujours aujourd'hui, est appelé la dérive des continents. Il permet de comprendre pourquoi les continents s'emboîtent presque exactement les uns dans les autres, comme les pièces d'un puzzle.



### Pourquoi les continents se déplacent-ils ?

Pour le comprendre, il faut plonger dans les entrailles de la Terre. Elle se compose de plusieurs couches : le noyau au centre, le manteau au milieu et enfin la croûte terrestre. La croûte et la partie supérieure du manteau sont rigides. Elles forment de grandes plaques portant les océans et les continents. En-dessous de ces plaques, le manteau devient visqueux. Chauffé en profondeur (au centre du noyau, la température atteint 5 500 °C !), il est animé de grands courants chauds circulaires qui, lentement, entraînent les plaques, comme sur un tapis roulant. C'est ce qu'on appelle la tectonique des plaques.

### Remarque

Sur la frise de jeu, vous pouvez voir la position des continents à différentes périodes de l'ère secondaire.

De légères adaptations ont été faites pour permettre de jouer et de bien comprendre le phénomène.



bioViva!

CRÉATEUR DE  
**JEUX QUI  
FONT  
DU BIEN**



➔ **DÉCOUVRE vite**  
les jeux de cartes

# Défis NATURE

42 références disponibles  
de 37 cartes pour parier  
sur les points forts des animaux  
et remporter la partie.

**Alors, prêt à relever le défi ?**



Existe aussi en jeux de société  
et pour les petits dès 4 ans !

Toute la collection sur :  
**www.bioviva.com**



**INSCRIS-TOI**  
au Club Défis Nature sur  
**www.club-defis-nature.com**



**+ de 30 000 membres !**

2 magazines offerts par an • Des infos  
exclusives • Des jeux-concours !  
Et plein d'autres surprises...