

P.1

Chère joueuse, cher joueur,

Avec ton pack de démarrage Cheval de Przewalski, découvre comment jouer au jeu de cartes à collectionner Défis Nature Protect ! Laisse-toi surprendre par l'incroyable diversité des animaux qui peuplent notre planète. Parie sur leurs points forts, actionne tes cartes Pouvoir au bon moment et **protège les espèces les plus menacées.**

À toi de les défendre !

CONTENU



P.4

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

(de 2 à 4 joueurs)

Une partie se déroule en 4 manches. Chaque manche comporte 2 phases :

1. Placement des cartes Défis et Pouvoir
2. Batailles !

1. PLACEMENT DES CARTES DÉFIS ET POUVOIR

CARTES DÉFIS

- Chaque joueur pioche les 4 cartes Défis sur le dessus de son deck et les consulte.
- Il étudie les caractéristiques de ces 4 cartes Défis et les positionne face cachée sur chacune des 4 cartes Bataille, à l'emplacement qu'il estime le meilleur.

Exemple : il pense que l'animal d'une de ses cartes Défis est le plus fort sur la caractéristique « Poids ». Il positionne cette carte Défis face cachée sur la carte Bataille « Poids » (cf. schémas page 5).

CARTES POUVOIR

À cette phase de jeu, chacun peut, **s'il le souhaite**, jouer une ou plusieurs cartes Pouvoir. Pour cela, il pose chaque carte face cachée, perpendiculairement à sa carte en jeu (cf. schémas page 5).

Remarques importantes :

- Chaque joueur dispose de **5 cartes Pouvoir pour l'ensemble de la partie** (4 manches). Pas une de plus !
- Chaque joueur ne peut jouer qu'une **carte Pouvoir par carte Bataille**.
- Une fois qu'une **carte Pouvoir** est posée, il n'est pas possible de la déplacer ou de l'enlever.

P.2

MISE EN PLACE

Mise en place pour 2 joueurs option trio gagnant.



- 1 Place les **4 cartes Bataille** au centre de la table, sur les faces Poids, Longueur, Longévité et Gestation ou Incubation (dans cet ordre).
- 2 Sépare tes cartes Défis (dos vert) de tes cartes Pouvoir (dos bleu). Pioche au hasard une des cartes Pouvoir et mets-la de côté. Elle ne servira pas pour cette partie.

NB : tes partenaires de jeu font de même avec leur pack de démarrage ou leur deck personnalisé.

S'il n'y a qu'un seul pack de démarrage pour 2 joueurs, il faut diviser le pack ainsi :



P.3

3 Chaque joueur place ses cartes Défis (dos vert) face cachée, en tas, devant lui. Elles constituent son deck.

- 4 Chaque joueur prend également connaissance de ses **5 cartes Pouvoir** (dos bleu), puis les place face cachée, en tas, à côté de son deck de cartes Défis.
- 5 L'espace libre devant toi constitue ta **Zone protégée**. C'est là que tu positionneras face visible les cartes Défis que tu gagneras et donc les animaux que tu parviendras à protéger !
- 6 Pioche ensuite au hasard **3 jetons Bonus Biodiversité** et dispose-les sur le bord de la zone de jeu. Choisis la face en fonction de l'option de jeu souhaitée :

Trio gagnant

face avec 1 catégorie d'animaux

Jetons triples

face avec 3 catégories d'animaux

Voir les Modalités de jeu des Bonus Biodiversité page 12.

Conseil : Pour la première partie, mettre ces jetons de côté. Il est recommandé de les intégrer quand vous serez à l'aise avec les règles de base du jeu.

BUT DU JEU

Avoir le plus de points à l'issue des 4 manches de jeu.

P.6

2. BATAILLES !

Les cartes Défis et Pouvoir sont dévoilées. D'abord celles autour du poids, puis la longueur, puis la longévité et enfin la durée de gestation ou incubation. Les effets des cartes Pouvoir sont directement appliqués.

Sauf effet contraire d'une carte Pouvoir, la **carte Défis avec la caractéristique la plus grande l'emporte.**

- Le gagnant récupère sa carte Défis et la place, face visible, devant lui, dans l'espace constituant sa **Zone protégée**. Les autres joueurs récupèrent leur carte Défis et la placent sous leur deck. Les cartes Pouvoir utilisées sont récupérées par leur propriétaire et défaussées sur le côté. Elles ne serviront plus au cours de cette partie.

- En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le degré de menace de leur animal (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a l'espèce la plus menacée remporte la bataille. En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, tous les joueurs concernés l'emportent et placent leur carte devant eux, face visible, dans l'espace constituant leur Zone protégée.

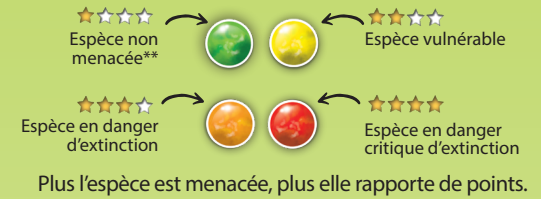
- On procède de la même façon avec les 3 autres cartes Bataille (Longueur, puis Longévité, puis Gestation ou Incubation).

Puis une nouvelle manche commence. Chaque joueur tire 4 nouvelles cartes Défis de son deck pour constituer sa main.

P.7

CARTES DÉFIS

Les cartes Défis ont un dos vert. Elles sont utilisées pour les batailles. Elles sont réparties en 4 groupes selon le degré de menace* qui pèse sur les espèces. Il est indiqué par une pastille de couleur en haut à gauche des cartes. Le degré de menace est aussi lié à la rareté de la carte. **Plus l'espèce est menacée, plus la carte est rare et plus le nombre d'étoiles figurant en bas à gauche de la carte est élevé :**



* Classification issue de la liste rouge de l'Union Internationale pour La Conservation de la Nature (UICN).
** La pastille verte correspond aux espèces non évaluées, non menacées ainsi qu'aux espèces quasi-menacées.

P.8

CARTES POUVOIR

Les cartes Pouvoir ont un dos bleu. Elles sont à jouer perpendiculairement à une carte Défis, pour ajouter un effet lors de la bataille. Elles sont de quatre sortes, identifiées par un symbole en haut de la carte.

CARTES PROTECT

Pour sauver sa carte en jeu.

Quelle que soit l'issue de la bataille, le joueur récupère sa carte Défis en jeu et la place dans sa Zone protégée.

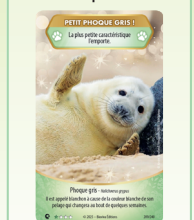
CARTES ACTION

Pour agir sur la bataille. Chaque carte a un effet différent.



CARTES JUNIOR

Pour inverser la bataille. Lors de la bataille, la plus petite caractéristique l'emporte.



CARTES SOIN

Pour agir sur la bataille. Chaque carte a un effet différent.



FIN DE LA PARTIE

À l'issue des 4 manches de jeu, les joueurs comptent leurs points en additionnant :

- Les points des cartes Défis gagnées et placées face visible devant eux. Le nombre de points est défini en fonction de la couleur de la pastille Degré de menace. Plus une espèce est menacée, plus elle rapporte de points !



- Les points des Bonus Biodiversité (cf. page 12)

TRIO GAGNANT

Chaque joueur ayant réussi à regrouper les 3 catégories devant lui marque **4 points**.

JETONS TRIPLES

Chaque jeton récolté en cours de partie fait gagner **8 points**.

- Les cartes Pouvoir non jouées : chaque carte rapporte **1 point**



Le joueur ayant le plus de points gagne la partie !

RÈGLE À 1 JOUEUR

Tu vas affronter un joueur « fantôme » ! Méfie-toi, il est parfois très fort...

La mise en place est presque la même qu'à 2 joueurs. Mélange et divise les cartes Défis en 2 tas et fais de même avec les cartes Pouvoir. Il y a donc 17 cartes Défis et 3 cartes Pouvoir pour toi, ainsi que pour le joueur « fantôme ». Place tes cartes devant toi en 2 tas : ton deck de cartes Défis et tes cartes Pouvoir. Fais de même avec celles du joueur « fantôme » en face.

La partie se déroule en 4 manches avec les 2 étapes ci-dessous.

1- PLACEMENT DES CARTES

- Pioche les 8 premières cartes Défis du deck du joueur « fantôme », sans les regarder, et place 2 cartes face cachée sur chacune des cartes Bataille.
- Puis pioche une de ses cartes Pouvoir et place-la face cachée, perpendiculairement à une de ses cartes Défis posée sur une des cartes Bataille.
- À ton tour de jouer. Pioche 4 cartes de ton deck, consulte-les, et place 1 carte sur chacune des cartes Bataille.
- Tu peux jouer des cartes Pouvoir de la même façon que dans les règles à plusieurs joueurs, dans la limite de 5 cartes par partie.

Jeu du joueur « fantôme »



Jeu du joueur

2- BATAILLES

- Pour chaque carte Bataille, dévoile toutes les cartes jouées. Pour le joueur « fantôme », la carte avec la valeur de caractéristique la plus élevée est choisie à chaque fois.
- Les cartes Défis perdantes sont remises sous les decks, les cartes Défis gagnées sont placées face visible dans les emplacements Zone protégée (devant toi ou face au joueur « fantôme »).
- Tes cartes Pouvoir utilisées sont défaussées. Celles du joueur « fantôme » sont remises sous son tas.
- À l'issue des 4 manches, le décompte des points se fait de la même façon, y compris pour les Bonus Biodiversité.

BONUS BIODIVERSITÉ

- Les animaux des cartes Défis sont répartis en **8 catégories** qui permettent d'appréhender la diversité du monde animal et d'apprendre les grandes lignes de la classification des espèces :



- Les jetons Bonus Biodiversité, piochés en début de partie, permettent de gagner des points supplémentaires, en fonction des catégories d'animaux que les joueurs parviennent à remporter.
- Les jetons possèdent 2 faces, pour 2 modalités de jeu au choix. Dans les deux cas, 3 jetons sont tirés au hasard en début de partie.

TRIO GAGNANT

Chaque jeton porte 1 pictogramme. L'objectif est de gagner **au moins un animal de chacune des 3 catégories** pour remporter **4 points**.

JETONS TRIPLES

Chaque jeton porte 3 pictogrammes. En cours de partie, dès qu'un joueur gagne les **3 catégories d'un jeton**, il récupère le jeton. Chaque jeton gagné rapporte **8 points**.

Remarque importante :

Si plusieurs joueurs remportent un jeton dans la même manche, chaque joueur concerné peut récupérer un jeton non utilisé, dans la limite des stocks disponibles.

CONSTRUIS TON DECK

Crée ton deck de jeu ultime avec les boosters Défis Nature Protect. 240 nouvelles cartes à collectionner ! Plus l'animal est menacé de disparition, plus sa carte est rare dans les boosters ! 1 booster inclus dans ce pack.

Pour construire ton deck, il y a 3 règles à respecter :

- Un deck se compose de :
34 cartes Défis
5 cartes Pouvoir
- Un deck doit inclure un nombre précis de cartes Défis pour chaque pastille de degré de menace :
Verte 18
Jaune 8
Orange 6
Rouge 2
- Pour les cartes Pouvoir, la répartition est la suivante :
Protect : 0 ou 1
Action / Junior / Soins : 4 ou 5

Pour gagner les Bonus Biodiversité, il est recommandé d'avoir les 8 catégories d'animaux.

JOUE AVEC TES JEUX DÉFIS NATURE

Utilise le verso des cartes Bataille pour jouer avec les cartes des jeux Défis Nature !



Plus d'informations sur : www.defis-nature-protect.com

Le programme Protect, qu'est-ce que c'est ?

Protéger ses animaux dans le jeu Défis Nature Protect, c'est bien.
S'engager pour leur protection sur le terrain, c'est encore mieux !

C'est pourquoi la Fondation Bioviva soutient des actions de sensibilisation et de protection en faveur de plusieurs espèces menacées. Découvrez ces animaux au travers des cartes Totem et les actions menées sur : www.defis-nature-protect.com

Responsable éditorial : Michaël Rambeau
Responsables de projet : Honorine Moulins, Romain Perdrix
Rédaction : Honorine Moulins
Équipe de développement : Adeline Chaigneau, Raphaël Chaouat
Direction artistique : Corinne Sanrey-Jicquel
Graphisme : Andrea Rios, Margaux Lamont
Fabrication : Graphot

© 2025 Bioviva Editions - Œuvre Collective.



Adresses sur quelairedemesdechets.fr

Celui ou celle qui a le plus de points a gagné !

