

# Règles de Défis Nature

## Comment jouer à Défis Nature

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à poser 2 points de victoire sur chacun des 5 continents.
- **Mécanique principale** : Rapidité, bluff et batailles de cartes animaux aux caractéristiques variées.
- **Condition de victoire** : Obtenir 10 points de victoire (2 par continent) lors d'une bataille.

Installez-vous confortablement, sortez les cartes animaux et préparez vos réflexes : Défis Nature mélange savoir, vitesse et un brin de stratégie. Le principe est simple, vous allez affronter vos adversaires avec des animaux du monde entier en comparant leurs caractéristiques (poids, longévité, taille...). Le tout saupoudré d'une bonne dose de tape-vite sur le plateau pour pimenter la partie !

Si vous aimez les jeux mêlant rapidité et observation, jetez aussi un œil aux [règles du Bazar Bizarre](#), c'est le cousin un peu fou de Défis Nature.

## Préparer la partie

Avant de jouer, posez le **plateau Rapidité** rond au centre de la table, accessible à tout le monde (parce que ça va taper dessus !). Chaque joueur prend ensuite un **plateau Continents** rectangulaire qu'il place devant lui : c'est là qu'il accumulera ses points.

Mélangez bien les 72 cartes Défis Nature, puis distribuez 6 cartes face cachée à chaque joueur. Le reste forme la **pioche** au centre. Pour les **cartes Collector**, jusqu'à 5 joueurs, donnez-en une face cachée à chacun (et rangez les autres). À 6 joueurs, mélangez-les directement avec le reste.

Placez les deux dés (**Continents** et **Aléas**) à portée et constituez une réserve de petits cailloux qui serviront de **points de victoire**. Et voilà, vous êtes prêts !

## Le déroulement d'une manche

Chaque manche se joue en 5 étapes courtes. Une fois le rythme pris, ça s'enchaîne très vite, vous verrez.

### Étape 1, l'épreuve de rapidité

Le joueur le plus âgé lance le **dé Continents**. Si une face continent sort (Afrique, Asie, Amériques, Europe, Océanie), tout le monde doit taper le plus vite possible avec une seule main sur le continent correspondant du plateau Rapidité. Le premier qui tape prend la main pour la bataille à venir.

Si le dé tombe sur la face **Défis Nature**, on tape sur la case centrale. Bonus sympa : le vainqueur de la bataille choisira lui-même où placer son point de victoire. Posez le dé sur la zone tapée pour vous en souvenir.

### Étape 2, le choix de la carte

Chaque joueur regarde ses 6 cartes et en choisit une discrètement, qu'il pose face cachée devant lui. Petite astuce : vous n'êtes pas obligé de jouer un animal du continent désigné, mais si vous le faites et que vous gagnez, vous marquerez 2 points au lieu d'1. À méditer !

### Étape 3, la surprise du dé Aléas

Lancez le **dé Aléas**. Il peut déclencher un petit rebondissement :

- **OK** : rien de spécial, on joue normalement.
- **Ça tourne** : chacun passe sa carte face cachée à son voisin de gauche (surprise !).
- **2 points** : le vainqueur gagne 2 points de victoire.
- **Honneur aux petits** : la plus petite valeur l'emporte au lieu de la plus grande.
- **Espèces menacées désactivées** : impossible de changer la caractéristique en cours de

bataille.

## Étape 4, la bataille

Le joueur qui a la main regarde sa carte (sans la montrer) et choisit une **caractéristique d'affrontement** qu'il pense forte : poids, longévité, taille... Il annonce la valeur à voix haute (« 150 kg ! »). Dans le sens horaire, chaque joueur fait de même avec sa propre carte. Le plus grand chiffre remporte la bataille.

En cas d'égalité, les joueurs concernés piochent une carte chacun et on compare à nouveau sur la même caractéristique. Les cartes piochées repartent sous la pioche.

## Étape 5, le décompte des points

Le vainqueur prend 1 caillou dans la réserve et le pose sur son plateau, sur le continent désigné par le dé. Si son animal vient pile de ce continent, c'est 2 points au lieu d'1 ! On ne peut jamais avoir plus de 2 points par continent : les excédents vont sur d'autres continents de votre choix. À la fin de la manche, toutes les cartes utilisées retournent sous la pioche et chacun pioche pour revenir à 6 cartes en main.

## Les espèces menacées, le coup de théâtre

Chaque carte porte une pastille de couleur indiquant le degré de menace de l'animal. C'est un atout puissant pour renverser une bataille !

| Pastille | Statut                 | Priorité       |
|----------|------------------------|----------------|
| Verte    | Espèce non menacée     | La plus faible |
| Jaune    | Espèce vulnérable      | Faible         |
| Orange   | En danger d'extinction | Forte          |
| Rouge    | En danger critique     | La plus forte  |

Pendant une bataille, si un joueur possède une carte avec une pastille **plus prioritaire** que celle du joueur ayant choisi la caractéristique, il peut imposer une **nouvelle caractéristique**. On refait alors un tour de table avec ce nouveau critère. Et un joueur encore plus prioritaire peut encore changer la donne ! Conseil de testeur : gardez toujours une ou deux cartes rouges en

main pour ces retournements stratégiques, ça peut sauver une partie mal embarquée.

Ce mécanisme est volontairement pédagogique : il favorise les espèces les plus en danger, ce qui est plutôt malin niveau message.

[IMAGE\_MATERIEL]

## L'échange de cartes, l'option maligne

Au début d'un tour, avant l'épreuve de rapidité, un joueur peut choisir de **défausser** certaines cartes au lieu de participer à la bataille. Voici les combos possibles :

- 2 cartes d'espèces en **danger critique** (rouge) = 2 points de victoire.
- 2 cartes d'espèces en **danger** (orange) = 1 point de victoire.
- 3 cartes d'espèces **vulnérables** (jaune) = 1 point de victoire.
- 3 cartes de **continents différents** = retirer 1 point à un adversaire (snif pour lui !).

Attention : un joueur qui échange ne joue pas la bataille du tour. Chaque joueur peut faire maximum 2 échanges par partie, et surtout : le dernier point de la victoire doit absolument venir d'une bataille, jamais d'un échange. Si vous aimez ce genre de mécaniques de gestion de main, vous adorerez [les règles du Patchwork](#).

## Les cartes Collector, le grain de folie

Ces 5 cartes spéciales viennent pimenter la partie. À l'étape 2, vous pouvez en poser une face cachée à la place d'une carte animal. À l'étape 3, juste avant le dé Aléas, vous la révéléz et choisissez une autre carte animal pour la bataille. Son effet s'applique pour ce tour uniquement, puis elle est défaussée.

Règle d'or à retenir : si deux joueurs révèlent une Collector en même temps, elles s'annulent et partent à la défausse. Et si l'effet d'une Collector contredit une règle classique, la **Collector** gagne toujours.

## Compatibilité avec les autres Défis Nature

Si vous possédez déjà des jeux de la gamme Défis Nature (Afrique, Asie, dinosaures, requins...), bonne nouvelle : tout est compatible ! Pour la série **Continents**, mélangez

simplement vos cartes avec celles du Grand Jeu et c'est parti.

Pour les autres séries thématiques, choisissez au moins 36 cartes ayant 3 caractéristiques communes (poids, longueur, longévité par exemple). Distribuez 5 cartes par joueur (4 à 6 joueurs), et utilisez uniquement les caractéristiques communes. Dans ce cas, la règle du continent d'origine ne s'applique plus.

[IMAGE\_FIN]

## Astuces pour gagner

Quelques conseils glanés au fil des parties pour vous donner une longueur d'avance :

- **Mémorez vos cartes** : connaître les forces et faiblesses de votre main vous fera gagner de précieuses secondes.
- **Étalez vos points** : viser le même continent en boucle est tentant mais inefficace. Diversifiez !
- **Surveillez vos voisins** : un joueur qui a déjà 2 points sur 4 continents est dangereux, concentrez-vous sur le continent qui lui manque.
- **Bluffez avec la rapidité** : même avec une carte moyenne, taper en premier vous donne le contrôle de la caractéristique choisie.
- **Économisez vos échanges** : vous n'en avez que 2 par partie, utilisez-les au bon moment.

Et voilà, vous savez tout ! Lancez votre première partie sans hésiter, les règles deviennent évidentes dès la deuxième manche. Si vous cherchez d'autres jeux dans la même veine éducative et rythmée, allez voir [les règles de Détective Charlie](#) ou encore [les règles de l'Âge de Pierre Junior](#). Bon jeu et bonne découverte de la faune mondiale !