

Règles du jeu « Bioversant »

Bioversant est un jeu de l'oie sur le thème de la biodiversité et des milieux aquatiques. Chaque joueur.euse incarne une espèce animale et avance sur un plateau en lançant les dés.

Le but est de faire deux tours complets du plateau (trois en version longue) tout en collectant un certain nombre de cartes question. Pour cela, les joueur.euses doivent répondre à des questions et faire face aux effets des différentes cases.

Certaines cases apportent des avantages, d'autres ralentissent la progression. Des événements, des obstacles ou des cartes spéciales viennent modifier le déroulement du jeu et créer des rebondissements à chaque tour.

Règles du jeu « Bassin Versant »

Vous incarnez une espèce animale présente dans un bassin versant.

- Piochez une carte espèce au hasard et lisez ses informations.
- Placez votre pion sur la case départ.
- Le.a joueur.euse le.a plus jeune commence la partie en lançant les dés.

Objectifs du jeu

- Réaliser **2 tours** de plateau (ou **3 tours** en version longue).
- Collecter **3 cartes question** (ou **5 cartes** en version longue).
- Chaque tour est symbolisé par un jeton.

Cases du plateau et effets

Case Question

- Une question à choix multiples vous est posée.
- Une bonne réponse = une carte question gagnée.
- En version avancée : une mauvaise réponse = perte d'une carte question déjà acquise.
- Vous pouvez utiliser une joker si vous ne connaissez pas la réponse.

Joker

- La carte joker est utilisable sur une case question.
- Attention : un.e joueur.euse ne peut en posséder qu'une seule à la fois.
- Une fois utilisée, elle est reposée au centre du plateau.

Case Chance

- Permet de **récupérer** votre carte Joker si vous l'avez déjà utilisée.

Case Événement

- Piochez une carte événement et appliquez son effet (avancer, reculer, etc.) selon l'espèce que vous incarnez.
- Si vous atterrissez sur une autre case spéciale après déplacement, appliquez aussi son effet.
- Au **1er tour**, seul le joueur concerné est impacté.
- À partir du **2e tour**, les événements concernent **tous les joueur.euses**.

Case Piège

- Vous êtes bloqué.e pendant un tour.
- Vous pouvez tenter de vous libérer immédiatement : lancez les dés. Si vous faites un **double 6**, vous êtes libéré.e.

Case Incendie

- Retour immédiat à la **case départ**, mais vous conservez vos jetons de tour.

Case Neutre

- Aucun effet particulier.

Adaptations possibles

- Les questions sont prévues sous forme de QCM, mais peuvent être posées **sans propositions** pour les publics plus expérimentés.
- Pour prolonger le jeu, augmentez à **3 tours** et **5 cartes question** à collecter.
- Le jeu s'adapte à différents âges et niveaux : ajustez la difficulté selon les participant.es.