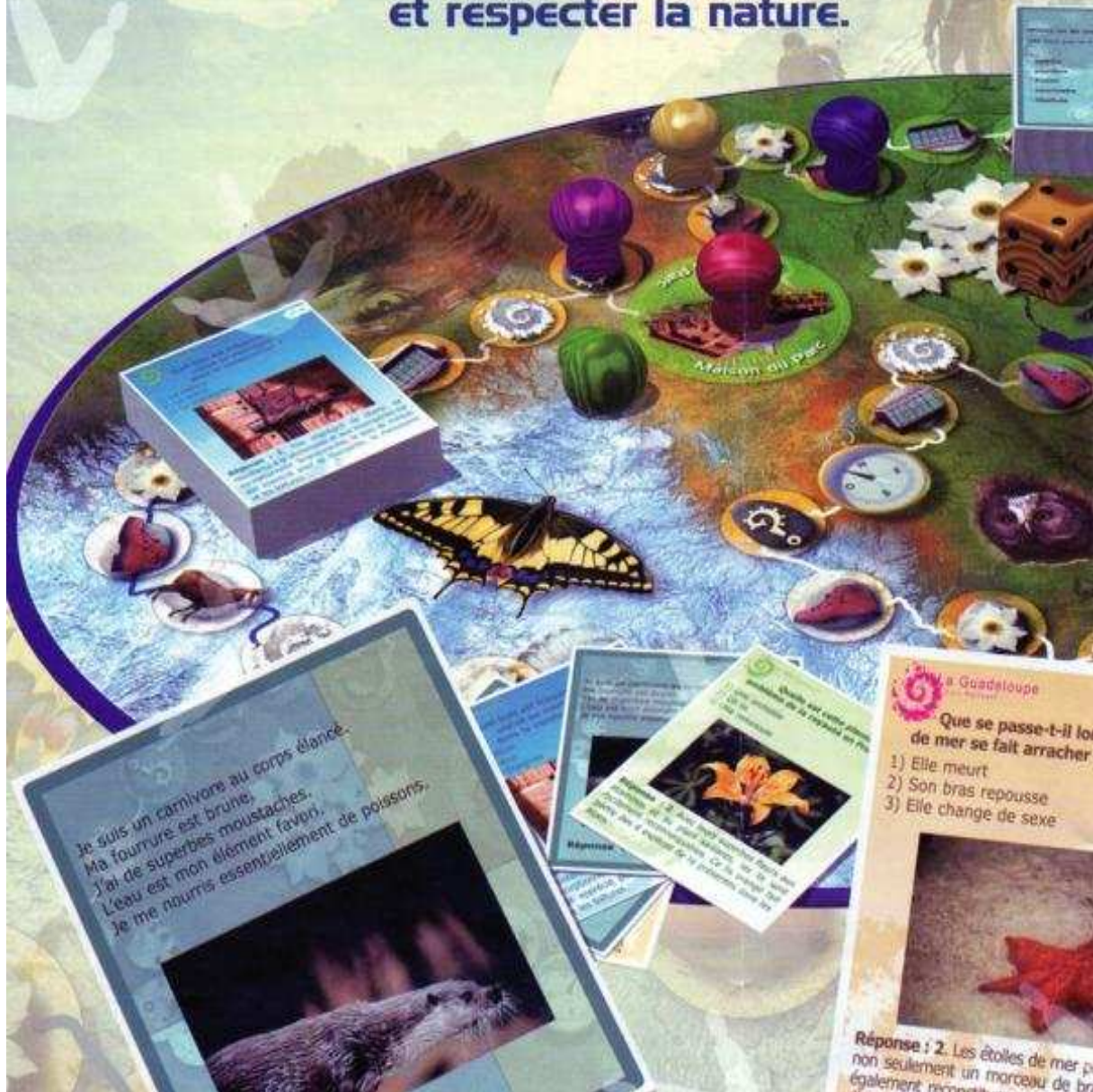


Nature Sauvage

Un jeu pour découvrir les Parcs nationaux
et respecter la nature.



Je suis un carnivore au corps élancé.
Ma fourrure est brune,
J'ai de superbes moustaches.
L'eau est mon élément favori.
Je me nourris essentiellement de poissons.


Réponse : 1) loutre

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 30 jetons
- 270 cartes Faune, Flore, Parcs & Paysages
- 6 pions champignons
- 45 cartes Randonnée
- 1 dé en bois
- 45 cartes Mime-Enigme
- 1 règle du jeu



Le jeu Nature Sauvage est fabriqué en France, dans la Drôme. Il est imprimé en encres végétales sur du papier et du carton recyclables et recyclés. Il a fait l'objet d'une étude d'écoconception qui garantit une utilisation raisonnée des matières premières et un grand respect de l'environnement.



Que diriez-vous d'une superbe
randonnée à travers les Parcs
nationaux de France ?

Avec Nature Sauvage, vous partez
à la découverte des animaux les plus
incroyables, des plantes les plus fascinantes
et des paysages les plus somptueux qui
composent nos espaces naturels.

L'objectif est simple : être le premier randonneur
à rejoindre la Maison du Parc en répondant à des
mimes, des énigmes, des silhouettes ou encore des
questions à choix multiples.

La course-poursuite se déroule entre mer et
montagne, entre plaines et vallées, et de superbes
photos vous accompagnent tout au long du chemin.

Les cartes Randonnée vous rappelleront qu'une sortie
en pleine nature réserve toujours des surprises, et les
cases Ferme-auberge vous accueilleront toujours avec
grand plaisir !

De l'action, de la réflexion, et surtout de l'humour et
de la convivialité : Nature Sauvage comblera les
petits et les grands, les novices comme les
passionnés.

Nature Sauvage

2 niveaux de jeu
Plus de 300 superbes photos.

À partir de 7 ans

De 2 à 6 joueurs

Durée moyenne : 45 mn

BUT DU JEU

L'objectif est d'avancer le plus vite possible sur le Parcours de Randonnée en répondant aux questions et en récupérant des jetons, afin d'atteindre en premier la maison du Parc national.

DEMARRAGE

1 - Chaque randonneur choisit son pion parmi les 6 champignons proposés et se positionne sur la Maison du Parc.



2 - Les randonneurs décident ensemble du sens du parcours pour tout le monde (par la droite ou par la gauche de la Maison du Parc). Ils prennent ensuite chacun 2 jetons de leur choix dans la Réserve de la boîte et les placent où bon leur semble sur le parcours (les jetons Faune vont sur des cases Faune, les jetons Flore sur des cases Flore, les jetons Parcs & Paysages sur des cases Parcs & Paysages).



Cases et jetons
Faune



Cases et jetons
Flore



Cases et jetons
Parcs & Paysages

3 - Le randonneur le plus jeune lance le dé et se déplace du nombre de cases indiquées par le dé. Puis il lit la carte correspondant à la case où il se trouve.

On joue ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES CASES DU PARCOURS ET LEURS CARTES

Sur le parcours, les randonneurs vont découvrir 5 types de cases :

• les cases « Question »



Lorsque le randonneur qui lance le dé tombe sur une case Faune, Flore ou Parcs & Paysages, il lit à haute voix et sans la prendre la carte Question figurant sur le devant du paquet correspondant. Il va maintenant jouer seul contre les autres randonneurs qui forment une équipe et donnent une réponse commune.

Il donne sa réponse, puis l'équipe adverse donne la sienne.

La bonne réponse est cachée au bas de la carte. Plusieurs possibilités se présentent :

1 - le randonneur seul donne la bonne réponse et l'équipe adverse répond faux. Le randonneur seul récupère un jeton de la couleur de la carte Question et rejoue.

2 - tout le monde donne la bonne réponse. Dans ce cas, tout le monde

RÈGLE DU JEU

récupère un jeton de la couleur de la carte Question et on passe au tour suivant.

3 - tout le monde répond faux. On passe au tour suivant.

4 - le randonneur seul répond faux et l'équipe adverse donne la bonne réponse. Chaque randonneur de l'équipe adverse récupère un jeton de la couleur de la carte Question et on passe au tour suivant.

• les cases « Mime ou Enigme »



Lorsqu'un randonneur tombe sur une de ces cases, il récupère la carte située sur le dessus du paquet Mime ou Enigme.

1 - S'il tire une carte Mime, il doit mimer aux autres randonneurs un des animaux figurant sur la carte (les cris sont permis). Si personne ne trouve, on passe au tour suivant. Si un des randonneurs trouve l'animal en question, lui et le randonneur qui a mimé récupèrent dans la Réserve de la boîte un jeton de leur choix. Puis on passe au tour suivant.

2 - S'il tire une carte Enigme, il la lit aux autres randonneurs. Le premier qui découvre l'énigme récupère un jeton de son choix dans la Réserve de la boîte et on passe au tour suivant. Si personne ne trouve, on passe au tour suivant.

• les cases « Randonnée »



Lorsqu'un randonneur tombe sur une de ces cases, il tire une carte du même nom, la lit à haute voix et suit les instructions qui y sont données.

• Les cases « Ferme-auberge »



Lorsqu'un randonneur tombe sur une de ces cases, il ne se passe rien.

• La case « Demi-tour »



Lorsqu'un randonneur tombe sur cette case, le sens du jeu est inversé jusqu'à la fin de la partie. Le premier randonneur devient alors dernier et le dernier passe premier...

JETONS

Pour récupérer les jetons, il faut :

- soit tomber sur une case en contenant,
- soit répondre correctement à une carte Question ou à une carte Mime ou Enigme,
- soit tirer une carte Randonnée en attribuant.

Lorsqu'un randonneur récupère 3 jetons différents (Faune, Flore et Parcs & Paysages), il les assemble pour reconstituer un cercle, et cela lui permet de doubler le chiffre de son dé lorsqu'il le souhaite. Lorsqu'un

randonneur décide de jouer ses 3 jetons, il doit le dire avant de lancer le dé. Après avoir utilisé ses 3 jetons, il les disperse sur les cases du parcours qu'il souhaite.

Les randonneurs peuvent s'échanger les jetons lorsque les cartes Randonnée le permettent.

GAIN DE LA PARTIE

Le vainqueur est le 1er randonneur qui rejoint définitivement la Maison du Parc.

REMARQUES

1 - Les cartes Question sont divisées en 2 niveaux de difficulté, indiqués en haut à droite des cartes : le côté avec une chaussure de randonnée correspond au niveau le plus facile, le côté avec deux chaussures de randonnée correspond au niveau le plus difficile. Cela permet aux randonneurs de choisir le niveau de jeu de la partie.

2 - Une fois lues, toutes les cartes sont remises derrière les paquets.

3 - Lorsqu'un randonneur tombe sur une case déjà occupée par un autre randonneur, il se place sur la case suivante.

4 - Les jetons gagnés après une question sont récupérés dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui qui a posé la question. S'il ne reste plus de jeton disponible dans la Réserve, les joueurs les récupèrent sur le parcours ou chez leurs adversaires.

5 - La case « Demi-tour » n'est valable qu'une seule fois : si un randonneur tombe dessus au cours d'une même partie, il ne se passe rien et on passe au tour suivant.

6 - Les indices des cartes Enigme peuvent être lus dans le désordre.

7 - On ne tire plus de carte après avoir avancé grâce à une carte Randonnée.

8 - Pour rejoindre la Maison du Parc, il faut absolument faire le chiffre exact avec le dé (exemple : si vous êtes à 2 cases de la Maison du Parc et que vous faites 5, vous repartez en arrière de 3 cases).

Variante de la règle : les joueurs peuvent écrire leur réponse plutôt que de la dire. Ainsi, l'équipe qui répond en second ne connaît pas la réponse du premier joueur.

l'intérêt de cette règle est de permettre à tous les randonneurs de participer chaque tour (tout le monde répond aux questions), et de favoriser l'esprit équipe (l'équipe adverse donne une réponse commune).