



Défis NATURE

Règle du jeu générique pour jouer aux
Défis Nature

◆ Objectif :

Etre le 1er 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 qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs.

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 (ou degré de rareté dans certains cas) :

- 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.

Le but est de favoriser les espèces les plus en danger (ou les plus rares).

◆ 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).



Nature CHALLENGE

Generic rules of the game Nature Challenge

◆ Aim:

To be the 1st player to have all the game cards in their possession.

◆ Preparation:

Deal the same number of cards to all the players, face down.
How to play a round of the game:

- 1 • The youngest player turns over the first card in their pile (without showing it) and chooses a characteristic of their animal that they think is of high value. They tell the other players its value.
- 2 • The other players look at the first card in their pile and take turns to read out the value of this same characteristic (playing in a clockwise direction). The player with the highest value for this characteristic wins all the other players' cards and puts them face down under his or her pile of cards.
- 3 • The player who has just won the battle goes next. They choose a characteristic that they think is of high value and a new round starts.

◆ Endangered species:

The cards are classified into 4 categories according to the threat level facing the species (or degree of rarity):

- Non-threatened species (green disk at the top left)
- Vulnerable species (yellow disk)
- Species in danger of extinction (orange disk)
- Species in critical danger of extinction (red disk)

During a round of the game, it is possible to change the battle characteristic if you have a card with a yellow, orange or red disk.

The player who wants to make this change must have in their hand a card with a higher priority than the player who chose the initial characteristic.

These cards' order of priority (from highest to lowest priority) is:

Red disk > **orange disk** > **yellow disk** > **green disk**

During a round of the game, several players can try to impose their favorite characteristic.

◆ End of the game:

When a player has collected all the game cards, he or she wins the game. You can also decide to stop the game after 15 min (the player with the most cards wins the game).



Desafíos NATURALEZA

Reglas genéricas del juego Desafíos Naturaleza

◆ **Objetivo:**

Ser el primer jugador en ganar todas las cartas del juego.

◆ **Preparación:**

Repartir boca abajo el mismo número de cartas para todos los jugadores.
Desarrollo de una ronda:

- 1 • El jugador más joven coge la primera carta de su mazo (sin enseñarla), y elige una característica de su animal que considere fuerte (p. ej. "longevidad"). Dice en voz alta el valor al resto de los jugadores.
- 2 • Los demás jugadores consultan la primera carta de su mazo y, llegado su turno, comunican al resto de jugadores el valor de la característica enunciada (se juega en el sentido de las agujas del reloj). El jugador que tenga el valor más fuerte se lleva todas las cartas de los otros jugadores y las coloca debajo de las cartas de su mazo, boca abajo.
- 3 • El turno pasa al jugador que gana la ronda. Le toca elegir una característica que considera fuerte y así sucesivamente.

◆ **Las especies amenazadas:**

Hay 4 categorías de cartas según el grado de amenaza de las especies (o grado de rareza):

- Especies no amenazadas (círculo verde en la parte superior izquierda)
- Especies vulnerables (círculo amarillo)
- Especies en peligro de extinción (círculo naranja)
- Especies en peligro crítico de extinción (círculo rojo)

Es posible cambiar la característica elegida por un jugador durante una misma ronda, si otro jugador dispone de una carta con un círculo amarillo, naranja o rojo.

El jugador que quiera realizar el cambio debe tener en la mano una carta prioritaria respecto a la del jugador que ha elegido la característica inicial.

El orden de prioridad de estas cartas son (de más a menos prioritario):

Círculo rojo > círculo naranja > círculo amarillo > círculo verde.

En la misma ronda, varios jugadores pueden imponer su característica favorita.

◆ **Final de la partida:**

Gana el jugador que se ha llevado todas las cartas del juego. Otra manera de acabar la partida es acordar con los demás jugadores el tiempo que puede durar la partida (p. ej. gana el jugador que tiene más cartas al cabo de 15 minutos).



Nature CHALLENGE

Regole generic del Gioco Nature Challenge

◆ **Obiettivo:**

Essere il primo giocatore ad entrare in possesso di tutte le carte del gioco.

◆ **Preparazione:**

Distribuire a tutti i giocatori lo stesso numero di carte coperte.
Svolgimento di un turno di gioco:

- 1 • Il giocatore più giovane pesca la prima carta dal suo mazzo senza mostrarla e sceglie una caratteristica del suo animale (ad esempio "il peso") che ritiene importante. Ne annuncia il valore agli altri giocatori.
- 2 • Gli altri giocatori consultano la prima carta del proprio mazzo e annunciano il valore della stessa caratteristica a turno (si gioca in senso orario). Il giocatore che annuncia la caratteristica più alta vince le carte di tutti gli altri giocatori e le posiziona capovolte sotto al proprio mazzo di carte.
- 3 • il giocatore che vince il confronto prende possesso del turno di gioco. Sceglie a sua volta una caratteristica che ritiene importante e si ricomincia un nuovo turno.

◆ **Le specie minacciate:**

Le carte sono classificate in quattro categorie, secondo il grado di minaccia che grava sulle specie (o grado di rarità):

- Specie non minacciata (bollino verde)
- Specie vulnerabile (bollino giallo)
- Specie in pericolo di estinzione (bollino arancio)
- Specie in grave pericolo di estinzione (bollino rosso)

In caso di parità tra più giocatori nel valore della caratteristica, essi dovranno rivelare il grado di minaccia del proprio animale indicato dal bollino colorato in alto a sinistra su ciascuna carta.

Il giocatore il cui animale ha il livello di minaccia più alto vince tutte le carte della manche.

L'ordine di importanza di queste carte è il seguente:

bollino rosso > **bollino arancio** > **bollino giallo** > **bollino verde**

Durante un turno di gioco è possibile cambiare le caratteristiche di attacco se si possiede una carta con il bollino giallo, arancione o rosso.

Il giocatore che desidera effettuare questo cambiamento deve avere in mano una carta il cui ordine di importanza è più alto rispetto a quello del giocatore che ha deciso la caratteristica iniziale.

◆ **Fine del gioco:**

Vince la partita il giocatore che ha collezionato tutte le carte del gioco. Si può decidere anche di interrompere la partita dopo 15 minuti (il giocatore in possesso del maggior numero di carte vince la partita).



Herausforderung NATUR

Spielregeln Nature Challenge

◆ Ziel:

Als Erster alle Spielkarten in seinem Besitz zu haben.

◆ Vorbereitung:

Alle Spieler erhalten verdeckt die gleiche Anzahl an Spielkarten.

Spielverlauf:

1 • Der jüngste Spieler legt die erste Karte seines Stapels offen (ohne sie zu zeigen), und wählt ein Merkmal seines Tieres aus (das „Gewicht“ zum Beispiel), das er hoch einschätzt. Er legt den anderen Spielern den Wert der Karte dar.

2 • Die anderen Spieler sehen sich die erste Karte ihres Stapels an und legen reihum den Wert dieses Merkmals dar (Es wird im Uhrzeigersinn gespielt). Der Spieler, der das stärkste Merkmal vorbringt, erhält die Karten aller anderen Mitspieler und legt sie verdeckt wieder unter seinen Kartenstapel.

3 • Der Gewinner des Entscheidungsspiels ist am Zuge. Er darf jetzt ein Merkmal auswählen, das er hoch einschätzt und es wird eine neue Runde gespielt.

◆ Die bedrohten Arten:

Die Karten werden je nach Bedrohungsgrad* der Arten in 4 Kategorien eingeteilt:

- Nicht bedrohte Arten (grüner Punkt oben links)
- Verletzliche Arten (gelber Punkt)
- Vom Aussterben bedrohte Arten (orangener Punkt)
- Stark vom Aussterben bedrohte Arten (roter Punkt)

Während eines Spiels ist es möglich, das Entscheidungsmerkmal zu ändern, wenn man eine Karte mit einem gelben, orangefarbenen oder roten Punkt besitzt.

Der Spieler, der diese Änderung wünscht, muss eine Karte in der Hand haben, die Vorrang vor der Karte des Spielers hat, der das erste Merkmal ausgesucht hat.

Bei der Priorität dieser Karten gilt folgende Rangfolge (höchste bis geringste Priorität):

roter Punkt > **orangener Punkt** > **gelber Punkt** > **grüner Punkt**.

Im gleichen Spiel können mehrere Mitspieler versuchen, ihr bevorzugtes

Merkmal durchzusetzen.

◆ Ende der Partie:

Wenn ein Spieler alle Spielkarten gesammelt hat, gewinnt er die Partie.

Es kann auch entschieden werden, das Spiel nach 15 Minuten zu beenden (Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten).