

RÈGLE DU JEU

O B J E C T I F

Voyager assoiffé de connaissances, vous partez à la découverte de la biosphère. Disposant d'une bonne ouverture d'esprit et d'un sens de l'humour à toute épreuve, vous vous déplacez sur les différents milieux naturels de la Terre pour tenter de répondre aux questions posées et acquérir les points Viva tant convoités.

D É R O U L E M E N T

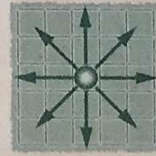
Démarage

- 1 - Les joueurs choisissent le côté vert ou rouge des cartes "Question" auxquelles ils souhaitent répondre durant toute la partie.
- 2 - Chaque joueur tire une carte "Destination" qu'il laisse visible pendant toute la durée du jeu. Cette carte détermine les couleurs des 12 points Viva à acquérir pour gagner la partie.
- 3 - Chaque joueur lance le dé et se positionne sur la case départ correspondant au numéro obtenu (ces cases départ sont numérotées de 1 à 6). En cas de numéro identique, c'est le dernier joueur à avoir lancé le dé qui rejoue.

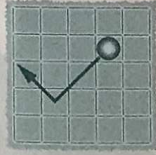
Déplacements

A chaque tour, tous les joueurs lancent le dé et tentent de se positionner sur une case contenant une de leurs couleurs, à l'exception du joueur qui va poser la question et qui ne se déplace pas (il s'agit, lors du premier tour, du joueur positionné sur la case départ de plus petit numéro. Ensuite, les questions sont posées à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre).

Les déplacements s'effectuent de case en case en suivant une des 8 directions possibles :



OUI



NON

Attention : il est interdit de changer de direction pendant un déplacement :

G A I N D E L A P A R T I E

Le vainqueur est le premier joueur à former un solcél avec les 12 points Viva figurant sur sa carte "Destination".

E X E M P L E

Un des joueurs souhaite acquérir des points Viva blancs (milieu naturel des toundras et régions polaires) figurant sur sa carte "Destination".

Pour cela, il doit :

- lancer le dé
 - se déplacer d'autant de cases que lui indique le dé et se positionner sur une case contenant la couleur blanche.
- 1 - Si le joueur répond correctement à la question posée, et que la carte "+" tirée par son partenaire indique qu'il gagne 2 points Viva, il récupère 2 points Viva de couleur blanche.
 - 2 - Si le joueur ne donne pas la bonne réponse, il ne gagne rien.

R E M A R Q U E S

- 1 - Lorsqu'un joueur se retrouve sur une case ne comprenant aucun des milieux naturels figurant sur sa carte "Destination", ou que ces milieux ont déjà été complétés, il ne peut pas répondre à la question posée.
- 2 - Lorsqu'un joueur se retrouve sur une case comprenant plusieurs milieux naturels (et contenant donc plusieurs couleurs), il choisit les points Viva des couleurs qu'il souhaite. Ainsi, si cette case contient du blanc et du bleu et que le joueur gagne 2 points Viva, il récupère soit 2 points Viva blancs, soit 2 bleus, soit un blanc et un bleu.
- 3 - Lorsqu'une carte "+" indique à un joueur qu'il gagne plusieurs points Viva alors qu'un seul lui suffit pour compléter le milieu naturel sur lequel il se trouve, il ne récupère qu'un point Viva.
- 4 - Un joueur ne peut pas se placer sur une case déjà occupée par un autre joueur.
- 5 - Les joueurs donnent leur réponse à tour de rôle, en commençant par le joueur situé à la gauche de celui qui a posé la question.
- 6 - Les points Viva qu'un joueur doit partager peuvent être attribués au joueur ayant posé la question, et même à ceux qui ont mal répondu.
- 7 - Une fois atteinte une des extrémités du planisphère, le joueur continue en repartant de l'autre extrémité opposée.
- 8 - Bien sûr, les animaux et les végétaux représentés sur le planisphère ne comptent pas comme des couleurs.
- 9 - Il est conseillé de bien écouter les commentaires, car bon nombre d'entre eux contiennent les réponses à d'autres questions.
- 10 - Plusieurs joueurs peuvent gagner la partie s'ils complètent en même temps leur carte "Destination".

Le jeu drôle et passionnant sur la Nature !

A P R O P O S D E B I O V I V A

De la fraîcheur, de l'humour, de l'enthousiasme ! Tous les éléments de Bioviva contribuent à exalter la curiosité et favoriser la convivialité.

Les cartes «Question»

- APPRENDRE ET COMPRENDRE -

Surprenantes et amusantes, elles reprennent l'histoire de la Vie depuis la naissance de l'Univers jusqu'à aujourd'hui. Le choix des réponses laisse à chaque joueur la possibilité de gagner la partie, et les commentaires approfondissent les thèmes abordés.

Les cartes «+»

- AGIR AU QUOTIDIEN -

Hormis les gains qu'elles attribuent, elles proposent des comportements simples, pratiques et efficaces pour améliorer nos relations quotidiennes à l'environnement.

Les cartes «Destination»

- OBJETIF TERRE -

Propres à chaque joueur, elles favorisent la localisation des milieux naturels de la Terre, et développent le sens de la stratégie.

Le planisphère

- TOUS CITOYENS DU MONDE -

Représentant les grands milieux naturels de la Terre, sans pays ni frontières, ce planisphère privilégie une vision nouvelle de notre planète.

L'ensemble des éléments de Bioviva a été élaboré à partir de produits recyclés.

Ces éléments ont une forme symbolique :

- la goutte d'eau pour les points Viva, car l'eau est indispensable à la Vie,
- la spirale pour les points Viva, car c'est une des formes les plus présente dans la Nature.

Les informations (même les plus surprenantes) contenues dans BIOVIVA proviennent de sources scientifiques sérieuses et fiables.

Et rappelez-vous : L'important dans BIOVIVA n'est pas de savoir, mais d'apprendre en s'amusant !

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques et suggestions en adressant votre courrier à :

BIOVIVA

Service Clients

21, rue du ruisseau

F 57550 Hargarten-aux-Mines

<http://www.bioviva.com>

e-mail : bioviva@easynet.fr