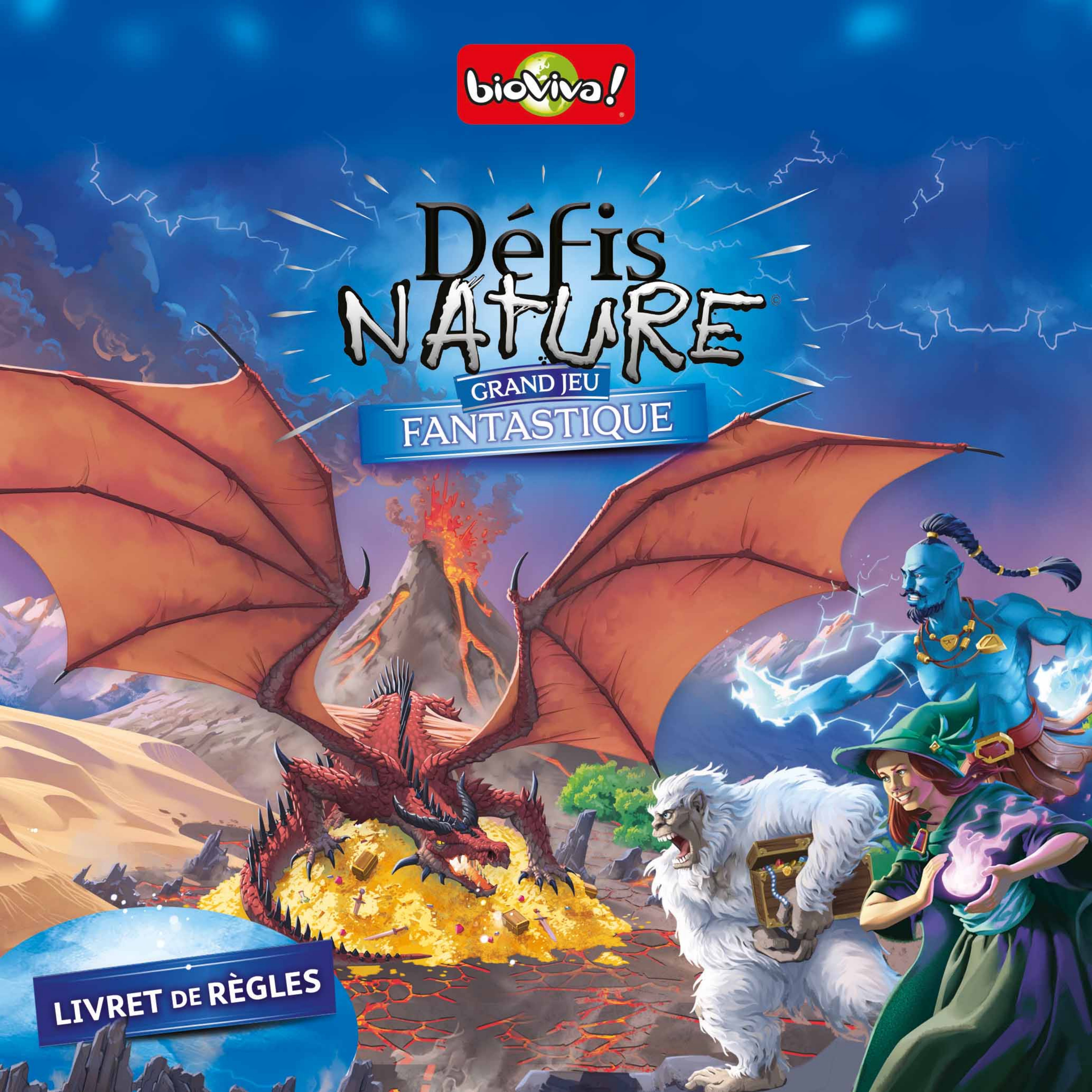




Défis NATURE

GRAND JEU
FANTASTIQUE

LIVRET DE RÈGLES



Chères joueuses, chers joueurs,

Avec le Grand jeu Défis Nature Fantastique, embarquez pour un surprenant périple, à la rencontre des créatures issues des mythes et légendes du monde entier. Découvrez les points forts de vos créatures, défiez vos adversaires dans des batailles endiablées et faites appel à vos superpouvoirs pour réaliser le maximum de quêtes. Mais méfiez-vous du dragon qui rôde et brûle tout sur son passage... Stratégie et audace seront vos meilleures alliées.

Alors, prêts à relever le défi ?
L'équipe de Bioviva



CONTENU



MISE EN PLACE

- Positionner la tuile Volcan** au centre de la table.
Elle représente l'ancre du dragon. Placer le pion Dragon dessus, puis disposer autour toutes les autres tuiles aléatoirement, face « milieu » visible (Montagne, Océan, Marais, Désert, Forêt).
 - Disposer au hasard **un jeton Trésor face visible sur chacune des tuiles**, sauf sur la tuile Volcan. Placer les jetons Trésor restants face cachée, et les jetons Milieu, par catégorie, à côté du plateau. Ils constituent la Réserve.
 - Chaque joueur choisit une **carte Personnage**, récupère le **pion Personnage** correspondant et place **ce pion** sur la tuile Départ de son personnage, signalée par une petite silhouette.
 - Distribuer une carte Quête secrète** à chaque joueur. Chacun la place face cachée devant lui.
 - Disposer les cartes Quête publique à côté du plateau.** Placer face visible : 3 quêtes à 1 point, 3 quêtes à 3 points. Mettre les cartes Quête publique restantes à côté, en tas, face cachée. Elles seront renouvelées au fur et à mesure.
 - Piocher les cartes Bataille et les cartes Dragon**, en fonction du nombre de joueurs, puis les placer en deux tas distincts à côté du plateau. Elles déterminent le nombre de tours de jeu. Les autres cartes sont mises de côté, elles ne serviront pas pendant cette partie.
- | | 2 | 3 | 4 ou 5 |
|--------------------------|-------------|-------------|-------------|
| Nombre de joueurs | | | |
| Nombre de cartes | 9 de chaque | 8 de chaque | 7 de chaque |
- Mélanger et distribuer 3 cartes Défis Nature** à chaque joueur. Empiler les cartes restantes, face cachée, à côté du plateau.

BUT DU JEU

Parcourir les différents milieux et récolter des trésors pour acquérir le plus possible de quêtes à l'issue des tours de jeu.

AVANT DE COMMENCER...

Chacun prend le temps de consulter secrètement sa quête secrète et de lire sa carte Personnage.

NB : un jeton Trésor a été placé sur chacune des tuiles de départ mais il n'est pas récupéré par les joueurs démarrant sur ces tuiles.

Les cartes Personnage

Chaque carte indique, pour son personnage :

- **Son milieu de prédilection**
- **Son pouvoir** : il peut être utilisé tout au long de la partie, lors d'un déplacement (cf. Étape 3 page 8).
- **Son superpouvoir** : il peut être utilisé une seule fois, lors d'un déplacement (cf. Étape 3 page 8).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. Il est le meneur. Il place devant lui le marqueur Meneur et initie le premier tour de jeu.

Pendant ce tour, il sera peut-être amené à transmettre le marqueur Meneur à un autre joueur. Ce joueur initiera le tour suivant. Et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

Chaque tour de jeu se déroule en trois étapes :

1 Bataille



2 Dragon



3 Déplacement et acquisition des quêtes



TOUR DE JEU

Étape 1 : Bataille

- Le meneur tire la première carte du tas **de cartes Bataille**. Il lit à haute voix **le verso** de la carte : elle renseigne sur les conditions de l'affrontement.

- **L'affrontement Défis Nature se déroule de la façon suivante :**

1. Le meneur sélectionne la carte Défis Nature qu'il souhaite jouer et choisit une caractéristique d'affrontement qu'il estime forte (le « Poids » par exemple). Il place sa carte devant lui, face cachée.
2. Les autres joueurs choisissent la carte qu'ils veulent jouer et la placent face cachée devant eux.
3. Tous les joueurs retournent leur carte et énoncent la valeur de la caractéristique choisie, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le meneur.

Important !

Sauf indication contraire de la carte Bataille, pour les caractéristiques Taille, Poids et Puissance, la valeur la plus élevée l'emporte. Pour la caractéristique Date d'apparition, la date la plus ancienne l'emporte.

En cas d'égalité pour la victoire...

Les joueurs concernés choisissent une nouvelle carte parmi leurs deux cartes restantes, et énoncent la valeur de la même caractéristique. Celui qui énonce la valeur la plus élevée (ou la date la plus ancienne), remporte la bataille.

Créatures dangereuses...

Lors d'un affrontement, il est possible de changer la caractéristique si on dispose d'une carte avec une pastille rouge, orange ou jaune. Voir les modalités page 6.

4. Le joueur ayant énoncé la plus petite valeur (ou la date la plus récente) récupère le marqueur Meneur. Il initiera le prochain tour de jeu. La carte Bataille et les cartes Défis Nature jouées sont défaussées.



CRÉATURES DANGEREUSES !

Les cartes sont classées en **4 catégories**, selon le niveau de dangerosité des créatures :

-  Créature **quasiment inoffensive**
-  Créature **faiblement dangereuse**
-  Créature **dangereuse**
-  Créature très **dangereuse**

Pendant une bataille, **il est possible de changer la caractéristique d'affrontement** si l'on a choisi 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 d'affrontement en cours.

L'ordre de priorité des cartes est, du plus prioritaire au moins prioritaire :



Pendant une bataille, **plusieurs joueurs peuvent tenter d'imposer leur caractéristique** favorite pour l'emporter.

Exemple : le meneur possède une carte avec une pastille verte. Il choisit le « Poids » comme caractéristique d'affrontement. Le joueur suivant a une carte avec une pastille orange. Il décide que l'affrontement porte désormais sur la « Puissance ».

On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « Puissance ». Seule une carte de priorité supérieure (ici une carte à pastille rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.



Étape 2 : Dragon

Le vainqueur de l'affrontement Défis Nature tire **la carte Dragon**, lit à haute voix **le verso** de la carte et exécute l'effet indiqué. Il conserve cette carte et la place devant lui : elle lui rapportera 1 point. Il procède au déplacement éventuel du dragon.

Plusieurs cas de figure sont possibles :

● Cas 1 : le dragon est téléporté sur une tuile Milieu ou déplacé de plusieurs tuiles :

- La ou les tuiles concernées sont brûlées, le joueur les retourne.

- Les jetons Trésor, que les tuiles portaient, sont dérobés par le dragon et amassés dans son antre : la tuile Volcan.

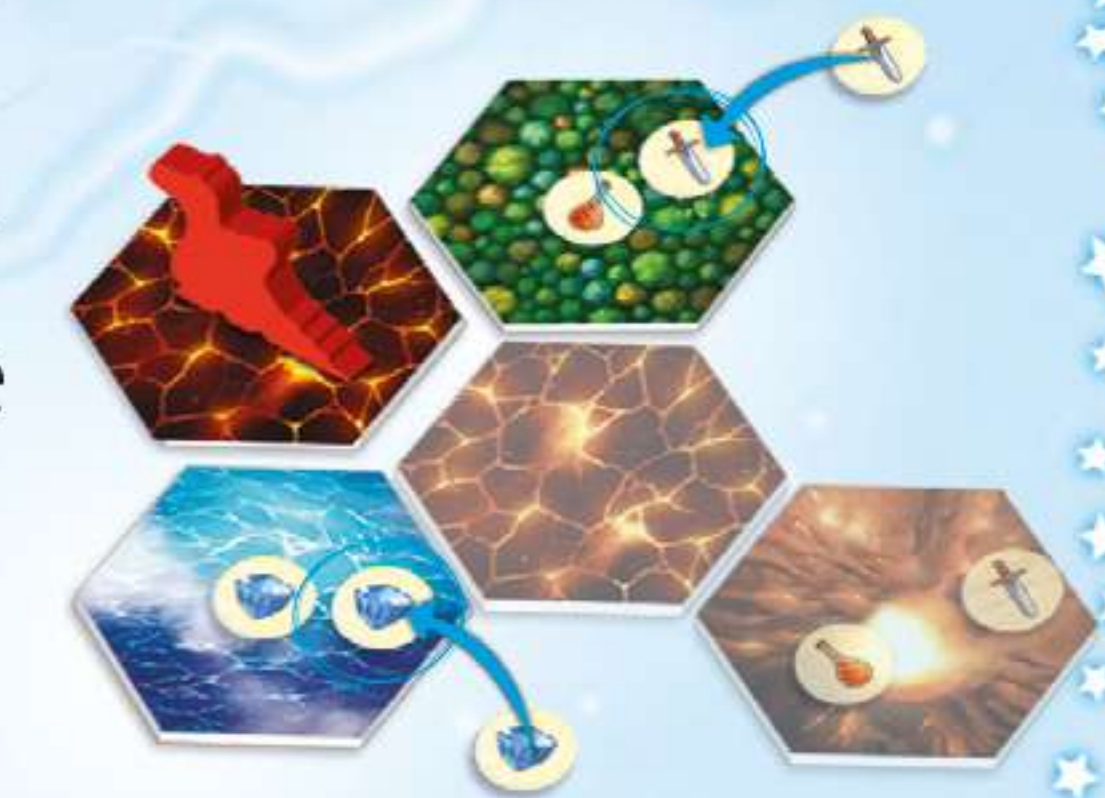
- Chaque tuile adjacente* à la tuile d'arrivée du dragon est alimentée d'un jeton Trésor supplémentaire, pioché dans la Réserve. Si une des tuiles adjacentes est brûlée, elle ne récupère pas de jeton Trésor. * tuile ayant un côté commun avec la tuile d'arrivée

Remarques

- Si une des tuiles brûlées porte un pion Personnage, ce dernier fait don d'un de ses jetons au choix au dragon en le plaçant dans son antre (s'il n'a pas encore de jetons, il ne se passe rien). Le pion Personnage reste sur la tuile brûlée.
- Les pions Personnage peuvent toujours se poser sur les tuiles brûlées mais ces dernières ne peuvent plus ni rapporter de jeton Milieu, ni porter de jeton Trésor, ni permettre la téléportation d'un joueur (cf. Étape 3).

● Cas 2 : les joueurs récupèrent des jetons Trésor ou se partagent le trésor du dragon.

S'ils se partagent le trésor du dragon, les joueurs prennent les jetons un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le vainqueur de l'affrontement. Le vainqueur prend donc un jeton de son choix dans l'antre ; puis le joueur situé à sa gauche fait de même et ainsi de suite. Il se peut donc que certains joueurs récupèrent plus de jetons que d'autres.



Étape 3 : Déplacements et acquisition des quêtes

À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs déplacent leur pion Personnage.

- Le vainqueur de l'affrontement Défis Nature commence et déplace son pion Personnage. Il peut :

- Soit se déplacer d'une case, c'est-à-dire sur une tuile adjacente à sa tuile de départ.



- Soit utiliser son pouvoir : s'il est sur une tuile de son milieu, il peut se téléporter sur une autre tuile de son milieu. Exemple : le Yéti est sur une tuile Montagne. Il peut se téléporter sur une autre tuile Montagne. S'il est sur une tuile Forêt, il ne peut pas se téléporter sur une tuile Montagne.

NB : n'oubliez pas qu'à cette étape, vous pouvez utiliser votre superpouvoir ! Mais attention, il ne peut être utilisé qu'une seule fois.

- Une fois son déplacement effectué, le joueur récupère et place devant lui : **un jeton Milieu**, pioché dans la Réserve, correspondant à la tuile sur laquelle il se trouve, ainsi que **le ou les jetons Trésor** présents sur la tuile.

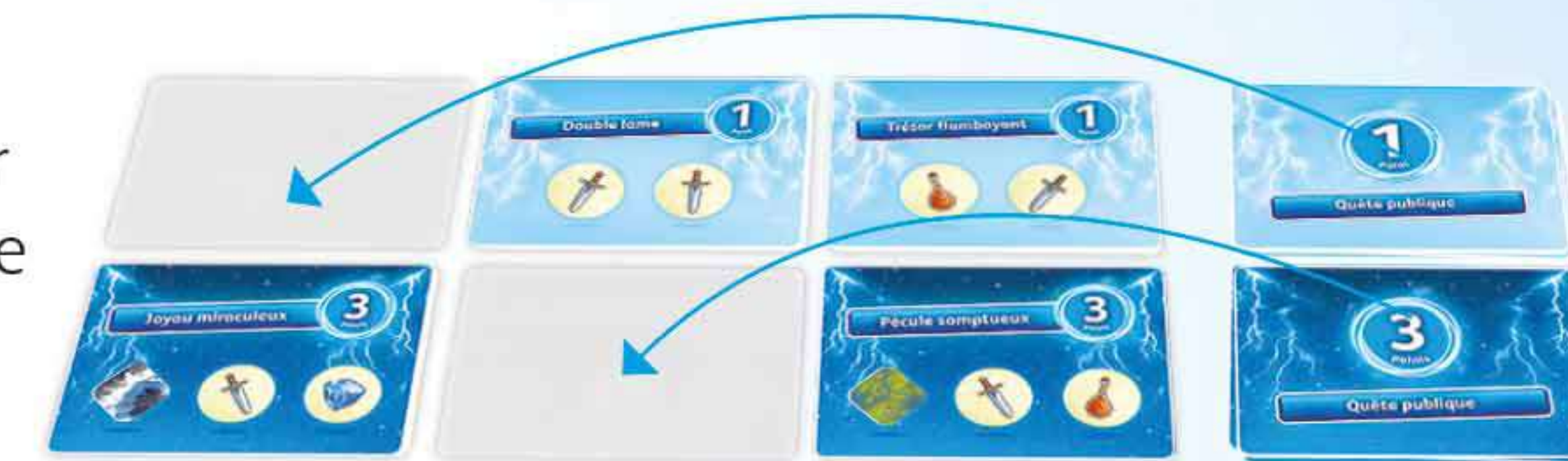


À noter ! Si le joueur arrive sur une tuile portant déjà un ou plusieurs pions Personnage, **il peut provoquer un Duel**. Voir les modalités page 10. Il récupère quand même les jetons comme indiqué ci-dessus.

- Il peut maintenant, s'il le souhaite, acquérir des quêtes, secrètes ou publiques, en échange de ses jetons. Les jetons nécessaires sont mis dans la Réserve et le joueur place la ou les quêtes réalisées devant lui. S'il s'agit de sa carte Quête secrète, il la retourne face visible.



Important : dès qu'une quête publique est récupérée par un joueur, une nouvelle quête de même valeur est piochée puis positionnée sur la table face visible.



- C'est au tour du joueur suivant de se déplacer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs se soient déplacés.

Avant le tour suivant...

- Le vainqueur de l'affrontement distribue une ou plusieurs cartes Défis Nature à chaque joueur, lui y compris : chacun doit avoir 3 cartes en main.

Rappel : le vainqueur de l'affrontement conserve la carte Dragon : elle lui rapportera 1 point en fin de partie.



- Un nouveau tour de jeu commence. Le joueur en possession du marqueur Meneur initie le tour (Étape 1).
- On procède de la même façon, jusqu'à ce que la dernière carte Dragon soit jouée.

PLACE AU DUEL !

- Si un joueur déplace son pion sur une tuile déjà occupée par un autre pion, le dernier arrivé sur la case peut, s'il le souhaite, provoquer un duel.

NB : si la tuile est occupée par plusieurs pions, le joueur choisit quel joueur il veut affronter en duel.



- Il choisit, parmi les deux cartes Défis Nature qu'il lui reste en main, celle qu'il veut jouer. Puis il choisit la caractéristique d'affrontement.



- Le deuxième joueur choisit à son tour sa carte. Il peut, comme pour les autres affrontements, modifier la caractéristique s'il possède une créature plus dangereuse, en fonction de la couleur de la pastille (cf. page 6).



- Le gagnant du duel, c'est-à-dire le joueur qui a la plus forte caractéristique, vole deux jetons de son choix, Trésor ou Milieu, au perdant du duel. Les joueurs défaussent les cartes jouées.

À noter :

- Au tour suivant, ces deux joueurs n'ont pas le droit de s'affronter de nouveau en duel.
- Lors d'un tour de jeu, il est possible de provoquer plusieurs duels, tant que les joueurs concernés ont des cartes Défis Nature en main.

FIN DE LA PARTIE

À l'issue du dernier tour de jeu, c'est-à-dire quand la dernière carte Dragon a été jouée, puis que tous les joueurs se sont déplacés et ont éventuellement procédé à l'acquisition de quêtes, chaque joueur compte ses points :

Exemple :



Le gagnant est celui qui comptabilise **le plus de points**.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs pour la victoire, celui qui possède le plus de jetons Trésor et Milieu non utilisés l'emporte.

Responsable éditorial : Michaël Rambegu - Responsable projet : Émeline Lebouteiller ; Rédaction : Émeline Lebouteiller et Honorine Moulins
Illustrations : Baptiste Perez et Émilien Rotival - Équipe de développement : Adeline Chaigneau, Raphaël Chaouat, Igor Davin
Direction artistique : Corinne Sanrey-Jacquel - Graphistes : Andréa Rios, Margaux Lamon
Fabrication : Graphot - © 2023 Bioviva Éditions - Oeuvre collective.



TOUR DE JEU

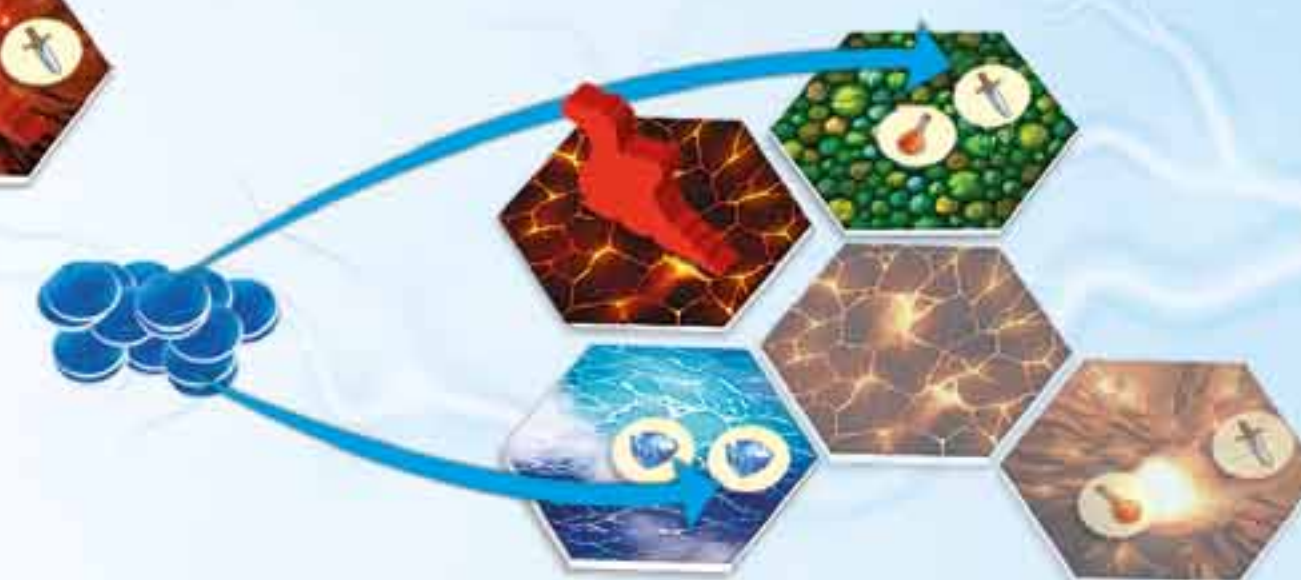
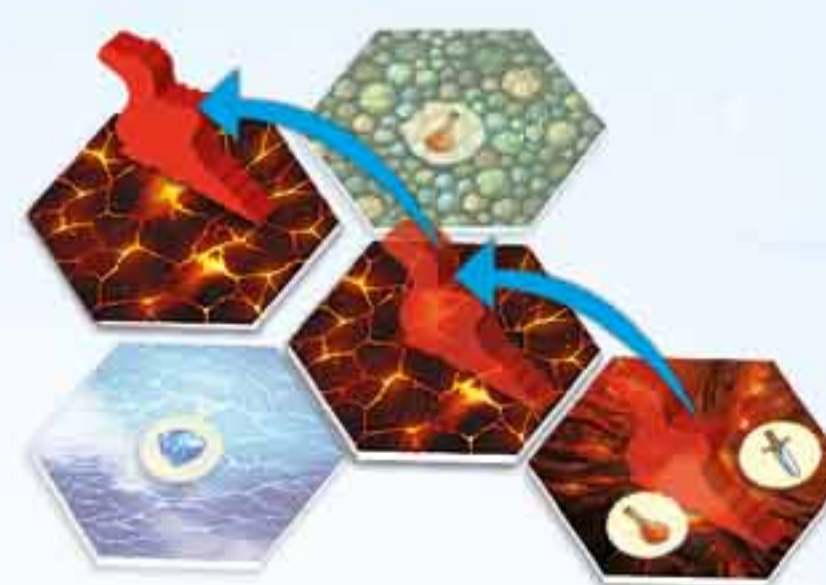
Étape 1 : Bataille

- Lecture de la carte Bataille
- Affrontement Défis Nature
- Possibilité de changer la caractéristique avec les pastilles.
- Le perdant de l'affrontement récupère le jeton Meneur.



Étape 2 : Dragon

- Lecture de la carte Dragon
- Les tuiles sur lesquelles passe le dragon **brûlent**.
- Les tuiles autour du dragon sont alimentées d'un **jeton Trésor pioché dans la Réserve**.
- Le vainqueur de l'affrontement conserve la carte Dragon.



Étape 3 : Déplacements et acquisition des quêtes

À tour de rôle, chaque joueur :

- **Déplace** son pion d'une tuile ou se téléporte (pouvoir).
- **Collecte** des jetons Milieu et Trésor.
- **Peut** :



● **Acquérir** des quêtes

● **Actionner** son superpouvoir

● **Provoquer** un duel

AVANT LE TOUR SUIVANT...

- Distribution de cartes Défis Nature : chacun doit avoir 3 cartes en main.
- Le joueur ayant le marqueur Meneur initie le tour suivant en tirant une carte Bataille.

