

bioviva!



bioviva!

JUNIOR

Le jeu naturellement drôle



RÈGLE DU JEU



RÈGLE DU JEU



Contenu

- 1 plateau-puzzle
- 4 planches « Milieux naturels et Continents »
- 128 cartes
- 4 pions « goutte d'eau »
- 3 dés en bois
- 1 planche d'autocollants
- 24 points « Viva »
- 12 jetons

Préparation du jeu

- Collez les autocollants sur les faces des dés afin de constituer : **Un dé « Epreuve »** avec la première ligne d'autocollants.



Placez les visuels identiques sur des faces opposées.

Deux dés « Impro'nimaux », avec la deuxième ligne d'autocollants sur 1 dé (*autocollants verts et bleus*),



la troisième sur l'autre dé (*autocollants jaunes, orange et rouges*).



- Assemblez le plateau-puzzle au centre de la table.
- Positionnez à côté du plateau les cartes en trois tas, un par type d'épreuve.

Les cartes « Merveilles de la Terre » et « Zoom sur le monde » sont à placer faces « Epreuve » vers le haut (avec les photos visibles).

Les cartes « Impro'nimaux » sont à placer faces cachées (avec les photos non visibles).

- Chaque joueur récupère une planche « Milieux naturels et Continents », un pion « goutte d'eau » et les 3 jetons de la couleur correspondante.

But du jeu

A 2 joueurs : être le premier joueur à **collecter 10 points Viva** en réussissant le maximum de défis.

A 3 ou 4 joueurs : être le premier joueur à **collecter 7 points Viva** en réussissant le maximum de défis.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé démarre. Il est le joueur-guide pour ce tour de jeu. Il lance le dé « Epreuve ». Le symbole indiqué par le dé désigne le type d'épreuve à réaliser.

LES TROIS TYPES d'épreuves



1. Merveilles de la Terre

Le joueur-guide tire une carte portant le symbole « ? » et la montre à tout le monde. Tous les joueurs (y compris le joueur-guide) doivent alors positionner leurs jetons sur leur planche « Milieux naturels et Continents ».

La planche comporte deux parties :



La partie « Milieux naturels » : elle permet de choisir si l'espèce ou le lieu figurant sur la carte appartient à une zone de montagne, de prairie et savane, de forêt tropicale, de forêt tempérée ou de taïga, de désert, de glace, d'eau.



La partie « Continents » : elle permet de choisir si l'espèce ou le lieu figurant sur la carte se trouve en Asie, en Océanie, en Europe, en Amérique du Sud, en Amérique du Nord, en Afrique, ou si l'espèce est présente dans le monde entier.

Il n'est pas obligatoire de positionner tous ses jetons : on peut poser 1, 2 ou 3 jetons.

Il est possible de positionner plusieurs jetons sur des cases de la même catégorie. Exemples : Forêt tempérée/Taïga et Montagne ; Asie et Europe.

NB : pour les plantes et les animaux, les milieux naturels et continents indiqués correspondent aux milieux et continents dont sont originaires les espèces. Elles peuvent s'être étendues à d'autres régions du monde par la suite.

Pour les lieux, il s'agit d'indiquer le milieu correspondant à sa situation géographique et le continent. Par exemple, la tour Eiffel se situe en zone de forêt tempérée (milieu naturel majoritaire en France), et en Europe.



Une fois que tout le monde a positionné ses jetons sur sa planche, le joueur-guide retourne la carte et montre les bonnes réponses. Les joueurs regardent le nombre de bonnes réponses qu'ils ont données et récupèrent le nombre de points Viva correspondants : **chaque bonne réponse permet de gagner un point Viva.**



Si personne n'a donné de bonne réponse, personne ne gagne. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».

Remarques :

- Chaque joueur dispose de trois jetons. Néanmoins, la réponse ne peut comporter que deux solutions. Il n'est donc pas obligatoire de poser ses trois jetons.
- Le joueur peut aussi choisir de ne poser qu'un seul jeton s'il ne sait pas où positionner les autres jetons.
- L'épreuve peut être modulée en fonction de l'âge des enfants. Par exemple, pour les plus jeunes, n'utiliser qu'un seul jeton lors des premières parties.

Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve invite les joueurs à découvrir les richesses de la planète (lieux, plantes, animaux). Elle permet d'apprendre dans quel milieu et sur quel continent elles se rencontrent.

Les milieux naturels

Voici quelques indications pour vous aider à bien comprendre la carte.

- Le planisphère représente les grands ensembles naturels de façon simplifiée. C'est pourquoi les villes et constructions humaines, par exemple, n'apparaissent pas.
- Chaque grand milieu naturel est symbolisé par une couleur et un petit dessin. La grande diversité des paysages est intimement liée aux différents climats qui se succèdent depuis l'équateur (la ligne imaginaire séparant la Terre en 2 hémisphères) jusqu'aux pôles. Découvrez plus en détail les caractéristiques de chacun des milieux :



Les forêts tempérées se composent de conifères (pins, sapins...) et d'arbres qui perdent leurs feuilles en hiver (chênes, érables...). Elles se situent dans les régions où le climat est tempéré et doux. La plupart de ces forêts se rencontrent dans l'Hémisphère Nord. **La taïga** est une vaste étendue formée de forêts de conifères, qui s'étend au Nord de l'Europe, de l'Asie et de l'Amérique. Elle couvre plus de 10 % des terres de la planète !



Les forêts tropicales se développent de part et d'autre de l'équateur. Elles peuvent être sèches ou humides et abritent de très nombreuses espèces d'animaux et de plantes. A elles seules, les forêts tropicales humides renferment entre 50 et 80 % des espèces de la planète !



De part et d'autre du globe s'étalent les plus vastes étendues de **neige et de glace**. Au pôle Nord, l'océan Arctique est recouvert d'eau de mer gelée (la banquise).



L'eau occupe près des trois quarts de la surface de la Terre. Elle forme les mers, les océans, les lacs, les fleuves et les rivières, les étangs et les mares...



Les montagnes sont présentes sur tous les continents. Elles dessinent le plus souvent de grandes chaînes. La chaîne de l'Himalaya, en Asie, abrite le plus haut sommet de la planète, l'Everest. Il mesure 8 850 m et continue de grandir !



Un désert est une zone où il ne pleut quasiment jamais. La végétation y est très rare, voire inexistante. Certains déserts sont très chauds, ils sont situés en zone tropicale. D'autres sont froids et se rencontrent au cœur des continents.



Les prairies et la savane sont de grandes étendues d'herbes. Les prairies se développent essentiellement dans les régions tempérées, situées au cœur des continents. La savane, elle, se développe dans les régions chaudes, où alternent une longue saison sèche et une saison humide.



ANTARCTIQUE

Au pôle Sud, le continent Antarctique est masqué par une épaisse calotte de glace d'où dépassent quelques sommets.

Le savez-vous ?

L'Antarctique, tout au sud de la planète, est aussi un continent. Nous ne l'avons pas fait figurer sur les planches « Milieux naturels et Continents » car aucune végétation ne s'y développe. Seuls quelques animaux vivant des ressources offertes par la mer, comme le manchot empereur, parviennent à braver le froid. Dans le jeu, l'Antarctique n'aurait pas pu concerner beaucoup de défis !

→ Suite des 3 types d'épreuves.



2. Zoom sur le monde

Le joueur-guide tire une carte portant le symbole «  » et la montre à tout

le monde. Tous les joueurs

(y compris le joueur-guide) doivent positionner le plus rapidement possible leur pion « goutte d'eau » sur la partie du plateau correspondante.

Une fois que tout le monde a positionné son pion, le joueur-guide retourne la carte et montre la réponse. Le joueur ayant répondu correctement le premier gagne un point Viva. Si 2 joueurs ont déposé leur pion au bon endroit, c'est le premier joueur à l'avoir posé qui l'emporte.

Si personne n'a trouvé la bonne réponse, personne ne gagne. Puis, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».



Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve combine rapidité et observation afin de se familiariser avec la carte du monde.



3. Impro'nimaux

Le joueur-guide tire une carte portant le symbole «  », sans la montrer

aux autres joueurs.

Il prend connaissance de l'animal qu'il va devoir faire deviner aux autres joueurs par le mime. Il lance ensuite les deux dés « Impro'nimaux ».

• Le dé « Situation » indique dans quelle situation réaliser le mime :



Mimer l'animal en train de se déplacer.



Faire l'animal en train de chercher à manger, puis en train de manger.



Mimer l'animal se préparant à dormir, puis en train de dormir.



Faire l'animal rencontrant d'autres animaux.



Sur cette face du dé, le joueur mime librement, sans situation imposée.

• Le dé « Contrainte » ajoute une contrainte supplémentaire.



Réaliser le mime ou ralenti.



Faire le mime en marche arrière.



Les bruitages sont permis !





Finir son mime avec une pause sur image, en privilégiant les pauses rigolotes !



Mimer le bébé de l'animal.



Sur cette face de dé, le joueur mime librement, sans contrainte imposée.

La situation et la contrainte sont visibles par les autres joueurs.

A 2 joueurs : si le 2^e joueur devine l'animal mimé (il doit donner le nom indiqué sur la carte), le joueur qui remporte un point « Viva » est tiré au sort. Pour cela, le joueur-guide cache son pion « goutte d'eau » dans une de ses mains et fait choisir au 2^e joueur. Si le 2^e joueur tombe sur la main renfermant le pion, ce dernier gagne le point. Dans le cas contraire, le joueur-guide remporte le point.

A 3 ou 4 joueurs : le joueur qui devine l'animal (il doit donner le nom indiqué sur la carte) gagne un point Viva. Le joueur-guide, qui a réalisé le mime, récupère un point Viva chez le joueur de son

choix (autre que celui qui a deviné). Si aucun joueur n'a de point, le joueur-guide gagne un point Viva dans la réserve de points, comme le joueur qui a deviné le mime.

Si personne n'a donné la bonne réponse, personne ne gagne. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».

Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve sollicite l'expression et l'imagination. Ambiance et rires garantis !

Fin de partie

A 2 joueurs : le premier joueur à collecter **10 points Viva** remporte la partie.

A 3 ou 4 joueurs : le premier joueur à collecter **7 points Viva** remporte la partie.

NB : *il est possible que plusieurs joueurs gagnent la partie en même temps.*

Pour que la difficulté du jeu soit plus équilibrée entre enfants et adultes, vous pouvez appliquer les règles ci-dessous.

Difficultés supplémentaires pour les adultes



Les adultes n'ont pas le droit à l'erreur ! Une seule faute sur leur planche « Milieux Naturels et Continents » et ils ne remportent aucun point.



Poser c'est jouer. Une fois leurs pions posés, les adultes n'ont plus le droit de les déplacer.

Aide pour les plus jeunes



Les enfants ne sont pas obligés de jouer avec les dés « impro'nimaux » si cela leur semble trop compliqué. Ils peuvent aussi n'en utiliser qu'un. Ils peuvent donc mimer sans situation particulière ni contrainte, ou alors n'utiliser qu'un dé au choix.



Poursuivez l'aventure en famille avec BIOVIVA LE JEU.

La référence des jeux sur la Nature revisitée pour ses 20 ans !
Avec 250 questions incroyables, 250 lieux à découvrir et 250 animaux à deviner, Bioviva est le jeu familial idéal pour comprendre le monde et apprendre en s'amusant !



8+ | 2 à 6 joueurs | 30 mn

Découvrez tous les autres jeux Bioviva de 2 à 102 ans

sur Bioviva.com



Tous nos jeux sont Labelisés



les jeux naturellement drôles et drôlement naturels !