8-99 2-4 20′

Conception du jeu
Marco Franchin/Leo Colovini

Illustration
Salomé Gautier

Matériel de jeu

80 cartes numérotées de 1 à 10
20 cartes lynx
20 cartes loups
20 cartes bouquetins
20 cartes ours

24 jetons animaux
6 de chaque espèce

But du jeu

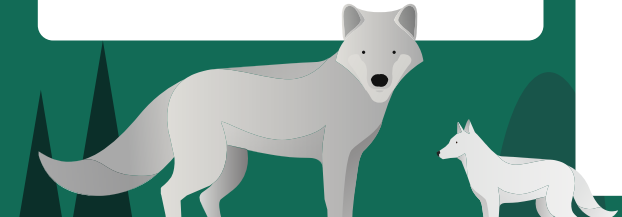
Dans la nature, s'il faut apprendre à composer avec les autres espèces, à la fin, c'est chacun pour soi ! Posez vos cartes animaux stratégiquement, réquisitionnez certains terrains et ayez le plus grand territoire pour remporter la partie !

Mise en place

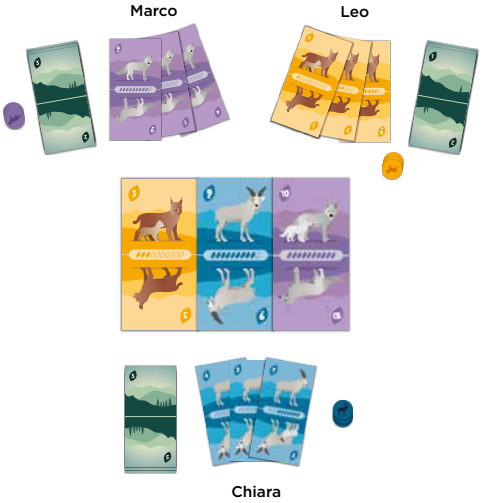
Chaque adversaire choisit un animal, prend le paquet de cartes et cinq jetons correspondants à cette espèce. Les cartes et jetons non utilisés sont remis dans la boîte. La dernière personne qui a vu un animal sauvage commence la partie.

Mélangez votre paquet de cartes et piochez la première : placez-la, face visible, au milieu de la table. Les cartes doivent être adjacentes les unes aux autres, et former un rectangle.

Ensuite, formez votre main en piochant les trois premières cartes de votre paquet. Le reste de vos cartes est placé devant vous et forme votre pioche personnelle.



Exemple de mise en place



Tour de jeu

Jouez à tour de rôle, dans le sens horaire. À votre tour, vous devez jouer une carte sur la table. Si vous jouez une carte spéciale, vous pouvez placer un de vos jetons.

Vous pouvez, au choix :

a) **Jouer une carte face visible** en recouvrant deux demi- cartes. La valeur de la carte posée doit correspondre à la somme des valeurs des cartes recouvertes. Attention, la carte posée ne peut pas recouvrir une seule carte.

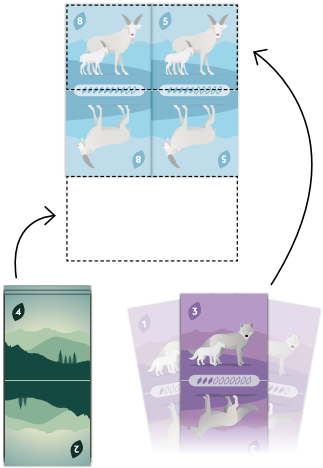
Chiara a un 6. Elle peut recouvrir un 2 et un 4. Elle ne peut pas recouvrir entièrement une carte 3.

Cas spécial
Si vous souhaitez recouvrir deux demi-cartes dont la somme est supérieure à 10, vous devez jouer deux cartes : une carte *face visible*, et une carte *face cachée* qui ajoutera 10 à la valeur de la première carte posée.

Jouez d'abord la carte face visible, puis placez la première carte de votre pioche sur la table, face cachée. Cette carte face cachée a une valeur de 10 lorsque vous la posez de cette façon.

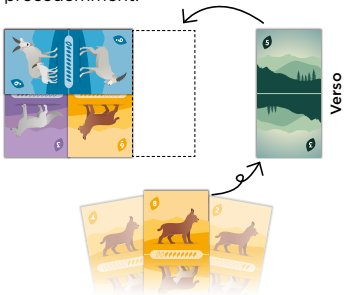
Dans les prochains tours, vous pourrez recouvrir cette carte en prenant en compte les chiffres indiqués au coin de la carte. Elle étend la surface de jeu et peut-être posée n'importe où, mais doit être adjacente à une carte déjà posée.

Note : il n'est plus possible de faire cette action lorsque votre pioche est épuisée.



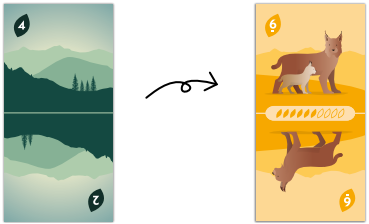
Marco veut couvrir un 8 et un 5. La somme de ces deux cartes est égale à 13. Marco joue un 3 pour recouvrir le 8 et le 5, puis place la première carte de sa pioche sur la table.

b) Jouer une carte face cachée : si vous ne pouvez pas (ou ne voulez pas) recouvrir des cartes, vous pouvez jouer une des cartes de votre main en la plaçant face cachée sur la table. Elle doit être adjacente à une carte déjà posée. Ces cartes peuvent ensuite être recouvertes aux tours suivants, en appliquant les mêmes règles que précédemment.



Leo ne peut pas recouvrir les cartes sur la table. Il décide de placer une des cartes de sa main (le 8) face cachée sur la table.

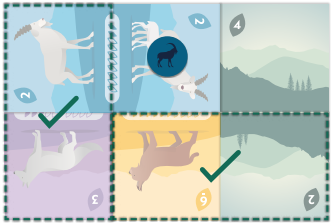
Note : le dos de chaque carte est également numéroté. La somme des deux moitiés de la carte au verso correspond à la valeur de la carte au recto. Vous pouvez donc avoir une idée de la valeur d'une carte (la vôtre ou celle d'un adversaire) grâce aux chiffres au verso.



Verso Recto

Cartes spéciales

Les cartes avec des bébés animaux sont des cartes spéciales (10 cartes par espèce, de valeur 1 à 10). Lorsque vous jouez une de ces cartes face visible sur la table, vous pouvez protéger le terrain sur lequel le bébé se trouve. Placez alors un de vos jetons sur la demi-carte correspondante : elle ne pourra plus être recouverte pour le reste de la partie. Attention, vous n'avez que 5 jetons ! Une fois un jeton placé, vous ne pouvez ni le retirer, ni le bouger.



Piochez pour avoir à nouveau trois cartes en main. C'est au tour de l'adversaire à votre gauche de jouer.

Fin de la partie

Le jeu ne se termine pas au même moment pour tous les adversaires. Lorsque vous avez posé votre dernière carte, comptez vos points : chacune des demi-cartes visibles de votre espèce vous rapporte un point. Notez votre score immédiatement : ce nombre est votre score final, même si vos cartes sont ensuite recouvertes par d'autres joueurs. Une fois toutes les cartes posées, comparez vos scores. Le plus élevé l'emporte et gagne la partie.

Note : en cas d'égalité, la personne qui a le plus de jetons inutilisés remporte. Si l'égalité persiste, partagez-vous la victoire… et jouez une revanche !

Calcul des points

Chiara (bouquetin)
6 points

Leo (lynx)
5 points

Marco (loup)
4 points

Les espèces menacées

Une espèce menacée, aussi appelée espèce en voie d'extinction, désigne une espèce animale ou végétale qui pourrait complètement disparaitre de la surface de la planète à moyen ou court terme.

L'UICN (Union internationale de conservation de la nature) détermine les listes d'espèces menacées. Elles sont classées en trois catégories selon leur degré de menace : « en danger critique », « en danger » et « vulnérable ». Dans la dernière version de la Liste rouge mondiale des espèces menacées, sur les 130 000 espèces étudiées, plus de 37 000 sont classées menacées. Parmi elles, 41 % des amphibiens, 14 % des oiseaux et 26 % des mammifères sont menacés d'extinction au niveau mondial.

Les menaces qui sont à l'origine des disparitions des espèces sont variées mais souvent d'origine humaine : disparition de leur environnement, urbanisation, chasse, déforestation ... Si rien n'est fait, ces espèces vont définitivement s'éteindre. Le statut d'espèce menacée permet de nous alerter.

Le lynx

Description

Le lynx est le plus grand félin sauvage d'Europe. C'est aussi un des trois grands prédateurs d'Europe avec le loup et l'ours. Avec ses grandes pattes et ses énormes pieds, il peut se déplacer facilement sur la neige et est donc adapté à la vie en montagne. Il y chasse à l'affût chevreuils, chamois et lièvres. Il est donc très important pour l'équilibre entre les proies et les prédateurs.

Histoire

Au XIXe siècle, le lynx boréal avait totalement disparu de France et ne subsistait en Suisse que dans le Jura et les Alpes. Aujourd'hui, des populations ont été réintroduites dans le massif des Vosges et le lynx revient naturellement dans le Jura Français.

Le loup

Description

Le loup est aussi un grand prédateur. Il vit en meute et chasse ses proies, les cerfs, sangliers et autres mammifères, en les poursuivant.

Histoire

Autrefois très commun en Europe, il a été chassé et s'est replié dans nos derniers espaces sauvages : la montagne. Aujourd'hui, le loup recolonise l'Europe depuis les Alpes italiennes. Il est maintenant bien installé dans les Alpes françaises et suisses et explore le reste de l'Europe petit à petit.

L'ours

Description

L'ours est un des animaux les plus emblématique de notre faune. Très rare, il vit en montagne où il hiberne et se nourrit de végétaux principalement et de parfois d'animaux comme le chevreuil.

Histoire

Ce grand prédateur a presque disparu d'Europe dans les années 1930. Il a survécu dans les Pyrénées et les Alpes, mais les populations étaient très réduites et allaient disparaitre si rien n'était fait. Des ours ont donc été réintroduits dans ces massifs pour permettre à la population de se reproduire et s'agrandir. Aujourd'hui, l'ours est encore menacé.

Le bouquetin

Description

Le bouquetin est une chèvre sauvage parfaitement adaptée à la vie en montagne.
Ce grimpeur hors pair se nourrit de végétaux toute l'année.

Histoire

Énormément chassé, le bouquetin a presque totalement disparu des Alpes au XIX^{e} siècle. Il doit sa survie aux rois italiens qui ont interdit la chasse dans le massif du Grand Paradis pour sauver l'espèce de l'extinction. Des bouquetins italiens ont ensuite été réintroduits dans les Alpes suisses où il est maintenant commun. Il a recolonisé naturellement le reste du massif des Alpes.

Ce jeu fait partie de notre nouvelle collection

FUN BY NATURE

HELVETIQ
helvetiq.com

Maison d'édition suisse, Helvetiq s'est créée en 2008 avec le lancement du jeu éponyme. Depuis, elle publie des jeux de société mais aussi des livres au design soigné pour toute la famille. Chaque titre, réalisé avec passion, propose une nouvelle façon de voir le monde — et de le partager avec ceux qu'on aime.

avec la collaboration de

salamandre
salamandre.org

Née en 1983 de la passion d'un enfant, la Salamandre est aujourd'hui une maison d'édition franco-suisse indépendante et sans but lucratif. Elle fait découvrir la beauté d'une nature authentique avec des revues, des livres et des films, dans une approche environnementale exemplaire et avec une grande exigence de qualité.