

Règle du jeu – Chevaux

Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer face cachée le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

1 • Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique de son cheval (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 500 kg » par exemple).

2 • Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace face cachée sous son tas de cartes. Pour la caractéristique « date d'apparition », la date la plus ancienne l'emporte.

En cas d'égalité pour la victoire entre plusieurs joueurs, ces joueurs annoncent le niveau de rareté de leur cheval (la pastille de couleur en haut à gauche de la carte). Celui qui a le cheval avec le niveau de rareté le plus élevé remporte les cartes de cette manche.

L'ordre de rareté (du plus au moins rare) est le suivant :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte

En cas d'égalité sur la couleur de la pastille, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et comparent le niveau de rareté. Celui qui a le plus élevé remporte la bataille. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Celui-ci remporte toutes les cartes de la manche.

3 • Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main un cheval avec un niveau de rareté plus grand que celui du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Exemple : le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit le « poids ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « hauteur au garrot ». On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « hauteur au garrot ». Seule une carte de valeur supérieure (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 15 mn (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

Que signifient les couleurs sur les pastilles en haut à gauche des cartes ?

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le niveau de rareté.

- Cheval commun (pastille verte en haut à gauche)
- Cheval peu commun (pastille jaune)
- Cheval rare (pastille orange)
- Cheval très rare (pastille rouge)

Certaines données sur les caractéristiques des chevaux sont des estimations pour permettre de jouer. Pour les dates par exemple, elles ne sont pas toujours connues : il y a des hypothèses, des théories, qui convergent ou non.

Découvrez tous les jeux de la collection Défis Nature :

**Animaux marins, Carnivores, Reptiles, Oiseaux,
Insectes, Primates, Afrique, Asie, Amériques, Océanie,
Europe, France, 3 jeux Dinosaures,
Animaux préhistoriques, Volcans, Espace, Châteaux,
Chats, Chiens, Chevaux, Créatures légendaires,
Les Défis des petits de la ferme, de la savane et
de la jungle et le Grand jeu de société !**

www.bioviva.com