

# Règle du jeu bioviva!



## Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 2 224 cartes « épreuve »
- 3 32 cartes « + »
- 4 12 pions « goutte d'eau » en bois
- 5 1 dé en bois
- 6 2 planches d'autocollants
- 7 72 points « Viva »
- 8 43 tuiles « Symbole »
- 9 18 jetons « A, B, C »
- 10 1 loupe en carton
- 1 règle du jeu

## Préparation du jeu :



- Collez les 6 grands autocollants sur les faces du dé en bois.
- Collez les 12 petits autocollants sous les 12 pions « goutte d'eau » (un vert et un rouge par couleur de pion).
- Installez le plateau au centre de la table, récupérez les 32 cartes « + » et positionnez-les en tas à côté du plateau (faces commentées cachées). Le reste des cartes (cartes « épreuve ») conserve son emplacement dans la boîte de jeu.
- Chaque joueur récupère 2 pions « goutte d'eau » d'une couleur ainsi que les jetons « A, B, C » de la même couleur et les positionne devant lui.

## But du jeu :

Etre le premier joueur à collecter 12 points « Viva » en réussissant le maximum d'épreuves proposées.



## Démarrage du jeu :

Le joueur le plus âgé démarre. Il devient le **joueur guide pour ce tour** et lance le dé. Le symbole indiqué par le dé désigne le type d'épreuve qui sera joué lors de ce tour de jeu.

## Les épreuves :

Celles-ci sont au nombre de 3 :

### I - Question

- Le joueur guide tire une carte « épreuve » dans la boîte. Il lit la question et les propositions de réponses figurant sur la face bleue, dans l'encadré du haut. Tous les joueurs, y compris le joueur guide, **choisissent secrètement le jeton A, B ou C** correspondant à leur réponse et le mettent distinctement en avant face cachée sur la table.
- Puis, **tous les joueurs dévoilent leur jeton en même temps**. Le joueur guide retourne la carte, donne la bonne réponse (dans l'encadré du haut, face orange) et lit le commentaire.
- **Si un ou plusieurs joueur(s) ont donné la bonne réponse, le joueur guide tire une carte « + »** et lit les indications. Le ou les gagnant(s) de l'épreuve récupère(nt) le nombre de points « Viva » indiqués.

**Le pourquoi du comment ?** Les réponses aux questions sont rarement très connues. Dans le jeu Bioviva, le but n'est pas forcément de prouver ses connaissances mais plutôt de s'étonner et découvrir des anecdotes passionnantes sur notre planète. Et grâce aux choix de réponses proposés, tout le monde peut répondre à chaque tour !

### II - Localisation

- Le joueur guide tire une carte « épreuve » dans la boîte et lit à voix haute la question figurant sur la face bleue, dans l'encadré du milieu. Exemple : « Où se situe le record de chaleur jamais enregistré sur Terre ? »
- **Tous ensemble** (joueur guide compris), **les joueurs posent leurs pions « goutte d'eau » bonne réponse ✓ et mauvaise réponse ✗ sur les cases du plateau** qu'ils souhaitent. Exemple : sur une case du désert du Sahara. On ne peut mettre qu'un seul jeton par case et on ne peut pas éjecter un autre pion (même si c'est tentant !).
- Puis, le joueur guide retourne la carte « épreuve ». Il lit la réponse dans l'encadré du bas, indiquée par les coordonnées d'une ou plusieurs cases (dans l'exemple, case H4, qui correspond à la vallée de la Mort en Californie) et le commentaire. Les coordonnées de la case correspondent au croisement de la ligne indiquée par une lettre et de la colonne portant un chiffre (comme à la bataille navale !). Dans l'exemple, ligne H colonne 4.
- Enfin, le joueur guide tire une carte « + » et lit les indications. **Le joueur dont le pion bonne réponse ✓ est le plus proche récupère le nombre de points « Viva » indiqués sur la carte « + »**. S'il y a égalité entre plusieurs joueurs (ils sont à la même distance de la case bonne réponse), chacun récupère les points « Viva » indiqués.
- Si un joueur a positionné son pion **bonne réponse ✓ exactement sur la bonne case, les points « Viva » qu'il remporte sont doublés**.

**Le pourquoi du comment ?** Cette épreuve comporte une vraie dimension d'ambiance car les associations d'idées peuvent ne pas recouvrir la même évidence pour tous les joueurs.

**Le pourquoi du comment ?** Cette épreuve contient une dimension de rapidité et une dimension de bluff. Il est parfois nécessaire d'être le plus rapide à poser son jeton bonne réponse sur la case que l'on pense gagnante mais il peut être tout aussi efficace de parler et de bluffer en utilisant le pion mauvaise réponse pour induire en erreur les autres joueurs...

### III - Association d'idées

- Le joueur guide tire une carte « épreuve » dans la boîte, puis lit secrètement le nom de l'animal indiqué sur la face bleue, dans l'encadré du bas. Une précision en italique est parfois apportée pour les animaux les moins connus.
- Il doit ensuite **faire deviner cet animal aux autres joueurs au moyen des tuiles « Symbole »** et de la loupe. Pour cela, il dispose devant lui les tuiles qui lui semblent pertinentes. **Il peut utiliser 7 tuiles maximum. Les joueurs donnent autant de réponses qu'ils le souhaitent.**

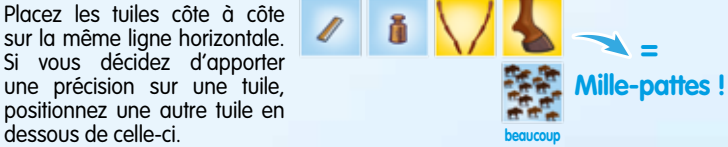


Les tuiles représentant des parties d'animaux sont sur fond jaune, les tuiles donnant un contexte (ciel, terre, chaud, froid, petit, grand...) sont sur fond bleu. Voici les significations de certaines tuiles :



- Avant de commencer à poser des tuiles, **le joueur guide a le droit**, si l'animal ne l'inspire pas, **de passer une fois** et de tirer une nouvelle carte.

#### Positionnement des tuiles :



**Les tuiles ne sont que la représentation graphique d'une idée. Par exemple, la tuile patte a l'apparence d'une patte de cheval mais elle signifie simplement patte en général : patte, sabot, membre touchant le sol... Il en va de même pour toutes les tuiles du jeu.**

## La loupe :

Pour aider à faire deviner l'animal, le joueur guide peut utiliser la loupe en complément des tuiles. Il peut positionner la loupe où il souhaite sur le plateau (pour désigner un lieu ou un milieu de vie comme la mer pour un requin ou le désert pour un scorpion) ou bien n'importe où dans la pièce où se trouvent les joueurs, pour désigner une texture, un objet...



- Pendant cette épreuve, le joueur guide n'a pas le droit de mimer ou de faire du bruit. Il peut seulement dire « presque » pour orienter vers un animal similaire, ou « pas du tout » quand les joueurs sont trop loin de la réponse. Il peut également dire « plus » lorsqu'il s'agit d'un nom composé et que le premier terme a été trouvé.
- **Dès qu'un joueur donne la bonne réponse, l'épreuve est terminée. Le joueur guide tire une carte « + »** et lit les indications. Le gagnant de l'épreuve et le joueur guide récupèrent le nombre de points « Viva » indiqués. Si personne n'a trouvé la bonne réponse après 7 tuiles posées, l'épreuve est considérée comme perdue et personne ne gagne de points.

**Le pourquoi du comment ?** Cette épreuve comporte une vraie dimension d'ambiance car les associations d'idées peuvent ne pas recouvrir la même évidence pour tous les joueurs.

Dans ces 3 épreuves, le **joueur guide participe au même titre que les autres joueurs**. Il peut donc gagner des points « Viva » dans chacune des épreuves. Une fois la première épreuve terminée, le **joueur situé à la gauche du joueur guide devient le nouveau joueur guide**. Il lance le dé et on recommence un tour de jeu.

## Fin de la partie :

Le premier joueur à avoir collecté 12 points Viva remporte la partie.



## Légende du plateau :



Le planisphère a été dessiné à partir de « la projection de Peters », qui restitue la taille réelle des continents. Il ne représente pas la planète en fonction des frontières des pays, mais selon une version simplifiée des grands ensembles naturels. Une autre façon de voir le monde !

**Sur cette carte, les Alpes et les Rocheuses n'apparaissent pas comme des « zones de broussailles et prairies de montagne »... même s'il y a des montagnes... Pas toujours simple, la science !**

## Aide pour les plus jeunes :

- Question :** les enfants peuvent regarder secrètement le jeton réponse d'un autre joueur avant de choisir le leur.
- Localisation :** les 2 pions bonne et mauvaise réponse des plus jeunes sont considérés comme 2 pions bonne réponse.

**Association d'idées :** lorsqu'ils sont joueurs guides, les enfants peuvent faire des bruits d'animaux ou mimer l'animal en complément de l'utilisation des tuiles. Ils peuvent également lire la précision en italique aux autres joueurs. Si l'animal ne les inspire pas, ils ont aussi le droit de passer 2 fois (au lieu d'une) et donc de tirer 2 fois une nouvelle carte. Lorsque les enfants doivent deviner, le joueur guide doit leur montrer secrètement la précision (lorsqu'elle existe), en masquant la réponse avec son doigt.